

# CODE D'ARBITRAGE

## RÔLE DE L'ARBITRE

### En général :

- 1) L'arbitre est le représentant de la F.F.P.J.P. et se doit d'en faire respecter les statuts et règlements ;
- 2) Il doit connaître parfaitement les règlements et posséder l'autorité et la diplomatie attachées à cette fonction ;
- 3) Il ne doit jamais discuter avec les joueurs de façon inadaptée ;
- 4) Ne jamais participer au concours qu'il contrôle ;
- 5) Il doit porter la tenue officielle de la F.F.P.J.P., avoir son écusson fixe et bien visible sur la poitrine ;
- 6) Il doit avoir les instruments nécessaires à l'exercice de sa fonction (mètre à tirette, double, décamètre, compas, sifflet, chronomètre, cartons ....etc....).

### Il est interdit aux arbitres :

- 7) de porter le « blue-jeans » et le short ;
- 8) de fumer y compris la cigarette électronique et de consommer des boissons alcoolisées sur les terrains de jeu en cours de partie.
- 9) d'utiliser des téléphones portables sur les aires de jeux pendant toute la durée de la compétition.

### Avant le concours :

- 1) Il doit être présent une heure avant le début du concours ;
- 2) Pour les concours nationaux, commençant le matin, l'arbitre désigné par la CNA doit être présent ;
- 3) La veille, sa prise en charge incombe à l'organisateur ;
- 4) Il doit vérifier tous les terrains et faire aux organisateurs, les observations nécessaires sur les obstacles, limites...etc. En cas de mesures spéciales à prendre, les joueurs devront être avisés des décisions prises avant le coup de sifflet initial. (exemple annoncer les terrains interdits, les bacs à fleurs ...etc....) ;
- 5) Il doit veiller au respect de l'horaire et des opérations préliminaires ;
- 6) L'arbitre doit s'assurer que chaque joueur dépose sa licence parfaitement en règle.

### Pendant le concours :

- 1) Il surveille le tirage au sort en s'assurant que celui-ci est effectué à chaque tour ;
- 2) En l'absence d'un délégué officiel, il veille à l'affichage de la composition du jury et à la redistribution intégrale des engagements et de la dotation des organisateurs ;
- 3) Il ne doit jamais tenir la table de contrôle du concours qu'il dirige ;
- 4) Sa place est SUR LE TERRAIN. Il ne doit jamais rester statique et toujours être vigilant pour intervenir sans qu'on l'appelle, dès qu'il voit que le règlement du jeu est bafoué. L'arbitre n'est pas uniquement un mesureur ;
- 5) Il est le seul juge sur le terrain et doit agir sans hésitation.
- 6) Durant la compétition, il doit veiller :
  - à la bonne tenue comportementale et vestimentaire des joueurs (pendant les championnats, il doit signaler les équipes n'ayant pas une tenue homogène au délégué officiel à qui incombe le devoir de la faire respecter et de convoquer le jury en cas de refus) ;
  - au respect des règlements
  - à ne jamais laisser un incident de jeu prendre des proportions qui engageraient sa responsabilité et ne lui confèreraient aucune excuse ;
  - à s'éloigner, sans accepter aucune contestation ou discussion, après avoir pris une décision;
  - à ne pas hésiter à mesurer plusieurs fois un point litigieux ;

- à annoncer "boules irrégulières" dans le cas de boules non conformes ;
  - ne pas accepter qu'un joueur quitte le terrain sans son autorisation.
- 7) Pour faire respecter les règles techniques de jeu, l'arbitre est habilité à rendre SEUL les mesures suivantes :
- avertissement officiel (carton jaune) ;
  - annulation d'une boule (carton orange) ;
  - exclusion temporaire pour la partie (carton rouge) ;
  - exclusion définitive d'une compétition.
- Mais, pour un retrait immédiat de licence, l'arbitre doit demander la réunion préalable du jury de la compétition dont il fait partie avec les membres de la fédération, ou d'une Région, ou d'un Comité Départemental, ou d'une association, suivant l'organisateur du moment. Le jury est composé de 3 à 5 membres. C'est le jury qui retiendra la licence.
- 8) Dans les cas non prévus dans le règlement et en cas de fortes intempéries (tempête ou orage violent) ou de situations mettant en danger l'intégrité physique des joueurs, l'arbitre doit arrêter la ou les parties temporairement et demander une réunion du jury. Seul celui-ci peut décider l'arrêt définitif du concours.

### Après le concours :

- 1) Pour un concours promotion, départemental ou régional, l'arbitre adressera la feuille d'arbitrage ;
- 2) Dûment remplie au Comité Départemental dont dépend la compétition ;
- 3) Pour un concours national, il demandera et conservera une copie informatique. La transmission des résultats est à la charge du délégué qui remplira la feuille d'arbitrage et ensuite la transmettra au Comité organisateur, à la Région ainsi qu'à la Fédération ;
- 4) S'il y a eu un incident, il doit rédiger un rapport (jamais à chaud) et l'adresser par mail ou par courrier dans la semaine qui suit l'incident, au président de l'organe concerné par la compétition dont l'arbitrage lui a été confié (*Département, Région, Fédération*) pour suites disciplinaires éventuelles à donner ;
- 5) Dans les réunions entre arbitres, il ne faut pas craindre d'évoquer des cas litigieux, ce qui provoquera une confrontation utile à la recherche d'harmonisation des solutions.

## COMMENTAIRES

L'arbitre doit être investi de l'importance:

- ✓ de son rôle ;
  - ✓ de ses responsabilités ;
  - ✓ de son autorité
- a) Il a obligation de se perfectionner en participant aux réunions de formation ;
  - b) Il doit être licencié ;
  - c) De la sûreté de son jugement dépend du climat de confiance qui profitera à tous et en particulier à la Pétanque et au Jeu Provençal ;
  - d) Ne jamais oublier que l'intérêt du jeu est subordonné à la clarté et à l'autorité de l'arbitrage et que c'est grâce à ces conditions que règne la bonne harmonie.

## FAUTES DANS LES OPERATIONS D'ARBITRAGE

### Fautes commises par les arbitres

Les fautes – et non les erreurs – commises par les arbitres relèvent des commissions d'arbitrage.

Il convient donc de créer, au sein de chaque commission d'arbitrage, une sous-commission composée de trois à cinq membres chargés de la discipline.

### Principales fautes pouvant entraîner sanction

- ✓ Carence dans l'application des règlements de jeu
- ✓ Refus d'appliquer les décisions prises par la Fédération les Régions et Comités
- ✓ Comportement incompatible avec la fonction d'arbitre

- ✓ Indélicatesse commise dans l'exercice de sa fonction

### Compétence

- ✓ La sous-commission départementale juge les arbitres départementaux et stagiaires ;
- ✓ La sous-commission régionale juge les arbitres de Ligue (Région) ;
- ✓ La sous-commission nationale juge les arbitres internationaux, européens et nationaux.

### Appel

- ✓ L'appel des décisions prises par la commission départementale est déclaré devant la sous-commission régionale et celle prononcée par la sous-commission régionale devant la sous-commission nationale ;
- ✓ La commission nationale de discipline statue en appel des décisions de la sous-commission nationale d'arbitrage ;
- ✓ L'appel est gratuit mais ne peut être suspensif.

### Sanctions

- ✓ Avertissement.
- ✓ Blâme.
- ✓ Non désignation pour certaines compétitions (Championnats, Nationaux etc...).
- ✓ Non désignation pour une certaine durée.
- ✓ Radiation du corps arbitral.

## RÈGLEMENT DE PÉTANQUE

### Commentaires techniques avec schémas

#### Article 2 :

- ✓ Poids et label apparents sur toutes les boules ;
- ✓ La détection des boules non conformes doit se faire à l'aide d'appareils agréés par la F.F.P.J.P ;
- ✓ Ne pas hésiter à exercer des contrôles à l'improviste en respectant le protocole (à la fin de la 1<sup>ère</sup> mène) ;
- ✓ Boules métalliques (diamètre et poids)



8 cm maximum et 800 grammes



7,05 cm minimum et 650 grammes

Pour les benjamins et minimes dans leurs compétitions spécifiques seulement

6,5 cm minimum et 600 grammes

- ✓ Poids et labels (marque du fabricant est obligatoire)



#### Article 3 :

Les buts sont en bois, ou en matière synthétique portant le label du fabricant et ayant fait l'objet d'une homologation de la F.I.P.J.P., en application du Cahier des Charges spécifique relatif aux normes requises.

*Les buts en matière synthétique : But Noir marquage OBUT en relief – But déclinable en plusieurs coloris marquage OBUT en relief - But portant le label VMS sont agréés.*

Leur diamètre doit être de 30mm (tolérance : + ou- 1mm).

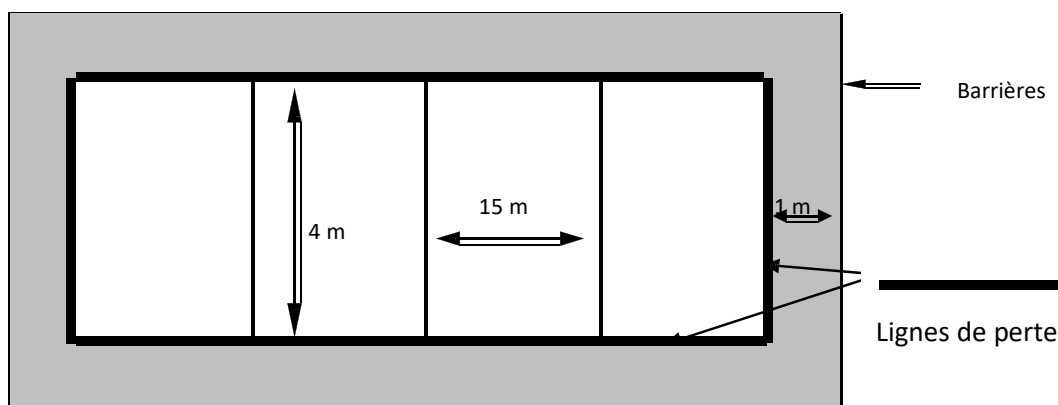
Les buts en bois peints sont autorisés mais ne doivent pas pouvoir être ramassés avec un aimant.

#### Article 5 :

Dans le cas de terrains de jeu délimités, à la Pétanque, ces derniers doivent mesurer 4 x 15 mètres au moins pour les Championnats Nationaux et les Compétitions Internationales.

Pour les autres concours une dérogation peut être accordée et doivent mesurer au minimum 3 x 12 mètres.

S'il y a des barrières, celles-ci doivent se trouver au minimum à 1 mètre de la limite du terrain de jeu.



#### Article 6 :

Si les deux équipes ne peuvent s'affronter sur le terrain qui leur a été désigné, seul l'arbitre peut leur en affecter un autre en accord avec la table de contrôle. Dans tous les cas les cercles doivent être marqués avant le lancement du but.

L'équipe qui gagne le droit de lancer le but, n'a le droit qu'à un essai. S'il est infructueux le but est remis à l'autre équipe qui le place où elle veut dans des conditions réglementaires.

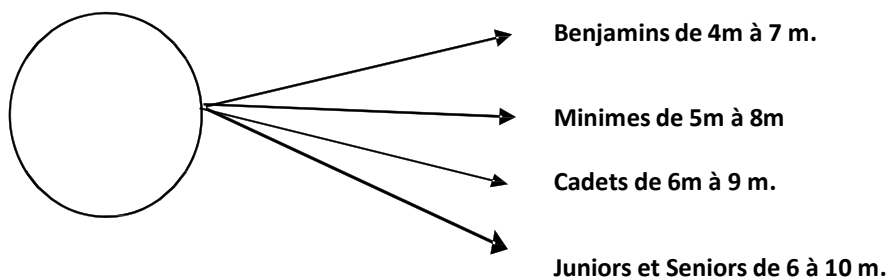
Si un joueur ramasse le cercle alors qu'il reste des boules à jouer, le cercle est remis en place mais seuls les adversaires sont autorisés à jouer leurs boules.

#### Article 7 :

Cercle de jeu  $\varnothing$  0,35 m à 0,50 m, mais si celui-ci est matérialisé  $\varnothing$  0,50 m intérieurement avec tolérance de + ou - 2 mm. Les cercles pliables homologués qui gardent leur rigidité une fois ouverts sont autorisés et doivent être acceptés par l'adversaire. Le cercle doit être marqué.

#### Lancement du but selon les catégories :

a)

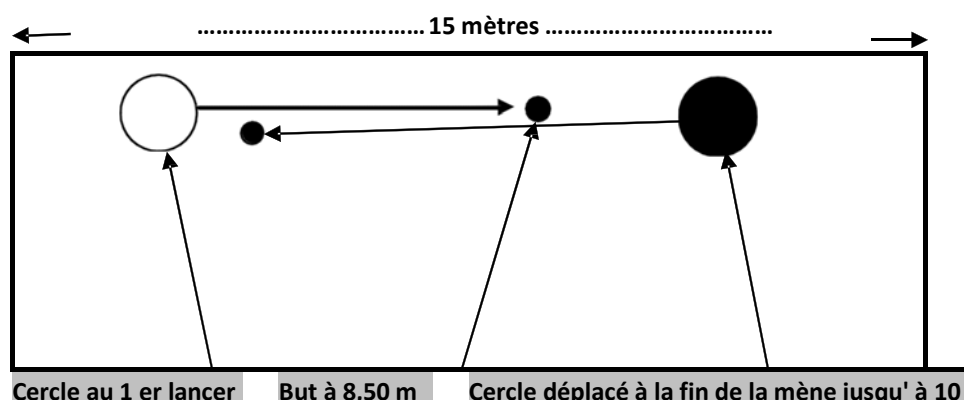


1) Cercle à 1,00 m minimum de tout obstacle et à 2,00 m minimum d'un autre cercle utilisé ou d'un but

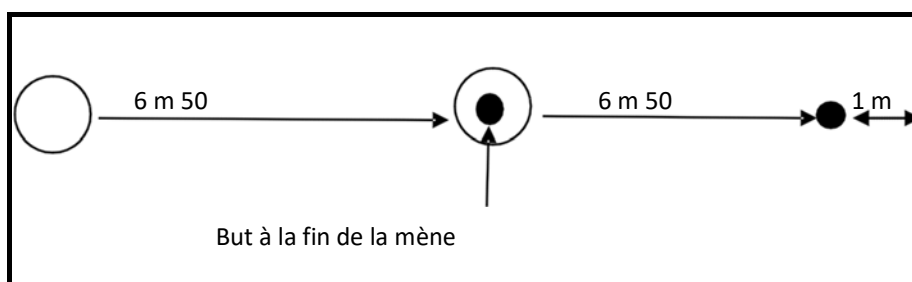
2) But à 1,00 m minimum de tout obstacle ou d'un terrain interdit.

Cette distance est ramenée à 50 cm dans les parties en temps limité, sauf pour la ligne de fond de jeu.

**3) Quand le But est posé, il doit être déposé à 2,00 m d'un cercle ou d'un autre but.**



A la fin de la mène si le joueur le désire, il pourra relancer le but de l'endroit où il se trouve, mais s'il désire le lancer à la distance maximum, il devra reculer le cercle de lancement (uniquement dans l'axe) vers A, jusqu' à trouver la distance maximum de 10 m + 1 m de la limite du terrain autorisé, mais pas au-delà.



On a la possibilité de jouer deux fois dans le même sens.

Il peut être lancé comme sur le dessin ci-dessus.

Pour le lancer à une distance supérieure, il y a obligation de jouer dans l'autre sens.

**Article 9 : Annulation du but en cours de mène**

1) But en terrain interdit ou but qui flotte librement.

2) Distance du lancement du but selon la catégorie.

- 3)  Benjamins : - 3 m et + 15 m (but nul).  
 Minimes : - 3 m et + 15 m (but nul).  
 Cadets : - 3 m et + 15 m (but nul).  
 Juniors : - 3 m et + 20 m (but nul).  
 Seniors : - 3 m et + 20 m (but nul).

4) Dépassement de la ligne de fond de cadre ou + d'un des jeux contigus (Terrains cadrés)

5) But introuvable. Temps de recherche limité à 5 minutes.

6) Terrain interdit entre le cercle et le but.

7) Dans les parties en temps limité but sortant du cadre de jeu.

#### Article 10 :

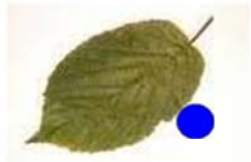
Le joueur qui s'apprête à jouer peut boucher un trou qui aurait été fait par une boule jouée précédemment. Il peut boucher n'importe quel trou, mais un seul.

Veiller particulièrement au respect de cet article dans son intégralité et ce dans tous les concours.

Pour non-respect de cette règle, notamment en cas de balayage devant une boule à tirer, le joueur fautif encourt les pénalités prévues à l'article 35.

#### Article 11 :

##### Tas de feuilles



On enlève la feuille : but bon

Si en cours de mène, le but est masqué inopinément par une feuille d'arbre ou un morceau de papier, enlever cet objet. Si le but est déplacé sous un tas de feuilles et devient invisible, il est nul.



But nul

#### Articles 32 du Règlement de jeu et 11 du Règlement sportif :

En cas d'accident ou de problème médical dûment constaté par un médecin il pourra être accordé une interruption maximale d'un quart d'heure.

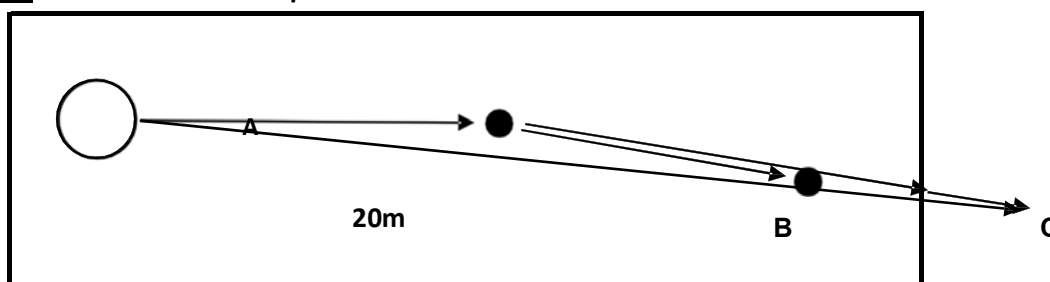
Si l'utilisation de cette possibilité se révélait frauduleuse, le joueur et son équipe seraient immédiatement exclus de la compétition.

Par contre, si à l'issue de ce délai, le joueur malade ne peut pas reprendre, il n'est plus autorisé à reprendre la compétition, ses coéquipiers doivent poursuivre la partie (sans ses boules), ou abandonner. Enfin, si le joueur est victime d'un second malaise en cours de partie, il n'est plus autorisé à reprendre la compétition.

#### Article 13 : Quand le but devient nul en cours de mène

- S'il reste des boules à jouer aux deux équipes, la mène est nulle et dans ce cas, ce sera l'équipe qui avait marqué précédemment ou qui avait gagné le tirage au sort qui le relancera (article 14) ;
- S'il reste des boules à jouer à une seule équipe, cette équipe marque autant de points qu'elle a de boules en main. (C'est cette équipe qui lancera le but à la mène suivante) ;
- Si les deux équipes n'ont plus de boules en mains, la mène est nulle et dans ce cas aussi, ce sera l'équipe qui avait marqué précédemment ou qui avait gagné le tirage au sort qui le relancera.

#### Article 14 : Placement du but après arrêt



Le but frappé en A est arrêté au point B.

- par un spectateur ou par l'arbitre, il reste en B.
- par un joueur: l'adversaire de celui qui a commis la faute a 3 possibilités :
  - Soit le laisser en B
  - Soit le remettre en A

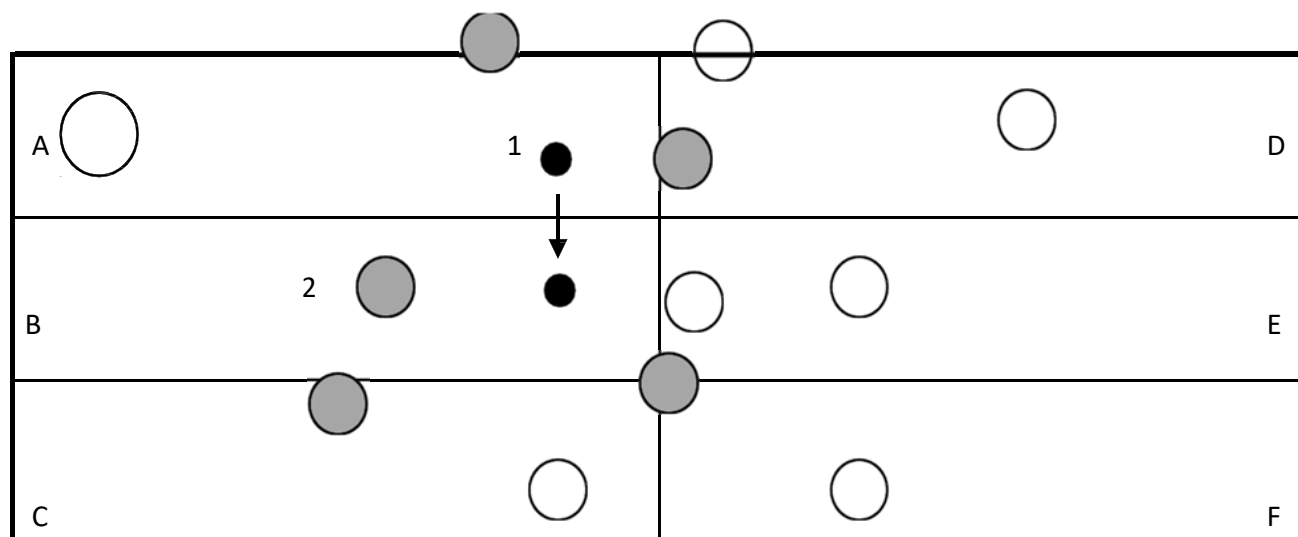
- Soit le placer dans le prolongement d'une ligne AB mais au-delà du point B (sur la ligne BC) y compris en terrain interdit, jusqu'à la distance de 15 mètres pour les benjamins, minimes ou cadets ou 20 mètres pour les juniors et seniors du bord le plus proche du cercle, mais de manière qu'il soit visible.

Pour ces deux derniers cas ceci n'est autorisé uniquement que si le but était marqué. Si le but n'était pas marqué, il reste obligatoirement en B.

**Article 19 : Boules nulles**

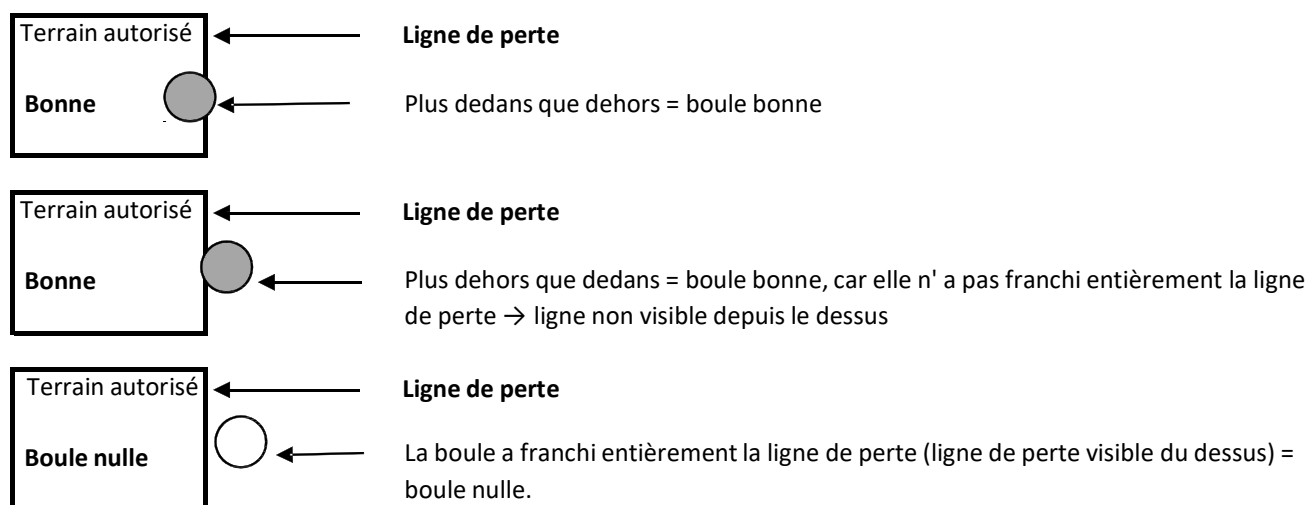
A	E
B	F
C	G
D	H

En cours de mène, les boules et le but qui sont déplacés sur les terrains A et C sont bons.  
Si les boules ou le but sont déplacés sur les terrains D-E-F-G-H, ou en dehors de l'ensemble des terrains de jeu, ils sont nuls.






Le but marqué au terrain A au point 1 se déplace sur le terrain B au point 2.  
Seules les boules grises sont bonnes, les boules blanches sont nulles.  
Le but sera relancé dans le terrain A au point 1.

### Article 19 :



### Article 35 :

-  1- Jaune - Avertissement
-  2- Orange - Annulation de la boule jouée ou à jouer.
-  3- Rouge - Exclusion du joueur fautif : pour la partie (faute de jeu)  
pour la compétition (faute de comportement)

4°. Disqualification de l'équipe fautive.

5°. Disqualification des deux équipes en cas de connivence.

**Néanmoins un carton jaune pour dépassement du temps est infligé à l'ensemble des joueurs de l'équipe fautive y compris au remplaçant. Si l'un des joueurs a déjà un carton jaune il lui sera infligé la suppression d'une boule pour le mène en cours ou pour la mène suivante s'il n'a plus de boule à jouer.**

L'avertissement est une sanction, il ne peut être donné qu'après constatation de l'infraction sur une boule jouée ou à jouer.

Ne peut être considéré comme avertissement officiel, l'information donnée aux joueurs en début de compétition ou de partie.



**Article 39 :**

Une tenue correcte est exigée des joueurs auxquels il est interdit de jouer torse nu et qui doivent notamment pour des mesure de sécurité porter des chaussures fermées, dessus, devant et derrière.

Il est interdit de fumer sur les jeux, y compris les cigarettes électroniques. Il est

## RÈGLEMENT DE JEU PROVENÇAL

En dehors des articles qui se rapportent au tir, au pointage, aux dimensions des terrains ...etc.

Les prescriptions données au titre de jeu de Pétanque s'appliquent également au Jeu Provençal. Au Jeu Provençal différent de la pétanque les articles :

5. Pour la dimension des jeux,

6. Relatif aux règles pour pointer et tirer,

7. Concernant les distances réglementaires du jet du but par catégories,

9. En "3" concernant les distances à partir desquelles le but est considéré nul,

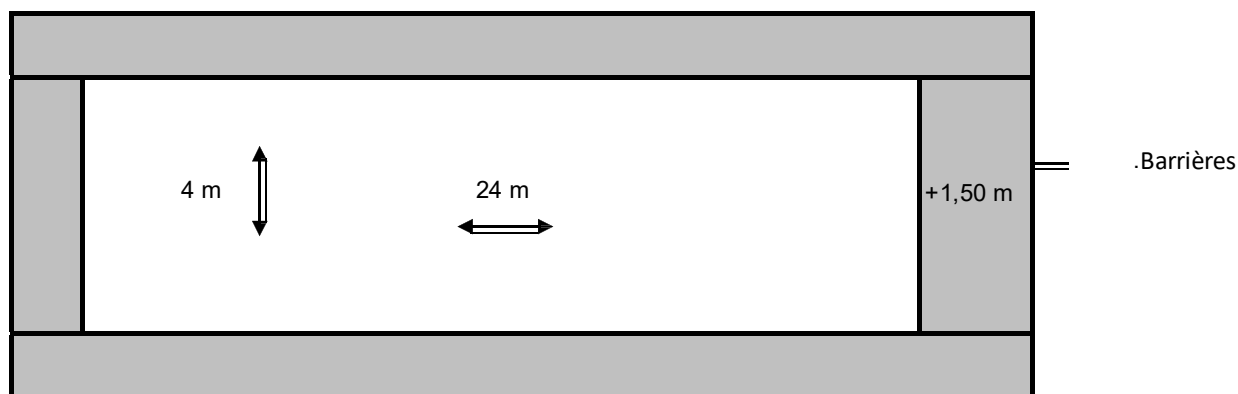
10. Relatif à la préparation et au marquage de la donnée,

14. En "c" pour les distances de placement du but après arrêt,

20. Pour le temps imparti pour lancer le but, ou pour jouer une boule, 2 jets

23 bis. Règle pour le tir. C'est le plus compliqué des articles,

23 ter. Règle pour le tir et le point.

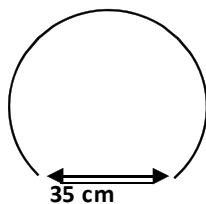


**Article 6 :** Relatif pour pointer et tirer

a) Il sera fait obligatoirement un pas pour pointer. Au départ le joueur doit avoir les pieds placés entièrement dans le cercle.

b) Il sera fait obligatoirement trois pas pour tirer. Au départ le joueur doit avoir au moins un pied entièrement dans le cercle. En aucun cas, un pied ne doit dépasser le bord du cercle le plus proche du but. Le tireur ne peut effectuer le mouvement ou petit pas supplémentaire du pied placé dans le cercle et qui est désigné sous le nom choc. Il doit lâcher sa boule soit à la fin du troisième pas, c'est-à-dire au moment du troisième appui de l'un de ses pieds soit, au plus tard, avant le quatrième appui.

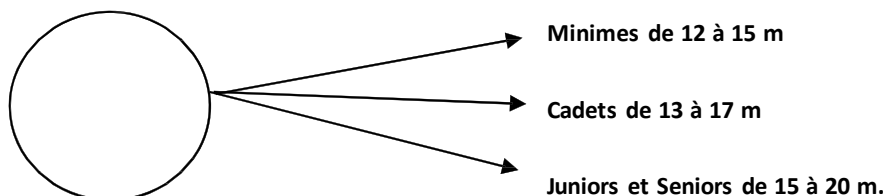
Le cercle de type fer à cheval est autorisé  $\varnothing$  0.50 m intérieurement avec tolérance de + ou - 2 mm ouvert à l'arrière suivant une corde de 0.35 m (+ ou - 1cm)



**Article 7 :**

**Lancement du but selon les catégories :**

a)



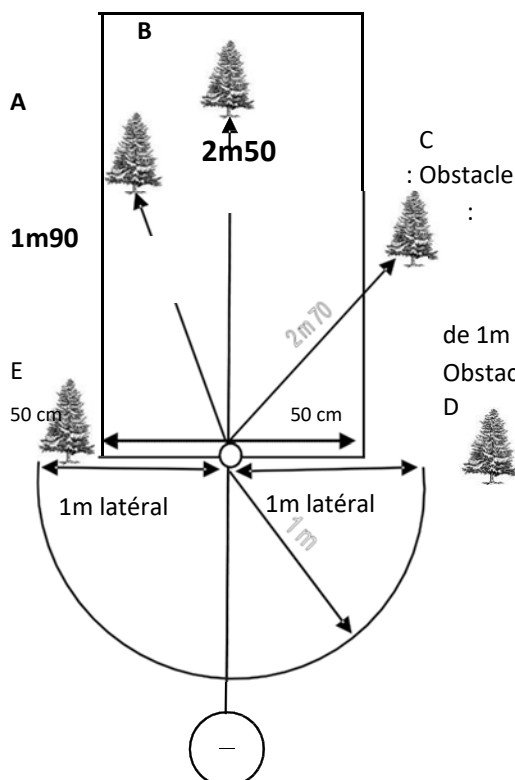
b) Cercle à 1,00 m minimum de tout obstacle.

c) Cercle à 2,00 m minimum d'un autre cercle utilisé ou d'un but.

d) But à 1,00 m minimum de tout obstacle ou d'une interdiction et à 2 mètres en profondeur d'un obstacle ou d'un terrain interdit.

Si, après 2 jets consécutifs par la même équipe, le but n'a pas été lancé dans les conditions réglementaires, il est remis à l'équipe adverse qui pose le bouchon à la main à l'endroit autorisé de son choix.

**Les 2 mètres en profondeur du but :**



- Obstacle A = but pas bon: car moins de 2m de l'obstacle dans la raquette
- Obstacle B = but bon car il est à plus de 2m de l'obstacle
- Obstacle C = but bon car en dehors de la raquette
- Obstacle D = but bon car en dehors de la raquette et à plus de 1m
- Obstacle E = but pas bon car il est à moins de 1m de l'obstacle

**Article 9 :**

- Minimes : - 6 m et + 20 m. (But nul).
- Cadets : - 6 m et + 20 m. (But nul).
- Juniors : - 6 m et + 40 m. (But nul).
- Seniors : - 6 m et + 40 m. (But nul).

#### **Article 10 :**

Le joueur qui s'apprête à pointer, **et lui seul** est autorisé à tâter une donnée qui en aucun cas ne devra excéder 50 cm de diamètre, à l'égaliser avec les pieds, à la marquer d'un segment de droite de 30 cm au maximum dans le sens du jeu et ce pour chaque boule jouée. Ce segment peut être effacé par les autres joueurs.

#### **Article 14 :**

(Changement du point C par rapport à la pétanque).

Pour mettre dans le prolongement la distance maximum est de 20 m pour les minimes et cadets et de 40 m pour les juniors et seniors.

#### **Article 20 :**

Le temps imparti pour lancer le but (2 jets) ou jouer une boule est de 1 minute 30.

#### **Article 23 (Bis) :**

Toute boule tirée qui n'atteint aucun élément de jeu - boule ou but - doit pour être valable, s'être arrêtée à au moins deux mètres du but.

Si une boule tirée ou frappée est arrêtée ou renvoyée à moins de 2 mètres du but par un obstacle, elle est annulée et tout ce qu'elle a pu déplacer au cours de son renvoi est remis en place. Il en va de même si une boule s'immobilise à plus de 2 mètres après avoir heurté et renvoyé à moins de 2 mètres du but une boule qui se situait au-delà de cette distance au moment de l'action de jeu.

Si le but est déplacé sur un tir, c'est la position qu'il occupait avant ce tir qui doit être retenue pour vérifier la distance des 2 mètres.

#### **Article 23 (Ter):** (Règle pour le tir et le point)

- a) Le tir à la rafle est interdit. La boule du tireur ne sera bonne que si elle a touché le sol à moins d'un mètre de l'objet frappé boule ou but. Toutefois, l'adversaire a le droit de faire appliquer la règle l'avantage
- b) Toute boule pointée qui déplace **directement** ou **indirectement** de plus de 1 m 50 le but ou une boule est annulée et tout ce qu'elle a pu déplacer reprend sa place initiale si marqué. Toutefois, l'adversaire a le droit de faire appliquer la règle de l'avantage

## **REMARQUES**

**[Applicable au 01 janvier 2019 pour les arbitres de plus de 65 ans.](#)**

#### **Interruption d'activité :**

**Lorsqu'un arbitre n'a pas officié depuis plus d'un an, il devra faire la demande écrite auprès de son comité départemental de sa décision de reprendre l'arbitrage.**

**Après avoir recueilli l'avis de la commission d'arbitrage, le Comité Directeur pourra :**

- 1- décider de le réintégrer directement dans son corps arbitral, après un stage obligatoire de remise à niveau fédéral.**
- 2- refuser de le réintégrer après un débat contradictoire.**

**En cas de contestation de la décision, un recours pourra être exercé dans un délai de trente jours auprès de la Commission Nationale d'Arbitrage qui statuera en dernier ressort.**

## Radiation :

**Tout arbitre radié ne pourra plus exercer à la FFPJP ni auprès des fédérations avec lesquelles il existe une convention.**

## Statuts de l'arbitre :

Depuis le 1er janvier 2009, l'arbitre peut bénéficier d'une protection juridique prise en charge par la F.F.P.J.P.

Il est conseillé à tout arbitre victime d'une agression physique de se rendre immédiatement au service des urgences afin de se faire délivrer un certificat médical et de déposer plainte auprès de la Police ou Gendarmerie. Un rapport circonstancié sera adressé par voie hiérarchique au siège de notre Fédération.

Le seuil de déclenchement des cotisations sociales (URSSAF, CSG, etc.) est fixé, par année civile, quels que soient le nombre et la durée des manifestations (pour 2010 il est fixé à 5019.90 €).

Le statut juridique des arbitres est précisé aux articles L 223-1 à L 223-3 du Code du Sport suite à la loi 2006-1294 du 23 octobre 2006.

## Extraits Code du Sport :

« Art. L. 223-1. - Les arbitres et juges exercent leur mission arbitrale en toute indépendance et impartialité, dans le respect des règlements édictés par la fédération sportive mentionnée à l'article L. 131-14, compétente pour la discipline et auprès de laquelle ils sont licenciés. Cette fédération assure le contrôle de l'exercice de cette mission selon les règles et procédures préalablement définies conformément à ses statuts.

« Art. L. 223-2. - Les arbitres et juges sont considérés comme chargés d'une mission de service public au sens des articles 221-4, 222-3, 222-8, 222-10, 222-12, 222-13 et 433-3 du code pénal et les atteintes dont ils peuvent être les victimes dans l'exercice ou à l'occasion de l'exercice de leur mission sont réprimées par les peines aggravées prévues par ces articles. »

« Art. L. 223-3. - Les arbitres et juges ne peuvent être regardés, dans l'accomplissement de leur mission, comme liés à la fédération par un lien de subordination caractéristique du contrat de travail au sens de l'article L. 121-1 du code du travail. »

## **CONCLUSION**

### Tout arbitre est observé.

Plus son grade est élevé, plus il se doit de montrer l'exemple par son arbitrage rigoureux mais aussi par sa tenue irréprochable sur et hors des terrains.

Il ne doit jamais critiquer, devant témoins, les décisions prises par un autre arbitre, même s'il n'est que joueur ou spectateur.

Pour le développement de la pétanque, il doit aider à promouvoir de nouveaux talents de l'arbitrage auprès des jeunes dans les clubs.

Patrick Grignon

Président de la Commission

Nationale d'Arbitrage

Tél :+33(0)6 61 00 28 14

[Patrick.grignon@petanque.fr](mailto:Patrick.grignon@petanque.fr)