



Fédération
Sportive
et Culturelle
de France

BROCHURE TECHNIQUE

**RENCONTRE REGIONALE FSCF
PARKOUR**

18 et 19 avril 2026 - Chambéry (73)

LA FÉDÉRATION SPORTIVE ET CULTURELLE DE FRANCE

UNE FÉDÉRATION AFFINITAIRE MULTIACTIVITÉS

Créée en 1898, La Fédération Sportive et Culturelle de France (FSCF) développe et propose **des activités liées aux domaines sportifs, artistiques et culturels, des activités socio-éducatives ainsi que des actions de loisir pour tous.**

Forte de ses 153 536 adhérents et 1 346 associations affiliées, la FSCF encourage l'accès à la pratique de ses activités sous toutes ses formes : **initiation, découverte, loisir et/ou compétition.** Reconnue d'utilité publique, la FSCF est ouverte à tous sans distinction, dans le respect des idées, des possibilités et des particularités de chacun.

Elle **organise de nombreuses compétitions, manifestations et autres rencontres** toutes placées sous le signe de la convivialité et animées par la même ambition, celle du partage et de l'épanouissement dans la pratique de son activité.

Outre les activités qu'elle propose, la FSCF **favorise la formation des bénévoles et des professionnelles** (Brevets fédéraux, BAFA/BAFD, Brevets professionnels, Certificats de qualification, etc.), et développe ainsi depuis de nombreuses années un programme de formation ambitieux tant pour l'encadrement bénévole que professionnel.

LE PROJET ÉDUCATIF DE LA FSCF

La fédération défend un projet éducatif basé sur des valeurs universelles et humanistes. À travers ses différentes pratiques et actions qu'elle propose, la fédération vise à l'épanouissement harmonieux de la Personne dans toutes ses dimensions.

Dans cet esprit, la Fédération Sportive et Culturelle de France fonde ses objectifs éducatifs essentiellement sur des valeurs d'ouverture, de respect, d'autonomie, des responsabilités et de solidarité.

// CHIFFRES CLÉS

- 153 536 adhérents,
- 1 346 associations affiliées,
- Une présence dans 80 départements métropolitains ainsi qu'en Guadeloupe, en Martinique, à la Réunion et en Polynésie Française et dans 12 comités régionaux,
- 120 activités sportives, artistiques et culturelles,
- 36 compétitions ou rencontres nationales organisées chaque année,
- 30 410 journées de formation (toutes formations confondues hors formations professionnelles).



LE MOT DE L'ALERTE GENTIANES



Le club de l'Alerte Gentianes Chambéry est très heureux et fier d'accueillir l'ensemble des clubs et des pratiquants à l'occasion de cette rencontre régionale de Parkour, ouverte à l'ensemble des clubs nationaux de la FSCF, dans un cadre festif et compétitif.



COMITÉ DÉPARTEMENTAL
SAVOIE

Nous sommes fiers de nous associer à la FSCF, au Comité Régional Auvergne Rhône Alpes, au Comité départemental de la Savoie dont nous dépendons et au Comité départemental du Dauphiné également pour son soutien afin de proposer cette rencontre.



COMITÉ DÉPARTEMENTAL
DAUPHINÉ

Cet évènement s'inscrit pleinement dans notre volonté de contribuer au développement et au rayonnement du parkour, discipline exigeante, créative et porteuse de valeurs fortes : partage, respect, engagement et dépassement de soi.

Accueillir cette rencontre à Chambéry est pour nous une opportunité précieuse de rassembler la communauté autour de temps d'échange, de pratique et de transmission, dans un esprit à la fois sportif et convivial.



COMITÉ RÉGIONAL
AUVERGNE-RHÔNE-ALPES

Nous souhaitons à chacune et chacun une rencontre riche en expériences, en rencontres humaines et en inspiration, et espérons que ce rendez-vous marquera une étape positive pour le parkour, à Chambéry comme au niveau national.

Bienvenue à toutes et à tous, et très belle rencontre !

L'équipe Alerte Gentianes Chambéry



Vivons ensemble
l'expérience
sport et culture !

#FSCExperience
www.fscf.asso.fr



1. ACCUEIL

Lieu d'accueil :

Gymnase Jean Jaurès
49 avenue Jean Jaurès
73000 CHAMBERY

Horaires d'accueil :

Samedi 18 avril 2026 à partir de 8h

Dès l'ouverture des portes des gymnases, il y aura sur place des personnes de l'organisation vers lesquelles vous pourrez vous rapprocher pour toutes questions ou informations.

Numéro de téléphone en service du samedi au dimanche : **07 83 10 10 31**

2. DÉROULEMENT DE LA RENCONTRE

SAMEDI 18 AVRIL

■ **GYMNASE JEAN JAURES** : 49 avenue Jean Jaurès, 73000 Chambéry

8h : Ouverture du gymnase

8h30 : Briefing général, (présentation du week-end, rappel des règles essentielles, valeurs...). - **Présence obligatoire de tous les participants et coachs des différents clubs.**

10h-19h00 : Compétition

PALMARES : 19h30

DIMANCHE 19 AVRIL – SI NOMBRE ELEVE DE PARTICIPANTS

■ **GYMNASE JEAN JAURES**

8h : Ouverture du gymnase

8h30-12h : Compétition

PALMARES : 12h30

Dans la mesure du possible, un temps d'échauffement et de reconnaissance du tracé (notamment speedrun et freerun) sera organisé pour chaque catégorie.

Le règlement précis pour chaque épreuve est annexé au présent document.

Afin que l'évènement reste festif et accessible au plus grand nombre, et dans un objectif de faire pratiquer le plus possible, nous tâcherons d'organiser quelques sessions de pratique libre durant le week-end, permettant ainsi aux jeunes de partager les espaces, de s'entraider, de faire connaissance et se faire plaisir.

CATEGORIES D'AGE

- Traceurs nés de 2015 à 2017
- Traceurs nés de 2011 à 2014
- Traceurs nés en 2010 et avant

ÉPREUVES INDIVIDUELLES

SPEEDRUN

Objectif : aller le + vite possible d'un point A à un point B

- Parcours chronométré (le jeune buzz au départ et à l'arrivée pour établir son temps)
- Le tracé demandera fluidité, précision et efficacité des mouvements
- La rencontre se jouera en élimination directe
- Des duels seront tirés au sort en amont de la rencontre
- L'épreuve se déroulera en face à face, 2 jeunes s'élanceront en parallèle sur la même ligne
- Le plus rapide se qualifiera pour la suite de la rencontre et le perdant sera éliminé

Des tours préliminaires permettant de constituer un tableau final pourront être mis en place selon le nombre de participants par catégorie

- Exemple : 81 participants dans la catégorie 11/14 ans
- Objectif → 64 participants pour démarrer en 1/32èmes de finale
 - 47 joueurs seront directement qualifiés pour les 1/32èmes e finale
 - 34 joueurs seront tirés au hasard et joueront un tour préliminaire (total de 17 matchs dans notre exemple)
 - 17 joueurs seront qualifiés pour les 1/32e de finale et 17 joueurs seront éliminés lors du tour préliminaire

En cas de forfait d'un jeune, son adversaire sera automatiquement qualifié au tour suivant sauf en cas de repêchage au temps d'un joueur éliminé (à voir sur place selon la complexité)

| FREERUN

- Passage libre sur un espace défini et sur un temps limité (maximum 45 secondes)
- Epreuve demandant de la créativité et du style (construire une ligne)

Cette épreuve met l'accent sur la liberté de mouvement, l'esthétique, la fluidité, l'originalité et la maîtrise technique

- Chaque passage sera noté sur différents critères :
 - Fluidité (4 points)
 - Originalité (4 points)
 - Exécution (5 points)
 - Puis on applique un coefficient de difficulté compris entre 1 et 2 pour établir la note finale sur 26 points

➤ **La grille complète de notation est annexée au présent document**

Chaque concurrent fera un seul passage et le classement final sera déterminé par la note obtenue pour chaque participant

Cette épreuve étant la plus technique, elle requiert un certain niveau de pratique. **Les coachs des différents clubs doivent s'assurer que le jeune présente les capacités requises pour participer et ne pas se mettre en difficulté ou en danger.**

ÉPREUVES PAR EQUIPE

| CHAT-SOURIS

Format ludique et dynamique, accessible à tous

Les équipes de 3 joueurs devront être constituées uniquement de joueurs de la même catégorie d'âge en priorité

- En cas de forfait en amont ou le jour J d'un joueur, l'équipe restante pourra continuer avec 2 joueurs minimum. Si un joueur venait à se retrouver seul, l'équipe sera automatiquement éliminée.
- Aucune équipe interclubs ne pourra être constituée
- Des équipes de 4 pourront être exceptionnellement constituées si l'effectif par club ne permet pas la constitution d'équipes de 3 joueurs mais cela devra rester exceptionnel. Les matchs se joueront en 3 manches, le 4e joueur sera donc remplaçant et pourrait ne pas pratiquer (en cas de matchs multiples, possibilité de faire tourner le joueur remplaçant).

- Si pour des raisons pratiques et de nombre, des joueurs de catégories d'âge différentes sont dans la même équipe, l'équipe en question jouera dans la catégorie d'âge représentée par le joueur le + âgé
 - Exemple : une équipe de 3 joueurs formée avec des jeunes nés en 2015, 2016 et 2013. Cette équipe sera inscrite dans la catégorie 11/14 ans automatiquement car le joueur le + âgé est né en 2013

Le mode de qualification sera identique au speedrun, à savoir des matchs à élimination directe (possibilité également de tours préliminaires) ou des matchs de poule avec classement selon le nombre d'équipes par catégorie

La décision sera prise à l'issue de la clôture des inscriptions et sera communiquée au club dans un second temps. Le mode de qualification pourra différer selon les catégories.

PALMARES

Les classements et podiums seront établis par catégorie. Pour chaque épreuve, nous récompenserons les 3 premiers de chaque catégorie. Les classements seront mixtes.

3. ADRESSES UTILES

SALLE DE COMPETITION

Le gymnase Jean Jaurès est une salle multisport dans laquelle seront installés les 3 épreuves de la rencontre.

ACCES, PARKING ET STATIONNEMENT

Accès par les transports en commun : ligne 2 (Arrêt CAF)

Parkings Principaux :

- Q-Park Stade – Piscine (entrée par le crématorium), 62 Square Louis Sève 73000 Chambéry -> **7 minutes à pied**
- Q-Park Verdun, 212 Quai des Allobroges 73000 Chambéry -> **10 minutes à pied**
- Parking Indigo Chambéry Palais de Justice, 2 Place du Palais de Justice 73000 Chambéry -> **11 minutes à pied**
- Places de stationnement payantes possibles sur toute l'avenue Jean Jaurès et celle du Comte Vert sous réserve de places disponibles

4. HÉBERGEMENT

Voici une liste non-exhaustive des hébergements à proximité du gymnase Jean Jaurès.

Hôtels :

- Ibis Budget Centre :
https://all.accor.com/hotel/2548/index.fr.shtml?utm_campaign=seo+maps&utm_medium=seo+maps&utm_source=google+Maps
- Hôtel Mercure Centre :
https://all.accor.com/hotel/1541/index.fr.shtml?utm_campaign=seo+maps&utm_medium=seo+maps&utm_source=google+Maps
- Ibis Styles Centre :
https://all.accor.com/hotel/9541/index.fr.shtml?utm_campaign=seo+maps&utm_medium=seo+maps&utm_source=google+Maps
- B&B Hôtel Chambéry La Cassine : https://www.hotel-bb.com/fr/hotel/chambery-la-cassine?utm_source=googlemaps&utm_medium=fichehotel&utm_campaign=yext
- Hôtel Kyriad Chambéry : <https://chambery-centre-curiel.kyriad.com/fr/?sr=SEO GOOGLE>
- Théâtre Hôtel Chambéry : <https://hotelmania.net/hotel/chambery/theatre-hotel-chambery/>

5. RESTAURATION

Une buvette et de la petite restauration (hot-dog, crêpes salées et sucrées...) est prévue dans l'enceinte du gymnase tout au long de l'évènement, permettant ainsi au public et aux pratiquants de s'hydrater et de se restaurer.

Il sera interdit de boire et de manger dans le gymnase. Une grande tribune permettra d'organiser des regroupements pour se restaurer.

Merci d'avance de solliciter nos bénévoles et les produits proposés par notre club, nous permettant de financer l'organisation de l'évènement.

Possibilité de payer en espèces ou par carte bancaire.

6. CONSIGNES AUX ASSOCIATIONS

HORAIRES DE PASSAGES

Les horaires de passage seront communiqués dès que le nombre de participants par épreuve sera connu. Ils ne sont donnés qu'à titre indicatif et peuvent être avancés ou retardés le jour J selon le déroulé de la rencontre.

Afin de favoriser une fluidité lors des épreuves, chaque participant se verra attribuer un numéro unique afin d'être facilement identifié par les juges sur les épreuves.

Sur la main droite, le jeune devra arriver avec son numéro de participant inscrit au marqueur noir.

Sur la main gauche, le jeune devra arriver avec son numéro d'équipe (uniquement pour le chat/souris) inscrit au marqueur rouge.

Les numéros seront envoyés aux clubs quelques jours avant la rencontre.

INSCRIPTIONS ET LICENCES

Les inscriptions se font via le module manifestations sur Adagio.

Chaque participant pourra choisir de s'inscrire à une, deux ou trois épreuves, en concertation avec les coachs de leur club qui ont un rôle de conseiller.

Ce choix devra obligatoirement être précisé au moment des inscriptions et ne sera plus modifiable après la clôture. Merci d'être vigilant car des désistements de dernière minute pour des raisons autre qu'une blessure sont dommageables pour l'organisation.

Pour l'épreuve du chat/souris, les équipes devront être constituées au moment de l'inscription et ne seront plus modifiables par la suite. Attention à bien sensibiliser les jeunes pour ne pas pénaliser leurs coéquipiers. Nous vous rappelons qu'il faut prioriser les équipes de 3 joueurs pour favoriser le jeu et des équipes de même catégorie d'âge idéalement.

Si vous présentez des équipes de 4, il faudra désigner un remplaçant à chaque match avec le risque pour le jeune de ne pas participer selon les résultats.

Si vous présentez une équipe de 2, les risques encourus sont la fatigue excessive (peu de repos entre les manches) et le risque de blessure et donc de forfait d'une équipe avec un seul joueur.

Les licences acceptées pour cette compétition sont :

- AC (Activités en compétition)

Pour les traceurs non titulaires d'une licence compétition :

- Si le participant est mineur, une carte ponctuelle contenant une assurance pour la rencontre lui sera prise
- Si le participant est majeur, une carte ponctuelle contenant une assurance pour la rencontre lui sera prise et le président de son association fournira l'attestation de présentation du certificat médical.

TARIFS

Epreuve de speedrun : 4€ par participant

Epreuve de freerun : 4€ par participant

Epreuve du chat / souris : 12€ par équipe (peu importe si l'équipe est constituée de 2, 3 ou 4 joueurs, le tarif reste identique)

L'inscription se fera via Adagio jusqu'au 20 février.

Clôture des inscriptions : vendredi 20 février 2026 ; AUCUNE INSCRIPTION OU MODIFICATION D'ÉQUIPE NE POURRA ÊTRE PRISE EN COMPTE APRES CETTE DATE.

MATERIEL ADAPTE

La société Brick nous mettra à disposition des modules de Parkour en dur et des structures tubulaires. **Chaque participant devra obligatoirement porter une paire de baskets avec semelles claires et propres impérativement. Un contrôle sera réalisé lors du briefing général. En cas de non-respect de cette règle, les concurrents se verront refuser l'accès au plateau. Aucun participant en chaussettes ou avec semelles noires ou chaussures sales ne sera accepté.**

7. CONSIGNES AUX MEMBRES DU JURY

PRESENCE ET TENUE DES MEMBRES DE JURY

Lors de l'inscription, nous demandons à chaque club de nous indiquer le nom et prénom d'un bénévole afin de constituer une équipe chargée de :

- Chronométrier et juger le speedrun (accessible à toute personne, même un parent)
- Chronométrier et juger le chat / souris (accessible à toute personne, même un parent)
- Chronométrier le freerun (accessible à tous)
- Juger le freerun (demande des compétences en Parkour, une formation en visio sera proposée en mars pour expliquer le barème)

Chaque club devra fournir une ressource bénévole à partir du moment qu'il engage un traceur. A partir de 10 traceurs engagés, le club devra fournir au minimum 2 bénévoles pour le jugement (chaque club peut en fournir davantage s'il le souhaite).

Par souci de sécurité, CHAUSSURES DE SPORT OBLIGATOIRES pour tous les juges.

MATERIEL

Tout membre de jury doit se présenter avec son matériel complet :

- Les horaires de passage,
- Papier, stylos,
- Chronomètre.

ANNEXES

REGLEMENT DES 3 EPREUVES POUR LA RENCONTRE DU 18-19 AVRIL 2026

INFORMATIONS PRATIQUES :

- Chaque participant aura un numéro attribué permettant de faciliter l'appel
 - o Le numéro du participant devra être noté sur le dessus de la main de la main droite au marqueur noir et de manière lisible afin de se présenter aux juges de chaque épreuve
 - o Le numéro d'équipe devra être noté sur le dessus de la main gauche au marqueur rouge et de manière lisible afin de se présenter aux juges de l'épreuve du chat / souris
 - o Chaque participant est convoqué le samedi matin à 8h30 avec les numéros déjà inscrit sur sa main afin d'anticiper SVP. Merci de transmettre l'information aux jeunes.
- Les horaires de passages seront déterminés à l'avance
 - o Merci de les communiquer aux jeunes dès qu'ils seront envoyés, même si tout le monde est bien convoqué à 8h30 le matin pour faciliter l'organisation
- Les horaires pourront être modifiés et avancés en cas d'absentéisme. Ils ne sont donnés qu'à titre indicatif.

EPREUVE DE SPEEDRUN :

- Les jeunes partiront d'un point A (préalablement identifié et commun à tous) et devront réaliser le même parcours avec des franchissements. Le départ et l'arrivée seront situés au même endroit, ils réaliseront un aller-retour.
- Les jeunes déclencheront eux-mêmes le chronomètre à l'aide d'un buzzer en tapant de la main. Idem à l'arrivée, c'est eux qui arrêteront le chronomètre.
- Des juges seront situés sur le parcours afin de s'assurer que tous les points de franchissement sont effectués. Le juge rappellera le jeune s'il oublie de franchir un obstacle. Un jeune qui ne parviendrait pas à franchir un obstacle après 3 tentatives

sera autorisé à poursuivre le circuit (il sera forcément pénalisé car il aura perdu du temps).

- Exemple : le jeune tente de traverser une structure tubulaire et chute. Il devra recommencer 2 fois au moins. Si à la 3e tentative il chute de nouveau, il poursuivra le circuit
 - o Un jeune qui refuse délibérément de franchir un obstacle obligatoire malgré le rappel du juge sera éliminé
 - o La manière de franchir les obstacles reste libre bien entendu
- En cas de problème de chronomètre (ex : chrono qui ne se déclenche pas), des juges chronomètrieront par sécurité.
- En cas d'ex-aequo, les jeunes feront une 2e manche après un temps de récupération.
- Chaque participant aura un temps de reconnaissance avant son passage.

EPREUVE DE FREERUN :

- Une zone d'évolution sera préalablement déterminée et expliquée aux participants
- Au départ de l'épreuve, le jeune se placera à l'endroit qu'il souhaite, la main levée pour indiquer qu'il est prêt
- Chaque jeune aura 45 secondes maximum pour présenter un enchainement de son choix
- A la fin de son enchainement, pour indiquer qu'il a terminé, le jeune devra croiser les mains, poings fermés afin que les juges stoppent le chrono
- Le passage sera évalué et noté par des juges
 - o Le barème est ci-dessous :

Fluidité – Note A	Originalité – Note B	Exécution – Note C
Points retirés dès qu'il se produit une interruption dans la line SUR 4 POINTS	Les juges noteront la variété des mouvements proposés ainsi que leur nombre + l'utilisation de l'espace SUR 4 POINTS	Les juges seront attentifs sur les mauvaises réceptions, déséquilibres, chutes, placements hasardeux... SUR 5 POINTS
Chaque changement de rythme injustifié - 0,25 point	Nombre de mouvements proposés Entre 1 et 4 mouvements dans la line = 0,5 point De 5 à 9 mouvements dans la line = 1 point 10 mouvements et plus dans la line = 1,5 points	Chaque pose de genou et/ou coude - 0,25 point
Chaque hésitation - 0,5 point	Type de mouvements proposés (franchissements, mouvements de transitions, acrobaties) 1 type = 0,5 point 2 types = 1 point 3 types = 1,5 points	Chaque déséquilibre - 0,5 point
Chaque arrêt - 1 point	Exploitation de l'espace 0,25 point par zone (barres, sol, mur, hauteur/bloc)	Chaque chute - 1 point
Points retirés dès qu'il se produit une interruption de rythme dans la line	Les juges noteront la variété des mouvements proposés ainsi que leur nombre + l'utilisation de l'espace	Les juges seront attentifs sur les mauvaises réceptions, déséquilibres, chutes, placements hasardeux...

MISE EN PLACE D'UN COEFFICIENT DE DIFFICULTE POUR ETABLIR LA NOTE FINALE :

*1 = Pas d'acrobatie et seulement des mouvements de base

*1,2 = Acrobaties de base (AV, AR et Costal puis sortie barre)

*1,4 = Demi-vrille - variantes des acrobaties de bases (pied lune, gainer, secret, kong front...)

*1,6 = Vrille complète - combo d'acrobaties donc enchaînement d'acrobaties de bases (ex : pied lune, scoot back/lune)

*1,8 = Vrille et demie (540) et variantes complexes (Cast gainer, cast side, cast front, kong gainer...)

*2 = Double et + /combo complexes et techniques (mouvements de tricking)

La note finale sera donc basée sur les 3 critères ainsi que le coefficient de difficulté (note maximale = 26 points)

**La note finale sera donc basée sur les 3 critères ainsi que le coefficient de difficulté
(note maximale = 26 points)**

ORIGINALITÉ = a

FLUIDITÉ = b

EXÉCUTION = c

Coefficient de difficulté : X

$$\text{NOTE FINALE} = (A+B+C)*X$$

BONUS A L'APPRECIATION DU JURY

Dans le cas d'une égalité, les juges seront libres de revaloriser la note d'un participant afin de les départager

EPREUVE DU CHAT ET DE LA SOURIS :

- Un match se jouera en 3 manches
- Chaque équipe désignera l'ordre de passage de ses joueurs qui devront tous jouer au moins une manche (sauf si équipe de 4)
- Match en 1 contre 1 sur une zone d'environ 10x10 m constituée d'obstacles
 - o 1er temps : un joueur (le chat) aura 20 secondes maximum pour toucher l'autre joueur (la souris) avec sa main uniquement.
 - o 2e temps : on inverse les rôles
- Le joueur désigné « chat » part d'un point désigné par le juge, commun à tous
- La joueur désigné « souris » se positionne à l'endroit où il veut
- Des juges seront chargés de chronométrier et de vérifier lorsqu'une touche est effectuée avec la main
- Les obstacles ne peuvent pas être poussés volontairement pour piéger l'adversaire
- Tout comportement dangereux sera sanctionné par une défaite immédiate
- Si le joueur « chat » sort de la zone de jeu, ceci est considéré comme une évasion de la souris (la souris fait marquer un point à son équipe)
- Si le joueur « souris » sort de la zone de jeu, le chrono est arrêté et retenu comme une touche
- Si le joueur « chat » n'a pas touché le joueur « souris » au bout de 20 secondes, ceci est considéré comme une évasion et le chrono est stoppé (la souris fait marquer un point à son équipe)
- Les matchs seront déterminés à l'avance via un tirage au sort
- Une finale pour la 3e place sera disputée à l'issue des ½ finales pour déterminer le podium
- Résultat lors d'une manche : est désigné vainqueur celui qui a touché le plus rapidement la souris. Le vainqueur fait marquer 1 point à son équipe. En cas de match nul (temps identique), chaque joueur donne 1 point à son équipe. En cas de défaite, aucun point n'est marqué
- En cas d'égalité à l'issue des 3 manches, c'est le chat le plus rapide qui qualifiera son équipe (exemple : l'équipe A a touché la souris de l'équipe B en 7 secondes lors du 1^{er} match. C'est le meilleur temps à l'issue des 3 manches. L'équipe A est qualifiée et l'équipe B est éliminée).
 - o On privilégie la rapidité en cas d'ex-aequo
 - o Si malgré cela, les 2 équipes sont toujours à égalité, on jouera une manche décisive. Chaque équipe désignera un joueur. Un tirage au sort déterminera le chat et la souris. Si le chat touche la souris en moins de 20 secondes, son équipe sera qualifiée, sinon c'est l'équipe de la souris qui sera qualifiée.

Vivons ensemble l'expérience sport et culture !



Fédération Sportive et Culturelle de France ■ 22 rue Oberkampf ■ 75011 Paris
T +33(0) 1 43 38 50 57 ■ F +33(0) 1 43 14 06 65 ■ fscf@fscf.asso.fr ■ www.fscf.asso.fr