

LE RETOUR DE LA FELCAN



Retour de la FELCAN

La 6^{ème} édition de la FELCAN, compétition annuelle entre les félins et les canins démarre la semaine prochaine.

Avec les années, la compétition a pris un maximum d'importance des deux côtés, et les parties prenantes sont motivées comme jamais pour cette édition.

Le Birdland, peuple de piafs, accueillera la compétition cette année et fournira les arbitres pour assurer l'impartialité.

La traditionnelle compétition comporte comme tous les ans 7 épreuves (une par jour) et le vainqueur sera celui qui aura remporté le plus de points.

On rappelle à ce jour que les félins ont remporté presque toutes les éditions car ils se sont inclinés seulement lors de la FELCAN 3.

La cérémonie d'ouverture aura lieu ce soir, les canins perdants de l'année dernière devant tirer les mini-chars des félins, l'humiliation faisant partie du folklore.

Les équipes pour la FELCAN

Les canins et les félins ont annoncé la composition de leurs équipes pour la FELCAN qui démarre ce lundi.

On retrouve quelques figures connues des dernières éditions.

Petite surprise côté canin avec la nomination de Raoul Clébard en tant que capitaine et à noter également l'absence de Charim Bencat côté félin, toujours boudé par le sélectionneur Didier Deschattes.

Mais l'énorme surprise qui va faire parler au Catstan est la sélection inattendue de Bernard Minou côté Félin, lui qui est surtout connu pour être l'interprète du générique du dessin animé Miouman.

Félins : Becatbauer (Capitaine), Laure Miaudou, Oscan Pistorius, Niko Catbatic, Luka Catbatic, Pascat Granreuf, Philippe Chadeloro, Bernard Minou, Nico Anelcat, Martin Fourre-Cat, Tiger Bois.

Sélectionneur : Didier Deschattes

Canins : Raoul Clébard (Capitaine), Ronaldog, Stéphane Dalmatien, Edgar Lepit, Michael Clebs, Raymond Poulimédor, Ibrahim Orvit, Léon Marchien, Carlyn Lewis, Julian Alaniniche, Jeannie Longrogne

Sélectionneur : Raymond Dogbébête

Les épreuves

JOUR 1 - Le 4xRelais-Bâton

Epreuve de rapidité par équipe de 4 avec obstacles, le but étant de terminer le parcours le plus vite et de transmettre le Relais-Bâton composé de viande.

JOUR 2 - La Chorégraphie synchronisée

Epreuve d'improvisation d'une Chorégraphie en couple au rythme des chants de l'orchestre animal.

JOUR 3 - La Plage aux Jouets

Epreuve consistant à trouver des jouets cachés dans le sable sur une plage. 2 équipes de 3, 9 jouets cachés, le premier à en ramener 5 dans son camp gagne.

JOUR 4 - La Pyramide Saucisse

Une grosse saucisse à 3 mètres de hauteur à manger le plus rapidement possible. En équipe de 6 pour pouvoir atteindre le sésame, cela mêle travail d'équipe et appétit.

JOUR 5 - Le Patte-Balle

Epreuve en 5 contre 5, tous les coups sont permis. Le but est de taper la balle derrière la ligne adverse pour gagner, la première équipe à 3 points remporte la partie.

JOUR 6 - Le viandard

Epreuve de dégustation à l'aveugle en duel entre les 2 capitaines d'équipe qui doivent indiquer si les bouchées dégustées contiennent de la viande ou pas. Avec un petit bol de croquettes avant chaque dégustation pour tromper le palais.

JOUR 7 - L'arène des Trônes

Epreuve finale toujours aussi impressionnante, 3 trônes et une arène pleine de pièges et de tentations. Le but est de prendre le contrôle de tous les trônes. L'épreuve démarre au lever du soleil et se stoppe dès le coucher de celui-ci. Les équipes sont composées des participants restants des 6 premiers jours de compétition et tout est permis.

