

FICHE D'ACCUEIL

FANFARE LA RIPAILLE A SONS

*SPECTACLE DIURNE OU NOCTURNE
EN EXTERIEUR*

(Adaptable en intérieur sous réserve)

CONTACT

Pour toute question, contacter Pierre-Yves Rouxel au 06 59 89 72 66

DUREE DU SPECTACLE

Planning type :

- 2 sets de 45 mn à 60mn max
- pause entre les deux sets : 30mn minimum, 1h30 maximum

NB : ce planning type peut être adapté, à condition que le temps entre le début du 1^{er} set et la fin du dernier set n'excède pas un total de 3h00.

L'équipe de la fanfare sera présente 30 mn avant le début du spectacle pour le montage du triporteur sur lequel est installé la batterie.

DEAMBULATION

L'Organisateur prévoira 1 accompagnateur de la fanfare dont la mission sera de guider le groupe. NB : cet accompagnateur sera amené à pédaler pour déplacer le triporteur pendant la déambulation.

De l'eau sera mise à disposition des musiciens pendant les sets, et une boisson (vin/bière et jus de fruit) sera offerte à la pause.

REPAS

Si la pause entre le premier et le deuxième set se situe à l'heure du déjeuner ou du dîner, l'Organisateur fournira un repas chaud (entrée, plat, dessert + boissons) pour 12 à 15 personnes.

Si le triporteur n'est pas visible depuis le lieu du repas, un espace fermé devra permettre son stockage, sinon un gardiennage devra être prévu par l'Organisateur.

LOGES

Prévoir des loges pour 12 à 15 personnes, à proximité du lieu de représentation et fermant à clef, avec : sanitaires, chaises, point d'eau, gobelets, petite collation...

ESPACES REQUIS

Un parking doit être prévu pour notre camion de 6m de long.

Une aire de montage du triporteur d'un minimum de 10m x 3m doit être à proximité du parking prévu pour le camion.

Pour la jonction entre l'aire de montage et le début du spectacle
ET pour tout le parcours de la déambulation :

- notre triporteur ne peut pas circuler sur des escaliers, pentes raides ou terrains accidentés ;
- le circuit doit permettre le passage du triporteur dont les dimensions sont : 2,20m de haut / 1,30m de large / 3,10m de long.

