

MQC Fiche technique Résidence version 06-22

1) Référent accueil Son et éclairage :

Cédric Alen +32 486 97 31 68 - cedricalen@gmail.com

Référents organisation, programmation et contrats :

Céline Struelens +32 495 25 55 65 - celinestruelens@me.com

Thomas Predour +32 495 67 58 61 - infos@lamaisonquichante.be

2) Dans la salle de spectacle : (voir plan ci-joint)

A - Liste du matériel :

Matériel LUMIÈRE :

Texte
Texte

- CONSOLE LUMIÈRE STRAND 200 PLUS
- 4 PAR LED OLD GÉNÉRATION (A VÉRIFIER BRUYANT)
- 6 PAR LED BRITEQ PRO BEAMER ZOOM MK3
- 4 SHOWTEC ACT PC 60 RGBW + porte filtre et volet
- 10 PC LED BRITEQ BT-THEATRE 100EC Mk2 FRESNELS 100 WAT (10 PORTES FILTRES ET 8 VOLETS DISPONIBLE)
- 20 CÂBLES DE SÉCURITÉ EN ACIER EN 12385 6 X 19 + WSC Ø 4 MM
- 6 PIEDS DE SOL UTILISABLE VIA CROCHET
- 10 CÂBLES DMX 3 PIN 5M
- 6 ADAPTATEURS DMX XLR FEMELLE 3 BROCHES - XLR MÂLE 5 BROCHES
- 6 PERCHES FIXES HAUTEUR 3,8M ÉQUIPÉES DE 3 CIRCUITS DE 16 AMPÈRES CHACUNE ET D'UN CIRCUIT DMX PRÉ-CABLÉ (SPLITTER DMX)
- 2 DÉPARTS CONSOLE DMX AU SOL
- PRISE DE 16 AMPÈRES EN FOND DE SCÈNE AU SOL ET DE CHAQUE COTÉ DE L'ENTRÉE DE LA SALLE
- 4 PIEDS LUMIÈRE MANFROTO + SPIGOTS + 2 BARRE ALU 1 M + DEMI NOIX TRAVHIDRO
- ATTENTION NOUS N'AVONS PAS DE GÉLATINES !

MATÉRIEL SON :

- 1 CONSOLE SOUNDCRAFT SIGNATURE 22 MTK
- 1 MULTI DE 30M AVEC 32 IN ET 8 OUT (1 IN HS ET 1 OUT HS)
- 1 SOUS-MULTI DE 12M 8P EN XLR
- 4 MICROS SHURE SM58 LC
- 2 MICROS SHURE SM57
- 2 MICROS AKG C451
- 6 GRANDS PIEDS MICRO AVEC PERCHE TÉLÉSCOPIQUE
- 1 PETIT PIED MICRO
- 3 RETOURS DE SCÈNE AMPLIFIÉ 450 W RMS 900W PEAK DE MARQUE THE BOX PRO MOON A15
- 2 DI BOX MILLENIUM ACTIF ENTRÉE JACK, SORTIE XLR ET JACK PARALLÈLE, INTERRUPTEUR DE MASSE, PAD ATTÉNUATEUR -20 DB, FONCTIONNE AVEC PILE 9V THOMANN OU ALIMENTATION PHANTOM 15-52V
- 2 DI BOX BSS AR133
- 1 SYSTÈME DE FAÇADE BOSE AVEC SUB BASS + FRONT FILL DE 2 ENCEINTES AMPLIFIÉES 200 WATTS

- 1 ENCEINTE AMPLIFIÉE 200 WATTS (STOCK)
- 2 SPIGOTS POUR METTRE LES ENCEINTES SUR PIED LUMIÈRE

CÂBLES LUMIÈRE ET SON :

ATTENTION LES CÂBLES REPRIS CI-DESSOUS SONT UN STOCK DE CÂBLES 3 PIN XLR UTILISABLE POUR LA LUMIÈRE ET LE SON À LA MAISON QUI CHANTE ET EN CONSIDÉRANT QUE 4 PC ET 4 PAR LED SONT INSTALLÉS DANS LE GRILL (À L'AIDE DES 10 CÂBLES DMX NOTÉ DANS LA PARTIE MATÉRIEL LUMIÈRE) AVANT COMPTAGE DE CE STOCK.

DONC VEUILLEZ CONSIDÉRER QUE POUR CHAQUE PROJECTEUR UTILISÉ EN + ET POUR CHAQUE RETOUR AMPLIFIÉ IL VOUS FAUDRA DÉCOMPTER AU MOINS UN CÂBLE.

- 4 XLR 3 PIN 2M
- 19 XLR 3 PIN 5M
- 14 XLR 3 PIN 10M
- 4 JACK-JACK MONO 3M

CÂBLES ÉLECTRIQUE

- 14 RALLONGES SECTEURS 5M
- 7 RALLONGES SECTEURS 10M
- 8 TRIPLETTES NOIRES
- 1 TRIPLETTE BLANCHE
- 2 RALLONGES SECTEURS 3M BLANCHE
- 1 ROULEAU +/- 20M AVEC 4 PRISE (NOIR)
- 1 ROULEAU +/- 20M AVEC 4 PRISE (ORANGE)

Dans quel ordre allumer et/ou éteindre le système de sonorisation?

Pour allumer :

1. la console
2. le processeur (juste au dessus des amplis)
3. les amplis

Pour éteindre :

1. les amplis
2. le processeur
- 3 la console

B - Infrastructure salle de spectacle :

- **Dimensions plateau :** 9 m d'ouverture X 6,5 m profondeur X 3,8m hauteur sous perche
- **Perches fixes :** 7 perches sont 4 sur le plateau et 3 au dessus du gradin (hauteur 3,8m) Voir plan ci-joint.
- **Installation électrique :** Chaque prise installée dans la salle est dotée d'un numéro relié à un patch central situé dans la pièce technique à l'étage (uniquement accessible avec un membre de l'équipe). On trouve ces boitiers prises à gauche et à droite quand l'on rentre dans la salle par l'entrée publique ainsi qu'en fond de scène. Chaque circuit a une puissance de 16 Ampères.



- Il y a également des sorties DMX pour la console à gauche lorsque l'on rentre dans la salle par l'entrée publique.



- Chaque perche est équipée de six prises avec trois circuits directs de chacun 16 ampères et d'un circuit DMX indépendant contrôlé par un splitter DMX présent dans le patch de l'étage (uniquement accessible par l'équipe de la MQC). Les prises sont numérotées par circuits (3 prises sur chaque numéro de circuit).
- Le système est fait pour accueillir uniquement des sources LED. Nous n'avons pas de gradateurs pour des spots halogènes. Vous pouvez compléter notre matériel light vous-mêmes avec votre matériel mais Il est interdit, sauf accord express de connecter des projecteurs halogènes .
- Éclairage de service led au plafond en deux circuits avec interrupteurs à l'entrée de la salle.
- Pour le son : Façade avec ampli, processeur et baffles de Marque Bose.

- La scène est équipée d'un tapis de danse sur un plancher flottant à nettoyer uniquement à l'eau claire.
- Il y a un gradin qui peut comprendre entre 140 personnes environ.
- Toute la salle est entourée de pendrillons sur rails.

3) Le chauffage :

Nous n'avons pas de thermostat central mais chaque radiateur est pourvu d'une vanne thermostatique.

Dans la salle, il y a une ventilation en double flux qui fonctionne de manière continue. S'il fait trop froid, il y a un radiateur de part et du gradin (ils peuvent être cachés par les pendrillons).

Pour les radiateurs du hall, les laisser sur « 2 » quand on quitte le lieu.

4) Alarme :

- **L'alarme incendie** : Elle est active. ATTENTION A L'UTILISATION DE FUMÉE DANS LA SALLE !!!

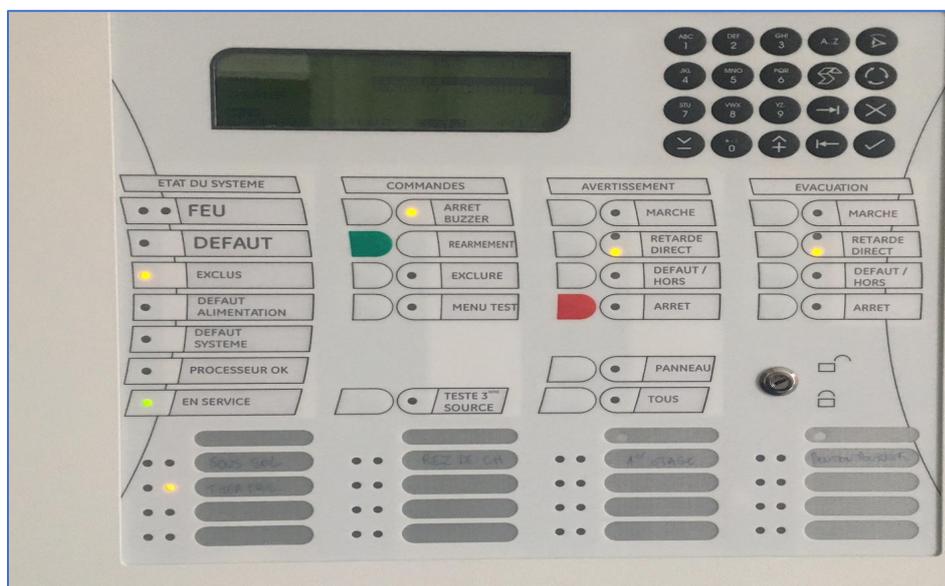
En effet, il y deux détecteurs de fumée au dessus de la scène et côté jardin qui peuvent déclencher l'alarme en cas d'utilisation de fumigène.

- Elle se déclenche automatiquement via les détecteurs de fumées.
- Elle se déclenche également via les boutons poussoir (petits boîtiers rouges).

Démarches pour stopper l'alarme en cas de déclenchement accidentel :

En cas d'intrusion ou détecteur de fumées :

1 - Aller à la boîte centrale de l'alarme qui est dans le couloir principal.



2 - Mettre la petite clé dans le tableau et la tournée pour le déverrouiller si celui ci ne l'est pas déjà.

3 - Ensuite, appuyer sur le bouton rouge « Arrêt » ainsi que l'autre bouton « arrêt » situé à droite de celui-ci. La sirène s'arrêtera mais un bip persistera. Pour stopper celui-ci, il faut appuyer sur la touche « arrêt Buzzer » (juste au-dessus de la touche verte).

4 - Ensuite, il faut réarmer l'alarme. Pour ce faire, il faut appuyer 3 secondes sur la touche verte « Réarmement puis sur la touche « arrêt Buzzer ».

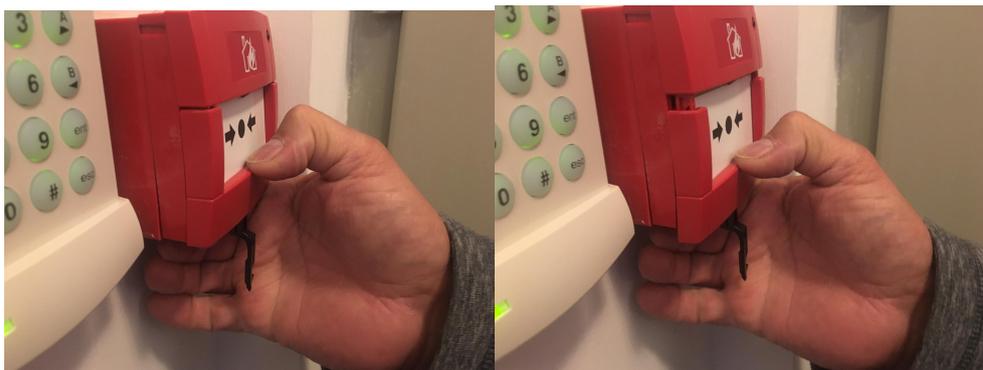
Si l'alarme a été déclenchée suite à l'utilisation des boutons poussoirs (boîtiers rouges), il faut d'abord les réarmer avant de faire la procédure du tableau central.

Voici la procédure :

- 1) Pousser le petite clé noire dans l'encoche prévue à cet effet dans le boîtier rouge jusqu'à entendre un « clic ». Attention, il faut la pousser de manière bien verticale, dans le bon sens (voir photos ci-dessous).



2) Quand elle est bien enfoncée, baisser le clapet.



3) Remettre la petite plaque blanche en place et refermer le clapet. La clé noire n'est pas nécessaire pour cette opération.

Ensuite, aller au tableau central et suivez la procédure décrite ci-dessus.

Attention, la porte d'entrée, la porte battante de la salle et la sortie de secours DOIVENT restées libre d'accès et dégagées.

Dans la salle, la sortie de secours se situe à « cour » de la scène et monte à travers un escalier. En haut, se situe une porte d'évacuation qui donne sur la cour arrière du bâtiment. **ATTENTION**, il ne faut jamais ouvrir cette porte, sauf en cas d'urgence, car elle donne chez nos voisins (l'ABCD). Cette porte est mise sous alarme.

5) L'estanco ou lobby :

Sauf urgence, ce local n'est pas accessible aux résidents. La clé se trouve dans un boîtier situé à gauche de la porte et qui s'ouvre grâce à un code . En cas de nécessité merci de contacter un membre de l'équipe de la MQC . Dans cette pièce, l'on trouve plusieurs choses :

- Toutes les clés du bâtiment sont dans une petite boîte accroché au mur (à droite quand on rentre).
- Le tableau électrique. Ne toucher à rien sauf le fusible du haut à droite " F3 TD local technique +1" (voir photo). Il permet de brancher ou débrancher l'alimentation électrique des circuits perches et sol de la salle de spectacle. On peut le couper lorsque l'on quitte la salle pour être sur que plus rien n'est sous tension dans la salle de spectacle. ATTENTION, bien s'assurer que tout est bien éteint dans la salle avant de le couper.



- L'armoire verte : Toutes les réserves (Produits d'entretiens, outils, sacs poubelles, ...) sont dans cette armoire.
- Des bacs, seaux, torchons, rallonge, balais, aspirateur, raclette, ...
- La laveuse automatique. A utiliser UNIQUEMENT par notre équipe.

6) La cuisine :

- Elle est équipée de 2 plaques de cuissons à induction, 3 machines à café (1 Nespresso Magimix + 2 machines à filtre), 1 micro-onde, 1 lave vaisselle.
 - o A noter que le lave vaisselle est en utilisation pour notre équipe seulement . Merci aux résidents de faire leur vaisselle à la main .

- Voici la liste du petit matériel :

15 grandes assiettes
18 petites assiettes
6 assiettes à soupe
11 tasses à café
6 sous tasses
6 bols blancs
1 plat
3 plateaux bois
60 verres à eau
14 verres à eau colorés
6 verres en plastic couleur
2 verres à bière
28 grandes cuillères
7 petites cuillères
12 petites fourchettes
33 couteaux normaux
3 couteaux petit alu viande
1 grand couteau alu
3 couteaux manche bois
2 couteaux légumes
6 essuies vaisselle
3 sous plat
2 ouvres bouteille
1 filtre the
1 pince à pâtes

Dans la cuisine, il y a sur le mur un boîtier qui contrôle la ventilation des toilettes.
Ne pas oublier de la couper en fin de journée si vous l'avez enclenché.

Des poubelles sont mises à disposition :

Jaune = Papiers-cartons.

Bleu = PMC.

Blanc = Déchets ménager.

Le jour de ramassages est le **MERCREDI MATIN** pour tous + samedi matin pour les déchets ménagers.

MERCI DE GERER LES POUBELLES EN FONCTION DE LEUR REMPLISSAGE ET DE PENSER À LES PRÉPARER AFIN DE LES METTRE DANS LA RUE LE MARDI SOIR (tous déchets)

OU LE VENDREDI SOIR (uniquement les déchets ménagers)

7) Les toilettes :

La lumière est automatique. S'assurer qu'elle reste propre, qu'il y a du savon et suffisamment de papier toilette.

8) Le Hall :

En cas d'utilisation du lieu avec du public, il est important de laisser la porte vitrée juste après la porte d'entrée en bois en position ouverte. On peut la bloquer via l'interrupteur avec un autocollant jaune à gauche de la porte d'entrée.

La porte d'entrée peut se verrouiller manuellement de l'intérieur avec la manette de rotation sur la porte. Celle-ci peut néanmoins s'ouvrir de l'extérieur avec une clé sans souci.