

FICHE TECHNIQUE — DUO SANGLES

Numéro aérien en duo, à hauteur variable — AKROS Compagnie

Fiche d'implantation pour les organisateurs et les régisseurs



1. LE NUMÉRO

Numéro de sangles aériennes **en duo** : portés, figures à deux et balancés, pendant que le point d'accroche **varie de hauteur** grâce à un moteur de vol humain piloté depuis la coulisse. Chaque artiste évolue sur sa propre sangle ; les deux sangles se rejoignent sur une **plaque multipoints** reliée par corde ou câble au moteur. Le numéro se joue à l'aplomb du point, dans un volume de débattement entièrement dégagé.

Durée du numéro	De 5 à 20 minutes
Artistes	2, + 1 opérateur moteur
Hauteur sous le point	7 à 10 m (idéal)
Zone au sol dégagée	7 × 7 m minimum
CMU — poulies A et B	1000 kg chacune
CMU — ancrage au sol du moteur	1000 kg
Installation / désinstallation	~ 2 h (selon le lieu)

Photo : © à préciser

2. LES TROIS POINTS D'ANCRAGE

Point	Où et quoi	CMU minimale
Point A poulie	Poulie à l'aplomb des artistes, exactement au-dessus de la position de jeu. Immobile pendant le numéro.	1000 kg
Point B poulie	Poulie de renvoi en coulisse, à l'aplomb du moteur. Immobile pendant le numéro.	1000 kg
Sol moteur	Ancrage au sol sous le point B — ou lest équivalent — pour amarrer le moteur de vol humain.	1000 kg

Les trois valeurs sont des **CMU** (charge maximale d'utilisation). Ce qui compte est que chaque point soit **garanti pour la charge indiquée**, quelle que soit sa nature : structure du bâtiment (charpente, poutre, dalle porteuse, anneau scellé), pont ou structure motorisée. Le renvoi d'angle dans chaque poulie cumule les efforts des deux brins : les points hauts encaissent donc bien plus que le seul poids du duo. Une **confirmation écrite** des charges par le responsable technique du lieu est demandée avant la date.

3. CHAÎNE D'ACCROCHE

- **Chaîne d'accroche, du bas vers le haut** : 2 sangles aériennes → 2 émerillons (un par sangle) → plaque multipoints → émerillon → mousqueton → corde ou câble de manœuvre → poulie A (mousqueton + élingue) → poulie B (mousqueton + élingue, en coulisse) → moteur de vol humain, ancré au sol.
- **Un émerillon par sangle est indispensable** : il libère la rotation indépendante de chaque artiste.
- **La plaque multipoints** réunit les deux sangles et répartit la charge du duo vers le point de levage unique.
- **Circulation sans entrave** : sur tout le trajet (artistes → A → B → moteur), la corde ou le câble doit circuler librement, loin de tout appareil ou objet contondant, coupant et/ou chauffant.

4. SCHÉMA D'IMPLANTATION

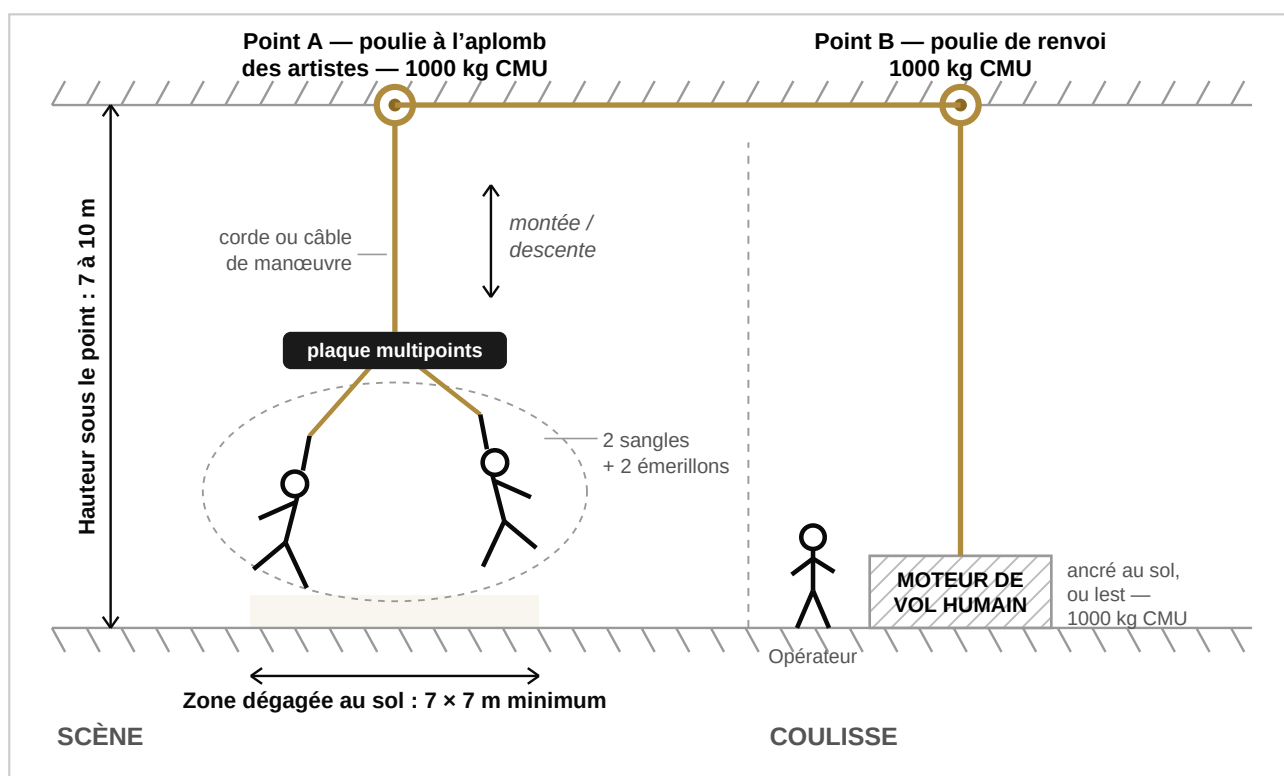


Schéma d'implantation — non à l'échelle. L'implantation exacte est adaptée à chaque lieu avec le régisseur.

5. ESPACE SCÉNIQUE & MOTEUR

- **Volume de débattement libre** : pas de projecteurs, perches ni éléments suspendus trop proches sous le point d'accroche central — les balancés du duo doivent rester libres.
- **Sol plan, stable et plat** sous l'aire de jeu ; aucun passage ni élément de décor sous les sangles pendant la prestation.
- **Temps de gréement** : prévoir un temps pour descendre ou accrocher les sangles avant la prestation.
- **Alimentation électrique** au niveau du moteur, selon le moteur utilisé : 220 V monophasé (≈ 3000 W, prise standard) ou triphasé (≈ 6000 W). À caler avec le lieu avant la date.
- **Si le lieu dispose de son propre moteur de vol humain** : nous transmettre marque, modèle et caractéristiques — son utilisation est étudiée au cas par cas.
- **Opérateur dédié** pendant toute la manœuvre : c'est lui qui pilote la montée et la descente du duo. La zone du moteur reste dégagée.

6. À ANTICIPER AVEC L'ORGANISATION

- **Échange préalable avec le directeur technique** : indispensable pour valider la faisabilité, les charges et l'emplacement des deux points avant la date.
- **Accès aux points hauts** le jour de l'installation : gril praticable, nacelle ou échelle sécurisée, ainsi qu'une personne du lieu si le montage le nécessite.
- **Temps de montage** : ~2 h, variable suivant le lieu. **Préparation des artistes** : 2 h (échauffement, maquillage...).
- **Sono** : sono fournie par l'organisateur, bande-son transmise à l'avance (mp3 ou WAV). **Lumière** : fournie par l'organisateur, à caler avec le régisseur du lieu.
- **Loge** : un espace qui permet de mettre en sécurité costumes, vêtements et accessoires. Catering à prévoir.

7. MATÉRIEL

Fourni par la compagnie	À fournir par l'organisation
2 sangles aériennes 3 émerillons (2 aux sangles + 1 de tête) Plaque multipoints Mousquetons Corde ou câble de manœuvre 2 poulies + élingues (points A et B) Moteur de vol humain (ou celui du lieu, à étudier) Bande-son du numéro (mail ou clé USB)	2 points d'accroche garantis 1000 kg CMU chacun , avec confirmation écrite Un ancrage au sol de 1000 kg CMU sous le point B, ou la possibilité d'y mettre en place un lest équivalent Alimentation électrique au niveau du moteur : 220 V monophasé, ou triphasé selon le moteur retenu Contact direct du responsable technique Moyen d'accès aux points hauts (gril, nacelle, échelle sécurisée) Sono (mp3 ou WAV) et éclairage Loge avec catering

8. ACCUEIL DES ARTISTES

- **Loge ou espace de préparation** : accessible au minimum 1 h avant le passage, avec miroir, point d'eau et accès aux toilettes.
- **Espace d'échauffement** : calme et sécurisé, au sol, 2 × 2 m minimum par artiste.

9. SÉCURITÉ

- Contrôle du gréement par la compagnie avant chaque représentation.
- Personne ne circule sous les artistes ni sous le moteur pendant la manœuvre.
- Toute modification de l'implantation doit être validée par la compagnie.

10. CONTACT

AKROS Compagnie — Thomas Le Groignec
Akros.cie@gmail.com — 06 80 78 56 62
www.akros-cie.fr