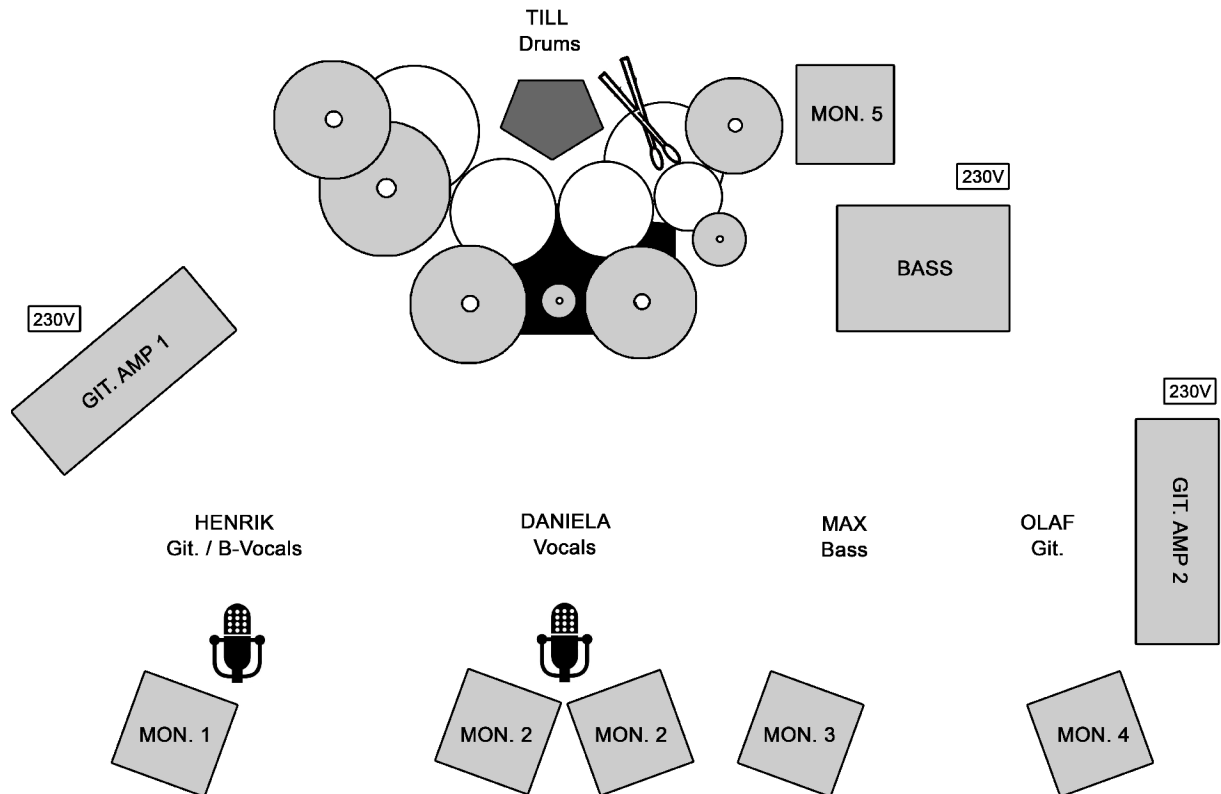


HEADSHOT

STAGE PLOT & TECH RIDER



<u>CH.</u>	<u>INSTR.</u>	<u>MIC.</u>	<u>INSERT</u>	<u>STATIV</u>
01	Kick in	Beta 91/e901	Gate	
02	Kick out	D112/Beta 52	Gate	klein
03	Snare	Beta 57/SM 57	Gate	klein
04	Hi-Hat	AKG C1000 S o.ä.		klein
05	Floor Tom	Opus 87/e604 o.ä.	Gate	claw
06	Low Tom	Opus 87/e604 o.ä.	Gate	claw
07	Mid Tom	Opus 87/e604 o.ä.	Gate	claw
08	High Tom	Opus 87/e604 o.ä.	Gate	claw
09	OH L	Condenser		gross
10	OH R	Condenser		gross
11	Bass	D.I.-Box	Comp.	
12	Bass	BF 521/SM 58	Comp.	klein
13	Git. L	SM57/Beta 57		gross
14	Git. L	MD 409/ e906		gross
15	Git. R	SM57/Beta 57		gross
16	Git. R	MD 409/ e906		gross
17	B-Voc.	SM58	Comp.	gross
18	M-Voc.	Beta 58	Comp.	
19	Voc Split	Y - nur bei Monitor Mix FOH		
20	Spare Voc	Beta 58		
21	Spare Split	Y - nur bei Monitor Mix FOH		
St 1	CD Player			
St 2	Multi FX Ret	Yamaha SPX		
St 3	Reverb Ret	Lexicon PCM		

Alle Stative bitte mit kurzem Teleskopgalgen. Falls keine Claws oder Rim-Klemmen vorhanden sind entsprechend mehr Stative einplanen. 1 Subsnake mit 12 Kanälen wäre sehr hilfreich.

FOH

Pult (Midas, Soundcraft, DDA)

KEIN DIGITALPULT!!

20 Mono-Kanäle mit Inserts, Low Cut und 4- Band EQs

mit 2 semiparametrischen Mittenbändern

3 vollwertige Stereo- Kanäle (EQs, AUX), 6 Subgruppen oder VCA,

mind. 7 AUX (pre/post schaltbar)

Peripherie

2 x 31- Band EQ für FOH (BSS, Klark)

7 Gates (BSS, Drawmer)

4 Stereo-Compressoren (BSS, Klark, Drawmer, dbx)

1 Multi FX (Yamaha SPX)

1 hochwertiges Reverb (Lexicon PCM)

1 CD Player

MONITOR

mind. 5 Wege;

5 x 31- Band EQ für Monitor (BSS, Klark)

5 identische Wedges, mind. 12/2 Systeme

1 kräftiges Drumfill mind. 12/2 + Subwoofer

auf großen Bühnen bzw. Open Air Sidefills

entsprechendes Amping.

PA-SYSTEM

hochwertiges Mehr-Weg Aktiv-System,

Leistung der zu beschallenden Fläche entsprechend;

ausreichend Leistungsreserven im Bassbereich;

Die Anlage muss am FOH-Platz mit 105 dB verzerrungsfrei arbeiten können.

LICHT

gleichmäßig ausgeleuchtete Bühne, mit PAR-Licht in verschiedenen Farben;

mind. 2 Strahler von vorne auf Leadvocals, mind. jeweils 1 Strahler auf Gitarren/Bass und

1 Strahler auf Drums; gerne Movinglights, Spots;

BITTE nur Haze, KEIN Nebel; 1 Lichttechniker;

SONSTIGES

Eventuelle Auflagen im Bezug auf Konzertlautstärke müssen vorab bekannt gegeben werden.

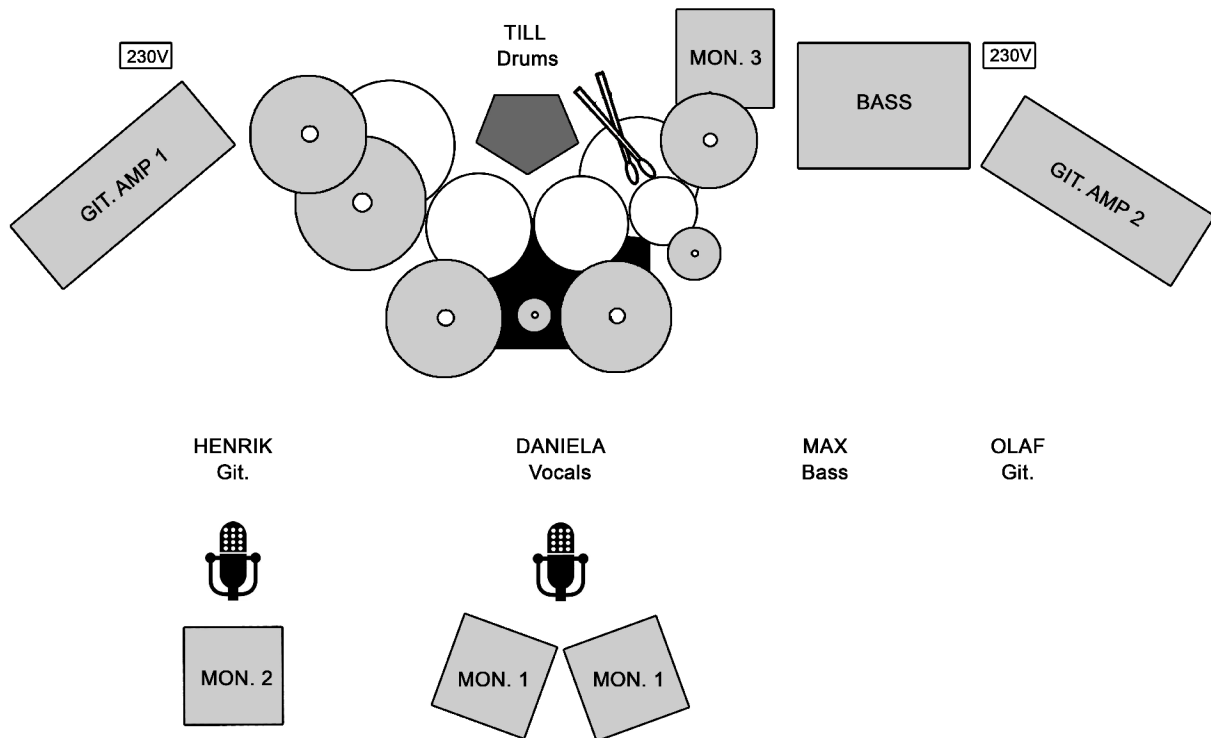
Im Regelfall haben wir unseren FOH-Techniker dabei, aber keinen Monitor- Techniker.

Der Technical Rider ist Bestandteil des Konzertvertrages. Abweichungen davon sind möglich, bedürfen aber der Rücksprache.

HEADSHOT

TECH RIDER CLUB GIGS

Der folgende Rider gilt für CLUBGIGS und stellt eine Mindestanforderung dar. Abweichungen nach oben sind erwünscht. Sollten Anforderungen vom Veranstalter nicht erfüllbar sein bitten wir um Rücksprache. Wir behalten uns gegebenenfalls vor eigenes Equipment mitzubringen und die dafür entstehenden Kosten dem Veranstalter in Rechnung zu stellen.



Bühne:

Die Bühne muss ausreichend groß sein, damit dort 1 Drumset, 3 Verstärker und 4 Musiker bequem stehen können.

PA:

Die (funktionstüchtige, brummfreie) PA muss eine – den Raumverhältnissen angepasste – druckvolle Beschallung des Zuschauerraumes gewährleisten. (Kein Eigenbau!)

Pult:

Mind. 16 Kanal Mischpult mit teilparametrischen Mitten. 4 Aux-Wege, Mindestens 3 pre. DIGITALPULT NUR NACH RÜCKSPRACHE!!!

Peripherie:

- 1 analoges Multi-Effektgerät (SPX, MPX, Midiverb)
- 5 Multiband EQs (Front & Monitoring)
- 1 4-fach Gate
- 2 Stereo-Kompressoren
- 1 CD Player

Monitoring:

4 ausreichend dimensionierte Wedges (auch hier kein Eigenbau, keine Gesangsanlage!)

Mikrofonie:

Mikros zur Abnahme von Bassdrum, Snare, 4 Toms, 2x Overhead, 2x Gitarre und 2x Vocals. 1 DI Box (Bass). 6 kurze & 6 lange Stative.

HINWEIS:

Gesangsmikrofone eignen sich nicht zur Abnahme von Gitarren-Amps und schon gar nicht für die Drums.

Licht:

Die Bühne muss gleichmäßig ausgeleuchtet sein.

Eventuelle Auflagen im Bezug auf Konzertlautstärke müssen vorab bekannt gegeben werden.