

Technical Rider – Band Atemlos

1. Allgemeine Vereinbarungen

1. Der Technical Rider ist Bestandteil des Künstlervertrages und kommt schriftlich, per Post, Mail oder Fax zusammen mit dem Künstlervertrag beim Veranstalter an. Vorher übermittelte Technik-Informationen zwischen Band und Veranstalter/Veranstaltungsdienstleister in schriftlicher (Technical Rider, Mail) und mündlicher Form (Telefon) dienen rein der Absprache, um den Vertrag festzusetzen. Abweichungen von der angeforderten Technik sind immer vorher mit der Band abzuklären. Sollte die Band nicht mit etwaigen Abweichungen einverstanden sein, beruft sich die Band auf die Anforderungen im Technical Rider.

2. Die gesamte Technik hat bei Eintreffen der Band spielbereit zu sein. Zusätzlich muss ab dem Eintreffen der Band bis zum Ende der Veranstaltung ein einweisender Ansprechpartner des Hauses/Veranstalters anwesend bzw. abrufbereit sein.

3. Sollte die Technik nicht, wie im Rider beschrieben, vor Ort bzw. (auch während des Konzerts) voll funktionstüchtig sein, oder kurzfristige Änderungen daran nicht mit der Band vorher abgesprochen worden sein und sich dadurch zu Lasten der Band verhalten, behält sich der Künstler das Recht vor, den Auftritt auch kurzfristig mit sofortigem Anrecht auf die geforderte Gage sowie die Anfahrtskosten (beinhaltet auch die Anmietung der Transportmittel) abzusagen, ohne dass dadurch Forderungen gegenüber dem Künstler entstehen. Kleinere Ausfälle (z.B. Ausfall eines Mikrofons, Kabels, DI-Box, ...) während der Benutzung der PA sind, sofern sie nicht wiederholt vorkommen und unverzüglich seitens des Haus-/Veranstaltungstechnikers behoben werden können, als unbedeutend anzusehen. Eine Anhäufung „kleinerer Ausfälle“ erfüllt, sobald die Band während des Konzertes stark in ihrer Performance beeinträchtigt wird, nicht die Anforderungen des Technical Riders und berechtigt den Künstler, sein Konzert mit sofortigem Anspruch auf die ausgemachte Gage sowie die Anfahrtskosten (beinhaltet auch die Anmietung der Transportmittel) abubrechen. (Dies ist generell die letzte Option, da sie allen Parteien schadet (Veranstalter, Publikum, Künstlerimage). Der Künstler ist darum gewissenhaft bemüht, jedes Konzert im Zweifel für den Veranstalter zu Ende zu spielen, weist aber daraufhin, bei untragbaren Zuständen von diesem Recht Gebrauch zu machen. Sollte so eine Situation wirklich einmal vorkommen, bitte unverzüglich an den Künstler vor Ort wenden).

4. Die Band benötigt eine gewisse Grundlautstärke. Spezielle Anforderungen für spezielle Veranstaltungsorte, die nicht als reine Konzertveranstaltungen geführt werden, müssen im Vorfeld mit der Band abgesprochen werden. Auf spätere Einwände seitens des Veranstalters (allerspätestens bis unmittelbar vor dem Soundcheck der Band am Veranstaltungstag, Linecheck direkt vor dem Auftritt ist nicht mehr gültig) bezüglich der Spiellautstärke kann keine Rücksicht genommen werden. Für jegliche (z.B. gesetzliche/ ortseigene) Lautstärkebestimmungen übernimmt der Veranstalter die Verantwortung. Er hat diese dem Künstler vor Vertragsabschluss mitzuteilen.

2. Bühne

- Bühnengröße mindestens 7,00m(B)x5,00m(T)x0,50m(H)
- Die Bühne muss stabil, eben, wackel- und schwingungsfrei, sauber, regen- und tropfsicher in allen Bereichen, sowie geerdet und statisch sicher sein
- Die Anweisungen im Stageplot sind zu beachten (Stageplot → siehe S. 4)
- **Riser:** 1x Drumriser (2m x 2m x 0,5m BxTxH), 1x Keyboardriser (2m x 1m x 0,2m BxTxH) siehe Stageplot!

3. FOH

Der FOH sollte mittig vor der Bühne platziert werden, sodass grob ein 60° Winkel zur Main-PA gegeben ist. Uneingeschränkte Sicht zur Bühne **muss** gewährleistet sein, um eine ungestörte Kommunikation zwischen Band und Techniker zu realisieren. (Bei Bedarf muss der FOH etwas erhöht werden, um dies zu erreichen.)
(→ FOH Ausstattung s. nächste Seite)

3.1. Tonequipment

Mischpult: Wenn vorhanden, bitte nur digitale Konsolen verwenden. (mindestens 30 IP.)
(*ABER: KEIN Behringer X-32, Yamaha 01V, Mackie, Line6*)

mindestens 4x AUX!

Empfehlung: Soundcraft VI; MidasPro; Digico SD; Yamaha CL/QL (Der Operator muss zwar kein Zertifikat für sein Pult haben, sollte jedoch ein bisschen Ahnung und schnelle Finger mitbringen...lange Soundchecks mag schließlich niemand ;)

Falls keine Digitaltechnik zur Verfügung steht oder der Einsatz von analogen Equipment bevorzugt wird, ist die folgende Auflistung unbedingt zu erfüllen.

- Analoge Konsole (Soundcraft, Allen&Heath, Midas o.ä.) mit mindestens 32 Inputch.(48V; Pad; Phase, LO-Cut), 8x AUX (Pre/Post schaltbar), mindestens 8 Sub/VCA, 4 Band-EQs mit parametrischen Mids (ein/ausschaltbar), Talkback! Und Channelinserts!
- 7x MonoComp., 1x StereoComp.(regelbare Atk-, Rls-Time!, sowie Sidechain)
- 3x Gate (regelbare Atk-/Rls-Time!)
- 2x Deesser (falls nicht vorhanden 2 zusätzliche Comps mit Terz-Band EQ in der Sidechain!)
- 2x hochwertige Stereo Hallprozessoren (TC2000 oder ähnliches)
- 1x Delay (TC D-TWO)
- 1x CD/MD/MP3 Player mit Musik für die Setbreaks
- Falls die Band ohne InEar anreist, muss pro AUX-Weg ein Terzband-EQ zur Verfügung stehen.
- Talkback!

Sollte die Band ohne eigenen Tontechniker anreisen, muss ein sach- und fachkundiger Tontechniker zur Verfügung stehen, welcher sowohl mit der Technik, als auch mit der Misch-Praxis im Livebetrieb vertraut sein sollte. Ein inkompetenter Techniker stellt ebenso wie fehlerhafte bzw. nicht funktionierende Veranstaltungstechnik einen Verstoß gegen den Rider und somit auch gegen die vertragliche Vereinbarung zwischen Band und Veranstalter dar.

3.2. Lichtequipment

Die Wahl der Lichtkonsole ist dem ausführenden Lichttechniker überlassen, sollte jedoch eine gewisse Redundanz vorweisen. BITTE BITTE kein Laptop mit Maus als Lichtpult.

Der ausführende Lichttechniker muss mit der Lichtkonsole vertraut sein oder gegebenenfalls eine gründliche Einweisung durch einen anwesenden Verantwortlichen der vermietenden Firma erhalten. Auch hier gilt der in 3.1. erwähnte Punkt, des Verstoßes gegen die vertragliche Vereinbarung zwischen Band und Veranstalter, bei Inkompetenz des Technikers bzw. fehlerhafter Technik.

4. Beschallung und Monitoring

4.1. Beschallungsanlage

Es wird eine sowohl der Größe der Location, als auch der Zuschauerzahl angepasste und ausreichend dimensionierte Beschallungsanlage gefordert. Hierbei sollte ein SPL von 98 dB (A) und 125 dB (Cpeak) (am FoH) verzerrungsfrei wiedergegeben werden können.

Es sei sicherzustellen, dass genügend Low-End bereitgestellt werden kann!

Akzeptiert werden alle gängigen und **aktuellen** Beschallungssysteme.

Nicht akzeptiert werden Beschallungsanlagen der Marken Eigenbau, Thomann, dbTechnologies, und Hornload Systeme, die wie eine Banane untereinander gehängt werden und uns als LINE ARRAY verkauft werden...denn wir wissen was line source heißt und sogar wie es funktioniert ;) Ansonsten freuen wir uns über viel Bass **vor** der Bühne und wenig Bass **auf** der Bühne.

4.2. Monitoring

Die Band reist mit einem eigenen „Monitorplatz“ an.

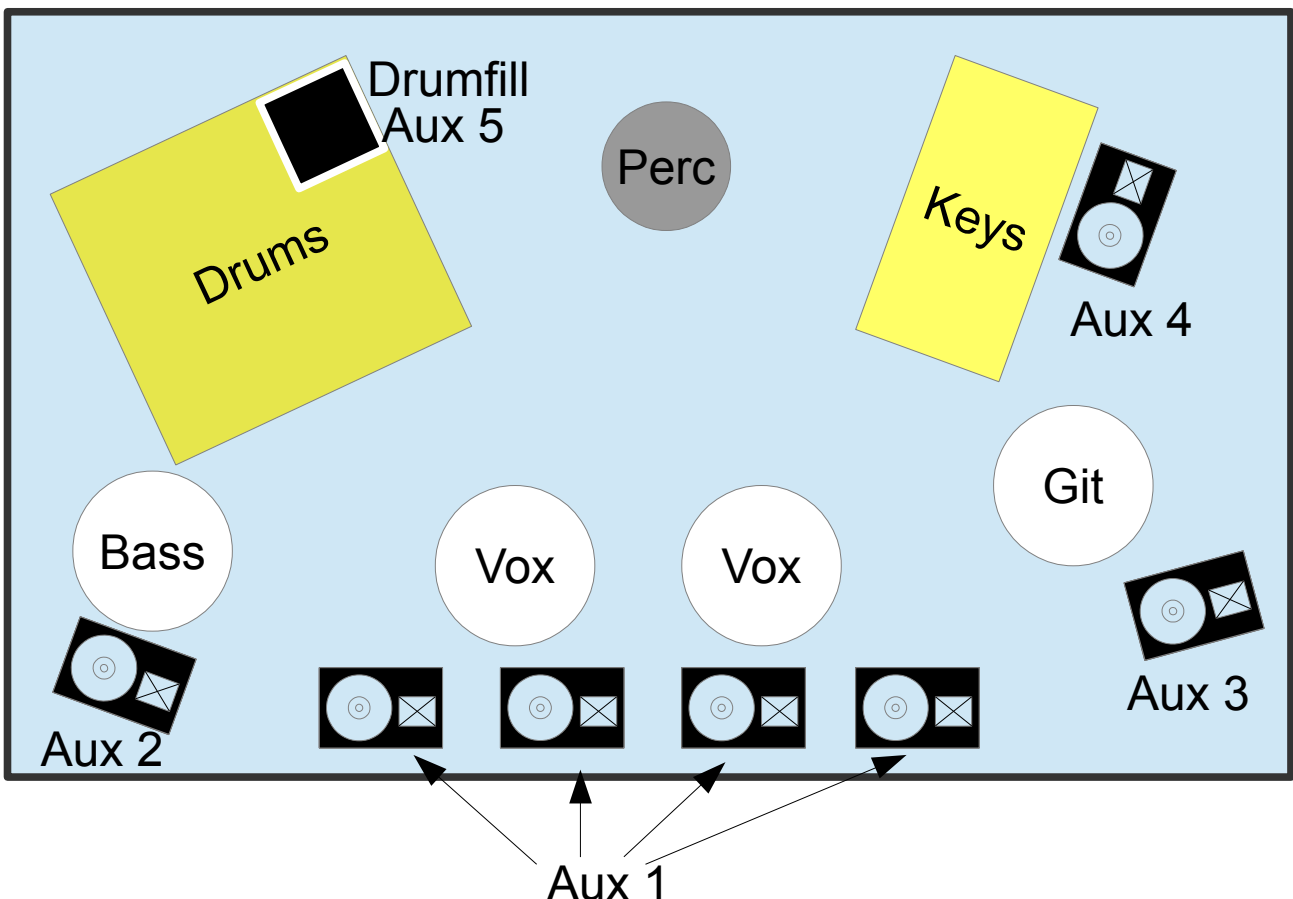
Kurz zur Erklärung: Die Band hat ein Rack mit einem 24 ch. Passiv Split und eigenem Monitorpult. ALLE Signale laufen im Monitor Rack der Band ein werden gesplittet und dann mit einem eigenen Multicore zur Stagebox der Beschallung geführt. Es ist sicherzustellen das bereits vor dem Soundcheck alle Kondensator Mikrofone und D.I. Phantomspannung 48V erhalten, sodass die Band schon Vorab den Monitorcheck ausführen kann.

Bitte bereits vor Soundcheck Phantompower aktivieren (siehe Belegungsplan!)

Sollte die Band aus organisatorischen oder technischen Gründen OHNE Inear-System anreisen:

Werden **7x 15/2“ (1,5“)** oder **12/2“ Monitorwedges**, **1x Drumfill** (bestehend aus 1x min. 15“ Subwoofer und 1x min. 12/2“ Top) (sowie **2x Sidefill** für Bühnen mit einer Breite < 8,00 m (wird mitgeteilt))
Alle Monitorwege müssen vor Soundcheck eingemessen und entzerrt sein!

Die Verteilung der Monitorwedges laut Stageplot „Ohne InEar-System“ *siehe unten!*



5. Mikrofonierung und Pultbelegung

Nachfolgend eine Liste der **zwingend** geforderten Mikrofone und Stativ:

Instrument	Mikrofon/Abnahme	Stativ
Bassdrum	Beta 91 A	
Snare Top	SM 57	Kleiner Galgen
Snare Bot	SM 57	Kleiner Galgen
HiHat	NT5 o.ä.	Kleiner Galgen
Tom 1, Tom 2 & Tom 3	e604	Clip
OH L + R	Kondensator (KEIN C1000!!)	Großer Galgen
Bass	D.I. eigen	-
Git L	D.I. eigen	-
Git R	D.I. eigen	-
Key L	D.I. eigen	-
Key R	D.I. eigen	-
ACC	D.I. eigen	
Voc Mathi	Eigen	Eigen
Voc Romy	Eigen	Eigen
Voc Stefan	Eigen	Großer Galgen
Voc Maikel	SM 58	Großer Galgen
Perc 1	SM57	Groß
Perc 2	Kondensator	Großer Galgen

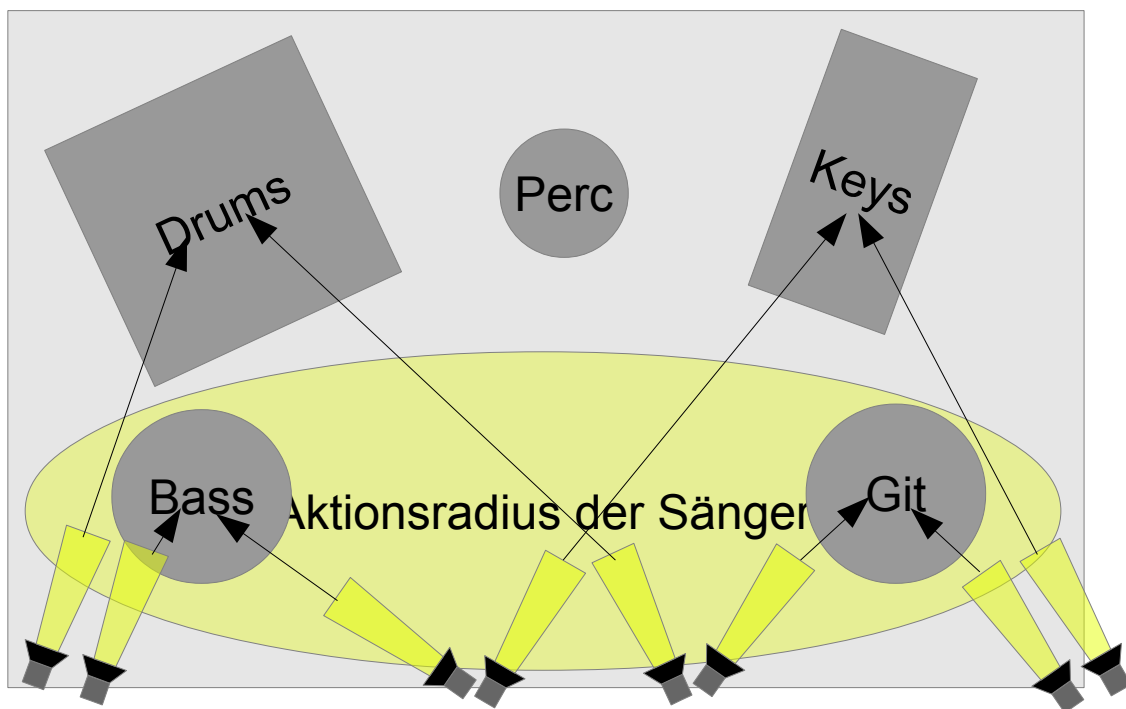
Nachfolgende Tabelle zur Pultbelegung:

Ch.	Inst.	Insert/Send	Rev Vox	Delay Vox	FX Drums
1	Bassdrum (48V)	Gate, Kompressor,			
2	Snare Top	Kompressor GatedREV			X
3	Snare Bot	LOW-Cut			X
4	HiHat 48V!	LOW-Cut			X
5	Tom 1	Gate, LOW-Cut GatedREV			X
6	Tom 2	Gate GatedREV			X
7	Tom 3	Gate GatedREV			
8	OH L 48V!	LOW-Cut			
9	OH R 48V!	LOW-Cut			
10	Bass	Kompressor			
11	Git L				
12	Git R				
13	Key L	Kompressor			
14	Key R	Kompressor			
15	ACC 48V!				
16	FREI				
17	Voc Romy	De-esser, Kompressor, LOW-Cut	X	X	
18	Voc Mathi	De-esser, Kompressor, LOW-Cut	X	X	
19	Voc Stefan	LOW-Cut	X		
20	Voc Maikel				
21	Perc 1	Kompressor			
22	Perc 2	Kompressor			
23/24	Ret. Vox Rev				
25/26	Ret. Vox Delay				
27/28	Ret. Drums Rev				
29/30	Ret. GatedREV				

5. Lichtequipment

5.1. Frontlicht

Eine gleichmäßig, mit weißem Licht ausgeleuchtete Bühne wird vorausgesetzt. Die Arbeit mit Stufenlinsen wird vorausgesetzt um die in der Grafik markierten Positionen gründlich auszuleuchten. Der gesamte vordere Bühnenbereich „Aktionsradius der Sänger“ muss gründlich ausgeleuchtet sein. (Die Skizze soll die zu beleuchtenden Bereiche veranschaulichen)



5.2. Bunt- und Effektlicht usw.

Vorstellung der Band:

Backtruss:

- 4x Movinglights Spot
- 4x Movinglights Wash
- 2x ACL
- je nach gröÙe 2-4 6er Bar mit PAR64 CP62

Fronttruss:

- 8x Stufenlinse Frontlicht
- 4x 4Light Blinder
- 4x Movinglight Spot

Hazer: Bitte nur Hazer, keine Nebelmaschine verwenden! Bitte zwischen Drum- und Keyboardriser stellen.

Performance:

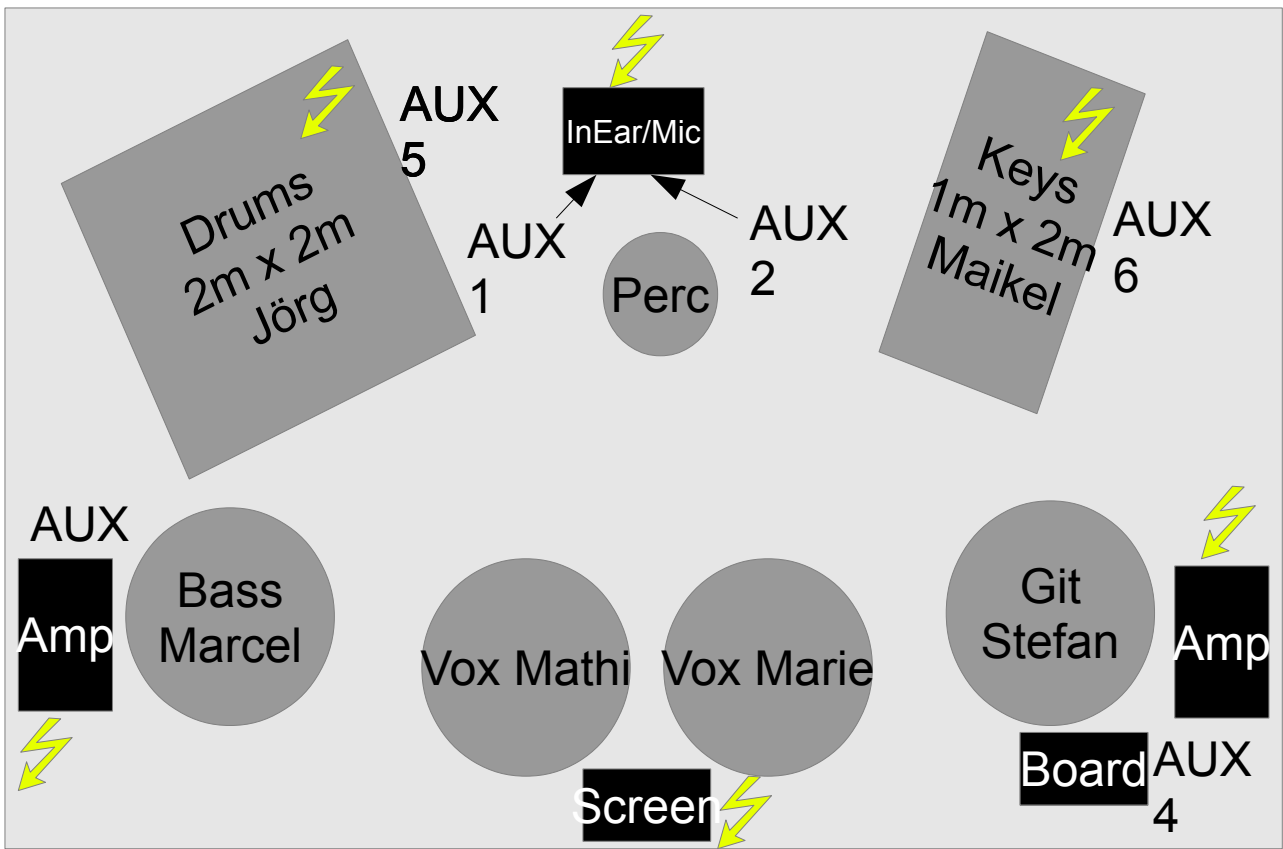
Die Band hat eine sehr lebhaft und abwechslungsreiche Songauswahl bzw. Performance. Von Heavy Rock bis Schlager müssen Scenes und Chases programmiert werden. Die einzelnen Positionen der Band sollten als Positionen der Movinglights, für Soloaktivitäten gespeichert werden.

Der Hazer sollte geschmackvoll und (der Location entsprechend) nicht übermäßig eingesetzt werden.

Bitte auf Lauflichter im Stile der 80er/90er Jahre Disko verzichten oder nur für Songs dieser Zeit (NDW??) verwenden. Eine Setlist wird hierfür gern bereitgestellt.

Wenn die Sänger mit dem Publikum arbeiten, freuen sie sich immer sehr über einen flinken Finger am Blinder-Knopf ;)

6. Stageplot



Text-
Screen

Bei Unklarheiten oder Anfragen wird gebeten Florian Groß 015785074799 zu kontaktieren.

