



## **RIDER TECHNICZNY**

Prosimy o uważne zapoznanie się z riderem technicznym, który jest integralną częścią umowy koncertowej. Jeśli któryś z punktów ridera nie może zostać spełniony, prosimy o kontakt z akustykiem zespołu:

1. Próba zespołu powinna odbyć się przed udostępnieniem obiektu publiczności. Czas próby to 2h od momentu udostępnienia sceny zespołowi, do momentu opuszczenia jej przez zespół. W czasie próby zespołu i koncertu na scenie nie będą przebywały żadne osoby poza zespołem, managerem i ekipą techniczną sceny. Dotyczy to zwłaszcza pracowników technicznych i muzyków innych zespołów, występujących na tej samej imprezie.
2. Perkusja musi stać na podeście i nie może być przesuwana ani demontowana między próbą a koncertem. Dotyczy to zarówno elementów perkusji jak i mikrofonów. Jeśli wielkość sceny jest ograniczona i są problemy ze spełnieniem tego punktu, niezbędna jest konsultacja z managerem przed przyjazdem zespołu na miejsce.
3. Wymagamy osobnej, cyfrowej konsoli monitorowej i wykwalifikowanego pracownika na scenie podczas próby i koncertu.
4. Prosimy o 9 czystych wypranych ręczników w garderobie do użycia na scenie.

## SYSTEM FRONTOWY

1. System nagłośnieniowy powinien być adekwatny do wielkości nagłaśnianego obszaru (sali lub pleneru), np.
  - a) 2 x 3kw RMS – sale do 500 osób
  - b) 2 x 4kw RMS – sale do 1000 osób
  - c) 2 x 6kw RMS – sale powyżej 1500 osób itd.

\* Nie akceptujemy systemów nagłośnieniowych firm: *Peavey, Yamaha, LDM, Hand Box* oraz tzw. domowych produkcji.

\*\* Preferujemy systemy nagłośnieniowe firm: *Meyer Sound, L'acoustic, EAW, Adamson, EV, Nexo, Turbosound, Martin Audio.*

2. Konsola frontowa minimum 22 kanały z 4 punktową equalizacją parametryczną na kanał, minimum 4 podgrupy (na każdą z podgrup zainstaltowany kompresor), 6 x AUX (post.). Suma mixera powinna być zainstaltowana trzecjowym equalizerem graficznym.

- a) procesory dynamiczne: *Klark Teknik, Drawmer, BSS, XT*
- b) procesor efektów: *Yamaha SPX 990* lub *T.C. ELECTRONIC M. ONE*
- c) procesor efektów: *Lexicon PCM* lub *T.C. ELECTRONIC M ONE 2000/3000*

Nie akceptujemy ustawienia konsoli w pomieszczeniach odseparowanych od sali koncertowej, z boku sali, na balkonach i pod nimi oraz we wnękach.

## SYSTEM MONITOROWY

1. Siedem niezależnych torów monitorowych.
2. Pięć identycznych monitorów (2x12"+2" lub 15"+2") 400W RMS każdy, napędzanych identycznymi końcówkami dysponującymi odpowiednią mocą.
3. XLR dla perkusisty.
4. XLR dla klawiszowca.
5. Sidefill (nie wymagany na małych scenach i w klubach) powinien składać się z subbasu (18") oraz środkogóry (2x12"+ 2" driver) o łącznej mocy 1,5 kw RMS (na stronę).
6. Konsola monitorowa minimum 24 kanały z 4 punktową equalizacją parametryczną na kanał, 8 wysytek typu AUX (pre/post przetaczalne). Na każdą wysytkę zainstaltowany trzecjowym equalizer graficzny.

Firma zapewniająca nagłośnienie i zasilanie sprzętu wykonawców, bierze na siebie całkowitą odpowiedzialność za bezpieczeństwo wykonawców i realizatorów zespołu podczas prób i koncertu.

CH.	INSTRUMENTS	MICROPHONES	INSERT	DI-BOX	PHANTOM POWER
1	BASS DRUM	AKD D112	GATE		
2	SNARE 1	SM 57	COMPR./GATE		
3	SNARE 1	SM 57	GATE		
4	SNARE 2	SM 57	GATE		
5	HI-HAT	AKG C451B			X
6	FLOOR TOM 2	SENNHEISER E604	GATE		
7	OVERHEAD 1	AKG C451B			X
8	OVERHEAD 2	AKG C451B			X
9	SPD-S (L)			DI-BOX	X
10	SPD-S (R)			DI-BOX	X
11	BASS GUITAR		COMPR.	XLR	
12	GUITAR 1	SM 57			
13	GUITAR 2	SM 57			
14	ACOUSTIC GUITAR			DI-BOX	X
15	NORD (L)			DI-BOX	X
16	NORD (R)			DI-BOX	X
17	MICROKORG (L)			DI-BOX	X
18	MICROKORG (R)			DI-BOX	X
19	TRUMPET	SM 57	COMPR.		
20	TROMBONE	SM 57	COMPR.		
21	VOC 1	SM 58	COMPR.		
22	VOC 2	SM 58	COMPR.		

