

Technical Rider

unterstrichen = eigenes Equipment der Band

Setup – Band (Keyboard, Gitarre, Bass, Schlagzeug)

Programmdauer: 60 Minuten, bzw. 2 Sets je 30 Min
Aufbau: 45 Min
Soundcheck: 15 Min
Besetzung: Keyboard, Gitarre, Bass, Schlagzeug, Lead- und Backing Vocals

Bühnenlayout Skizze



Made with ridermaker.com

M = Monitor

Amp = Verstärker/Amp

Die Band spielt vorzugsweise über ein eigenes IEM und ohne Monitorboxen.
Alle für FOH notwendigen Signale werden über einen im IEM-Rack integrierten passiven Splitter über ein beschriftetes Multicore zur Stagebox weitergegeben.

KEYBOARD:

Klavierhocker ist zu stellen. Dieser muss möglichst höhenverstellbar sein.

Stagepiano incl. Ständer kann mitgebracht werden. Wenn ein Klavier/Flügel vorhanden ist, muss dieses vor dem Soundcheck gestimmt werden.

Bei Verwendung eines Stage-Pianos wird ein Stereo Signal über eine eigene DI-Box am Multicore zur Verfügung gestellt. Bei Abnahme eines Pianos wird ein Mono-Signal gestellt.

LEAD GUITAR:

E-Gitarre und Akustikgitarre werden ohne Amp gespielt. Das Signal (mono) des Kemper-Amp wird am Multicore als symmetrisches Signal zur Verfügung gestellt.

BASS:

E-Bass und Akustikbass:

Verstärker mit DI, bzw Pedal mit Amp-Simulator und DI vorhanden, Signal (mono) wird am Multicore zur Verfügung gestellt.

ACOUSTIC-GUITAR:

Bei einigen Songs spielt der Lead-Sänger / Keyboarder Akustikgitarre.

Signal (mono) wird über eigene DI-Box geführt und am Multicore zur Verfügung gestellt.

DRUMS:

Vorzugsweise eigenes Drumset, 1 Bass-Drum, 1 Snare-Drum, 1 Tom, 1 Floor Tom, Hi-Hat 14“, Ride 20“, 2x Crash 16“

Abnahme fürs IEM erfolgt über ein Stereo-Overheadmikrophon, sowie (optional) Snare- und Kickdrummikro. Nach Absprache können die Signale vom FOH genutzt werden.

Nach Absprache kann auch auf einem gestellten Akustik-Drumset (entweder vollständig, aber auch ohne Snare, Fussmaschine und Becken) gespielt werden.

Bitte stellen:

Teppich (Größe: mind. 3 x 2 m) unterhalb des Schlagzeugs, Notenständer, wenn vorhanden

MIKROFONE:

Es werden 4 bzw. 5 Mikrofonständer (höhenverstellbar) benötigt:

2 (bzw. 3) x Vox, 1x Drum Overhead und 1xPiano, wenn ein Piano oder Flügel vor Ort ist.

Für Vocals und Backingvocals sind 2 eigene Mikrofone vorhanden, auf großen Bühnen wäre ein zusätzliches Gesangsmikrofon in der Mitte der Bühne vorteilhaft.

Für die Drums sind Mikros für Overhead, Snare und Kick vorhanden, die ggf. auch parallel zu den Mikros der Location angebracht werden, damit das Standard-Mikrofonsetup, das von anderen Bands mitbenutzt wird, nicht über das Spätkauf IEM gepatcht werden muss (Erleichterung des Bandwechsels).

MONITORE:

Die Band spielt, wenn möglich, mit einer ‚Silent Stage‘ mit eigenem In-Ear Monitoring. Der Monitormix wird von der Band selbst durchgeführt.

KABEL:

Die Band kann, wenn gewünscht, sämtliche Kabel bis zur Stagebox der Location selbst zur Verfügung stellen. Alle Kabel der Band sind mit Markierungen versehen, damit keine Verwechslungsgefahr besteht.

STECKDOSEN:

Je Musiker werden 2 Steckdosen benötigt (4x2).

BESCHALLUNG SAAL:

Die Band stellt nur den Bühnensound, nicht die Beschallung für den Saal.

Bitte eine Tonanlage (PA) (mit entsprechenden Eingängen für sämtliche Kanäle) inkl. Lautsprechern entsprechend der räumlichen Situation in Absprache mit dem Toningenieur vorsehen:

- Min. 6 Kanäle für kleine Locations ohne Abnahme von Bass und Drums
- Min. 11 Kanäle für vollständige Abnahme aller Instrumente

KANALLISTE:

Als Ausgang des IEM Racks der Band stehen 2x 8fach XLR-Multicore mit symmetrischen Signalen zur Verfügung.

Multicore 1:

1	Leadvocals (<u>eigenes Mikro</u>)
2	Akustikgitarre (<u>eigene DI</u>)
3	Keyboard rechts (<u>eigene DI</u> bzw. <u>eigenes Mikrofon</u> zur Abnahme Klavier/Flügel)
4	Keyboard links
5	Leadguitar (<u>eigene DI</u>)
6	<reserve>
7	Backingvocals (<u>eigenes Mikro</u>)
8	E-Bass (<u>eigene DI</u>)

Multicore 2 (optional, nur für Locations mit Abnahme des Drumsets, die über das IEM läuft):

9	Drum OH links (<u>eigenes Mikro</u>)
10	Drum OH rechts (<u>eigenes Mikro</u>)
11	Snare Drum (zur Zeit noch nicht vorhanden)
12	Kick Drum (zur Zeit noch nicht vorhanden)
13	<reserve>
14	<reserve>
15	<reserve>
16	<reserve>