

RIDER TECHNICZNY ZESPOŁU JOHN KENTUCKY BAND

Dokument zawiera niezbędne minimum techniczne umożliwiające zespołowi JOHN KENTUCKY BAND wykonanie koncertu na właściwym poziomie technicznym i artystycznym. Prosimy o dokładne zapoznanie się z tym dokumentem. Wszelkie ewentualne uzgodnienia muszą nastąpić przed podpisaniem umowy. Rider jest integralną częścią umowy koncertowej. Warunkiem podpisania umowy jest zatwierdzenie ridera technicznego i wymagań koncertowych. Niewywiązanie się z zawartych w nim warunków jest złamaniem warunków umowy.

KONTAKT

JOHN KENTUCKY BAND
tel. 602-893-383
e-mail: info@johnkentucky.pl

SCENA

- wymiary minimum 6m x 6m
- wysokość sceny - nie mniejsza niż 1 metr
- wyposażona w schody
- obowiązkowo zadaszona z bokami chroniącymi od deszczu i wiatru

ZASILANIE

- system zasilania zgodnie z normą PN-IEC-60364
- zasilanie musi być niezależne, NIE POWIĄZANE z zasilaniem gastronomii, placów zabaw, etc ...
- cały system (aparatura nagłośnieniowa, konsoleta frontowa, ew. konsoleta monitorowa, sprzęt muzyków) musi być zasilany z tego samego źródła
- napięcie 230V, częstotliwość 50Hz
- układ sieci TN-S (bezwzględnie wymagana jest instalacja z dodatkowym przewodem ochronnym)
- zagwarantowanie odpowiedniego poboru mocy
- w przypadku „konfliktów mas” zapewnienie transformatorów separacyjnych
- całość zabezpieczona wyłącznikiem różnicowo-prądowym i wyłącznikami nadprądowymi
- zapewnienie 6 punktów zasilania (6 przedłużaczy 4 wejściowych) zgodnie z planem sceny
- wszystkie urządzenia zasilające muszą posiadać aktualne atesty dopuszczające je do eksploatacji

NAGŁOŚNIENIE

- aparatura powinna być w pełni zainstalowana,ysterowana, uruchomiona i sprawdzona na jedną godzinę przed przyjazdem zespołu
- cała aparatura nagłośnieniowa powinna być systemem stereo pracującym w systemie trójdrożnym o uznanej reputacji, z aktywnym podziałem pasm o mocy adekwatnej do nagłaśnianej powierzchni dla zespołu rockowego
- aparatura powinna dokładnie pokrywać dźwiękiem cały nagłaśniany obszar, musi być wolna od brumów i przydźwięków
- dopasowanie mocy - w zależności od wielkości i charakterystyki miejsca w którym odbywa się koncert (plener, sala, hala, klub) jednak nie mniej niż 3 kW (RMS) na stronę - wymagany poziom dźwięku : 100 dBa na stacku realizatorskim w pełnym paśmie (stereo program)
- w przypadku dużych koncertów - zapewnienie dodatkowo systemu front fill

Organizator koncertu zatrudniając firmy zapewniające nagłośnienie, oświetlenie i zasilanie sprzętu, bierze na siebie całkowitą odpowiedzialność za bezpieczeństwo wykonawców, realizatorów, techników oraz ich sprzętu podczas prób i koncertu.

F.O.H

- konsoleta min. 24 kanały mono i min. 2 kanały stereo
- każdy kanał min. z podwójną parametryczną regulacją barwy (środek), podwójną korekcją półkową (wysokie/niskie) i filtrem lo-cut regulowanym płynnie w kanale, umożliwiający podanie zasilania phantom +48V
- 2 auxy (efekty)
- efekty: 1×digital delay, 1×reverb
- procesory dynamiki (inserty): bramka szumów, compressor
- dwustronny interkom scena – F.O.H.
- laptop (z systemem Windows) z wejściem USB, połączony z konsoletą F.O.H w trybie audio stereo – do emisji loopów, wstępu, etc ...
- konsoleta mikserska powinna być ustawiona w osi sceny

Zespół po wykonanej próbie NIE WYRAŻA ZGODY na ingerencję w połączenia z konsoletą oraz ich nastawy na konsolcie.

MONITORY

- 6 niezależnych torów monitorowych z możliwością korekcji barwy
- 6 sztuk monitorów pełnopasmowych wedge o mocy min. 200 W (RMS)
- 1 kanał odstuchowy dla perkusisty (sygnał XLR do miksera perkusisty i dalej do słuchawek)
- fakultatywnie – side fill dwudrożny (poprawiające komfort odstuchu całego zespołu)

INFO DLA ORGANIZATORA

- Organizator zapewni profesjonalnego akustyka, który w sposób bezproblemowy przeprowadzi ustawienie zespołu i zapewni zespołowi komfort pracy, zapewniając odpowiednie ustawienie torów odstuchowy na scenie
- wymagana jest stała obecność, podczas próby i koncertu, osoby znającej konfigurację systemu nagłośnieniowego oraz instalacji elektrycznej, jak również technika sceny znającego aktualne połączenia, okablowanie, rozkład multicore'ów na scenie itp.
- koncert ma format ciągły, co przekłada się na brak możliwości ingerencji podczas jego trwania, np. w celu przekazania komunikatów, itp.
- Organizator zapewni bezpieczny dojazd do miejsca imprezy i odjazd z miejsca imprezy
- Organizator zabezpieczy miejsca parkingowe dla samochodów zespołu w strefie koncertowej przy scenie (3 miejsca parkingowe)
- Organizator zapewni profesjonalną ochronę dla zespołu
- Organizator zapewni garderobę z lustrem, dostęp do wody bieżącej oraz toalety
- fakultatywnie – kawa, herbata, woda gazowana i niegazowana
- na 1 godzinę przed koncertem zespół musi mieć zapewnione wejście na scenę w celu ustawienia całości, zainstalowania się i wykonania próby dźwięku. W tym czasie na scenie nie mogą odbywać się żadne występy. Podczas próby dźwięku z innych źródeł nie mogą wydobywać się żadne dźwięki.

Istnieje możliwość wcześniejszego ustawienia zespołu. Wówczas ustawienia konsoli muszą zostać zapisane i odtworzone przed występem bez żadnych zmian. Również ustawienia mikrofonów, podłączeń, odstuchów nie mogą ulec zmianie

- po koncercie zespół potrzebuje 30 minut aby znieść swój sprzęt ze sceny
- w razie niepogody organizator zapewni alternatywną salę bądź namiot, gdzie koncert będzie mógł się odbyć

OŚWIETLENIE

- ze względu na charakter wykonywanej muzyki mile widziane są urządzenia inteligentne np. 6x spot, 6x wash, światło białe na muzyków z przodu, blindery na publiczność

INPUT LISTA

LP	INSTRUMENT	MIKROFON / DI-BOX	STATYW	INSERTY, EFEKTY
1	stopa	shure beta 52	niski	gate, compressor
2	werbel góra	shure SM 57, SM Beta 56	niski/klips	reverb
3	werbel dół (opcja)	shure SM 57, SM Beta 56	niski/klips	
4	hi-hat	shure SM 57	niski/średni	-
5	tom 1	shure SM 57, SM Beta 56	klips	gate, compressor
6	tom 2	shure SM 57, SM Beta 56	klips	gate, compressor
7	floor tom	shure SM 57, SM Beta 56	klips	gate, compressor
8	overhead L	shure SM 81	wysoki łańcuch	-
9	overhead R	shure SM 81	wysoki łańcuch	-
10	wave player L	XLR	-	-
11	wave player R	XLR	-	-
12	bass (Jarek)	XLR (wyjście z pieca)	-	compressor
13	keyboard L (Łukasz)	jack + DI Box	-	-
14	keyboard R (Łukasz)	jack + DI Box	-	-
15	przeszkadzajki (Łukasz)	shure SM 58	wysoki łańcuch	reverb
16	gitara solowa (Piotrek)	shure SM 57	niski łańcuch	-
17	skrzypce (Diana)	XLR (wyjście z efektu)	-	-
18	gitara akustyczna (Romek)	XLR (wyjście z pieca)	-	-
19	vocal (Romek)	shure SM 58 (sygnał do efektu XLR)	wysoki łańcuch	-
		XLR (wyjście z efektu)	-	-
20	vocal (Aga)	shure SM 58	wysoki łańcuch	reverb, delay, compressor
21	vocal (Ała)	shure SM 58	wysoki łańcuch	reverb, delay, compressor

TORY MONITOROWE

Numer toru	Typ	Muzyk	Ilość monitorów	Channels inputs
1	wedge	Romek	2	1,2,3,4,10,11,13,14,17,19,20,21
2	wedge	Ala	1	10,11,12,13,14,16,17,18,19,20,21
3	wedge	Aga	1	10,11,12,13,14,16,17,18,19,20,21
4	wedge	Łukasz	1	1,2,3,10,11,13,14,15
5	wedge	Piotrek, Jarek, Diana	1	1,2,3,4,10,11,13,14,17,18,19,20,21
6	XLR	Krzysiek lub Tomek	-	1,2,3,12,13,14,16,17,18,19,20,21

SCENA

