

G R U B S O N

RIDER TECHNICZNY 2015

Poniżej znajduje się rider zespołu G R U B S O N obowiązujący podczas koncertów. Bardzo prosimy o uważne przeczytanie, podpisanie i odesłanie wraz z umową. Nieznajomość rider'a nie zwalnia z obowiązku jego przestrzegania!

Warunki techniczne zawarte w riderze są optymalnymi do dobrej realizacji nagłośnienia i oświetlenia podczas występu artystycznego Grubsona.

Organizator lub firma zajmująca się techniczną realizacją imprezy ma obowiązek skontaktować się z menagerem lub realizatorem artystów w celu potwierdzenia spełnienia wymagań, najpóźniej na 14 dni przed dniem koncertu.

W przypadku, gdy organizator nie skontaktuje się z menagerem lub realizatorem w sprawie modyfikacji ridera, a artyści napotkają warunki techniczne w sposób rażąco naruszający rider, organizator musi liczyć się z odmową wykonania koncertu.

Kontakt:

Menager: Mateusz Babiarz,

e-mail: babiarz.m@gmail.com

mobile: +48 510 899 112 (w przypadku problemów z dodzwonieniem się, proszę wysyłać sms-y)

Realizator dźwięku: Krzysztof Białobrzewski,

e-mail : info@pateam.pl

mobile : +48 601 786 869

Realizator światła: Marek Ratuszny,

e-mail: marek@mr-technika.pl

mobile: +48 608 029 164

WYMAGANIA OGÓLNE

1. Stabilny stół dla DJ'a o wysokości 100-120 cm i szerokości min 200cm (mile widziany podest sceniczny na wysokich nogach). Niedopuszczalne jest ustawianie skrzyń transportowych, bądź stołów biesiadnych.
2. Zestaw dla DJ'a : 2 x gramofon Technics SL-1200 + 1 w pełni sprawny odtwarzacz CD (preferowany Pioneer CDJ-1000)
4. Stabilny podest pod perkusję o wymiarach 3m x 2m x 0,3m.

SYSTEM NAGŁOŚNIENIOWY F.O.H.

System nagłośnieniowy powinien mieć moc adekwatną do wielkości imprezy. System musi równomiernie pokrywać dźwiękiem cały obszar widowni, musi być bezwzględnie uziemiony, wolny od szumów i przydźwięków sieciowych.

Co najmniej trójdrożny system nagłaśniający o mocy odpowiedniej dla danego miejsca, system musi zapewnić poziom ciśnienia akustycznego SPL minimum 115 dB(C) na stanowisku realizatora F.O.H. dla sygnału muzycznego, grającego zespołu na żywo.

Zespół gra dużą ilością niskich tonów do tego potrzebne są mocne i sprawne zestawy niskotonowe (SUBBASSY), prosimy o zapewnienie dużej ilości takich zestawów ☺.

Preferujemy firmy o uznanej reputacji: L-acoustics, EAW, d&b, HK-audio, Nexo, Meyer Sound.

KONSOLA F.O.H.

Preferujemy konsole analogowe: MIDAS, SOUNDCRAFT, YAMAHA seria PM.

Powinna mieć minimum 36 kanałów, w każdym kanale: zasilanie phantom +48V, pad 20 dB, odwracanie polaryzacji, przestrajalny filtr górnoprzepustowy, czteropunktowa korekcja EQ w tym minimum dwa pełne filtry parametryczne (dobroć, częstotliwość, gain) (miło by było jak by były cztery takie filtry), 10 grup BUS (minimum 8), 10 grup VCA (minimum 8), minimum cztery przełączalne wysyłki AUX pre/post.

Jeśli nie ma innej możliwości i będzie konsola cyfrowa, musi mieć dedykowane enkodery na minimum 4 wysyłki aux, oraz minimum 24 fadery kanałów wejściowych na jednej warstwie.

Preferowane konsole cyfrowe:

YAMAHA: PM5D, CL5, QL5, M7CL; Soundcraft Vi6; Vi4, Vi3000, Digidesign D-Show, Profile, SC48, DiGiCo SD8, SD10, MIDAS serie PRO

Nie akceptujemy mniejszych konsoli cyfrowych od wyżej wymienionych.

Konsola powinna być ustawiona centralnie na osi sceny, wśród publiczności, w odległości 2/3 widowni od sceny, odpowiednio zabezpieczona, na podeście o wysokości max. 30cm, niedopuszczalne jest ustawienie konsoli np.: pod balkonem, za barem, pod ścianą, za głośnikami ☺ itp.

URZĄDZENIA PERYFERYJNE:

- 31 pasmowy (tercjowy) Korektor Graficzny Stereo (insert sumy L/R) Klark-Technik DN-360, BSS.
- 4 bramki, np.: Drawmer, BSS,
- 10 kompresorów np.: dbx 160A, BSS,
- efekty: przywozimy ze sobą trzy efekty zewnętrzne, do których potrzebujemy 3 wysyłki AUX i 3 powroty w tym jeden stereo.
- PREAMP: na główny wokal GRUBSON'a przywozimy własny zewnętrzny preamp, potrzebna jest symetryczna linia analogowa od mikrofonu do konsoli FOH.

SYSTEM MONITOROWY:

Ponieważ zespół nie posiada własnego realizatora monitorów, potrzebny jest człowiek który będzie realizował dźwięk dla zespołu na scenie.

UWAGA!!! Osoba ta musi być wypoczęta, komunikatywna, miła i musi być doświadczona w realizacji dźwięku na systemach monitorowych.

Konsola monitorowa powinna być usytuowana w bezpośrednim pobliżu sceny, zapewniającym obustronny kontakt wzrokowy realizatora monitorowego ze wszystkimi muzykami występującymi na scenie.

Konsola powinna posiadać 28 kanałów, w każdym kanale: zasilanie phantom +48V, pad 20 dB, odwracanie polaryzacji, przestrajalny filtr górnoprzepustowy, czteropunktowa korekcja EQ w tym minimum dwa pełne filtry parametryczne (dobroć, częstotliwość, gain) (miło by było jak by były cztery takie filtry), minimum osiem 8 przełączalnych wysyłek AUX pre/post fader.

Na każdą wysyłkę AUX musi być (koniecznie!) zainstrowany 31-pkt. 31 pasmowy (tercjowy) korektor graficzny.

Jeśli chodzi o urządzenia peryferyjne to dużo zależy już od samego realizatora monitorów, jego zdolności i umiejętności realizacji dźwięku na scenie, zalecamy:

- 1 procesor efektów,
- 10 kompresorów dobrej klasy posiadających płynną regulację parametrów ATTACK, RELEASE, TRESHOLD, RATIO,
- 4 bramki dobrej klasy posiadających płynną regulację parametrów ATTACK, RELEASE, TRESHOLD, RATIO.

Zestawy głośnikowe monitorowe:

Ponieważ wokaliści energicznie poruszają się po scenie zalecamy użycie Side Fill'i.

Na skraju sceny w zależności od jej szerokości powinny być dodatkowo ustawione monitory podłogowe, może to być jeden tor AUX.

1. AUX – ucho – GRUBSON (stereo),
2. AUX – ucho – JARECKI (stereo),
3. AUX – linia XLR do miksera KEY,
4. AUX – zestaw podłogowy – GITARA,
5. AUX – zestaw podłogowy – DJ BRK,
6. AUX – linia XLR do miksera BASS,
7. AUX – linia XLR do miksera BĘBŃNY,
8. AUX – zestawy podłogowe,
9. AUX – Side Fill.

Prosimy o przygotowanie 2 szt mikrofonów pojemnościowych (AMBIENT) na potrzeby realizacji odsłuchów dousznych.

Moc zestawów monitorowy powinna być dobrana odpowiednio do wielkości sceny ale konieczne jest aby dźwięk dobiegający z tych urządzeń (monitory) był głośny, czytelny i wyraźny.

W czasie próby i koncertu obowiązkowa jest obecność doświadczonej ekipy technicznej odpowiedzialnej za aparaturę nagłaśniającą, w szczególności: inżynier systemu F.O.H., realizator systemu monitorowego, technik sceny. W przypadku pojawienia się konsoli **cyfrowej** na F.O.H. prosimy o zapewnienie osoby, która **w mgnieniu oka** (znaczy się szybko) skonfiguruje: input-patch, output-patch i inne niezbędne konfiguracyjne parametry konsoli.

Realizator dźwięku przywozi ze sobą 2 zewnętrzne procesory efektów, na które należy wysłać sygnał z 3 szyn AUX i przyjąć go z powrotem do konsoli na 3 kanały wejściowe, w tym jeden kanał stereo. Przywozimy też przedwzmacniacz mikrofonowy na główny wokół GRUBSONA, który należy podłączyć do konsoli F.O.H., aby przedwzmacniacz działał prawidłowo należy ze sceny pociągnąć sygnał analogowy (symetryczny) do stanowiska F.O.H. gdzie znajduje się przedwzmacniacz i z przedwzmacniacza wejść na konsolę (ważne w przypadku cyfrowej transmisji sygnału scena – f.o.h.).

Układ sceny, w tym rozmieszczenie sprzętu i monitorów na scenie zostało przedstawione na rysunku.

System powinien być gotowy i sprawny na godzinę przed przyjazdem zespołu.

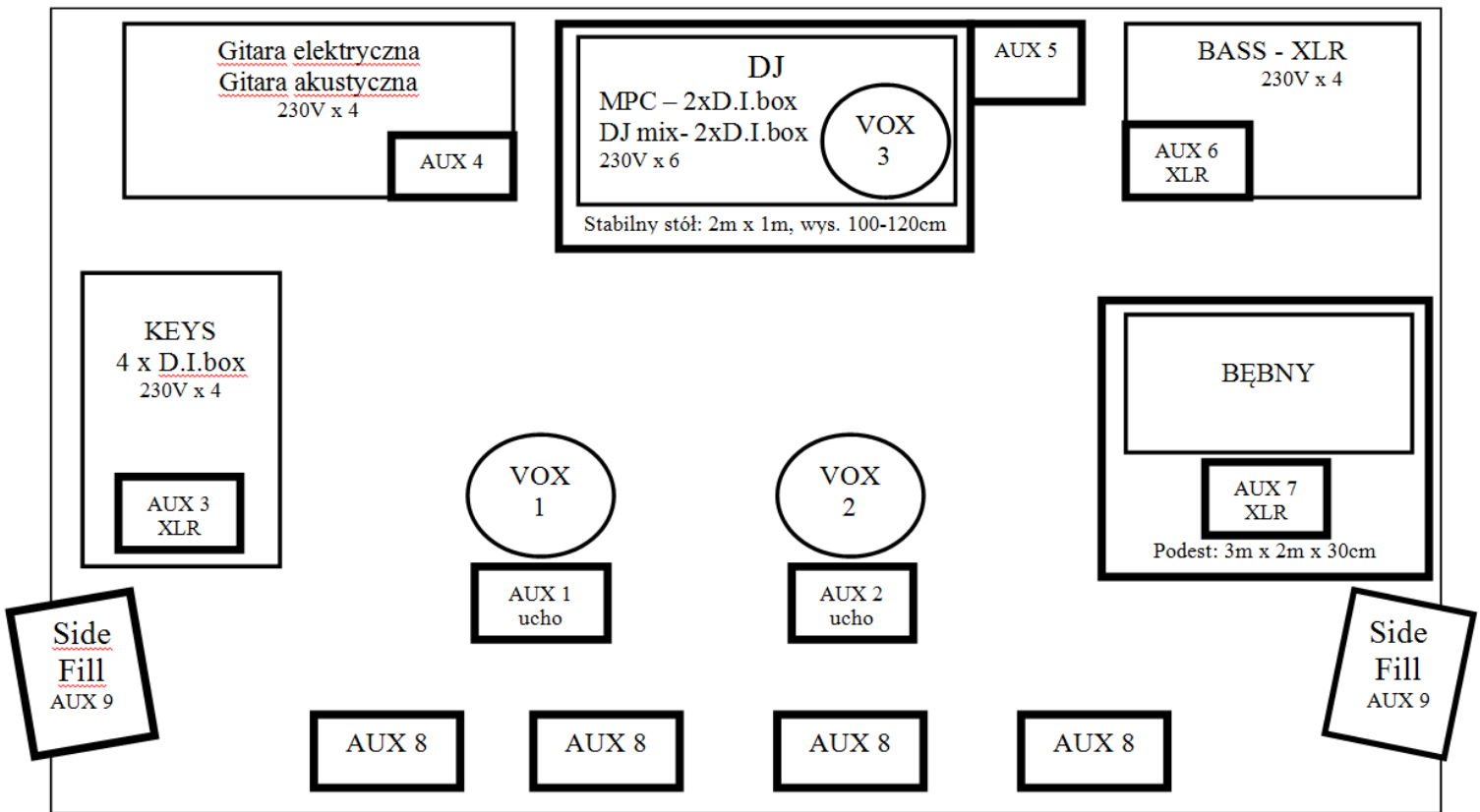
Zespół potrzebuje także jedno symetryczne połączenie TRS-TRS między DJ'em a perkusistą.

Po zapoznaniu się z riderem zespołu prosimy o kontakt telefoniczny z realizatorem w celu sprecyzowania listy kanałów wejściowych, ponieważ często występują niewielkie zmiany w input-liście. Oczywiście dopuszczamy możliwość dokonania zmian, w takim przypadku konieczna jest wcześniejsza konsultacja i akceptacja realizatora dźwięku zespołu.

GRUBSON
Input List

Input List GRUBSON 2015				
	źródło	mikrofon / D.I.box	F.O.H. Insert	Uwagi
1	stopa	Shure beta 91	gate 1	Drawmer / BSS
2	stopa	SUBKICK Yamaha (nasz własny)	gate 2	Drawmer / BSS
3	werbel 1 góra	Shure SM 57		
4	werbel 1 dół	Shure SM 57		
5	werbel 2 (picolo) góra	Shure SM 57		
6	werbel 3 góra	Shure SM 57		
7	hihat	Shure SM 81		
8	Flor Tom	Shure beta 98	gate 3	Drawmer / BSS
9	OH lewy	Shure SM 81		
10	OH prawy	Shure SM 81		
11	SPDS-L	D.I. box		
12	SPDS-R	D.I. box		
13	BASS	XLR		
14	Gitara elektryczna	Shure SM 57		
15	Gitara akustyczna	D.I. Box		
16	KEY-L Reason	D.I. Box		
17	KEY-R Reason	D.I. Box		
18	KEY-L MIX	D.I. Box		
19	KEY-R MIX	D.I. Box		
20	DJ-L MIX	D.I. Box		
21	DJ-R MIX	D.I. Box		
22	MPC-L	D.I. Box		
23	MPC-R	D.I. Box		
24	Wokal DJ BRK	Shure SM 58 bezprzewodowy		
25	Wokal Jarecki	Shure SM 58 bezprzewodowy		
26	Wokal Grubson	Shure SM 58 bezprzewodowy		
27	FX 1 return - lewy			Reverb
28	FX 1 return - prawy			
29	FX 2 return - mono			Eventide - własny
30	FX 3 return - mono			
31	FX 4 return - mono			Distortion
GRUPA 1			compressor 1	BSS / DBX 160A
GRUPA 2			compressor 2	BSS / DBX 160A
GRUPA 3			compressor 3	BSS / DBX 160A
GRUPA 4			compressor 4	BSS / DBX 160A
GRUPA 5			compressor 5	BSS / DBX 160A
GRUPA 6			compressor 6	BSS / DBX 160A
GRUPA 7			compressor 7	BSS / DBX 160A
GRUPA 8			compressor 8	BSS / DBX 160A

GRUBSON
Stage Plan 2015



Przeczytane, zrozumienie i zaakceptowane przez Kontrahenta!

.....
podpis i pieczęć Kontrahenta