



# **TECHNICAL RIDER SONBIRD**

**NINIEJSZY DOKUMENT ZAWIERA WYMAGANIA TECHNICZNE POZWALAJĄCE NA PRZEPROWADZENIE KONCERTU NA WŁAŚCIWYM POZIOMIE ARTYSTYCZNYM ORAZ TECHNICZNYM.**

**CAŁA APARATURA NAGŁOŚNIENIOWA POWINNA BYĆ PRZYGOTOWANA, WYSTROJONA I SPRAWDZONA PRZED PRZYJAZDEM ZESPOŁU. NAGŁOŚNIENIE POWINNO DOKŁADNIE POKRYWAĆ DŹWIĘKIEM CAŁY OBSZAR NAGŁAŚNIANY, POWINNO BYĆ WOLNE OD BRUMÓW I PRZYDŹWIĘKÓW, A LEWA I PRAWA STRONA POWINNY GRAĆ IDENTYCZNIE. SYSTEM NIE MOŻE BYĆ ZAKRYTY BANERAMI REKLAMOWYMI, PLANDEKAMI CZY INNYMI MATERIAŁAMI ZA WYJĄTKIEM TYCH, KTÓRE POSIADAJĄ ODPOWIEDNIE ATESTY I NIE POCHŁANIAJĄ DŹWIĘKU. MOC SYSTEMU POWINNA BYĆ DOSTOSOWANA DO NAGŁAŚNIAJĄCEJ PRZESTRZENI GWARANTUJĄC NATĘŻENIE DŹWIĘKU NA POZIOMIE MIN. 100DB PRZY STANOWISKU FOH BEZ SŁYSZALNYCH ZNIEKSZTAŁCEŃ.**

**ZESPÓŁ MA SWOJEGO REALIZATORA FOH ZE SWOIM MIKSEREM (BEHRINGER X32). STANOWISKO FOH POWINNO BYĆ POSTAWIONE CENTRALNIE WZGLĘDEM SCENY, NIE DOPUSZCZA SIĘ UMIEJSCOWIENIA STANOWISKA FOH WE WNĘKACH.**

**JAKIEKOLWIEK ZMIANY WYMAGAJĄ WCZEŚNIEJSZEGO USTALENIA Z ZESPOŁEM (MINIMUM NA TYDZIEŃ PRZED KONCERTEM)**

# MONITORY

ZESPÓŁ NIE PRZYJEŻDŻA Z WŁASNYM REALIZATOREM MONITORÓW W ZWIĄZKU Z TYM PROSIMY W MIARĘ MOŻLIWOŚCI O ZAPEWNIENIE DOŚWIADCZONEGO I MIŁEGO REALIZATORA NA SCENIE.

PROSIMY O ZAPEWNIENIE 4 TORÓW AUX. ( 4X WEDGE, 1X DRUMFILL/UCHO )

AUX	WHO	INFO
1	GITARZYSTA	1X WEDGE/UCHO
2	WOKALISTA	2X WEDGE
3	BASISTA	1X WEDGE
4	PERKUSISTA	UCHO

# INPUT LISTA

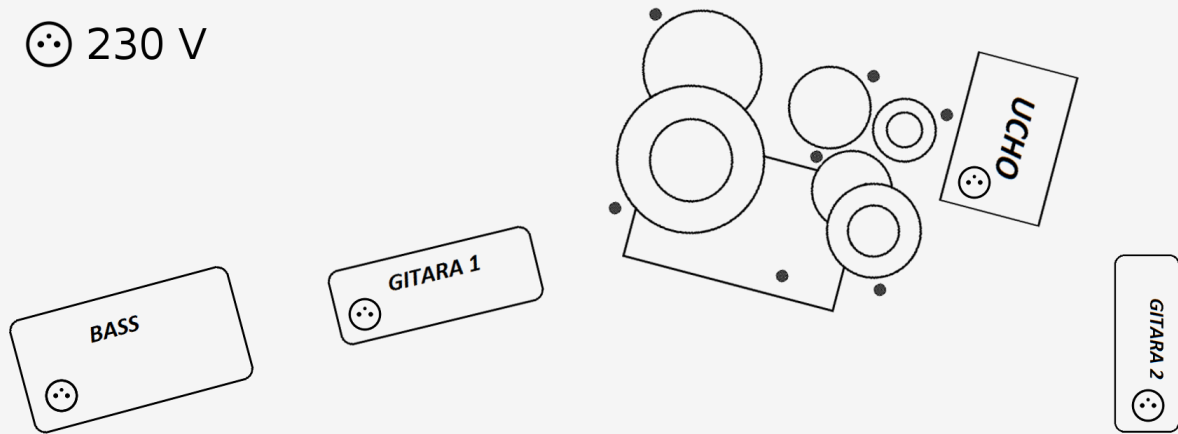
INPUT	SOURCE	MIC
1	KICK IN	BETA91A
2	KICK OUT	BETA52A/AUDIXD6
3	SNARE UP	AUDIX I5
4	SNARE DOWN	SM 57
5	T1	E604
6	T2	E604
7	OH	SM 81
8	OH	SM 81
9	HI-HAT	SM 57
10	BASS LINE	DI-BOX
11	BASS MIC	SM 57
12	GIT1	E906
13	GIT1	SM 57
14	GIT2	E906
15	VOC	BETA 58

AKCEPTOWALNE SĄ RÓWNIEŻ MIKROFONY PODOBNEJ KLASY.

W RAZIE PYTAŃ DOTYCZĄCYCH RIDERA TECHNICZNEGO, PROSZĘ KONTAKTOWAĆ SIĘ Z NASZYM REALIZATOREM DŹWIĘKU POD NUMER TELEFONU: +48 5 15 048 173 (ARKADIUSZ PAWLUS), LUB ADRESEM E-MAIL: [ARKADIUSZ.PAWLUS92@GMAIL.COM](mailto:ARKADIUSZ.PAWLUS92@GMAIL.COM)

# PLAN SCENY

☺ 230 V



VOCAL

