



## Bühnenanweisung / Technical Rider

Diese Bühnenanweisung ist Bestandteil jedes Gastspielvertrages mit der Band K'lydoscope. Er dient im beidseitigen Interesse für eine korrekte und einwandfreie Durchführung der gesamten Veranstaltung. Sollten aufgeführte Punkte nicht verstanden werden oder Schwierigkeiten bzw. Probleme auftauchen, welche das Gastspiel und somit die Veranstaltung nachteilig beeinflussen könnten, bitten wir Sie um rechtzeitige Kontaktaufnahme, mindestens 4 Wochen vor der Veranstaltung. Bei technischen Fragen wenden Sie sich bitte an unseren Bassisten Fabio.

### Kontakt zur Band

Andreas Frank  
0176 / 64127137  
andreasfrk@t-online.de

Fabio Di Bernardo  
0171 / 7430114  
fdibernardo@gmx.de

Martin Orth  
0176 / 24817136  
morth@gmx.de

Simon Kammerer  
0179 / 5826538  
simon-kammerer@web.de

# 1 Allgemeine Anforderungen

## **Anreise**

Der Anreisezeitpunkt wird für jede Veranstaltung mit dem Veranstalter verhandelt. Der Veranstalter hält für die Band Parkplätze für 4 PKW und 1 Anhänger frei.

## **Garderobe**

Ab dem Anreisezeitpunkt sollte der Band eine beheizbare und verschließbare Garderobe zur Verfügung stehen. Im Falle von Diebstahl / Vandalismus am Eigentum der Künstler haftet der Veranstalter.

## **Aufbau**

Die Band braucht 1,5 Stunden für Aufbau und Soundcheck. In dieser Zeit sollten sich keine Gäste im Veranstaltungsraum aufhalten und ein mit der Anlage vertrauter Tontechniker zur Verfügung stehen. Aufbau und Soundcheck müssen mind. 30 Minuten vor Veranstaltungsbeginn abgeschlossen sein.

## **Verpflegung**

Während des gesamten Gastspiels müssen ausreichend (kühle) Getränke für die Band und deren Helfer / Techniker zur Verfügung stehen. Snacks sind willkommen. Ab einer Aufenthaltsdauer von 4h sollte auch eine warme Mahlzeit oder eine kalte Platte zur Verfügung stehen.

# 2 Technik

## **Allgemein**

Die erforderliche Technik wird vom Veranstalter gestellt. Beim Eintreffen der Band ist die bereitgestellte Technik vollständig eingerichtet und spielbereit. Sie muss sich während des gesamten Gastspiels in einem einwandfreien und sicheren Zustand befinden. Selfmade-Equipment ist nicht akzeptabel.

Auf Anfrage kann die Band auch ihre eigene Technik stellen.

## **Bühne**

Die Bühne sollte mindestens eine Breite von 6m und eine Tiefe von 4m aufweisen. Die Bühne muss sauber, eben und schwingungsfrei sein. Im Falle einer Open Air Veranstaltung muss die Bühne auch überdacht und windgeschützt sein. Die Band bringt ihr eigenes Banner mittig an der Bühnenrückwand an. Der Bühnenstromkreis (230V/16A) muss separat abgesichert und falls möglich vom Lichtstrom getrennt sein.

## **FOH / Monitoring**

- professionelles Mischpult mit mind. 18 Kanälen
- 3 Band EQ pro Kanalzug
- 4 Monitorwege, möglichst Stereo, XLR auf Bühne (für Band-eigenes In-Ear Monitoring)
- optional 4 Monitore (mind. 12" / 1", Position siehe Bühnenplan), möglichst jeweils über 31 Band-EQ
- 1x Hallgerät, auch in Mischpult integriert
- opt. 1x Delay, auch in Mischpult integriert
- Multicore mit ausreichenden Kanälen auf der Bühne
- erfahrener Tontechniker

Die Band nutzt üblicherweise In-Ear Monitoring, kann aber gegebenenfalls auch über konventionelle Bühnenmonitore spielen.

Auf Anfrage kann die Band auch ihre eigenen Monitore, Mischpult und/oder Tontechniker mitbringen. In diesem Fall ist ein wind- und wettergeschützter FOH-Platz mit gutem Blickfeld zur Bühne freizuhalten.

## **PA**

Die Beschallungsanlage ist der Größe des Veranstaltungsorts entsprechend zu dimensionieren. Sämtliche Endstufen sollten möglichst nicht auf der Bühne platziert werden!

Auf Anfrage kann die Band ihre eigene PA (bis max. 300 Zuschauer) mitbringen.

## **Licht**

Das Licht ist der Größe der Bühne entsprechend anzupassen.

Auf Anfrage kann die Band ihre eigene Lichttechnik für kleinere Anlässe mitbringen. In diesem Fall wird zusätzlich zum Bühnenstrom ein weiterer Stromanschluss (230V/16A) an der Bühne benötigt, möglichst getrennt vom Ton-Strom.

## **Kanalbelegung / Mikrofonierung**

Die Band bringt ihre eigene Mikrofonierung mit.

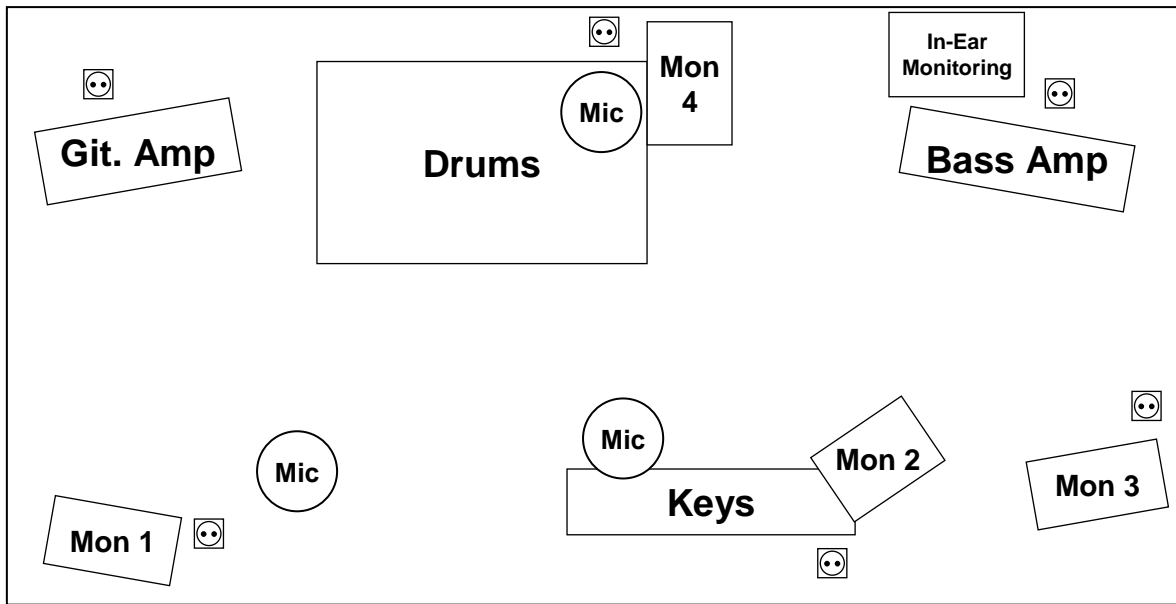
### **Kanal      Instrument**

1	Kick
2	Snare
3	Tom 1
4	Tom 2
5	Tom 3
6	Tom 4
7	Overhead L
8	Overhead R
9	Bass, balanced out
10	Guitar (Mic)
11	Keys L, DI
12	Keys R, DI
13	Piano L, DI
14	Piano R, DI
15	Vox Keys (Lead), optional Stereo
16	Vox Guitar
17	Vox Drums

alternativ:

Ret 1/2	In-Ear Mon. Guitar L+R	Ret 1	Mon. Guitar
Ret 3/4	In-Ear Mon. Keys L+R	Ret 2	Mon. Keys + Lead
Ret 4/5	In-Ear Mon. Bass L+R	Ret 3	Mon. Bass
Ret 6/7	In-Ear Mon. Drums L+R	Ret 4	Mon. Drums

### 3 Bühnenplan



⊙ Steckdose