

microClocks sind:

Andy: Guitars
Stephan: Keys/Synths & Add-Vox
Olli: Add Keys & Guitars
Hendrik: Drums
Jens: Main-Vox

Dieser Rider wurde erstellt, um Missverständnisse und Unklarheiten im Vorfeld zu vermeiden. Bitte lesen Sie ihn daher sorgfältig und richten Sie alle aufkommenden Rückfragen unverzüglich an o. g. Kontakt. Vielen Dank!

1 FOH Equipment – Minimal-Anforderungen

Bitte stellen Sie (mindestens) folgendes Equipment bereit:

1.1 Mixing-Console

24-Kanal-Mixer mit mindestens 8-Aux-Wegen und 4-band-EQ mit parametrischen Mitten.
(Bspw.: Soundcraft Series 5, Yamaha PM5000)

1.2 Outboard

7 x Compression (dbx, bss, xta)
5 x NoiseGates (dbx, drawmer, bss, behringer)
2 x Reverb
1 x Tapdelay
1 x Multi FX unit (yamaha spx 990, spx 2000, lexicon pcm)

1.3 Stageboxes

Anzahl der Stageboxes, wie sie für den angegebenen Signalfuss benötigt werden.

2 Monitor System

Monitor-System wie im Bühnenplan bebildert mit einem 31-Band-EQ für jeden Monitor-Weg.

2.1 Monitor Speakers

5 - 7 Monitor-Lautsprecher (abhängig von der Bühnengröße) wie im Bühnenplan bebildert.

2.2 In-Earing (Drummer)

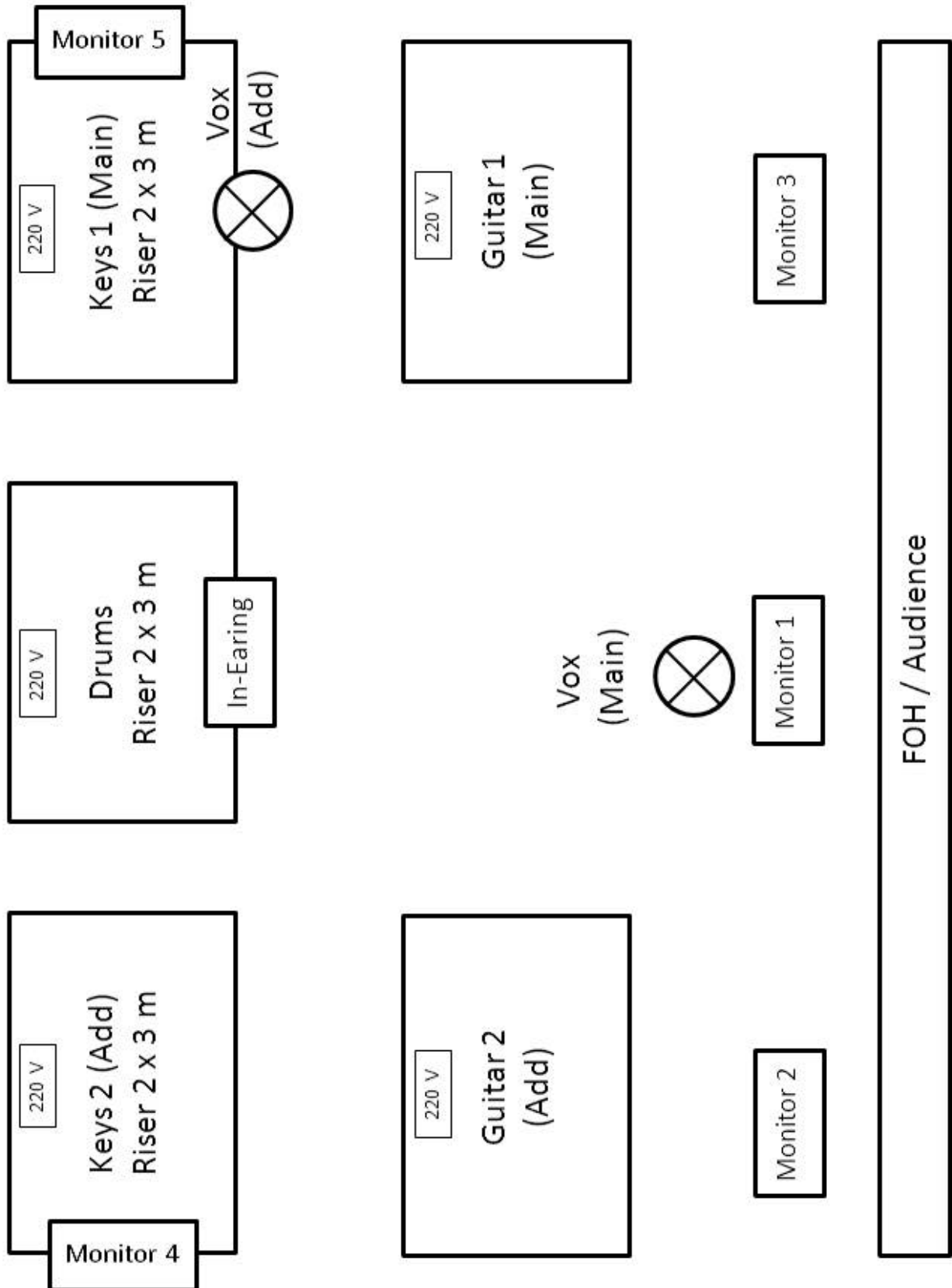
Keys, Synths & Sequencer-Signale werden über den band-eigenen Submischer geleitet und dem Live-Techniker als Stereosumme angeboten. Der Drummer bekommt alle über diesen Submischer laufenden Signale (Keys, Synth & Sequencer, Klick) auf seine In-Earing-Station.

Vonseiten des Live-Technikers müssen an dieser In-Ear-Station zusätzlich je ein Mono-Signal mit Schlagzeug, Gitarren und Main-Vocals anliegen!

3 Channel-Requirements:

Ch.	Instruments	Outputs	Inserts / FX
1	BassDrum	Mic	Gate / Comp.
2	Snare	Mic	Gate / Comp.
3	HiHat 1	Mic	
4	HiHat 2	Mic	
5	Rack - Tom 1	Mic	Gate / Comp.
6	Rack - Tom 2	Mic	Gate / Comp.
7	Floor - Tom	Mic	Gate / Comp.
8	Overhead (L)	Mic	
9	Overhead (R)	Mic	
10	Bass (Sequencer)	Klinke --> DI	
11	E-Guitar 1	Klinke --> DI	
12	E-Guitar 2 (Add)	Klinke --> DI	
13	Keys, Synth & Sequencer (L)	XLR	
14	Keys, Synth & Sequencer (R)	XLR	
15	Vox (Main)	Mic	Comp. / Reverb / Delay
16	Vox (Add)	Mic	Comp. / Reverb / Delay

MICROCLOCKS



4 Bühnenbedarf

In diesem Abschnitt ist der technische und organisatorische Bedarf vollumfänglich beschrieben. Dieser soll zur Sicherstellung eines reibungslosen Ablaufs der Show und aller Vorbereitungen beitragen. Jegliche Abweichung hiervon muss mit der Band oder einem ihrer Vertreter im Vorfeld abgestimmt sein.

4.1 Backline Requirements

Licht:

Backtruss: 4 x 6bar Par64 CP 62 (LEE 106, LEE 119, LEE 201)
1 x Pair of ACL
Fronttruss: 2 x 6bar Par64 CP 61
2 x Blinders

Bühne:

8 x Par64 Floorspots CP 62 (4 x LEE 106, 4 x LEE 119)
1 x Strobo
1 x Cracker
1 x Strong fan to spread the smoke on stage
1 x Smoke-machine or Hazer

4.2 Verkabelung

Strom, Licht und PA-Kabel sind so zu führen und auf dem Bühnenboden zu fixieren, dass keine Stolperfallen entstehen und Personen oder technisches Equipment nicht zu Schaden kommen können.

4.3 Risers

Menge und Abmaße: 3 Riser von jew. etwa 2m x 3m x 0,30m

Alle Riser sind stabil konstruiert, wackelfrei und gegen Verrutschen geschützt zu installieren. Die Oberflächen sind rutschfrei zu halten (Teppich o.ä.) und zusammengesetzte Einzelelemente sind so miteinander zu verbinden, dass Keyboards und Drumset wackelfrei aufgestellt werden können.

5 Backstage - Raum

Der Raum muss folgende Kriterien erfüllen:

- 1) Abschließbar bzw. gegen Diebstahl gesichert
- 2) 6 Stühle und ein Tisch
- 3) ein Ganzkörper-Spiegel
- 4) 12 Plastik-Flaschen (0,5 l) **stilles** Wasser (ungekühlt)

Vielen Dank, dass Sie sich die Zeit genommen haben, dieses Dokument sorgfältig zu lesen. Als integraler Bestandteil des Gastspielvertrags gelten Abweichungen hiervon als Vertragsbruch und werden nur in begründeten Ausnahmefällen und nur in vorheriger Absprache mit der Band anerkannt. Im Falle von Problemen oder Rückfragen kontaktieren Sie Jens Tetzner unter der o. g. Telefonnummer.

Vielen Dank für Ihre Kooperation!