

TECHNICAL RIDER

bjørn

Alternative Rock · 4 Musiker (fixe Besetzung)

Kontakt: Stefan Hofinger **Tel.:** +43 676 7373572

Dieser Rider beschreibt die technischen Anforderungen der Band für die Show. Bei Fragen oder örtlichen Einschränkungen bitten wir um rechtzeitige Rücksprache mit der oben genannten Kontaktperson.

1. Allgemeine Hinweise & Geltungsbereich

- Der Rider gilt als Standard für kleine bis mittlere Locations. Punkte, die mit „**Option Große Location**“ gekennzeichnet sind, gelten zusätzlich für größere Bühnen, Hallen und Festivals.
- **Bühnengröße:** min. 6 m × 4 m (klein/Standard).
- **Option Große Location:** empfohlen ab 8 m × 5 m, inkl. Platz für einen Drum-Riser.
- **Drum-Riser:** optional; ab mittlerer Bühne empfohlen (z. B. 2 m × 2 m).
- **Aufbau / Load-In:** ca. 60 Min. · Abbau: ca. 45 Min.
- **Soundcheck:** vollwertiger Soundcheck bevorzugt; ein Line-Check ist ausreichend, wenn zeitlich nötig.
- Ebenerdiger Zugang bzw. Lademöglichkeit nahe der Bühne ist wünschenswert.

2. Tontechnik & FOH-Engineer

Die Band verfügt grundsätzlich über einen **eigenen Tontechniker**, dieser ist jedoch nicht bei jedem Termin verfügbar. Daher gelten zwei Varianten, die im Vorfeld anlassbezogen vereinbart werden:

- **Variante A – eigener Techniker der Band:** bedient FOH- und Monitormix vom Haus-/Veranstalterpult. Der Veranstalter stellt ein funktionsfähiges Pult und eine eingespielte PA.
- **Variante B – Techniker der Location:** der Veranstalter stellt einen erfahrenen FOH-Techniker, der nach diesem Rider arbeitet (FOH- und Monitormix). Bitte um Kontakt im Vorfeld zur Detailabsprache.
- In beiden Varianten erfolgt der **Monitormix vom FOH-Platz**.

3. PA & FOH

- Professionelle, der Location angepasste und eingemessene PA-Anlage mit ausreichend Headroom und Subwoofern.
- **Digitales Mischpult bevorzugt** (mind. ~16 freie Eingänge und 4 Aux-/Monitorwege).
- 48 V Phantomspeisung auf den Kondensatorkanälen (Overheads) erforderlich.
- **Option Große Location:** Line-Array bzw. größere PA; bei Bedarf Front-Fills und Delay-Lines je nach Raumakustik.

4. Monitoring

- **4 separate Monitorwege über Wedges;** Monitormix vom FOH.
- **Click-Hinweis:** Der Drummer spielt zu einem Click. Dieser wird **bandintern erzeugt und ausschließlich vom Drummer über eigenes In-Ear / Einzelhörer** mitgehört – kein FOH-Weg und kein zusätzlicher Kanal nötig. Bitte keinen Click auf einen Wedge legen (Übersprechen in die Mikrofone).

- **Option Große Location:** zusätzliche Sidefills oder In-Ear-Monitoring möglich (nach Absprache).

Monitor-Zuordnung:

Weg	Position	Wedges	Inhalt (Richtwert)
1	Lead Vocals / Guitar 1	2×	Lead Vox (M81), Gitarre 1, etwas Gesamtmix
2	Lead Guitar 2	1–2×	Gitarre 2, Lead Vox
3	Bass / Backing Vox	1–2×	Bass, Lead Vox, Backing Vox
4	Drums / Backing Vox	1×	Kick, Snare, TD-12, Lead Vox, Backing Vox

5. Stromversorgung

- **230 V Schuko** ausreichend, ordnungsgemäß abgesichert und durch den Veranstalter verteilt.
- **Vorne an der Bühnenkante (Pedalboards): 3× Anschluss** – 2× Gitarre, 1× Bass.
- **Am Drumset: 1× Anschluss** für das Roland TD-12 Soundmodul (sowie ggf. Kleingeräte des Drummers).
- Empfehlung: saubere Erdung / möglichst eine störungsarme Phase, um Brummen und Einstreuungen zu vermeiden.

6. Backline & Instrumente

Vocals / Guitar 1 (Lead Vocal)

- Amp Head + 4×12" Cabinet (von der Band gestellt). Abnahme: Mic only.
- **Optional (nach Absprache):** alternativ über einen Fractal Audio FM3 Amp-Modeller; das FOH-Signal kommt dann per XLR direkt vom FM3 (statt Mikrofonierung).
- **Vocal-Mikrofon 1:** Telefunken M81 (von der Band gestellt) – Hauptgesang. Hochstativ erforderlich.
- **Vocal-Mikrofon 2:** Shure 520DX „Green Bullet“ inkl. Halter (von der Band gestellt) – zweites, dauerhaft offenes Mikrofon. **2. Mikrofonständer (Hochstativ) erforderlich.**
- **WICHTIG – EQ-Hinweis für den Tontechniker:** Der Green-Bullet-Kanal soll bewusst nach „Telefonhörer“ / Megaфон klingen: schmales Mittenband (steiler Bandpass, ca. 300 Hz – 3 kHz), Tiefen und Höhen deutlich absenken, Mitten betont, gern leicht angezerrt (lo-fi). Es handelt sich um einen Effekt-/Stimmungs-Kanal, nicht um einen klaren Hauptgesang.

Lead Guitar 2

- Der Lead-Gitarrist spielt über einen **Fractal Audio FM3 Modeller** (von der Band gestellt).
- **FOH-Signal: direkt vom FM3 per XLR (von der Band gestellt).** Der FOH-Sound kommt ausschließlich vom Modeller; keine Mikrofonierung nötig.
- **Bühnenmonitoring:** ein zweites Signal des FM3 geht in den FX-Return (Power-Amp-In) eines Gitarrenamps – wahlweise eigener Amp der Band oder ein vom Veranstalter gestellter Amp. Dieser Amp dient nur als Bühnenmonitor (keine Abnahme).

Bass / Backing Vocals

- Der Bassist spielt über einen **Darkglass Anagram Modeller** (von der Band gestellt).
- **FOH-Signal: direkt vom Anagram-Modeller (XLR/DI-Out, von der Band gestellt).** Der FOH-Sound kommt ausschließlich vom Modeller. Keine Phantomspeisung nötig (eigene Stromversorgung).
- Bass Amp Head + 8×10" oder 4×10" Cabinet (vom Veranstalter gestellt oder optional von der Band) – **dient ausschließlich als Bühnenmonitor;** keine Abnahme, kein FOH-Signal vom Amp.
- Vocal-Mic: SM58 o. vergleichbar (leichtes Reverb). Hochstativ erforderlich.

Drums / Backing Vocals

- Haus- oder eigenes Drumset (eigene Breakables).
- **Setup:** 1× Kick, 1× Snare (Top only), 1× Rack Tom, 1× Floor Tom, 4× Becken (HH / Crash / Crash / Ride).
- Standard-Drum-Mikrofonierung ausreichend (Kick, Snare Top, Toms, 2× Overhead).
- **Roland TD-12 Soundmodul** (von der Band gestellt) – wird ergänzend zum akustischen Kit für lo-fi Kick-/Snare-Sounds gespielt:
 - benötigt 1× Stromanschluss am Drumset (siehe Punkt 5).
 - Ausspielung **MONO über 1× DI-Box** an die FOH (DI vom Veranstalter / FOH gestellt; die Band kann bei Bedarf eine eigene DI mitbringen).
 - Stereo-Ausspielung (2× DI) nur erforderlich, falls ausnahmsweise Stereo-Samples gefahren werden – im Normalfall nicht nötig.
- Vocal-Mic: SM58 o. vergleichbar (leichtes Reverb). Hochstativ / Galgen erforderlich.

7. Kanalliste / Input List

Basiskonfiguration: 14 Kanäle. Mikrofontypen können durch gleichwertige Modelle ersetzt werden, sofern der Charakter erhalten bleibt.

Ch	Quelle	Mikrofon / DI	Stativ / 48V	Hinweis
1	Kick	Mic (dynamisch)	kurzes Stativ	—
2	Snare (Top only)	Mic (dynamisch)	Clip / Stativ	—
3	Rack Tom	Mic / Clip	Clip / Stativ	—
4	Floor Tom	Mic / Clip	Clip / Stativ	—
5	Overhead L	Kondensator	Hochstativ / 48V	Becken
6	Overhead R	Kondensator	Hochstativ / 48V	Becken
7	Roland TD-12 (mono)	DI-Box	— (230V am Set)	Lo-fi Kick/Snare-Layer
8	Gitarre 1 (Amp)	Mic	kurzes Stativ	Mic only; opt. FM3/XLR (n. Absprache)
9	Gitarre 2	Fractal FM3 (XLR, Band)	— (kein 48V)	FOH direkt vom FM3; Amp = Monitor
10	Bass	Darkglass Anagram (XLR/DI, Band)	— (kein 48V)	FOH direkt vom Modeller; Amp = Bühnenmonitor
11	Lead Vocal	Telefunken M81 (Band)	Hochstativ	Hauptgesang
12	Lead Vocal (Effekt)	Shure 520DX (Band)	2. Hochstativ	„Telefonhörer“-EQ
13	Backing Vocal (Bass)	SM58 o. vergl.	Hochstativ	leichtes Reverb
14	Backing Vocal (Drums)	SM58 o. vergl.	Hochstativ / Galgen	leichtes Reverb

Optionale Zusatzkanäle (Große Location): HiHat-Mic (Kondensator, 48 V) sowie ein zweiter TD-12-Kanal bei Stereo-Betrieb.

Schematische Aufstellung (Blick vom Publikum auf die Bühne). Ein detaillierter grafischer Plan kann auf Anfrage zur Verfügung gestellt werden.

Legende: o = Monitor-Wedge · Mon1–Mon4 = Monitorwege · Pedalbd. = Pedalboard mit Stromanschluss an der Bühnenkante.

- Die Band bringt einen eigenen Backdrop mit: **4 m breit × 3 m hoch**, schwarz mit weißem Logo.
- **Ösen:** durchgehend am oberen Rand sowie je eine Öse in den beiden unteren Ecken (links und rechts) zum Abspannen nach unten.
- Benötigt wird eine Aufhängemöglichkeit: vorhandenes Traversen-/Rigging-System oder Banner-/Backdrop-Ständer.
- **Erforderlicher Freiraum:** ca. 4 m Breite und 3 m Höhe an der Bühnenrückseite.
- Kleine Location: alternativ Aufhängung an der Rückwand oder per Ständer.
- **Option Große Location:** Aufhängung an der Bühnentraverse bevorzugt.
- Bitte vorab klären, welche Aufhängung vor Ort möglich ist; die Band kann nach Absprache eigene Ständer mitbringen.

- **Standard / klein:** dimmbares Front- und Gegenlicht (warm/kalt), grundlegende Bühnenausleuchtung, bedienbar vom Haus.
- **Option Große Location:** DMX-gesteuerte Anlage mit Spots/Washes und programmierbarer Lichtshow; eigener Lichttechniker nach Absprache möglich; Hazer/Nebelmaschine optional (sofern Brandschutz erlaubt).
- Keine dauerhaften Stroboskop-Effekte ohne Vorankündigung.

Punkt	Klein / Standard	Große Location (Option)
Bühne	min. 6 × 4 m	ab 8 × 5 m, inkl. Riser-Platz
PA	angepasste Top/Sub-PA	Line-Array, Front-Fills/Delays
Mischpult	digital, ≥16 Eingänge, 4 Aux	digital, Reserve-Kanäle
Monitoring	4× Weg über Wedges	+ Sidefills / In-Ear n. Absprache
Drum-Riser	optional	empfohlen (z. B. 2 × 2 m)
Backdrop	Ständer oder Rückwand	Aufhängung an Traverse
Licht	dimmbares Front-/Gegenlicht	DMX-Show, Spots, eigener LJ

Kontakt für Rückfragen: Stefan Hofinger · +43 676 7373572