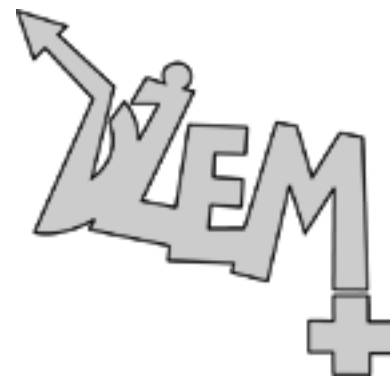


# Rider techniczny Elektryczny (2023)



## FRONT (min.):

System: np. L-Acoustics, Meyer Sound, B&D, EAW , EV lub inny, dobrze brzmiący i zestrojony.

2 X 3 kW (kluby do 500 osób)

2 x 6 KW (sale do 1000 os)

2 x 10 KW (sale pow. 1500 os.)

2 x 20 KW min. (plenery)

Stoły analogowe mile widziane:

Mikser frontowy (min.): 24/4/2 –Midas , Allen & Heath , Crest, Soundcraft lub inny.

**Stoły cyfrowe: Soundcraft (wszystkie serii Vi); Digidesign; Digico;**

**Nie mogą być żadne stoły firmy Yamaha oprócz PM5D**

**( reszta uzgodnić tel.)**

**NA IMPREZACH PLENEROWYCH WYMAGAMY ABY SYSTEM BYŁ  
P O D W I E S Z O N Y !!! A SCENA NIE MOŻE BYĆ MNIEJSZA  
NIŻ 10 m X 8 m**

**RACK EFEKTOWY: (dotyczy stołu analogowego).**

2 x Reverb (LEXICON ,YAMAHA)

1 x Delay (TAPE DELAY)

1 x Stereo Insert Compresor - Grupa 1 , 2

Kick & Tom (I , II , III , IV ) - Insert Noise gate

Keyboard Channel - Stereo Insert Compresor

Bass - Mono Insert Compresor

Ac. Guitar – Mono Insert Compresor

Vocal - Mono Insert Compresor

## PLAN PODŁĄCZEŃ:

Kanał :

1. Kick- Shure Beta 52, Sennheiser E 602 - insert noise gate
2. Snare - 1. Shure -SM 57
3. Snare - 2. Shure -SM 57
4. Hi-Hat - Condenser Shure, Electro Voice , Sennheiser
5. Tom I - Sennheiser E 604, 421, Shure SM 57,58- insert noise gate
6. Tom II - Sennheiser E 604, 421, Shure SM 57,58- insert noise gate
7. Tom III - Sennheiser E 604, 421, Shure SM 57,58 - insert noise gate
8. Tom IV - Sennheiser E 604, 421, Shure SM 57,58 - insert noise gate
9. Overhead- Condenser Shure , Electro Voice, Sennheiser
10. Overhead - condenser Shure , Electro Voice, Sennheiser
11. Bass - D-Box
12. Electric guitar 1 L - SM 57,58
13. Electric guitar 1 R - SM 57,58
14. Electric guitar 2 L - SM 57,58
15. Electric guitar 2 R - SM 57,58
16. Electric guitar 2 Delay - SM 57,58
17. Keyboard - D -Box
18. Keyboard - D -Box
- 19, 20, 21. Leslie ( Hammond organ) SM 57 ,58
22. Vocal SM 58 (Voc. dysponuje swoim mic.)

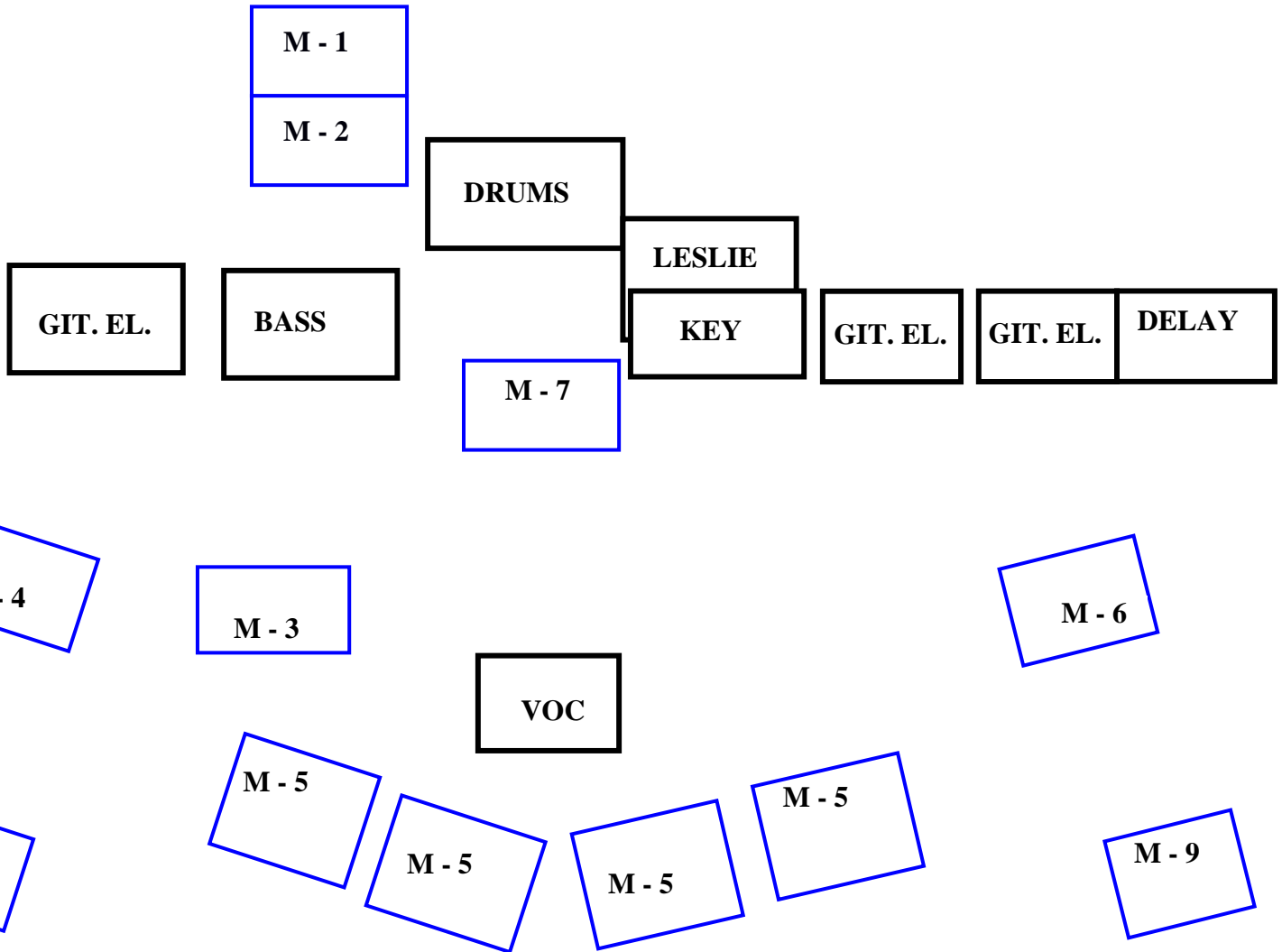
## SYSTEM MONITOROWY :

Na scenie mikser monitorowy + procesory dynamiki i efektów, mogący obsłużyć minimum 10 torów – (analogowy lub cyfrowy).

**Na każdym torze monitorowym EQ (31 band) DRUMFILL z prawej strony perkusisty.**

- M – 1 Drumfill Top Box
- M – 2 Drumfill Subwoofer
- M – 3 Bass
- M – 4 Guitar Right
- M – 5 Voc.
- M – 6 Guitar Left
- M – 7 Key
- M – 8 Sidefill Right (w mniejszych salach niekoniecznie)
- M – 9 Sidefill Left (w mniejszych salach niekoniecznie)
- M – 10 IEM (In Ear Monitor)

## PLAN SCENY



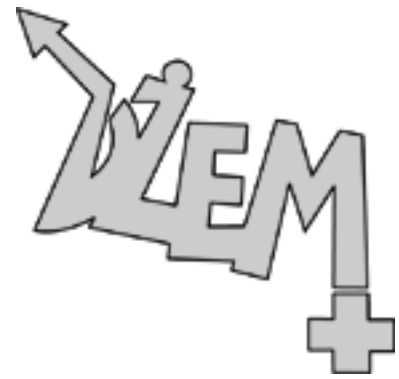
**PROSIMY O ZACHOWANIE PODANEJ KOLEJNOŚCI NA MIKSERZE .**

W razie pytań proszę o kontakt:

Ryszard Kramarczyk 575 810 845 lub [kramuz@dzem.com.pl](mailto:kramuz@dzem.com.pl)

Monitory: Szymon Rogosz 607 194 607 lub [szymon@dzem.com.pl](mailto:szymon@dzem.com.pl)

# Rider oświetleniowy Plenery i hale (2023)



**ZASILANIE** Do zasilania aparatury oświetleniowej organizator koncertu, po uprzedniej konsultacji z firmą dostarczającą oświetlenie, powinien zapewnić niezależne (tylko dla oświetlenia) i stabilne 5 przewodowe przyłącze elektryczne (3 fazy, przewód zerowy i przewód neutralny). Rozdzielnie oświetleniowe i dimmery nie mogą być usytuowane w bliskiej odległości wzmacniaczy nagłośnieniowych i gitarowych. Wszystkie urządzenia zasilające, pionowy, rozdzielnie, dimmery powinny posiadać aktualny atest dopuszczający je do eksploatacji.

**SCENA** o wymiarach 12x 10m i wysokości 1,3m powinna być stabilna i posiadać aktualny atest i przegląd dopuszczający do eksploatacji. Z boku sceny powinno być dobudowane (nie na scenie) stanowisko monitorowe na poziomie sceny.

**PODEST POD PERKUSJĘ I KLAWISZE** (5/2/0,3m) powinien być stabilny i wysłonięty czarnym "obiciem".

**KONSTRUKCJA** potrzebna do podwieszenia oświetlenia powinna być stabilna i posiadać aktualny atest i przegląd dopuszczający do eksploatacji. Środkowy most musi być co najmniej na tej samej wysokości co most frontowy, kolejne mosty odpowiednio niżej. Z tyłu i po bokach sceny powinien być przymocowany (w miarę nie przepuszczający światła) **czarny horyzont**.

**KONSOLETA OŚWIETLENIOWA** Do obsługi oświetlenia wymagana jest konsoleta oświetleniowa: MA Lighting Grand MA2/3 Full Size lub Light. Konsoleta oświetleniowa powinna być ustawiona z przodu, centralnie do osi sceny, na podeście.

**DYM** Maszyny do wytwarzania dymu powinny być usytuowane tak aby mogły wytworzyć **jednolitą "mgłę"** na scenie, nie przeszkadzając przy tym muzykom w graniu (**nie mogą być skierowane bezpośrednio w muzyków lub instrumenty muzyczne**). Maszyny do dymu muszą mieć płynną regulację intensywności dymienia (DMX). Płyn do wytwarzania dymu powinien być bezwonny i posiadać odpowiedni atest. Preferowanymi urządzeniami do wytwarzania dymu są wytwornice typu **HAZER**: MDG Atmosphere APS, Look Solutions Unique2.

**SPOT** (reflektor prowadzący) powinien być ustawiony centralnie do sceny, na podwyższeniu (podeście) tak, aby mógł ponad publicznością, swobodnie świecić na scenę. **Konieczna jest łączność (interkom) pomiędzy konsolą a operatorem „follow spota”.**

**EKRAN LED** (piksel max. 3,9mm) powinien być zawieszony na konstrukcji zgodnie z rysunkiem. Na stanowisko FOH powinien być doprowadzony przewód HDMI do komputera przy mikserze oświetleniowym, by umożliwić realizatorowi światła sterowanie ekranem.

## **Lista sprzętu:**

1. 10 x Mac Quantum Profile MODE EXTENDET
2. 16 x Robin Pointe MODE 1 – 24ch
3. 12x Wash Robin 800 ( kontra) MODE 1 – 38ch
4. 8 x Wash Robin 800 (po bokach sceny) MODE 1 – 38ch
5. 8 x Wash Robin 800 ( front) MODE 3 – 16ch
6. 18 x Showtec Sunstripe
7. 6 x Martin Atomic 3000
8. 6 x Blinder DWE
9. 1 x Follow Spot minimum 1200HMI z regulacją jasności
10. Zestaw urządzeń do komunikacji z operatorem Follow Spot ( intercom)
11. 2 x Hazer + wentylatory
12. 2 x Wytwornica dymu Jem ZR 33 lub podobnej klasy + wentylatory
13. Konsola Grand MA 2/3 Full Size lub Light
14. Ekran LED min. 3x5m ( piksel min. 3,9mm) z potrzebnym osprzętem i sterowaniem
15. CZARNY HORYZONT i „obicie” sceny oraz podestów na scenie

## Zamienniki:

Mac Quantum Profile – QWO 800,

Robe Pointe, Robe – MEGA Pointe

Wash Robin 800 - B-EYE k10/20/25, Mac Quantum Wash, Robin 600/600+/1000

Showtec Sunstripe – Brak zamienników

Martin Atomic 3000 – Atomic 3000 LED, SGM x5 (lub podobnej klasy)

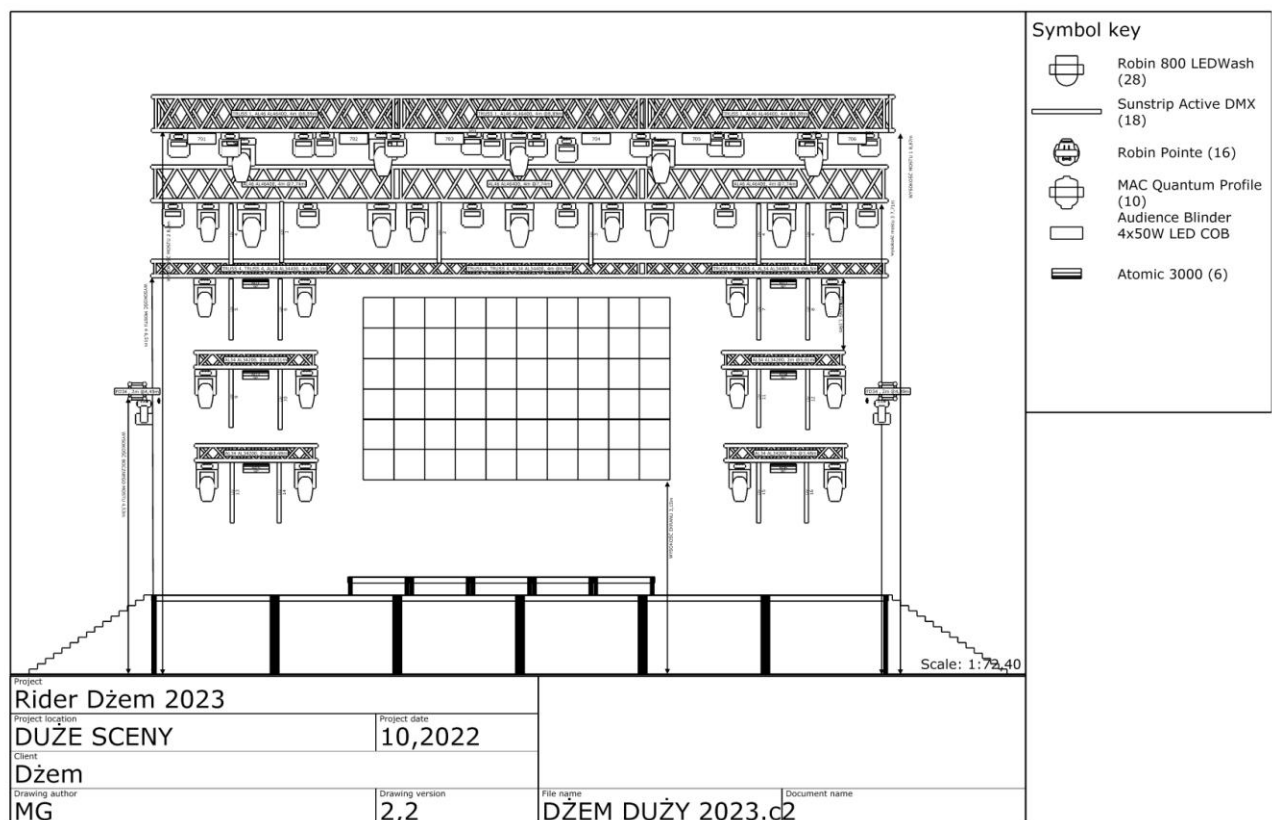
Blinder DWE – Podobnej klasy

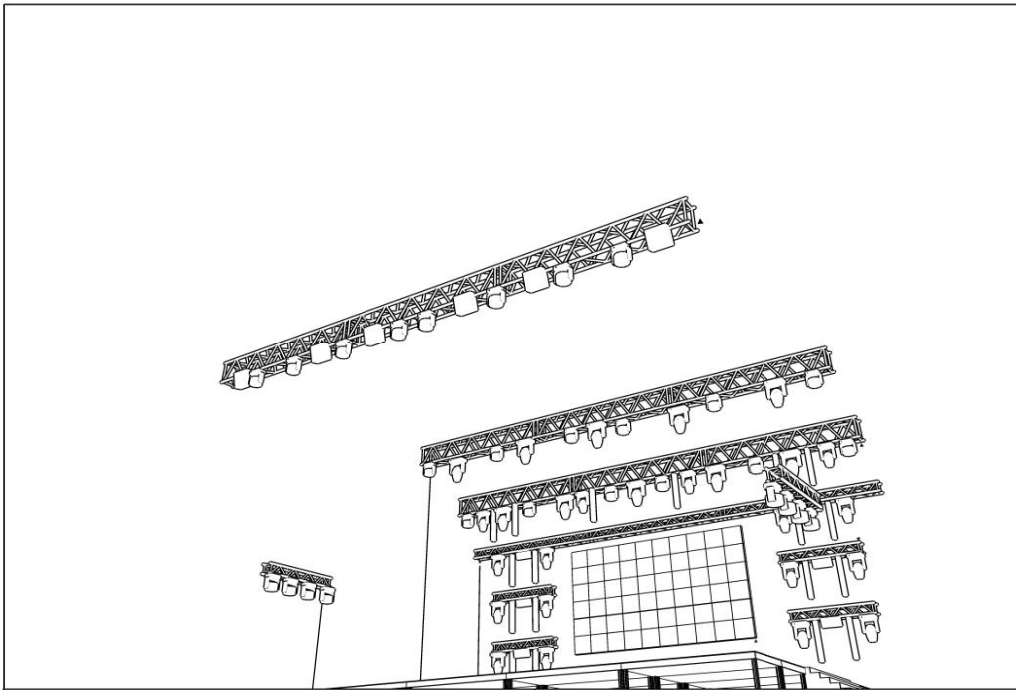
Konsoleta Grand MA 2/3 Full Size lub Light – **Brak zamienników**

**Powyższe zestawienie , to MINIMALNE wymogi na koncerty plenerowe i hale. Wszelkie wątpliwości i zmiany dotyczące wymogów sprzętowych powinny być uzgodnione z realizatorem światła zespołu DŻEM na minimum 14 dni przed koncertem.**

Marek Gubała: tel. 691513741, e-mail: [marek@dzem.com.pl](mailto:marek@dzem.com.pl)

Rafał „Emilka” Piotrowski: tel. 692918253, e-mail: [rafal.piotrowski1985@wp.pl](mailto:rafal.piotrowski1985@wp.pl)

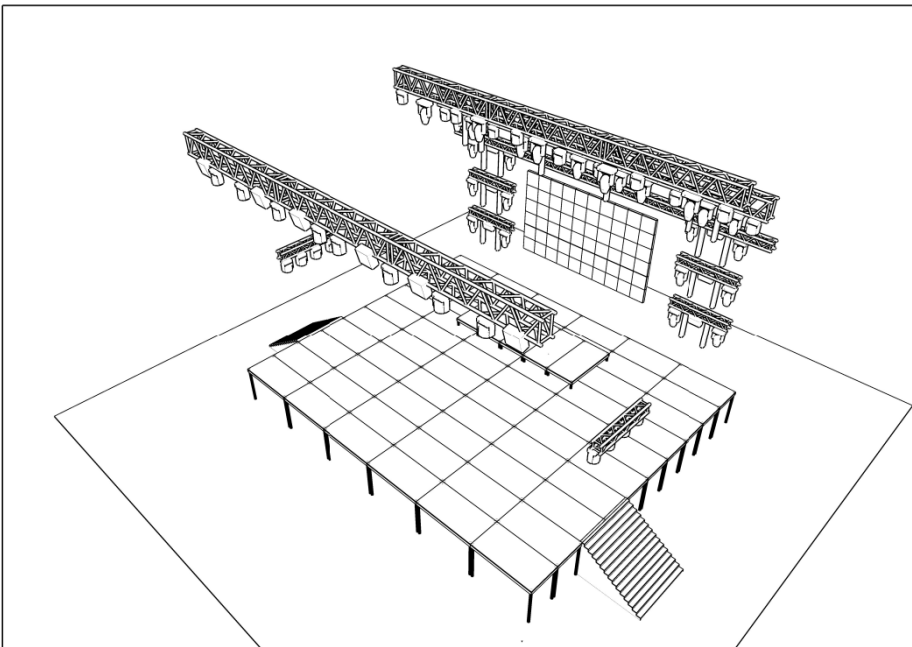




**Symbol key**

	Robin 800 LEDWash (28)
	Sunstrip Active DMX (18)
	Robin Pointe (16)
	MAC Quantum Profile (10)
	Audience Blinder 4x50W LED COB
	Atomic 3000 (6)

<b>Project</b>			
Rider Džem 2023			
Project location		Project date	
DUŽE SCENY		10,2022	
Client			
Džem			
Drawing author		Drawing version	
MG		2,2	
File name		Document name	
DŽEM DUŽY 2023.c2			



**Symbol key**

	Robin 800 LEDWash (28)
	Sunstrip Active DMX (18)
	Robin Pointe (16)
	MAC Quantum Profile (10)
	Audience Blinder 4x50W LED COB 3200K (6)
	Atomic 3000 (6)

<b>Project</b>			
Rider Džem 2023			
Project location		Project date	
DUŽE SCENY		10,2022	
Client			
Džem			
Drawing author		Drawing version	
MG		2,2	
File name		Document name	
DŽEM DUŽY 2023.c2			

