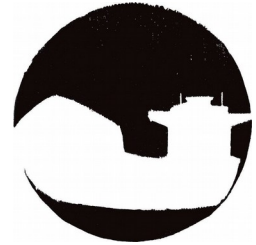


# Frachter

Technical Rider



Dieser Rider ist Vertragsbestandteil! Wenn ein Punkt nicht umsetzbar ist, bitten wir dringend um Rückmeldung!

Nach Absprache können wir auf einige Dinge verzichten bzw. selbst mitbringen.  
Vielen Dank für die Vorbereitung!

KONTAKT: Ludwig Buschendorf, frachter.booking@gmail.com, Mobil: +49 (0) 173 / 9751626

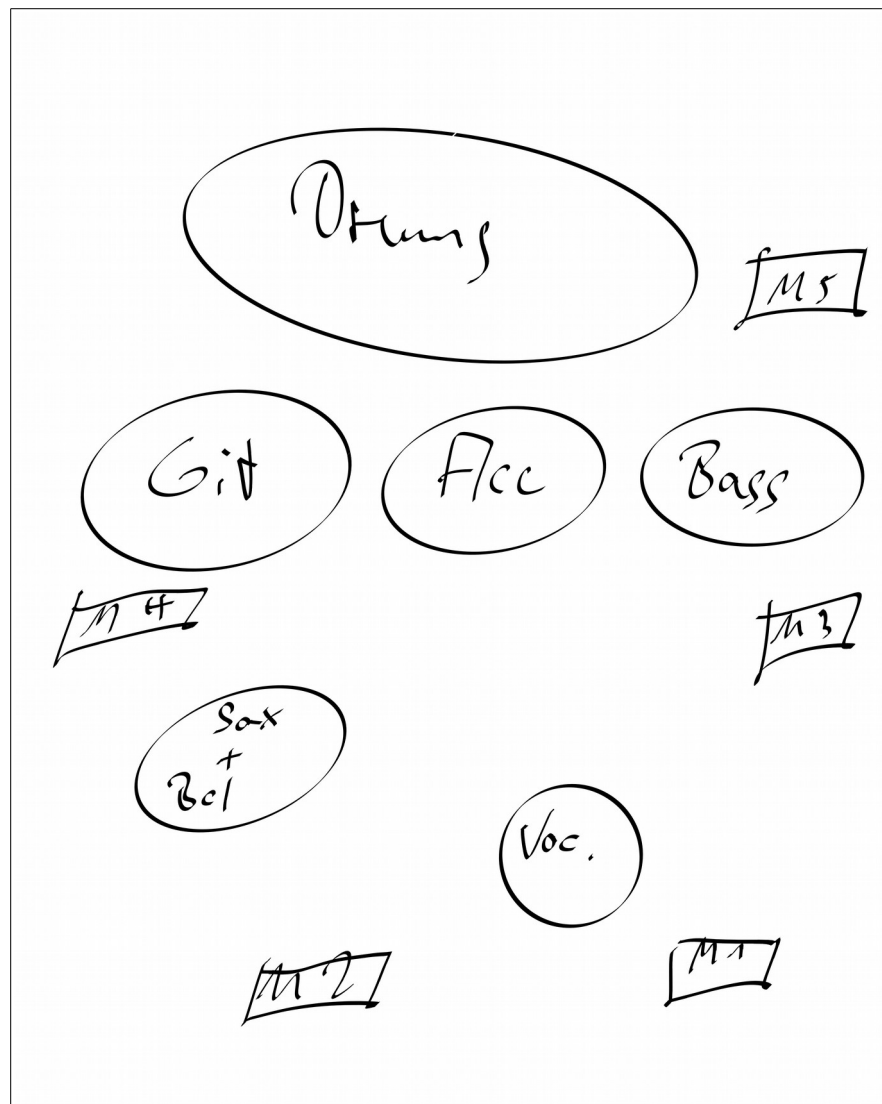
## P.A.

Der Veranstalter stellt der Band kostenlos eine spielbereite P.A. und einen Soundmischer, der mit der Technik vertraut ist. Die Anlage sollte der Raumgröße/Zuschauerzahl angemessen sein. Ein kompetenter Systemtechniker soll von Ankunft der Band bis Konzertende für Rückfragen und Änderungen am PA-Aufbau zur Verfügung stehen.

## Monitor

Fünf Monitore mit getrennt regelbaren Monitorwegen (inkl. Monitorbox am Schlagzeug)

## 1. Stageplan



## 2. Backline

- Drumset: Bassdrum (geschlossenes Fell), Snare, 1 Tom, 1 Floortom, Hihat, 3 Becken
- E-Gitarre mit Amplifier + Effektboard
- Akkordeon
- E-Bass & Kontrabass mit Amplifier
- Saxophon und Bassklarinetten
- Vocals (in der Regel mit eigenem Mic ( Sennheiser e965 )

## 3. Pultbelegung

Kanal	Instrument	Mikrofonie	Zusatzequipment	Insert
1	Bassdrum	Audix D6 o.ä	Mikrostativ	
2	Snare	SM 57 o.ä.	Mikrostativ	
3	Tom 1	Sennheiser E604 o.ä	Rim Klemme	
4	Floortom	Sennheiser E604 o.ä	Rim Klemme	
5	Overhead L	Rode NT-5 o.ä.	Mikrostativ	
6	Overhead R	Rode NT-5 o.ä.	Mikrostativ	
7	E-Gitarre	SM 57 o.ä.	Mikrostativ	
8	Akkordeon	Kondensator/ Hyperniere	Mikrostativ	
9	Evtl. Akkordeon 2. Mic	Kondensator/ Hyperniere	Mikrostativ	
10	Kontrabass	DI-Out		
11	E-Bass		DI-Box	
12	Saxophon	Kondensator	Mikrostativ	
13	Bassklarinetten	Kondensator	Mikrostativ	
14	Vocals	Sennheiser e965 (privat)	Mikrostativ	

## 4. Licht

Alle Positionen der Bühne sollten ausgeleuchtet sein.

*Bei Open Air Veranstaltungen muss die Backline vor und nach dem Auftritt trocken aufgebaut werden und stehen können. Bühne, Instrumente und sämtliches Equipment muss von oben, unten und von der Seite vor Regen und Nässe geschützt sein.*