



# WYMAGANIA TECHNICZNE

## Sezon 2020



### NAGŁO NIENIE

Niniejszy dokument zawiera niezbędne minimum techniczne, umożliwiający wykonawcom i realizatorom dźwięku przeprowadzenie koncertu na właściwym poziomie artystycznym i technicznym.

Varius Manx przyjeżdża z realizatorem dźwięku F.O.H., technicznym sceny BACKLINE i realizatorem wiatel. Wymagana jest obecność technika znającego dobrze przygotowany system P.A., realizatora monitorowego i oświetleniowego, oraz elektryka. Aparatura powinna być w pełni zainstalowana, wysterowana, uruchomiona i sprawdzona przed przyjazdem zespołu - na około 1 godzinę przed planowanym rozpoczęciem próby.

#### NAGŁO NIENIE F.O.H.

Cała aparatura nagłośnieniowa, niezależnie od pleneru, czy pomieszczenia zamkniętego, powinna być systemem stereo o minimum trójdrożnym aktywnym podziale częstotliwości pasma audio - wszystkie urządzenia głośnikowe tej samej firmy o uznanej reputacji (L-Acoustics, Meyer Sound, HK Audio, d&b audiotechnik, EAW, Electro-Voice, Nexo, etc.) (nie akceptujemy aparatury nie markowej). Aparatura powinna dokładnie pokrywać dźwiękiem cały obszar nagłośnienia, powinna być wolna od brumów i przydźwięku, strona lewa i prawa powinna grać identycznie!!! (należy zwrócić uwagę na przeciwfazy). Wskazane jest podwieszenie systemu P.A. Moc aparatury powinna być skonsultowana telefonicznie (patrz kontakt) zaleźnie od nagłośnianego terenu, niemniej musi zapewniać **bezpłomowe uzyskanie ciśnienia akustycznego czystego (nieprzesterowanego) dźwięku minimum 105dB SPL w/g krzywej waonej A na FOH.** W związku z tym, w przypadku małych systemów, prosimy o użycie minimum 10 modułów na stronę i adekwatnej ilości kolumn basowych.

- przy szerokiej scenie **wymagany jest frontfill, b d in-fill** zapewniające równomierne rozłożenie natężenia dźwięku w pełnym paśmie częstotliwościowym dla pola bliskiego przed sceną.

- w przypadku długich obiektów, na których ma się odbyć koncert wymagane jest postawienie dogłośnienia z linią opóźnienia.

- w przypadku szerokich placów **wymagane dogłośnienie outfill.**

#### KONSOLETA F.O.H.

48 kanałów mono, z początkowym, w pełni parametrycznym korektorem barwy i filtrem lo-cut z regulacją częstotliwości odcięcia, możliwość podania zasilania "PHANTOM +48V", oraz 6 aux pre/post. Preferowany jest mikser wykonany przez firmę o uznanej reputacji (nie akceptujemy mixerów firmy Behringer, Yamaha seria GA, Soundcraft Spirit).

W sumie miksera powinien być wpięty trójdrożny korektor graficzny 31 punktowy dobrej klasy (Klark Teknik, XTA, BSS).

Mikser powinien być ustawiony w 2/3 długości widowni i na osi symetrii sceny. W przypadku hal wymagane jest umieszczenie miksera na wysokości 0,4 m (nie wyżej).

**Nie akceptujemy ustawienia miksera w pomieszczeniach odseparowanych od sali koncertowej, z boku sali, na balkonach i pod nimi, oraz w wnioskach!**

Akceptujemy i preferujemy konsolety cyfrowe (z wyjątkiem Yamaha 01, Yamaha LS9, Behringer X32, Midas M32, Midas PRO1, Midas PRO2C - ze względu na potrzebę jednoczesnego dostępu do większej liczby kanałów).

**EFEKTY F.O.H.** (w przypadku konsoly analogowej)

2 x LEXICON PCM 91,  
2 x YAMAHA SPX 990.

**INSERT F.O.H.** (w przypadku konsoly analogowej)

20 kompresorów mono (BSS, Drawmer, dbx) i 4 bramki (BSS, Drawmer, dbx), nie akceptujemy adnych urz dze firmy Behringer.

**MONITOR**

Stanowisko realizatora monitorów (realizatora zapewnia firma nagło nieniowa) musi znajdowa si na stack'u obok sceny - **nie na samej scenie!!!**

Konsola monitorowa min 32 kanały mono, **zespół nie akceptuje X32**, 10 jednakowych monitorów wedge uznanego producenta, połączonych w 6 torów monitorowych (w tym jeden stereo), plus drumfill w konfiguracji: SUBBASS + WEDGE. Wszystkie tory monitorowe powinny mie wpi te 31 punktowe korektory graficzne dobrej klasy. **Wskazana mo liwo doło enia reverbu do toru wokalistki.**

Wymagany jest analogowy splitt do konsoly monitorowej - **nieakceptowalne jest, aby zmiany GAIN na FOH miały wpływ na gło no kanałów monitorowych!!!**

**Wymagany sidefill!!!**

**Ustawienia poziomów monitorów ustalone podczas próby do czasu rozpocz cia koncertu nie mog ulec zmianie, a podczas koncertu – tylko na yczenie muzyków!!!**

**INNE**

Wskazany jest dwustronny interkom scena - mixer z słuchawko-mikrofonem sztuk 2, CD przy stole przodowym, o wietlenie mixerów i peryferii, oraz mo liwo kontaktowania si z scen tak, by słyszeli to muzycy.

**Wskazana konfiguracja systemu PA: LR + subbasy na AUX.**

**Wskazana konfiguracja systemu subbasowego: LR, lub kardioida - po dana jest jak najlepsza separacja od sceny!!!**

Po ustaleniu szczegółów realizator FOH przesyła drog e-mail, lub przywozi ze sob na no niku USB wst pnie przygotowan scen do konsoly frontowej.

**OKABLOWANIE I DYSPTYBUCJA SYGNAŁÓW**

Wszystkie połączenia sygnałów, powinny by wykonane w sposób symetryczny, przy u yciu kabli wyprodukowanych przez firm o uznanej reputacji, oraz zł czy typu XLR.

**ZASILANIE**

Cały system (aparatura nagło nieniowa + mixer frontowy i monitorowy + sprz t muzyków) musi by zasilany z tego samego ródła, umo liwiaj cego odpowiedni pobór mocy – adekwatnie do potrzeb zainstalowanej aparatury. Do zasilania sprz tu muzyków potrzebne s punkty na scenie, zabezpieczone po 16 A ka dy.

Urz dzenia zasilaj ce – piony, rozdzielnie i podrozdzielnie, musz posiada aktualne atesty, dopuszczaj ce je do eksploatacji!!!

Firma zapewniaj ca nagło nienie i zasilanie sprz tu wykonawców, bierze na siebie całkowit odpowiedzialno za bezpiecze stwo wykonawców, realizatorów i techników zespołu, podczas prób i koncertu.

**Uwaga!!!**

Po zako czonej próbie nastawy mikserów, wzmacniaczy i procesorów, a tak e mikrofonów wzgl dem instrumentów **absolutnie nie mog ulec zmianie.**

Technika musi mie swobodny dost p do sceny, oraz dobry kontakt wzrokowy z ka dym muzykiem w trakcie próby i koncertu.

Prosimy te o kompetentnych i wypocz tych techników scenicznych, obsług nagło nienia i o wietlenia.

Udany koncert to nie tylko wła ciwy sprz t!

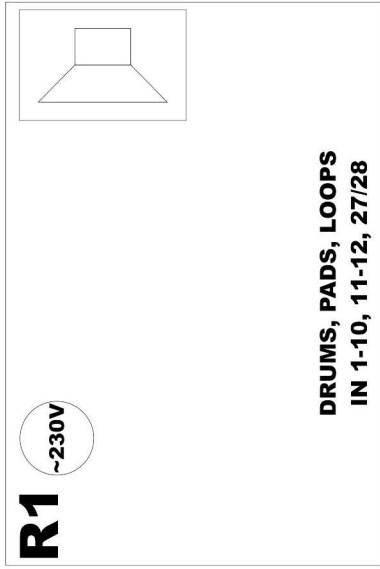
## INPUT LIST

INPUT	INSTRUMENT	SOURCE	INSERT	VCA
1	Kick Drum	D 6 (own)	Gate, Compressor	1
2	Snare Top	I 5 (own)	Compressor	1
3	Snare Bottom	PR 20 (own)	Gate	1
4	Hi Hat	C 451 (own)		1
5	Tom 1	DTP 340 TT (own)	Gate	1
6	Tom 2	DTP 340 TT (own) - option	Gate	1
7	Floor Tom	DTP 340 TT (own)	Gate	1
8	Ride	HI 10 (own) - option		1
9	OH Left	C 414 XLS		1
10	OH Right	C 414 XLS		1
11	Pad	JDI D.I. Box	Compressor	1
12	Pad	JDI D.I. Box	Compressor	1
13	Bass Guitar	XLR	Compressor	
14	Electric Guitar clean	e 906 (own)	Compressor	2
15	Electric Guitar overdrive	MTP 440 (own)	Compressor	2
16	Acoustic Guitar	CAD D84 (own)	Compressor	
17/18	Keyboard 1 L/R	JDI D.I. Box x 2	Compressor	
19/20	Keyboard 2 L/R (upper)	JDI D.I. Box x 2	Compressor	
21/22	Keyboard 3 L/R (lower)	JDI D.I. Box x 2	Compressor	
23	Alt Sax	ATM 350 (d:vote 4099) + WIRELESS SYSTEM	Compressor	3
24	Winds	MD 421 (own)	Compressor	3
25	Lead Vocal	HEIL RC 35 (own) + WIRELESS SYSTEM SHURE ULXD	Compressor	4
26	Acoustic Guitar 2	J48 D.I. Box	Compressor	
27/28	Loop L/R	JDI D.I. Box x 2	Compressor	
29/30	Rev 1 L/R return			Send on 5
31/32	Rev 2 L/R return			Send on 6
33/34	Rev 3 L/R return			Send on 7
35/36	Delay L/R return			Send on 8
37				

Rev 1 - pogłos typu "medium drum plate",  
 Rev 2 - pogłos typu "concert hall",  
 Rev 3 - pogłos typu "vocal hall"  
 Delay - tap delay z możliwością ręcznego nabijania tempa i możliwością wyłączenia nadania (nie powrotu!) "send bypass".

# STAGE PLAN

**VARIVUS MAXX**  
 &  
**KASJA STANKIEWICZ**  
**MON 7**  
**(DRUMFILL**  
**WEDGE + SUB)**

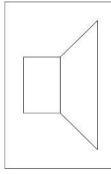
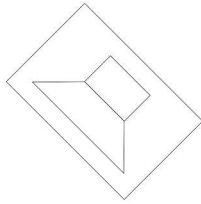


**DRUMS, PADS, LOOPS**  
 IN 1-10, 11-12, 27/28

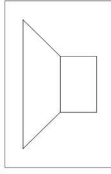
**AC. GUIT. 2**  
 IN 26



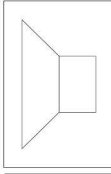
**MON 6**



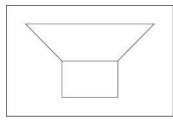
**ACC. GUIT. AMP.**  
 IN 16



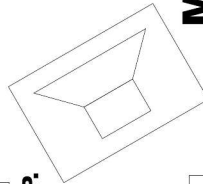
**GUIT. AMP.**  
 IN 14



**GUIT. AMP.**  
 IN 15



**BASS AMP.**  
 IN 13



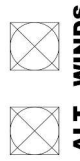
**MON 4**



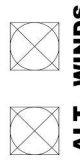
**KEYBOARD 1**  
 IN 17/18



**MON 1**

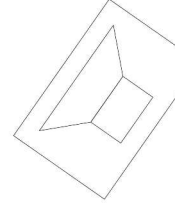


**SAX**  
 IN 23



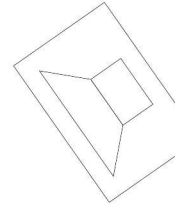
**ALT WINDS**  
 IN 24

**MON 1**

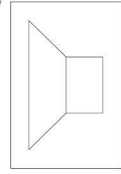


**MON 2**

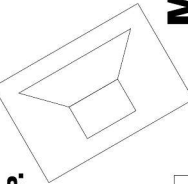
**LEAD VOCAL**  
 IN 25



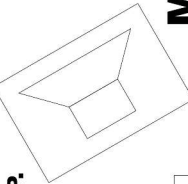
**MON 2**



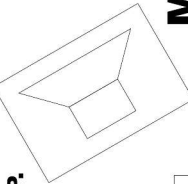
**MON 5**



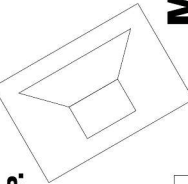
**MON 4**



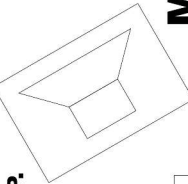
**MON 4**



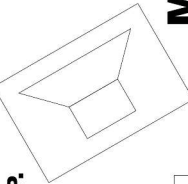
**MON 4**



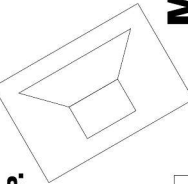
**MON 4**



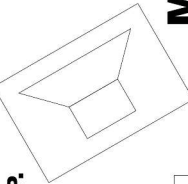
**MON 4**



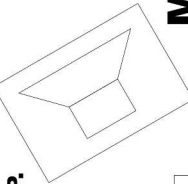
**MON 4**



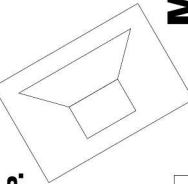
**MON 4**



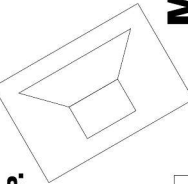
**MON 4**



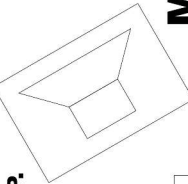
**MON 4**



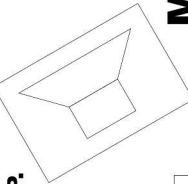
**MON 4**



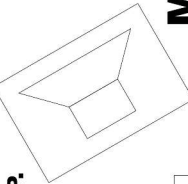
**MON 4**



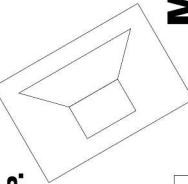
**MON 4**



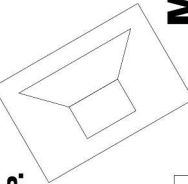
**MON 4**



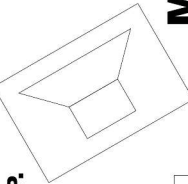
**MON 4**



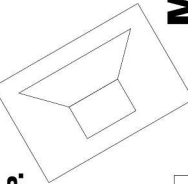
**MON 4**



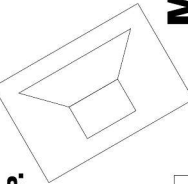
**MON 4**



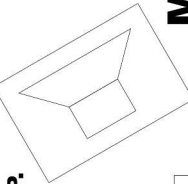
**MON 4**



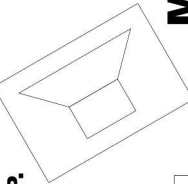
**MON 4**



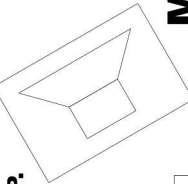
**MON 4**



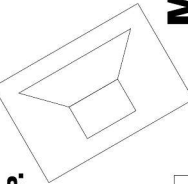
**MON 4**



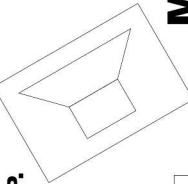
**MON 4**



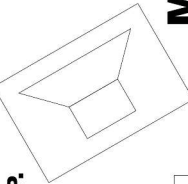
**MON 4**



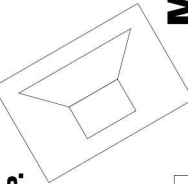
**MON 4**



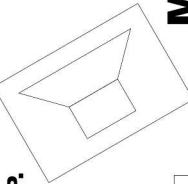
**MON 4**



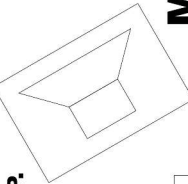
**MON 4**



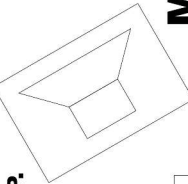
**MON 4**



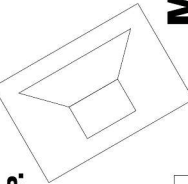
**MON 4**



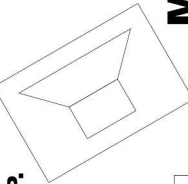
**MON 4**



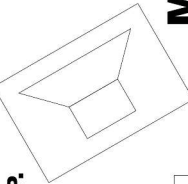
**MON 4**



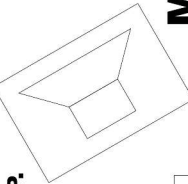
**MON 4**



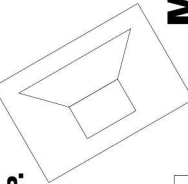
**MON 4**



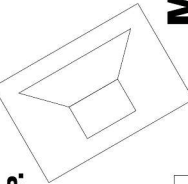
**MON 4**



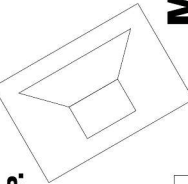
**MON 4**



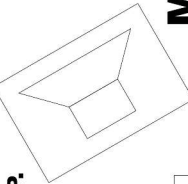
**MON 4**



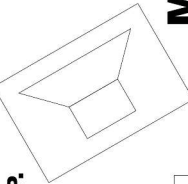
**MON 4**



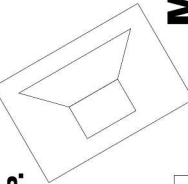
**MON 4**



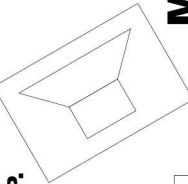
**MON 4**



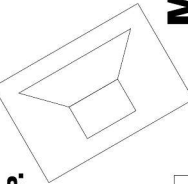
**MON 4**



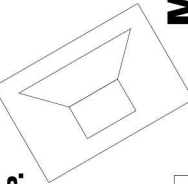
**MON 4**



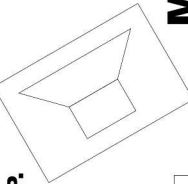
**MON 4**



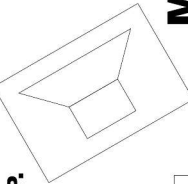
**MON 4**



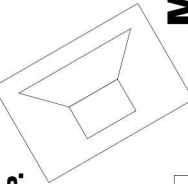
**MON 4**



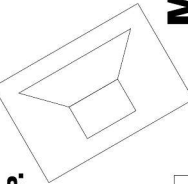
**MON 4**



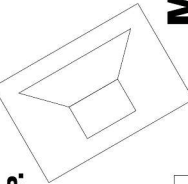
**MON 4**



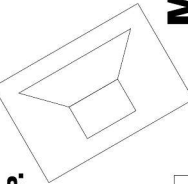
**MON 4**



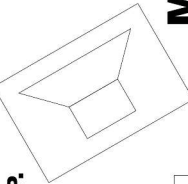
**MON 4**



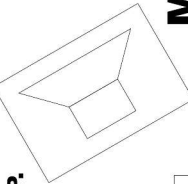
**MON 4**



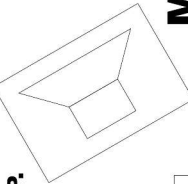
**MON 4**



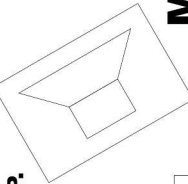
**MON 4**



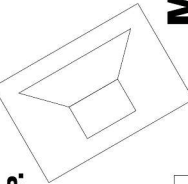
**MON 4**



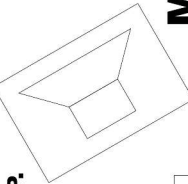
**MON 4**



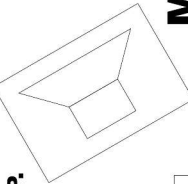
**MON 4**



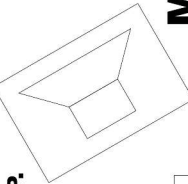
**MON 4**



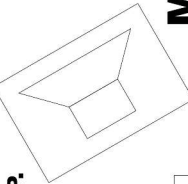
**MON 4**



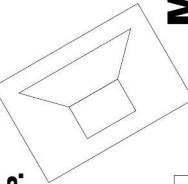
**MON 4**



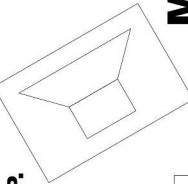
**MON 4**



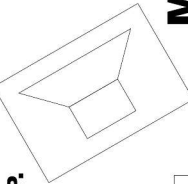
**MON 4**



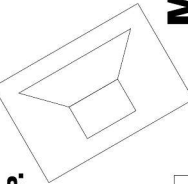
**MON 4**



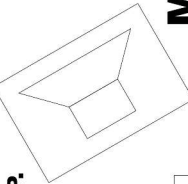
**MON 4**



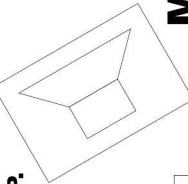
**MON 4**



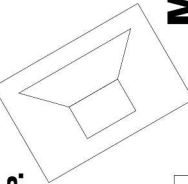
**MON 4**



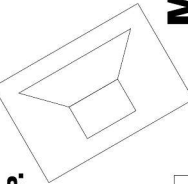
**MON 4**



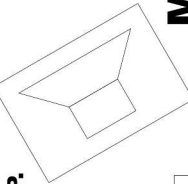
**MON 4**



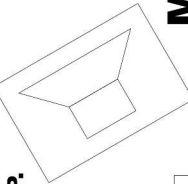
**MON 4**



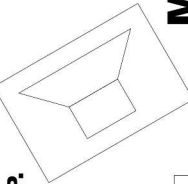
**MON 4**



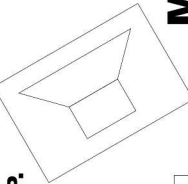
**MON 4**



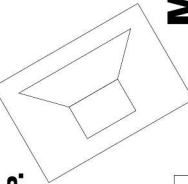
**MON 4**



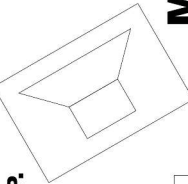
**MON 4**



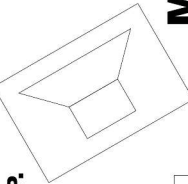
**MON 4**



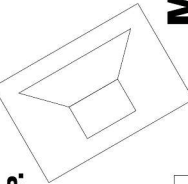
**MON 4**



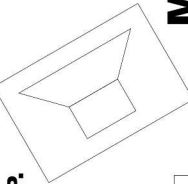
**MON 4**



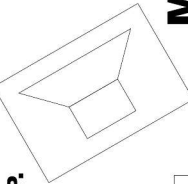
**MON 4**



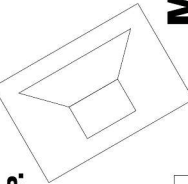
**MON 4**



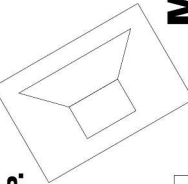
**MON 4**



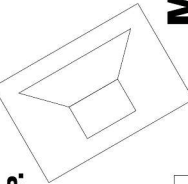
**MON 4**



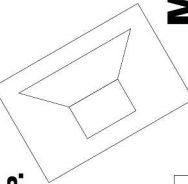
**MON 4**



**MON 4**



**MON 4**



## SCENA

Scena powinna by stabilna i sucha, a jej wymiar nie powinien by mniejszy ni :

- klub min. 6m x 5m
- impreza zamkni ta min 5mx4m
- hala min 8mx8m
- plener 12mx10m
- **niezb dny podest pod perkusje 3m x 2m, wysoko minimum 40 cm!!! (R1)**
- **niezb dny podest pod klawisz stoj cy po prawej stronie sceny z przodu, 2m x 2m, wysoko minimum 30 cm!!! (R2)**
- **niezb dne schody po obu stronach sceny!!!**
- **scena powinna by osłoni ta z 3 stron, a tył sceny wysłoni ty czarnym nie prze wituj cym horyzontem**

Prosimy o zapewnienie jednego wygodnego stołka barowego typu hoker, najlepiej w kolorze czarnym!!!

## RIDER SPRZ TU O WIETLENIOWEGO KONCERT PLENEROWY

### Scena:

- Scena powinna by osłoni ta z 3 stron, a tył sceny wysłoni ty czarnym **nie prze wituj cym** horyzontem. W oknie sceny nie powinny znajdowa si adne banery reklamowe
- **Krata przednia dachu odsuni ta od sceny o minimum 2 metry.**
- Stanowisko realizatora wiatła powinno znajdowa si naprzeciwko rodka sceny, na podwy szeniu ( widok sceny nie powinien by zasłaniany przez widzów ).

### O wietlenie:

- Kontrowe Washe powinny by ustawione w modzie wielo-pixelowm ( z ringami).
- Blindery powinny by zasilone z oddzielnych kanałów dimmera
- Konsoleta o wietleniowa Vector Orange/Blue Compulite
- **reflektor prowadz cy 1200 hmi , z fachow obsług !!!, - dimerowany.** Reflektor ma sta na statywie obok realizatora wiatła. Je eli nie mo liwo ci postawienia spota obok re yserki – krótkofalówki do kontaktu.
- Je eli w oknie sceny zainstalowany b dzie ekran- musi istnie mo liwo wy wietlenia i kontroli własnych wizualizacji zespołu.
- W najbli szej odległoci sceny oraz przestrzeni przewidzianej dla publiczności nie mog by wł czone adne inne punkty wietlne takie jak: latarnie miejskie, pod wietlone banery czy inne elementy wietlne zakłócaj ce realizacje wiatła scenicznego.  
**W wypadku scen wi kszych ni 12 m x 12m poni szy Rider nie obowi zuje i nale y indywidualnie ustali ilo i rozmieszczenie sprz tu.**

Mo liwe jest dokonanie zmian w sprz cie, po konsultacjach z realizatorem.

Zmiany nie mog dotyczy konsolyty o wietleniowej.

## Zestawienie sprz towe

### **-MIKSERO WETLENIOWY VECTOR ORANGE/BLUE -WYL CZNIE!**

-12 x Mac Quantum Martin/Robe Robin Point

-16 x Robe 600+/800 LED WASH

-4 x Atomic

-6 x Flash – blinder

-12 x listwa LED RGB 24-26 ch , montowane pionowo

-8 x Pikle PATT, najlepiej LED

-2 x MDG + wiatraki

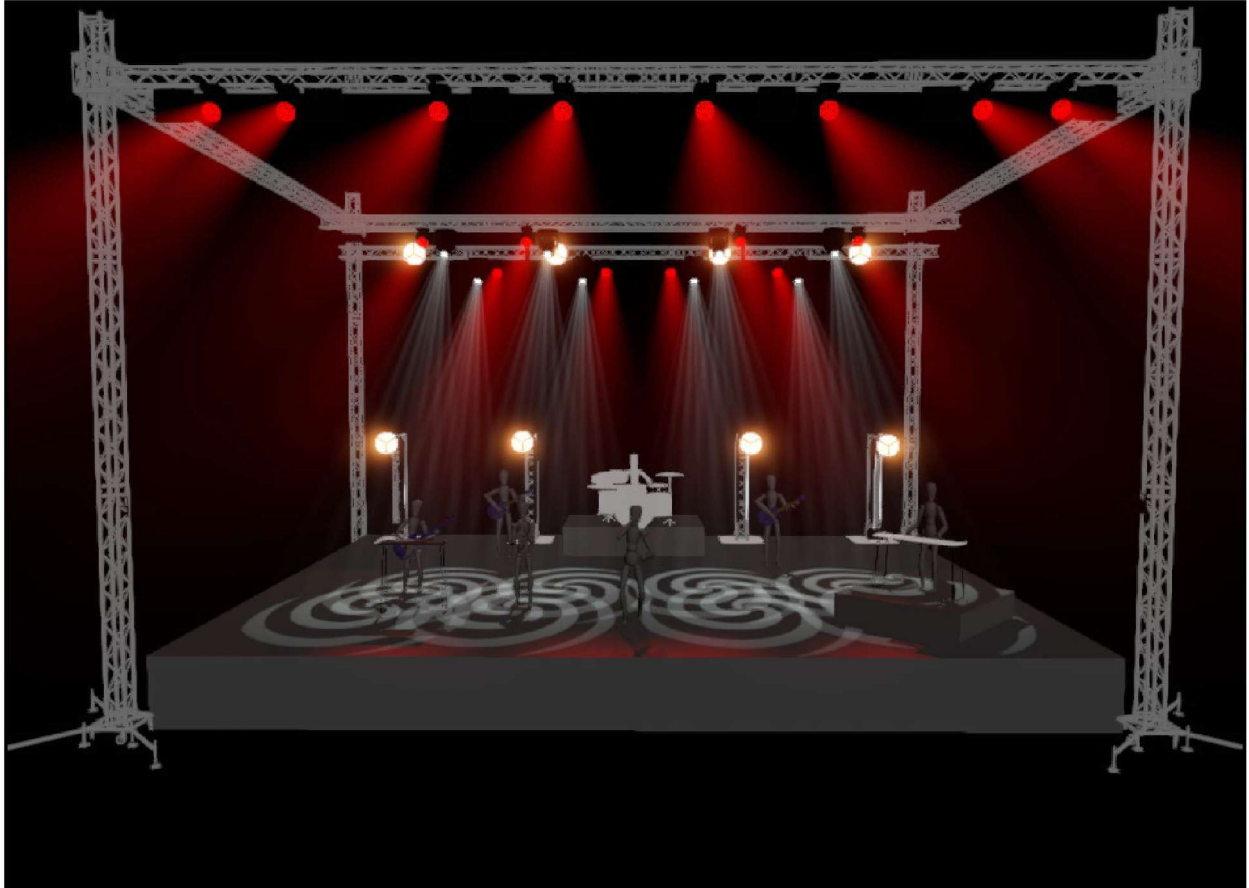
2x reflektor 1 kW Fresnel za filtrowane CTB -na przestrzały zamontowane na słupach od dachu koniecznie skrzydełka !!

-reflektor prowadz cy 1200watt wyładowczy z fachow obsług , dimerowany. Reflektor ma sta na oddzielnych podestach na wysoko ci re yserki. Koniecznie system komunikacji z realizatorem wiatła.

Piotr Majewski

502 371 844

Majewski72@o2.pl



## Wymagany kontakt z realizatorami

Funkcja	Imi Nazwisko	Telefon	e-mail:
Realizator d wi ku:	Marcin Dobija ski	605 115 769	<a href="mailto:dobiboo@yahoo.com">dobiboo@yahoo.com</a>
Realizator wiatel:	Piotr Majewski	502 371 844	<a href="mailto:Majewski72@o2.pl">Majewski72@o2.pl</a>
Project Manager:	Agnieszka Kudła	609 324 107	<a href="mailto:agnieszka@musicart.pl">agnieszka@musicart.pl</a>
Manager:	Jacek Jastrowicz	693 773 700	<a href="mailto:jjacek@musicart.pl">jjacek@musicart.pl</a>

**BARDZO PROSIMY O UWA NE PRZECZYTANIE**

Przeczytane, zrozumiane i zaakceptowane  
przez

**ZLECENIODAWC**

WYMAGANIA TECHNICZNE S ZĄŁ CZNIKIEM DO UMOWY  
WYMAGANE JEST DOKŁADNE ZAPOZNANIE SI Z TRE CI RIDERA