



PERCIVAL HISTORYCZNY

Rider Techniczny (aktualizacja 02.2019)

1) PRÓBA DŹWIĘKOWA

Potrzebujemy przynajmniej dwóch godzin. Jeśli pomiędzy próbą a koncertem Percivala odbywają się występy innych zespołów, ustawienie mikrofonów i nagłośnienia oraz scenografii musi pozostać na scenie nie zmienione!

2) GARDEROBA

W okresie jesienno-zimowym garderoba musi być ogrzewana. Pomieszczenie musi być odseparowane od reszty sali i bezpieczne, zamykane na klucz dostępny tylko dla zespołu, z bezpośrednim wyjściem na scenę. Jeśli nie ma możliwości zamknięcia pomieszczenia na klucz to prosimy o zapewnienie ochroniarza który będzie kontrolował kto wchodzi do garderoby zespołu. Garderoba powinna być duża oraz jasna, wyposażona koniecznie w lustra, dobrze oświetlona, ręczniki i chusteczki, z odpowiednią ilością miejsc do siedzenia i jeśli jest możliwość również do położenia się. Zespół potrzebuje też dostępu do WIFI i gniazdek 230V i oddzielnej, zamkniętej toalety. Bardzo mile widziana będzie możliwość wzięcia prysznica przed lub po występie.

3) MERCH

Potrzebne jest miejsce na sklepik zespołu, dość duży stół/blat na którym można rozłożyć nasze płyty/koszulki, do tego krzesło. Miejsce powinno być dobrze oświetlone i osłonięte. Potrzebne również miejsce na ściankę zespołu, gdzie będą robione zdjęcia po koncercie, najlepiej obok merchu.

4) POSIŁKI

jedzenie:

Prosimy, aby główny posiłek był na ciepło. Preferujemy posiłki z kurczaka / ryby / ryżu / ziemniaków / sałatek. Dodatkowo prosimy o udostępnienie dodatkowych przekąsek (chleb, chleb bezglutenowy, masło, masło roślinne, wędliny, owoce, warzywa, słodycze, zimne i gorące napoje). Jeden posiłek powinien być bezglutenowy a dwa bezglutenowo - wegetariańskie.

W garderobie zespołu nie może znajdować się żaden alkohol, bardzo prosimy o uszanowanie tej prośby. Zespół wraz z techniką liczy 9 osób.

napoje:

- niegazowana woda mineralna (18 x 0,5 l)
- kawa/herbata, preferowana Earl Grey oraz miętowa
- soki
- 9 puszek/butelek napojów na bazie Yerba Mate

5) NOCLEG

Proszę przygotować miejsce dla 9 osób. Pokoje powinny posiadać łazienki i dostęp do WIFI. Potrzebujemy również bezpiecznego, monitorowanego naziemnego parkingu dla busa (w podziemnych się nie mieści). Warunki noclegu proszę określić na tydzień przed koncertem.

6) SCENA

Scena, ze względu na używane przez zespół historyczne instrumenty musi być zadaszona i osłonięta z trzech stron przed warunkami atmosferycznymi (deszcz, wiatr, słońce). Zespół zastrzega sobie prawo do odmówienia zagrania koncertu w sytuacji kiedy istnieje ryzyko zniszczenia instrumentów z powodu braku wyżej wymienionych zabezpieczeń.

Dziękujemy i do zobaczenia!

PERCIVAL

Dźwięk;

Fronty; System dźwiękowy stereofoniczny, pokrywający dźwiękiem całą salę, sterowany procesorem, grający w zakresie od 20 Hz do 20 kHz, składający się z odpowiedniej ilości podwieszanych lub stakowanych elementów (dołów, środków, górek etc.) z dodatkowymi elementami (frontfille, outfille, dodatkowe strefy) jeśli pokrycie całej sali dźwiękiem z systemu głównego jest niemożliwe. Standardowo tylko renomowanych firm. Cały system skonfigurowany i zestrojony przed przyjazdem zespołu. Zespół zawsze przyjeżdża z realizatorem FOH, potrzebny lokalny realizator znający system i mikser, realizator monitorowy oraz technik sceniczny. **KONTAKT Z REALIZATOREM ZESPOŁU JEST NIEZBĘDNY** CELEM USTALENIA SZCZEGÓŁÓW TECHNICZNYCH.

Miksery; Miksery cyfrowe spełniające kryteria; 16 input/8 aux/16 suwaków na warstwę. Akceptowane konsolety; Yamaha (QL5, CL5, M7cl, Ls9, PM5D), Soundcraft (Vi3000, Vi5000, Vi4, Vi6), Digidesign (SC48, D-Show, Profile), Digico (SD8, SD9, SD10, S21/31), A&H (dLive, SQ, QU, GLD112, iLive 112, 144), Behringer X32, Midas M32, Pro2. Miksery analogowe, posiadające minimum 16 input, 6 aux, grupy, filtry dolno i górno przepustowe, odwracanie fazy, przestrajalny środek, pad, wejścia insert, +48 na każdy kanał, wyposażone w 4 x bramka, 4 x kompresor, 2 x efekty (1 x reverb, 1 x delay) w pełni edytowalne. Miksery analogowe i wszelkie peryferia tylko renomowanych firm (A&H, Soundcraft, Midas), (DBX, Drawmer, Klark Teknik itp). W wypadku stołu analogowego wymagany zapięty korektor tercjowy na sumie. Wszystkie miksery sprawne, ze sprawnymi faderami, oświetlone, skonfigurowane do pracy przed przyjazdem zespołu.

System monitorowy; dla uzyskania komfortu muzyków na scenie oraz całości przedsięwzięcia mile widziany (szczególnie na dużych scenach) całkowicie niezależny, osobny cyfrowy mikser, posiadający minimum 16 input/6 output. Zespół przywozi 4 x ucho mono oraz mikser perkusisty do którego wpinany jest xlr. Niezbędne minimum torów monitorowych to **5**.

Okablowanie, statywy; statywy, diboxy, okablowanie w stanie umożliwiającym pracę, w odpowiedniej ilości z minimalnym backupem w razie awarii.

W razie jakichkolwiek pytań proszę dzwonić lub pisać, listę sprzętu dźwiękowego proszę wysyłać na pocztę elektroniczną najpóźniej dwa tygodnie przed realizacją, będzie wtedy wystarczająca ilość czasu żeby zaradzić problemowi, jeśli jakiś się pojawi.

Realizator dźwięku 501 194 751 ziolek1976@windowslive.com Daniel Bigaj „Ziółek”

PECIVAL HISTORCZYNY LISTA WEJŚĆ

	Instrument	Mikrofon	Uwagi
1	Wiolonczela	Atm 350	
2	Wiolonczela	SM 57	statyw
3	Lira	własny	xlr
4	Lutnia	własny	xlr
5	Lutnia	Dibox mono aktywny	xlr
6	Bouzuki	własny	xlr
7	Tom	e 604, e 904, sm57	Xlr/statyw
8	Floor tom	e 604, e 904, sm57	Xlr/statyw
9	OH L	KM184, SM81, AKG C1000, ATM33a, Pro 37, KSM137, 141, NT1 itp.	statyw
10	OH R	KM184, SM81, AKG C1000, ATM33a, Pro 37, KSM137, 141, NT1 itp.	statyw
11	Sampler L	Dibox	
12	Sampler R	Dibox	
13	Voc 1	SM 58	statyw
14	Voc 2	SM 58	statyw
15	Voc 3	SM 58	statyw
16	Perkusjonalia	KM184, SM81, AKG C1000, ATM33a, Pro 37, KSM137, 141, NT1 itp.	statyw

Ważna informacja techniczna, zespół nie stoi na scenie, zespół siedzi na siedziskach przywiezionych ze sobą i stanowią one element scenografii.

Kontakty;

Daniel Bigaj „Ziółek” 501 194 751 ziolek1976@windowslive.com realizacja dźwięku

Dawid Łukasik 500 722 586 dawid.cg@gmail.com realizacja oświetlenia

Grzegorz Rutko 534 181 238 booking@percival.com Management/booking