



## Technical Rider 2017

Die hier genannten Mindestanforderungen sind Bestandteil des Gastspielvertrages. Änderungen nur in Rücksprache mit den Kontaktpersonen.

### Kontaktpersonen:

**Alexander Graf**

**Tel.:** 0151/27098514  
**Mail:** [info@crossXtone.de](mailto:info@crossXtone.de)

**Florian Schneider**

**Tel.:** 0174/ 9102454  
**Mail:** [info@crossXtone.de](mailto:info@crossXtone.de)

### 1.) PA:

P.A.-System mit einer dem Veranstaltungsort angemessenen Klangqualität, Abstrahlcharakteristik und einem Schalldruck von min. 110dB über den kompletten Frequenzgang verzerrungsfrei am FOH .

Bevorzugt werden Systeme der Hersteller HK Audio Concert Sound, Nexo, L-Acoustics, TW Audio, JBL Vertec/VRX, Seeburg, Meyer Sound oder d&b Audiotechnik.

**Bitte keine Systeme von Zeck, Peavey, DAP, LD-Systems oder Selbstbau-Raritäten!!!**

### 2.) FOH:

- mindestens 24x Mikrofon Eingänge
- mindestens 6x pre-Fader AUX Returns für Monitoring (unabhängig Regelbar)
- mindestens 4x post-Fader für Vocal und Drums FX

Mikrofonierung und Dynamics sind der Inputliste zu entnehmen.

### 3.) Monitoring:

- AUX 1 Stage left: 1x Wedge / Wirkungsgrad min. 96dB - 1W/1m fullspace / 400W RMS
- AUX 2 Stage center: 2x Wedge / Wirkungsgrad min. 96dB - 1W/1m fullspace / 400W RMS
- AUX 3 Stage right: 1x Wedge / Wirkungsgrad min. 96dB - 1W/1m fullspace / 400W RMS
- AUX 4 Stage rear: 1x Wedge / Wirkungsgrad min. 96dB - 1W/1m fullspace / 400W RMS
- AUX 5 Drums: XLR/male für In-Ear-System,
- AUX 6 2x XLR/male Summensignal (Masterabgriff Mono) für Drums & Keys

Gerne werden auch In-Ear Funkstrecken für die Leadgesänge (AUX2) verwendet, wenn verfügbar.

Bitte in diesem Fall einen weiteren, separaten Monitorweg verwenden!

Eigene In-Ear-Hörer sind vorhanden.

#### 4.) Inputliste:

1. Kickdrum	Gate	(z.B. Shure Beta91, Sennheiser e901; gerne mit <b>zusätzlichem</b> Kickmikro z.B. AKG d112)
2. Snare		(z.B. Shure SM57)
3. Hi-Hat		(z.B. Shure SM81)
4. Ride		(z.B. Shure SM81)
5. Tom 1	Gate	(z.B. Shure Beta98, Sennheiser e904)
6. Tom 2	Gate	(z.B. Shure Beta98, Sennheiser e904)
7. Tom 3	Gate	(z.B. Shure Beta98, Sennheiser e904)
8. Tom 4	Gate	(z.B. Shure Beta98, Sennheiser e904)
9. Overhead L		(z.B. Shure SM81)
10. Overhead R		(z.B. Shure SM81)
11. E-Drum (L)		(passive DI-Box)
12. E-Drum (R)		(passive DI-Box)
13. Bass	Kompressor	(aktive DI-Box)
14. Acc. Gitarre	Kompressor	(aktive DI-Box)
15. Acc. Gitarre	Kompressor	(aktive DI-Box)
16. E-Gitarre links		(z.B. Shure SM57)
17. E-Gitarre rechts		(z.B. Shure SM57)
18. Key L		(Balanced XLR)
19. Key R		(Balanced XLR)
20. Saxophon	Kompressor	(Clip Mikro)
21. Vocal Sax	Kompressor	(z.B. Sennheiser E935, Shure Beta58)
22. Vocal Git	Kompressor	(z.B. Sennheiser E935, Shure Beta58)
23. Vocal Sängerin	Kompressor	(bevorzugt Funk z.B. ew100 – 935 Kapsel)
24. Vocal Sänger	Kompressor	(bevorzugt Funk z.B. ew100 – 935 Kapsel)
25. Vocal Bass	Kompressor	(z.B. Sennheiser E935, Shure Beta58)

#### 5.) Technisches Personal:

Technisches Personal wie Tontechniker und Lichttechniker werden **nicht** von der Band Crosstone gestellt!

**6.) Lichtanlage:**

- 1 Aluminiumtraverse (Mindestlänge = Bühnenbreite, Mindesthöhe = 3 m).
- 1 Bühnenmollton als Backdrop
- min. 8x LED RGB Farbwechsler an Traverse hinten – gerne auch weitere Moving Lights
- 4x Par 56/64 Scheinwerfer (min. 300 W) für Frontlicht auf Stativen.
- 1 Nebelmaschine oder Hazer, min. 1500W DMX-fähig

***Nebel- bzw. Hazer-Fluid bitte ohne Geruchsstoff!!!***

7.) Stageplan:

