



## MONDO MASH UP SOUNDSYSTEM

### Technical Rider Mondo Mash Up Soundsystem

Stand: Oktober 2013

#### **Grundsätzlich**

Alle Angaben in diesem Rider gehören zwar prinzipiell zur getroffenen Abmachung, die hier aufgeführten Wünsche stellen allerdings den Optimalfall dar. Wir würden uns freuen, wenn alles vorhanden ist. Sollte das nicht möglich sein bitten wir darum, mit uns Rücksprache zu halten, damit wir wissen, woran wir sind, wenn wir auftauchen.

Es wäre großartig, wenn ein mit den Begebenheiten der Bühne und der gestellten Technik vertrauter und idealerweise gut gelaunter Mensch in der Nähe ist, sobald Changeover angesagt ist.

#### **Safety First!!**

Wir gehen davon aus, dass sämtliche verwandte Technik, Bühnenbauten und Stromleitungen konform zu den geltenden Richtlinien für Veranstaltungen (VstättVo, BGV C1 & A3 / VDE) eingesetzt, gebaut und verwandt werden.

#### **Tonaustattung**

Bitte eine der Location angemessene PA einplanen. Es ist Euer Laden, Ihr wisst schon, was man da so braucht.

#### **Besetzung**

Das Soundsystem spielt je nach Veranstaltung bzw. Veranstaltungsort in verschiedenen Besetzungen. Hier aufgelistet wäre der ganze Zirkus. Welche Posten wegfallen, teilen wir früh genug mit.

Drums, 2x Gitarre, 1xA-Git, E-Ukulele, Bass, Piccolo-Bass, , Sax, Trompete, Akkordeon, Keyboard, Percussion, 4xGesang (Input-Liste und der übliche Stage-Plan finden sich am Ende dieses Riders)

#### **Vocals:**

Die meiste Zeit steht der Rapper Phil im Vordergrund des Geschehenes und macht auch die meisten Ansagen. In einigen Stücken haben aber auch die anderen Sänger tragende Rollen. Wenn wir ohne Techniker reisen, haben wir aber eine Setlist mit entsprechenden Kommentaren griffbereit.

Nach Möglichkeit alle Gesänge auf eine Stereo-Gruppe routen und mit einem Kompressor bestücken.

#### **Drums:**

Alle Drums auf die Summe UND eine separate Stereo-Gruppe führen und meinem einem Kompressor bestücken.

#### **Generell:**

Wenn realisierbar bitte alle Instrumentengruppen auf VCA/DVA-Gruppen legen.

Also:

Drums, Bass, Harmonie (Git, Ukulele, Keys, Akkordeon), Bläser, Vocals, FX (Hall Voc + Delay).

Wir freuen uns außerdem über Riser für das Drumset, das Keyboard und die Percussions, wenn die Bühnengröße das zulässt.

## **Soundcheck**

Wenn wir früh genug anreisen, würden wir uns über 30 Minuten Soundcheck (zzgl. Aufbau, der bei der Größe der Band auch etwa 30 Minuten dauert) vor Open Doors freuen. Wenn nicht, dann nicht. Dann gibt es aber auf jeden Fall einen Linecheck (im Zweifel vor Publikum) bevor wir loslegen.

## **Monitor**

Minimal brauchen wir 2 Wege. Einen für den Schlagzeuger und einen für den Rest, der dann Pech gehabt hat. Optimal wären sechs separate Wege für: Links, Mitte, Rechts, Keyboard, Percussion und Drums.

## **Lichtaustattung**

Wir sind nicht wählerisch, aber ein bisschen effektvolles Licht ist immer gut. Das Licht sollte so gebaut werden, dass alle Musiker zu sehen sind.

Effektlicht (Moving Heads, ACL, Strobos etc.) darf gerne eingesetzt werden, wenn denn vorhanden. Feuer frei, haut da mal ordentlich auf den Putz! Ansagen macht unser Sänger, bitte zwischen den Songs die Bühne hell beleuchten.

## **Merchandise**

Stellt uns bitte am Merchplatz zwei Stühle und einen Tisch (ca. 1,20m breit) zur Verfügung. Wir brauchen am Merchplatz 1 X 230V und eine angemessene Beleuchtung.

## **Verpflegung**

Wir reden hier nicht von mehrgängigen Menus nebst edlem Wein. Irgendwas, dass die Kriterien „warm“ und „nahrhaft“ erfüllt, dann vielleicht noch „lecker“ wäre genau das Richtige. Wenn Ihr keine Cateringmöglichkeiten habt, dann knallt uns ein paar mal Pizza hin. Sollte es keine Verpflegung geben, bitte frühzeitig Bescheid geben! An Getränken wäre ausreichend Bier, verschiedene Softdrinke oder Säfte und gekühltes stilles Wasser in kleinen Plastikflaschen ein Träumchen.

**Mondo Mash Up Soundsystem Input-Plan:**

1.	Bass Drum (optional)	Grenzfläche (z.B. Beta91)	Kompressor + Gate	VCA 1
2.	Bass Drum	Beta 52; D112 o.Ä.	Kompressor + Gate	VCA 1
3.	Snare	Sennheiser e904/Sm57 o.Ä	Kompressor + Gate	VCA 1
4.	Side-Snare	Sennheiser e904/Sm57 o.Ä	Gate	VCA 1
5.	HiHat	Kondensator z.B.Rode NT 5		VCA 1
6.	Tom 1	Sennheiser e604 o.Ä.	Kompressor + Gate	VCA 1
7.	Tom 2	Sennheiser e604 o.Ä.	Kompressor + Gate	VCA 1
8.	Overhead L	KSM 32/ Sennheiser e614 o.Ä.		VCA 1
9.	Overhead R	s.o.		VCA 1
10.	BASS	DI	Kompressor	VCA 2
11.	Piccolo - BASS	DI	Kompressor	VCA 2
12.	Git 1	Sennheiser e906 / SM57		VCA 3
13.	Git 2	Sennheiser e906 / SM57		VCA 3
14.	E - Ukulele	Beta SM57		VCA 3
15.	A-Git	DI		VCA 3
16.	Keyboard L	DI		VCA 3
17.	Keyboard R	DI		VCA 3
18.	Akkordeon	Md441/Clip z.B. DPA4099D		VCA 3
19.	Sax	Mikro wird mitgebracht		VCA 4
20.	Trompete	MD421/ Sm57 (gerne auch mit Clip)		VCA 4
21.	Djembe	Shure Beta 56 o.Ä.		VCA 5
22.	Conga	Shure Beta 56 o.Ä.		VCA 5
23.	Bongos	Shure Beta 56 o.Ä.		VCA 5
24.	Shaker etc.	Kondensator (Overhead)		VCA 5
25.	Main Vocal (Phil)	Beta58	Kompressor	VCA 6
26.	Vocal 2 (Konrad)	Beta58	Kompressor	VCA 6
27.	Vocal 3 (Lukas)	Beta58	Kompressor	VCA 6
28.	Vocal 4 (Lina)	Beta 58	Kompressor	VCA 6
29.	Hall Drums short			
30.	Hall Drums long			
31.	Hall Vocal			
32.	Delay 1			
33.	Delay 2			

