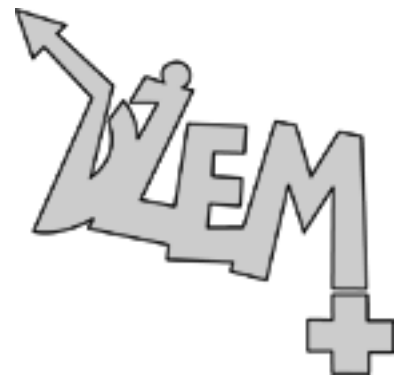




Rider techniczny Elektryczny (2025)

FRONT (min.):

System: L-Acoustics, B&D, Meyer Sound, EAW , EV, dobrze brzmiący i zestrojony. Jeżeli jest oferowany inny niż wyżej wymieniony, musi to być uzgodnione z realizatorem. System musi być w takiej ilości aby dobrze pokrył dźwiękiem cały obszar przeznaczony dla odbiorcy w danym miejscu. (kluby, sale koncertowe, areny, stadiony, czy inne miejsca przeznaczone w danym momencie na koncert zespołu).

Stoły analogowe mile widziane:

Mikser frontowy –Midas , Allen & Heath , Crest, Soundcraft lub inny.

Stoły cyfrowe: Soundcraft (wszystkie serii Vi); Allen & Heath dLive C3500, C5000;Digidesign;

**Nie mogą być żadne stoły firmy Yamaha oprócz PM5D
(reszta uzgodnić tel.)**

**NA IMPREZACH PLENEROWYCH WYMAGAMY ABY SYSTEM BYŁ
P O D W I E S Z O N Y !!! A SCENA NIE MOŻE BYĆ MNIEJSZA
NIŻ 10 m X 8 m**

RACK EFEKTOWY: (dotyczy stołu analogowego).

2 x Reverb (LEXICON ,YAMAHA)

1 x Delay (TAPE DELAY)

1 x Stereo Insert Compresor - Grupa 1 , 2

Kick & Tom (I , II , III , IV) - Insert Noise gate

Keyboard Channel - Stereo Insert Compresor

Bass - Mono Insert Compresor

Ac. Guitar – Mono Insert Compresor

Vocal - Mono Insert Compresor

Stół ustawiony do pozycji siedzącej + krzesło dostosowane do wysokości

PLAN PODŁĄCZEŃ:

Kanał :

1. Kick- Shure Beta 52, Sennheiser E 602 - insert noise gate
2. Snare - 1. Shure -SM 57
3. Snare - 2. Shure -SM 57
4. Hi-Hat - Condenser Shure, Electro Voice , Sennheiser
5. Tom I - Sennheiser E 604, 421, Shure SM 57,58- insert noise gate
6. Tom II - Sennheiser E 604, 421, Shure SM 57,58- insert noise gate
7. Tom III - Sennheiser E 604, 421, Shure SM 57,58 - insert noise gate
8. Tom IV - Sennheiser E 604, 421, Shure SM 57,58 - insert noise gate
9. Overhead- Condenser Shure , Electro Voice, Sennheiser
10. Overhead - condenser Shure , Electro Voice, Sennheiser
11. Bass - D-Box
12. Electric guitar 1 L - SM 57,58
13. Electric guitar 1 R - SM 57,58
14. Electric guitar 2 L - SM 57,58
15. Electric guitar 2 R - SM 57,58
16. Electric guitar 2 Delay - SM 57,58
17. Keyboard - D-Box
18. Keyboard - D-Box
- 19, 20, 21. Leslie (Hammond organ) SM 57 ,58
22. Vocal SM 58 (Voc. dysponuje swoim mic.)
23. Acoustic guitar - D-Box

Dwa dowolne kanały na kabel z końcówką mini jack (stereo) do odtwarzania muzyki.

SYSTEM MONITOROWY :

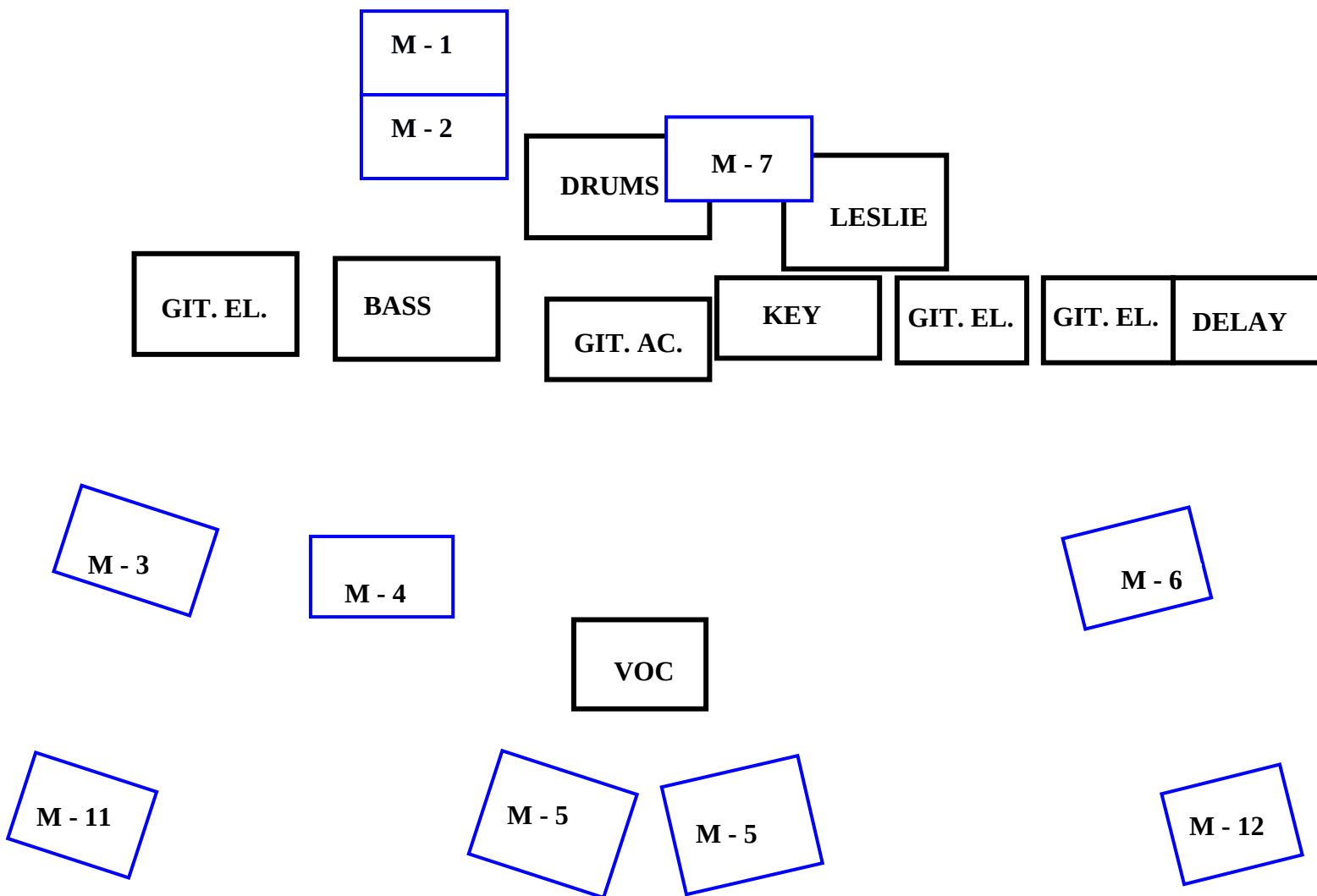
Zespół przyjeżdża ze swoim mikserem monitorowym.

Do zapewnienia przez organizatora: splitter analogowy 32/16, dwa mikrofony ambientowe typu shotgun.

DRUMFILL z prawej strony perkusisty.

- M – 1 Drumfill Top Box
- M – 2 Drumfill Subwoofer
- M – 3 Guitar Right
- M – 4 Bass
- M – 5 Voc.
- M – 6 Guitar Left
- M – 7 Key
- M – 8 IEM (In Ear Monitor)
- M – 9/10 IEM (In Ear Monitor) - STEREO
- M – 11 Sidefill Right (w mniejszych salach nie konieczne)
- M – 12 Sidefill Left (w mniejszych salach nie konieczne)

PLAN SCENY



PROSIMY O ZACHOWANIE PODANEJ KOLEJNOŚCI NA MIKSERZE .

W razie pytań proszę o kontakt:

Ryszard Kramarczyk 575 810 845 lub kramuz@dzem.com.pl

Monitory: Szymon Rogosz 607 194 607 lub szymon@dzem.com.pl

Rider oświetleniowy Plenery i hale (2025)

ZASILANIE Do zasilania aparatury oświetleniowej organizator koncertu, po uprzedniej konsultacji z firmą dostarczającą oświetlenie, powinien zapewnić niezależne (tylko dla oświetlenia) i stabilne 5 przewodowe przyłącze elektryczne (3 fazy, przewód neutralny, przewód ochronny). Rozdzielnie oświetleniowe i dimmery nie mogą być usytuowane w bliskiej odległości wzmacniaczy nagłośnieniowych i gitarowych. Wszystkie urządzenia zasilające, piony, rozdzielnie, dimmery powinny posiadać aktualny atest dopuszczający je do eksploatacji.

SCENA o wymiarach 12x 10m i wysokości 1,3m powinna być stabilna i posiadać aktualny atest i przegląd dopuszczający do eksploatacji. Z boku sceny powinno być dobudowane (nie na scenie) stanowisko monitorowe na poziomie sceny.

PODEST POD PERKUSJĘ I KLAWISZE (5/2/0,3m) powinien być stabilny i wysłonięty czarnym "obiciem".

KONSTRUKCJA potrzebna do podwieszenia oświetlenia powinna być stabilna i posiadać aktualny atest i przegląd dopuszczający do eksploatacji. Środkowy most musi być co najmniej na tej samej wysokości co most frontowy, kolejne mosty odpowiednio niżej. Z tyłu i po bokach sceny powinien być przymocowany (w miarę nie przepuszczający światła) **czarny horyzont**.

KONSOLETA OŚWIETLENIOWA Do obsługi oświetlenia wymagana jest konsola oświetleniowa: MA Lighting Grand MA2/3 Full Size lub Light. W przypadku połączenia Art-NET potrzebny switch do podłączenia laptopa. Konsola oświetleniowa powinna być ustawiona z przodu, centralnie do osi sceny, na podeście.

DYM Maszyny do wytwarzania dymu powinny być usytuowane tak aby mogły wytworzyć **jednolitą "mgłę"** na scenie, nie przeszkadzając przy tym muzykom w graniu (**nie mogą być skierowane bezpośrednio w muzyków lub instrumenty muzyczne**). Maszyny do dymu muszą mieć płynną regulację intensywności dymienia (DMX). Płyn do wytwarzania dymu powinien być bezwonny i posiadać odpowiedni atest. Preferowanymi urządzeniami do wytwarzania dymu są wytwornice typu **HAZER**: MDG Atmosphere APS, Look Solutions Unique2.

SPOT (reflektor prowadzący) powinien być ustawiony centralnie do sceny, na podwyższeniu (podeście) tak, aby mógł ponad publicznością, swobodnie świecić na scenę. **Konieczna jest łączność (interkom) pomiędzy konsolą a operatorem „follow spot”.**

EKRAN LED (piksel max. 3,9mm) powinien być zawieszony na konstrukcji zgodnie z rysunkiem. Na stanowisko FOH powinien być doprowadzony przewód HDMI do komputera przy mikserze oświetleniowym, by umożliwić realizatorowi światła sterowanie ekranem.

Lista sprzętu:

1. 10 x Mac Quantum Profile MODE EXTENDET
2. 16 x Robin Pointe MODE 1 – 24ch
3. 12x Wash B-EYE K20(kontra) Shapes mode – 35ch
4. 8 x Wash Robin 800 (front) MODE 3 – 16ch
5. 16 x SunBlast 3000 FC Advanced
8. 6 x Blinder DWE
9. 1 x Follow Spot minimum 1200HMI z regulacją jasności
10. Zestaw urządzeń do komunikacji z operatorem Follow Spot (intercom)
11. 2 x Hazer (HazeBase, Look Unique, MDG Atmosphere) + wentylatory
12. 2 x Wytwornica dymu Jem ZR 33 lub podobnej klasy + wentylatory
13. Konsoleta Grand MA 2/3 Full Size lub Light
14. Ekran LED min. 3,5x7m (podział widoczny na rysunku), piksel min. 3,9mm, z potrzebnym osprzętem i sterowaniem
15. CZARNY HORYZONT i „obicie” sceny oraz podestów na scenie

Zamienniki:

Mac Quantum Profile – **Brak zamienników**

Robe Pointe - Robe MegaPointe

Wash B-EYE K20 - B-EYE K10/K25 , Robin 600+/800/1000

SunBlast 3000 FC – **Brak zamienników**

Blinder DWE – Podobnej klasy

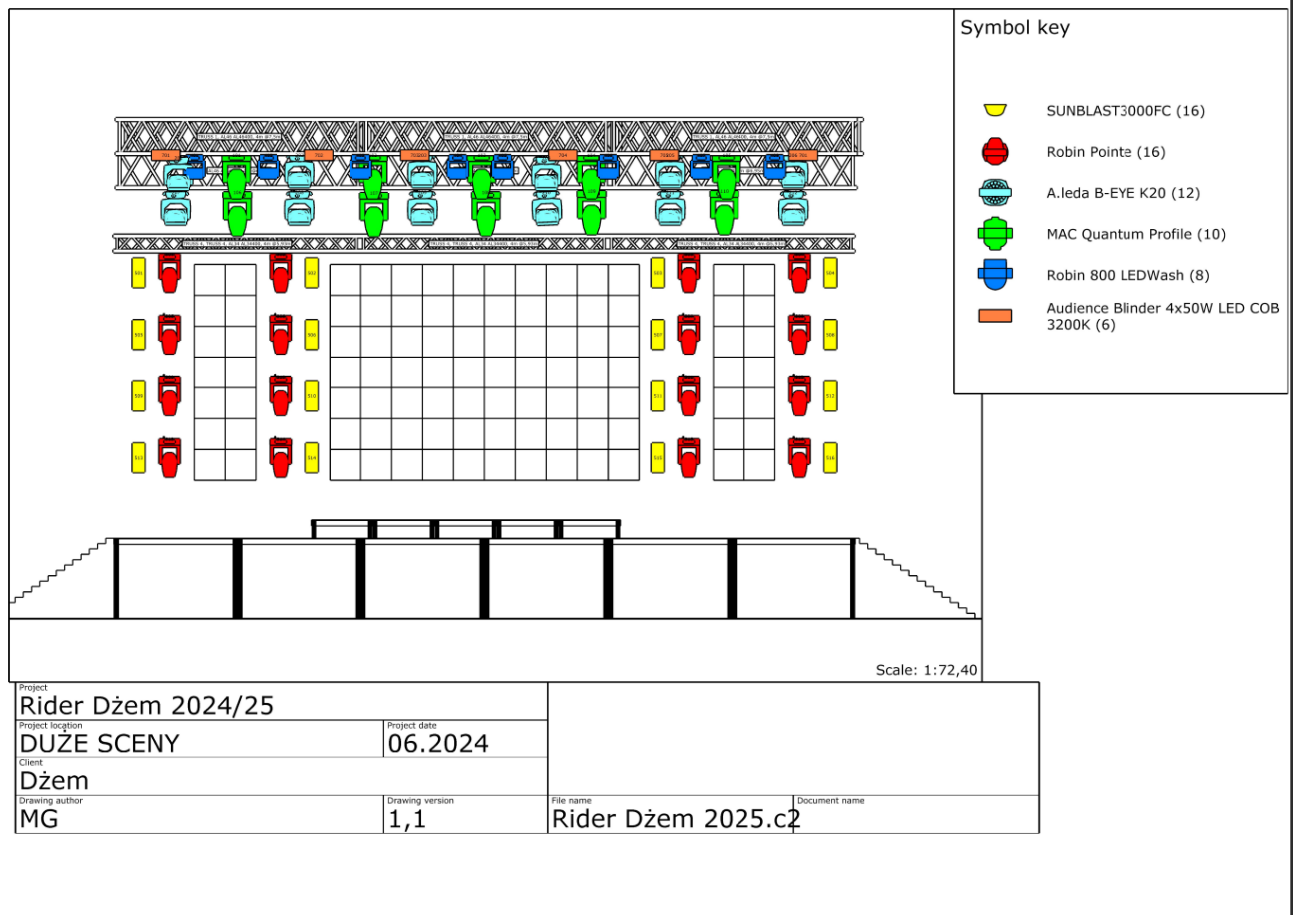
Konsoleta Grand MA 2/3 Full Size lub Light – **Brak zamienników**

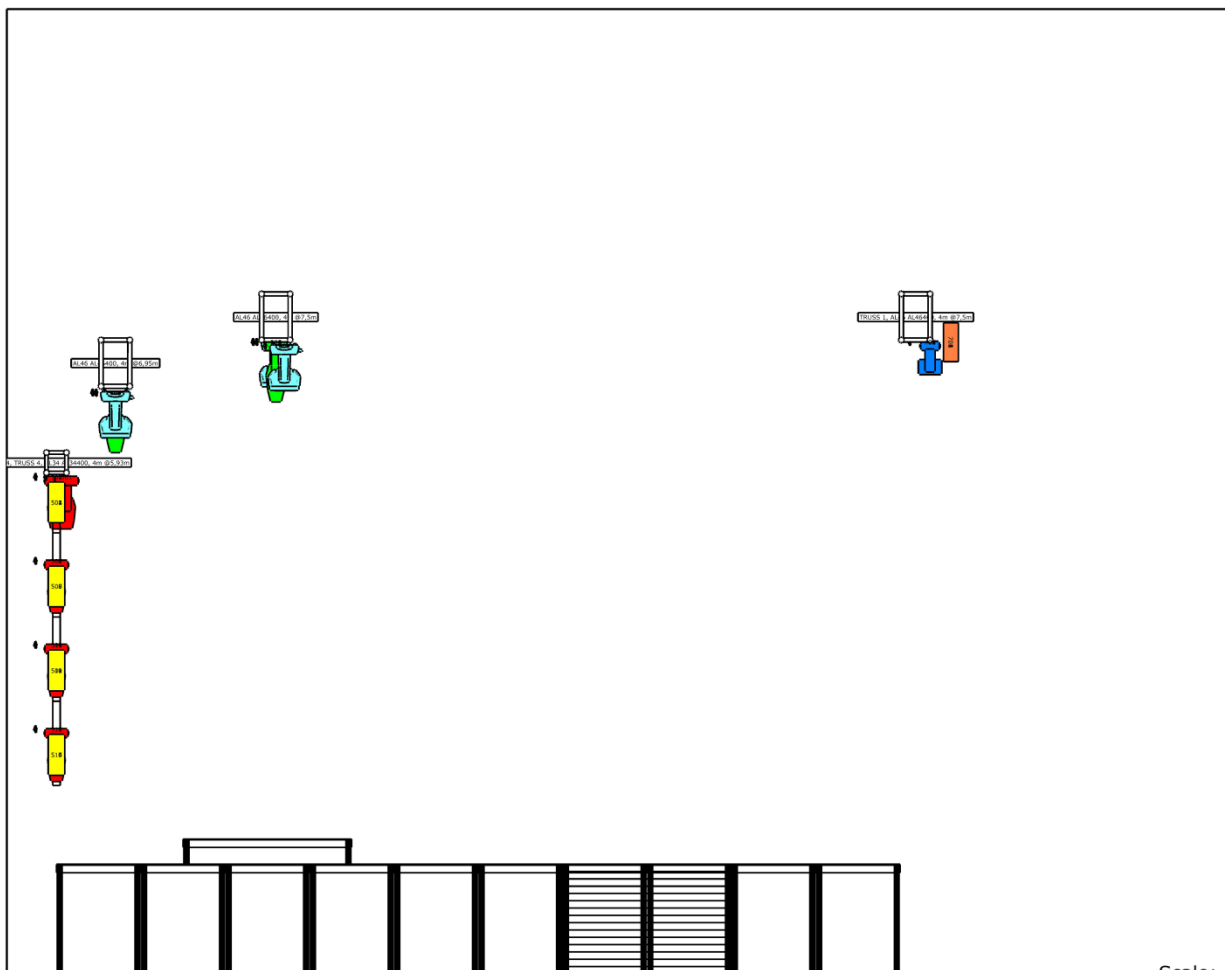
Powyższe zestawienie , to MINIMALNE wymogi na koncerty plenerowe i hale.

Wszelkie wątpliwości i zmiany dotyczące wymogów sprzętowych powinny być uzgodnione z realizatorem światła zespołu DŻEM na minimum 14 dni przed koncertem.

Marek Gubała: tel: 691513741, e-mail: marek@dzem.com.pl

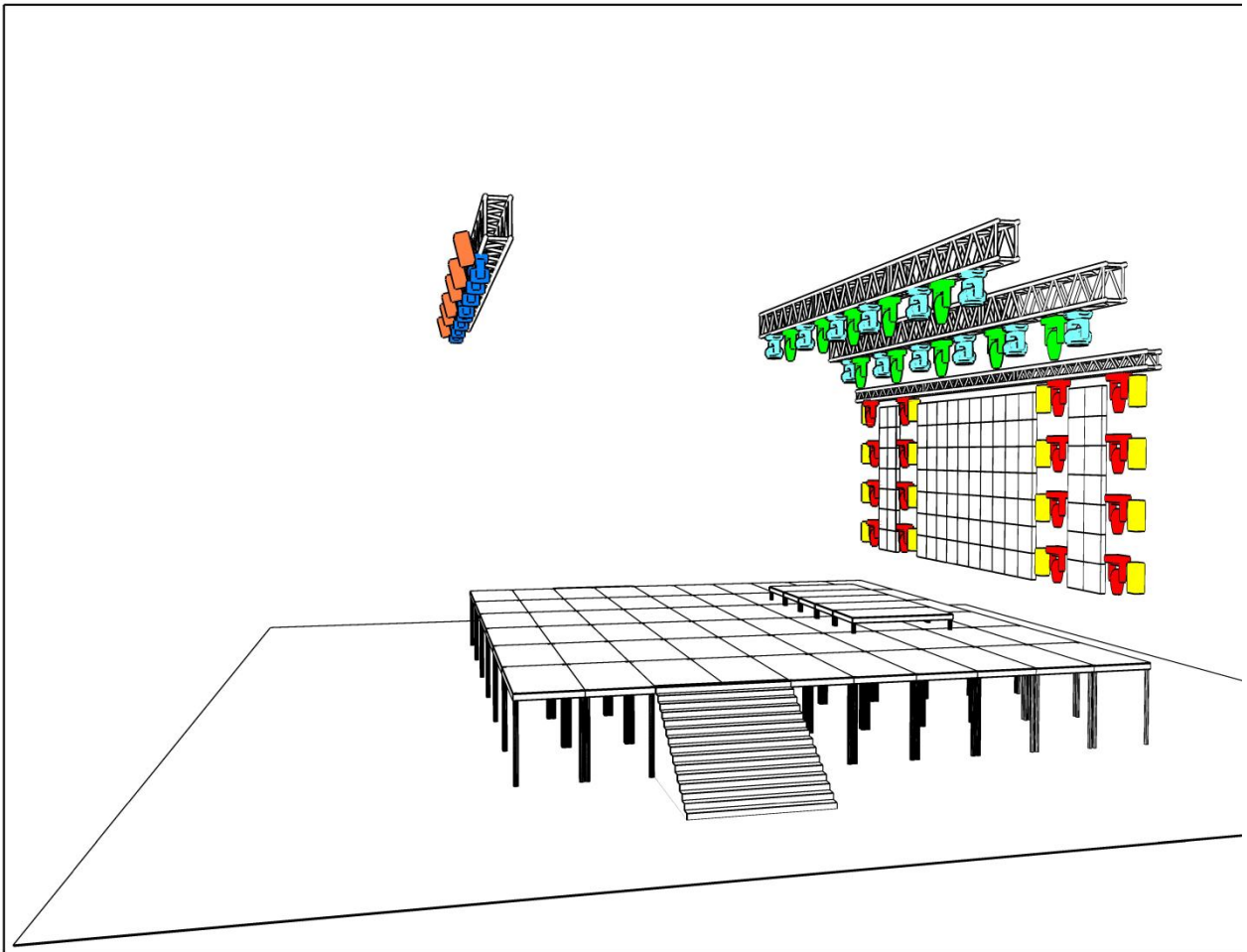
Rafał „Emilka” Piotrowski: tel. 692918253, e-mail: rafal@dzem.com.pl





Scale: 1

Project Rider Džem 2024/25			
Project location DUŽE SCENY	Project date 06.2024		
Client Džem			
Drawing author MG	Drawing version 1,1	File name Rider Džem 2025.c2	Document name



Project Rider Džem 2024/25			
Project location DUŽE SCENY	Project date 06.2024		
Client Džem			
Drawing author MG	Drawing version 1,1	File name Rider Džem 2025.c2	Document name

