



RIDER TECNICO

Hola, estamos muy contentos de participar de su evento, el siguiente RIDER contiene los respectivos detalles para proveer un espectáculo acorde con nuestra propuesta, confiamos en que todo pueda ser proveído, cualquier cambio o modificación debe ser informada a nuestro equipo y la misma debe ser aprobada por escrito. De no haber un contrarider por parte del productor se dará por sentado que todos los equipos y referencias solicitados en este documento están disponibles para el espectáculo.

- Manager: Victor Mesa

Teléfono celular: (57) – +57 311 788 72 13

Correo Electrónico: vm.day1428@gmail.com

- Producción técnica: Juan David bonilla

Teléfono celular: (57) – +57 304 521 95 57

Correo Electrónico: v1c70r.m35a@gmail.com

ESCENARIO

El área de escenario debe estar elevada del nivel del piso al menos 1 m. La medida del escenario debe ser, al menos, de 8 metros de frente por 8 metros de fondo libres para el montaje del equipo del artista. Se necesita 2 sobretarima de 2 m por 2 m mínimo, alfombrados para la batería a 30cm Se necesitan además 2 áreas de trabajo de 3.75 m por 3.75 a la misma altura del escenario para Monitores, para el Backline y para el trabajo de los técnicos.

SISTEMA PA

El sistema de audio debe ser profesional capaz de producir una presión sonora de 20 dB SPL por encima del ruido de fondo del evento, sin distorsión, con una respuesta de frecuencia de 40 Hz a kHz +/- 5dB. Ambas condiciones deben ser homogéneas en el 80% del área destinada al público. Las marcas de sistemas profesionales autorizadas son: Meyer, JBL Vertec, Electro Voice, Martin Audio, EAW, Nexo, DAS. Otras marcas deben ser autorizadas con antelación.

CONSOLA FOH

Es necesario contar con una consola digital de mínimo 32 canales de entrada y 8 salidas (2 para sistema estéreo y 1 para subs) que cuente con procesadores (ecualizador, compuerta y compresor) de audio por cada canal. Cada uno de los canales deberán estar previamente nombrados de manera clara de acuerdo con el input list. Se deberá garantizar una persona por parte de la producción que conozca la consola y las conexiones realizadas, que esté presente durante la prueba de sonido y presentación, con actitud de prestar un buen servicio y soporte en el caso de ser necesario, preferiblemente (Yamaha M7CL/ DiGiCo SD9/ Behringer X32)

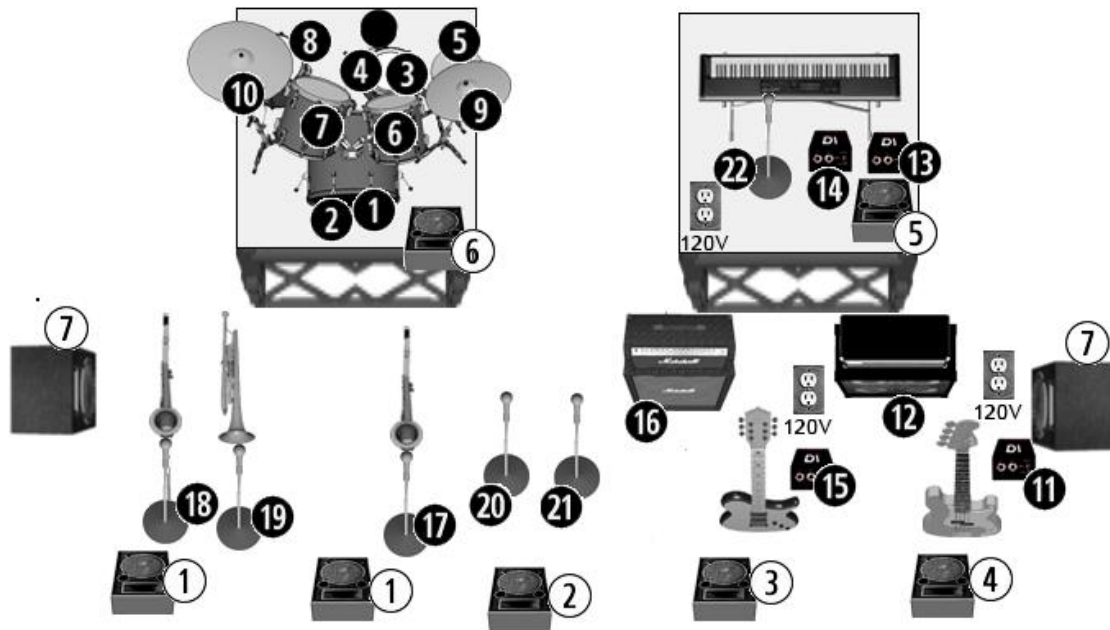
MONITOREO

Una consola digital, de mínimo 32 canales de entrada y 12 salidas (6 monitoreo de escenario, 3 para sistema IEM) que cuente con procesadores (ecualizador, compuerta y compresor) de audio por cada canal. Preferiblemente (Yamaha M7CL/ DiGiCo SD9/ Behringer X32) Cada uno de los canales deberán estar previamente nombrados de manera clara de acuerdo con el input list. Se deberá garantizar una persona por parte de la producción que conozca la consola y las conexiones realizadas, que esté presente durante la prueba de sonido y presentación, con actitud de prestar un buen servicio y soporte en el caso de ser necesario.

INPUT LIST		
CH	NOMBRE	MICROFONO
1	Kick In	SHURE PG-52
2	Kick Out	SHURE PG-56
3	Snare Top	SHURE SM57
4	Snare Bottom	SHURE SM57
5	Hi Hat	SHURE PG 81
6	Tom 1	SHURE SM 57
7	Tom 2	SHURE SM 57
8	Tom 3	SHURE SM 57
9	OH L	NEWMANN KM184 MT
10	OH R	NEWMANN KM184 MT
11	Bass Line	CAJA DIRECTA
12	Bass Mic	SHURE BETA 52
13	Teclado L	CAJA DIRECTA
14	Teclado R	CAJA DIRECTA
15	Guitarra Line	CAJA DIRECTA
16	Guitarra Mic	SHURE SM57
17	Saxofon 1	SHURE SM58
18	Saxofon 2	SHURE SM58
19	Trompeta	SHURE SM58
20	Voz	SHURE SM58
21	Voz 2	SHURE SM58
22	Coro teclado	SHURE SM58

BACKLINE		
Item	ref.	Cantidad
BATERIA	LUDWIN-CS	1
AMPLIFICADOR BAJO	GALLIEN KRUEGER	1
AMPLIFICADOR DE GUITARRA	MARSHALL MA100H	1

STAGE PLOT



MONITOR LIST

Mezcla 1 - Vientos – Monitor 1 y 2 - ELECTRO VOICE ELX 112 P

Mezcla 2 - Guitarra 2 – Monitor 3 - ELECTRO VOICE ELX 112 P

Mezcla 3 - Guitarra 1 – Monitor 4 - ELECTRO VOICE ELX 112 P SHURE SM58

Mezcla 4 – Bajo – Monitor 5 - ELECTRO VOICE ELX 112 P

Mezcla 5 – Teclado – Monitor 6 - ELECTRO VOICE ELX 112 P

Mezcla 6 – Batería – Monitor 7 – ELCTRO VOICE SXA 250

Mezcla 7 – Side fills - Side fill L y Side fill R