

Double Down

Bühnenanweisung 2024

Liebe Veranstalter/ Tontechniker, die folgende Standard-Technikanforderung ist Teil des Gastspielvertrages zwischen Band und Veranstalter. Um für alle Beteiligten einen möglichst reibungslosen Ablauf zu gewährleisten, bitten wir um Vorbereitung bzw. Bereitstellung der folgenden technischen Anforderungen.

Bei Abweichungen oder Rückfragen wendet euch bitte an:

,Der Reverend' Uwe Belz +49 172 74 72 979

Bühne

Maße mind.: 6m x 4m

Drumpodest mind. 3m breit und 2m tief, ansonsten kein Podest!

Für ausreichende Parkplätze in der Nähe der Bühne ist seitens des Veranstalters zu sorgen. (3 x PKW)

PA

Der Location und Besucherzahl angemessen. Die Anlage sollte ab Eintreffen der Band uneingeschränkt zur Verfügung stehen. Sie sollte fertig aufgebaut, eingemessen und spielbereit sein.

Licht

Im Hintergrund farbige Beleuchtung, gerne mit Moving Heads.

Frontbeleuchtung ausschließlich weiß/amber, um Musiker auszuleuchten. Lichtpult und Light-Operator der passend zur Musik die Lichtstimmungen umsetzt, nicht hektisch und KEIN Stroboskop

Monitoranlage

Die Band spielt technisch bedingt sehr laut auf der Bühne.
Eine durchsetzungsfähige Monitoranlage ist daher unabdingbar.
Mindestens 3 Monitorwege, bei größeren Bühnen zusätzlich
Sidefills.

Gitarre

Amp:

1x Mikrofonleitung

1 x 230 V Schuko

Vocal Front:

Stand ohne Galgen

1 x 230 V Schuko für Pedalboard

Bass

Amp:

1x Mikrofonleitung

1 x 230 V Schuko

Vocal Front:

Stand ohne Galgen

Wir freuen uns auf eine rockige gemeinsame Show !

Anhang

Kanalbelegung

Nr.	Kanal	Mikrofon/ DI	Bemerkungen
1	Voc Guit	Sennheiser e 945 o.ä.	Leadvocal, vorhanden
2	Voc Bass	Sennheiser e 945 o.ä.	Chor Vocals, vorhanden
3	Gitarre	Sennheiser E906	vorhanden
4	Bass	Sennheiser MD421	vorhanden
5	Kick	D112, Beta 91 A, o.Ä.	
6	Snare	SM57	
7	Hi-Hat	Condenser	
8	Tom 1	C418/SM57/Beta98/ E604	
9	Tom 2	C418/SM57/Beta98/ E604	
10	Tom 3	C418/SM57/Beta98/ E604	
11	Tom 4	C418/SM57/Beta98/ E604	
12	OH L	Condenser	
13	OH R	Condenser	
14	USB Stick	Intro	

Bühnenplan

