

Bühnenanweisung - JUMP! Liveband



Booking:	Markus Püttmann	+49 178 2182088	kontakt@liveband-jump.de
Technischer Kontakt:	Christopher Beck	+49 151 57329695	christopher.beck@liveband-jump.de
Soundengineer:	Marius Kronauer	+49 175 2057796	

Stand: April 2018

Die Bühnenanweisung ist fester Bestandteil des Gastspielvertrages der Liveband JUMP!

Wir möchten durch diese Bühnenanweisung, gemeinsam einen reibungslosen Ablauf des Gastspieles gewährleisten. Sollten beim Lesen fragen aufkommen oder etwas unklar sein, zögern Sie bitte nicht sich zu melden. Wir freuen uns auf eine erfolgreiche und unkomplizierte Zusammenarbeit!

1: Grundsätzliches zur Ton- und Lichttechnik:

Die Band kann kleinere Veranstaltungsorte mit eigenem Equipment bespielen. Als Richtwert gelten hier ca. 500 Gäste.

Sollte es sich jedoch um größere Venues (>500 Personen), Einzelevents oder Veranstaltungen ohne feste Bühne handeln bitten wir darum einen professionellen PA-Verleiher zu kontaktieren.

Gerne helfen wir Ihnen hier bei der Auswahl oder vermitteln zwischen Eventdienstleistern und Ihnen.

- Die Band reist immer mit einem Soundengineer - dieser ist in der Gage bereits enthalten.
- Die Kosten für angemietetes Equipment sowie **Lichtpersonal** trägt der Veranstalter.

Für diesen Fall ist der [Technical Rider](#) (ab Seite 3) vorgesehen, welcher rechtzeitig an das beauftragte Veranstaltungstechnik-Unternehmen weitergegeben wird. Bitte teilen Sie unserem Technischen Kontakt mit, welches Unternehmen beauftragt wird sobald dies feststeht.

2. Anreise

Bitte lassen Sie der Band bei erstmaligem Gastspiel eine Wegbeschreibung oder genaue Adresse zur Location zukommen.

Der Veranstalter sorgt für sichere und gebührenfreie Parkplätze für 2-3 PKW und 1 Anhänger (Länge des Gespannes ca. 7m).

Bitte stellen Sie sicher, dass die Fahrzeuge ungehindert an die Bühne zwecks Aus- und Einladen heranfahren können.

3. Garderobe / Backstage

Eine vom Publikumsbereich getrennte Lagermöglichkeit für Cases und weiteres Zubehör sollte vorhanden sein.

Die Band fühlt sich am wohlsten wenn ein ruhiger, vom Publikum nicht einsehbarer und abschließbarer Backstagebereich vorahnden ist. Sitzgelegenheiten, Tische, Licht, eine Garderobe, Stromanschlüsse und WC/Spiegel sind ebenfalls gern gesehen. Sollte Ihre Veranstaltung einen Backstage Bereich unmöglich machen, kann dieser notfalls auch mit dem Lagerraum kombiniert werden.

4. Verpflegung

Band und Crewmitglieder (8 Personen) freuen sich beim Eintreffen über belegte Brötchen, Snacks und Obst. Stilles Wasser, Kaffee, Tee, und alkoholfreies Bier und Red Bull sollten ausreichend vorhanden sein. Etwa 1-2 Stunden vor der Show ist eine der Veranstaltung entsprechende warme Mahlzeit für 8 Personen ideal. Sollte es dies zu einem erheblichen Mehraufwand führe, so ist ein Buy-Out von 8x 20€ möglich, damit wir uns selbst für das Gastspiel stärken können.

5. Zeitplan

Stellt die Band selbst Licht und Tontechnik erfolgt der Aufbau idealerweise am Vortag.

3 Stunden vor Einlass: Aufbau der Backline (Instrumente der Band), Einleuchtung, Linecheck

2 Stunden vor Einlass: Soundcheck

1 Stunde vor Einlass: Essen für Crew und Band, letzte Besprechungen des Ablaufs

Bühnenanweisung - JUMP! Liveband

Booking:	Markus Püttmann	+49 178 2182088	kontakt@liveband-jump.de
Technischer Kontakt:	Christopher Beck	+49 151 57329695	christopher.beck@liveband-jump.de
Soundengineer:	Marius Kronauer	+49 175 2057796	

6. Sicherheit

Der Veranstalter stellt eine mindestens 8x4m wetterfeste Bühne. Bitte sorgen Sie dafür, dass während der Show niemand aus dem Publikumsbereich ungehindert auf die Bühne gelangen kann.

Bei Open Air-Auftritten behält sich die Band das Recht vor, ab der Unwetterwarnstufe Rot, eine Spielpause einzulegen.

Die einschlägigen Vorschriften für Elektrik, Brandschutz, Sicherheit und Versammlungsstätten sind zu beachten und einzuhalten. Sollten Sie unerfahren im Umgang mit diesen Vorschriften, unterstützen wir Sie hierbei gerne.

7. Strom

Bei externer Technik ist mit dem Verleiher abzusprechen, wie viel Strom dieser benötigt.

Kühlwaagen oder andere Verbraucher dürfen in keinem Fall im selben Stromkreis sein!

Stromversorgung bei eigener Technik 1x16A CEE und 3 einzeln abgesicherte 230V Steckdosen direkt an der Bühne.

8. Beschallung (PA - Front of House)

Bei externer Technik, ist ein FoH Platz (Steuerungsplatz der Licht-/Tontechnik) mittig im Saal, ca. 25m gegenüber der Bühne sinnvoll. Je nach Veranstaltung kann es ratsam sein, den FoH durch Crashbarriers o.Ä. zu sichern.

Sollten Sie selbst Funkstrecken verwenden, klären Sie im Vorfeld entsprechende Frequenzbelegungen mit uns ab.

Sollte es bei einem Aspekt der Bühnenanweisung Differenzen geben, klären Sie diese bitte frühzeitig mit uns ab.

Im Vorfeld ist genug Zeit um Lösungen zu finden. Bis jetzt ist eine Veranstaltung noch nie daran gescheitert!

Zuletzt sei noch gesagt, die gesamte Band ist sehr aufgeschlossen, bodenständig und pflegeleicht.

Wir bitten um Kenntnisnahme und Bestätigung.

Eine Kopie des Technical Riders wird von Ihnen an das zuständige Sound- und Lichtpersonal oder Eventtechnik-Unternehmen.

Ort, Datum

Unterschrift Veranstalter

Technischer Kontakt:	Christopher Beck	+49 151 57329695	christopher.beck@liveband-jump.de
Soundengineer:	Marius Kronauer	+49 175 2057796	

Liebe Technik-Crew. Wir wissen, dass jede Veranstaltung eigene Herausforderungen mit sich bringt und daher nicht immer alles zu 100% Prozent erfüllt werden kann. Nehmt gerne frühzeitig Kontakt mit uns auf um einen reibungslosen Ablauf vor Ort zu gewährleisten.

1. Personal

Die Band reist mit eigenem Soundengineer: **Marius Kronauer: +49 175 2057796**

Zusätzlich wird ein Lichtoperator benötigt!

2. Allgemeines zum Ablauf

Bei Ankunft der Band erwarten wir eine betriebsbereite und eingemessene PA.

Folgende Arbeiten auf der Bühne sind zu diesem Zeitpunkt idealerweise abgeschlossen:

- Aufbau und Test des PA Systems, alle Systemtuningarbeiten.
- Aufbau und Test der Funkmikrofone.
- NF-Verkabelung (Multicores) liegt laut Bühnenplan.
- Backlinestrom laut Bühnenplan.

3. PA

Bitte eine dem Veranstaltungsort entsprechend dimensionierte, zeitgemäße PA die eine gleichmäßige Beschallung (Pegel & Frequenz) von 110dB/A am Frontplatz liefert. Das Ziel ist es nicht so laut zu spielen, sondern entsprechende Reserven für einen dynamischen Klang zu ermöglichen. Die Richtlinien hinsichtlich TA-Lärms sind einzuhalten.

Wir erwarten ein funktionsfähiges System, welches dem heutigen Industriestandard entspricht.

4. Monitoring – Bringen wir mit:

4 InEar Funkstrecken (823-864 und 600er MHz Band)

1 Hardwired Stereo InEar (Drums)

Sollten auf der Bühne Sidefills oder Monitore an der Bühnenkante liegen (z.B. Stadtfest / Festival), müssen diese nicht weggeräumt werden.

5. Mischpult

Die Band verfügt über ein Midas M32 + DL16 Stagebox und X32/KLANG:fabrik als Monitorpult.

Dies kann gerne mitgebracht werden.

In diesem Fall mind. Cat5e Kabel von Bühne zum Pult bereithalten!

Bitte nur Digitalmischpulte mit 24 oder mehr Kanälen und entsprechender Peripherie (Hall, Reverb, Compressoren, Gates) z.B. Yamaha QL/CL – Serie (Preset haben wir auf Stick)

6. Stative bringen wir mit.

7. Mikrofone:

2 x Funkmikrofone für die Sänger/-innen (gerne Sennheiser oder Shure – bitte nicht im 823-864MHz Band)

6 x D.I. Boxen

alle anderen Mikrofone bringen wir mit

9. Licht

Backtruss mit Platz für Banner (3x2m) und Befestigungsmöglichkeit.

Sollte eine LED Wand in der Backtruss hängen, haben wir ein SchwarzWeiß-Video mit Logo.

Außerdem in Backtruss: gerne Movinglights (Sport / Wash), Blinder, ACLs, LED-Bars, Sunstrips

Fronttruss: Ausleuchtung der Bühne, gerne Licht nach vorn (Blinder, Movingheads, LED-Bars)

1-2 Hazer/ Nebelmaschinen

11. Kanalbelegung

Kanal	Subsnake	Instrument	Mikrofon o.Ä.	Bringen wir mit	Info
1	A1	Kick	AKG d112 / Beta91	X	von Innen abgenommen
2	A2	Snare	Beta57	X	Von Oben abgenommen
3	A3	HiHat	NT5 / 184	X	wenig Glocke
4	A4	Tom High	e604 / Beta56 A	X	Gate
5	A5	Tom Low	e604 / Beta56 A	X	Gate
6	A6	Overhead L	KM184	X	
7	A7	Overhead R	KM184	X	
8	A8	Roland SPD 20	D.I.		LoCut / Je nach Song, Lautstärke anpassen / Hauptsächlich Claps
9	B1	Bass D.I. XLR Out Pedalboard	XLR +48V	X	Bassist liefert cleanes Signal <i>Abnahme neben Mikrostativ</i>
10	B2	Bass Amp XLR Out Amp	XLR Ø	X	Sound mit Klangfärbungen / FX <i>Abnahme am Amp</i>
11	C1	E-Gitarre	D.I.		Boss GT-20 -> MonoOut, etwas Hall
12	C2	Western Gitarre	D.I.		Feedbackbuster in Schalloch, Klinke Out, gerne viel Hall
13	B5	Motif L	D.I.		Flächige Sounds
14	B6	Motif R	D.I.		<i>Pütti regelt Lautstärken selbst</i>
15	B7	Nord Electro L	D.I.		Meist Piano Sounds und Orgel, Synth
16	B8	Nord Electro R	D.I.		<i>Pütti regelt Lautstärken selbst</i>
17		Voc Peter	eW 935 / SM 87		Wireless - Main Vocals
18		Optional Guest Vocs	eW 935 / SM 87		Wireless - Main Vocals
19		Voc Marlena	eW 935 / SM 87		Wireless - Main Vocals
20	B4	Voc Pütti	SM 58	X	3./4. Vocals
21	B3	Voc Chris	SM 58	X	Ansagen, Backings
22	C3	Voc Slay	SM 58	X	Backings
23	C4	Ambience Stageleft	NT5	X	Für InEar
24	C5	Ambience Stageright	NT5	X	Für InEar
Aux		<i>CD / iPod</i>	<i>3,5mm Stereoklinke</i>		<i>Pausenmusik am Mischpult</i>

Returns/Monitoring

Ambience Mikrofone auf alle IEM Mixe.

Preset für KLANG:fabrik (3D Monitoring) haben wir auch auf Stick und Nutzen dies auch gerne.

Bus 1+2	IEM Drums	Stereo IEM	Ähnlich FOH Mix
Bus 3+4	IEM Chris / Pütti	Stereo IEM	Viel Keys, viel Bass, Gitarre Stereopanning aus Musikersicht, Vocals zu orientierung, Voc Chris und Pütti +3dB über Gesamtmix
Bus 5+6	IEM Momo	Stereo IEM	Eigene Stimme +3dB im Verhältnis zu Peter, Gesang mittig, Harmonien, Bass, wenig Drums
Bus 7	IEM Peter (Mono)	Mono IEM	Viel Bass/Keys, Stimme +6dB zu Momo
Bus 8	IEM Slay (Mono)	Stereo IEM	Viel Gitarre und Keys, etwas Drums + Bass, MainVocs zur Orientierung, BVocs hörbar