

---

Technischer Kontakt:	Chris Beck	+49 151 57329695	<a href="mailto:christopher.beck@liveband-jump.de">christopher.beck@liveband-jump.de</a>
Soundengineer:	Marius Kronauer	+49 175 2057796	<a href="mailto:sound@liveband-jump.de">sound@liveband-jump.de</a>
Booking:	Markus Püttmann	+49 178 2182088	<a href="mailto:kontakt@liveband-jump.de">kontakt@liveband-jump.de</a>

---

Stand: März 2019

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 eigenem 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 teilt 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 (auch ein Screenshot mit eingezeichneter Location per Smartphone hilft manchmal ungemein).

Der Veranstalter sorgt für sichere und gebührenfreie Parkplätze für 2-3 PKW und 1 Anhänger (Länge des Gespannes ca. 7m). Bitte stellt sicher, dass die Fahrzeuge ungehindert an die Bühne zwecks Aus- und Einladen heranfahren können.

## 3. Garderobe / Backstage

Eine vom Publikumbereich 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 vorhanden 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, Wasserkocher, 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 dies zu einem erheblichen Mehraufwand führen, so ist ein Buy-Out von 8 x 20€ möglich, damit wir uns selbst stärken können.

## 5. Zeitplan

Stellt die Band selbst Licht und Tontechnik kann der Aufbau auch am Vortag erfolgen

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

Bei Stadtfesten bekommen wir erfahrungsgemäß einen Change-Over mit Mini-Soundcheck in 45 Minuten hin.

## Bühnenanweisung - JUMP! Liveband

---

Technischer Kontakt:	Chris Beck	+49 151 57329695	<a href="mailto:christopher.beck@liveband-jump.de">christopher.beck@liveband-jump.de</a>
Soundengineer:	Marius Kronauer	+49 175 2057796	<a href="mailto:sound@liveband-jump.de">sound@liveband-jump.de</a>
Booking:	Markus Püttmann	+49 178 2182088	<a href="mailto:kontakt@liveband-jump.de">kontakt@liveband-jump.de</a>

---

### 6. Sicherheit

Der Veranstalter stellt eine mindestens 8x4m wetterfeste Bühne. Bitte sorgen Sie dafür, dass während der Show niemand aus dem Publikumbereich 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.

Siehe gerne: DGUV Regel 115-002 oder Versammlungsstättenordnung (NRW)

### 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: Chris Beck +49 151 57329695 [christopher.beck@liveband-jump.de](mailto:christopher.beck@liveband-jump.de)  
Soundengineer: Marius Kronauer +49 175 2057796 [sound@liveband-jump.de](mailto:sound@liveband-jump.de)

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! Wir freuen uns, wenn der Kollege bekannt mit Ampracks/Planung vertraut ist.

## 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. Stative – Bringen wir mit.

5. Monitoring – Bringen wir mit.

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

2 x Hardwired Stereo InEar (Drums und Keys)

6. Mischpulte – Bringen wir mit

Die Band reist mit einem Midas M32 (FOH), DL16 Stagebox + X32 (Inputs / Monitoring), KLANG:fabrik als Monitorpult.

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

Sollte am FOH ein Pult mit X32/M32 Betriebssystem liegen, können wir im Vorfeld gerne die Szenen austauschen, und vor Ort die Netzwerk-Kabel auf unsere Inputs aufstecken.

Ansonsten haben wir auch ein Yamaha QL/CL Preset auf einem USB Stick. Bitte vorher abklären.

## 7. Verkabelung

Mindestens ein (gerne zwei) Cat5e (oder höher) Kabel von der Bühne zum FOH.

Zwei 8-Kanal Subsnakes (länge meistens 15m).

Ausreichend NF Kabel von Subsnakes zu Mikrofonen.

8. Mikrofone: – Alle anderen Mikrofone bringen wir mit

2 x Funkmikrofone für die Guest Sänger/-innen (bitte nicht im 823-864MHz Band)

6 x D.I. Boxen

## 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. Bitte vorher abklären.

**Backtruss:** gerne Movinglights (Spot / Wash), Blinder, ACLs, LED-Bars, Sunstrips.

**Fronttruss:** Ausleuchtung der Bühne (im Herbst/Winter gerne Stufenlinsen, im Sommer LED),  
gerne Licht nach vorn (Blinder oder was sonst noch im Lager getestet werden müsste).

**Boden:** Gerne 4 Movinglights auf der Bühne, sowie 6 Floorspots z.B. an gezeigten Positionen.  
1-2 Hazer/ Nebelmaschinen

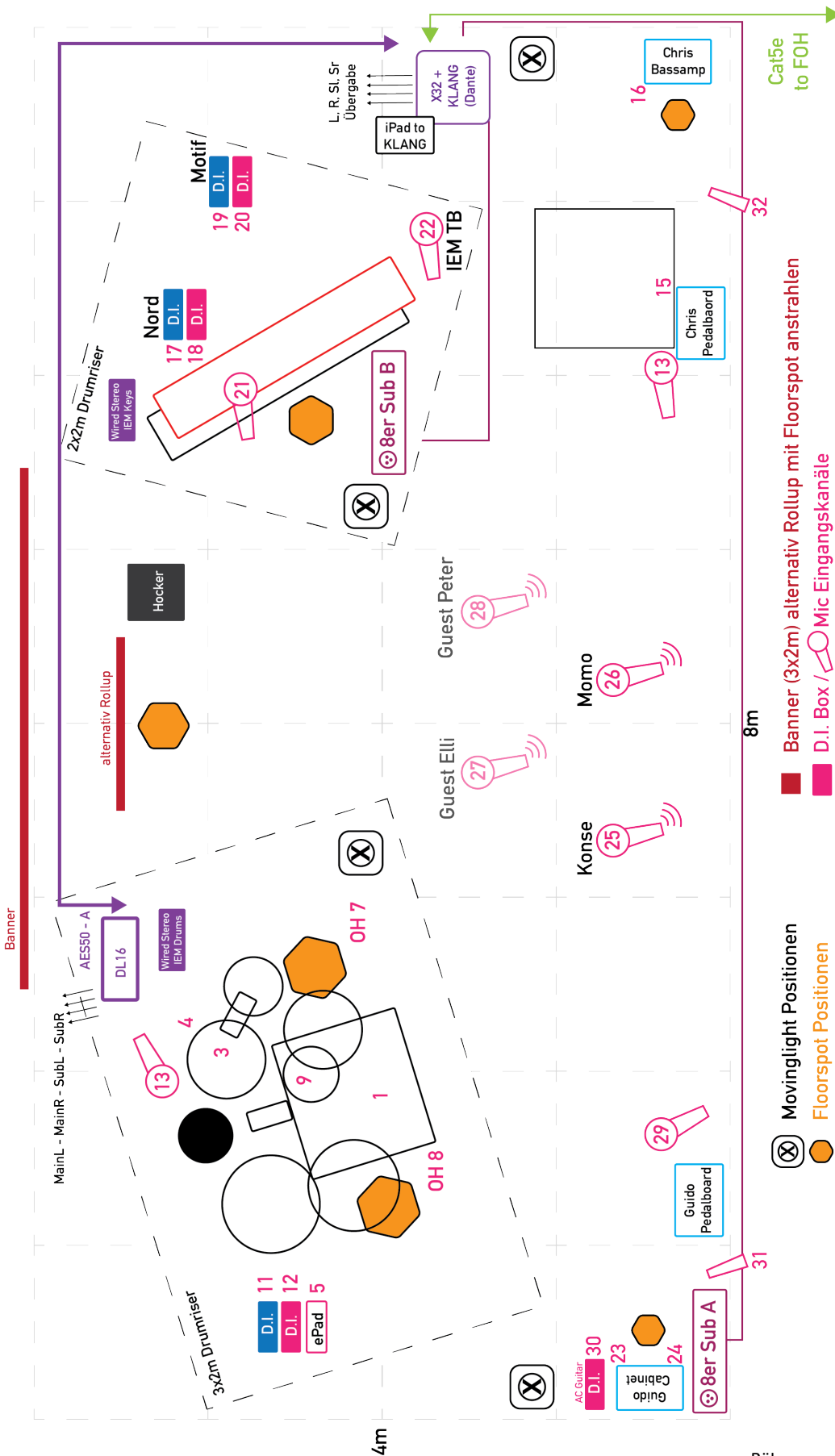
# 10. Bühne

Mindestens 8m x 4m (Breite x Tiefe) und wetterfest.

Drumriser 3x2 m (ca. 40cm hoch)

Keyriser 2x2 m (ca. 40cm hoch)

# 11. Bühnenplan



## 12. Kanalbelegung

Das Patching (X32 + DL16 als Inputs) mit X-Dante Card im Monitorpult ist relativ unflexibel.

Nr.	Sub	Name	Mikrofon	Stativ	Info	von Band
1	DL16A	Kick In	Beta91	-		Ja
2	DL16A	Kick Out	Subkick /D112	kl. Teller	Eventuell Subkick	Ja
3	DL16A	Snare	SM57	kl. Galgen		Ja
4	DL16A	Snare II / Klick	D57	kl. Galgen		Ja
5	DL16A	SPD 20 ePad	passive D.I.	-		Ja
6	DL16A	HiHat	NT5	clipmount		Ja
7	DL16A	OH sR	Aston Origin	gr. Galgen		Ja
8	DL16A	OH sL	Aston Origin	gr. Galgen		Ja
9	DL16A	HT	D57	clipmount		Ja
10	DL16A	LT	D57	clipmount		Ja
11	DL16A	eDrum L	passive D.I.	-	Nach Venue	Ja
12	DL16A	eDrum R	passive D.I.	-	Nach Venue	Ja
13	DL16A	Bvoc Marius	Beta57	gr. Galgen	Optgate + Swanenhals	Ja
14	DL16A	Bvoc Chris	SM58	gr. Galgen		Ja
15	DL16A	Bass D.I	EBS MicroAmp	-		Ja
16	DL16A	Bass Amp	GK AmpOut	-		Ja
17	Sub-A-1 to In1	Nord L	passive D.I.	-		Ja
18	Sub-A-2 to In2	Nord R	passive D.I.	-		Ja
19	Sub-A-3 to In3	Motif L	passive D.I.	-		Ja
20	Sub-A-4 to In4	Motif R	passive D.I.	-		Ja
21	Sub-A-5 to In5	BVoc-Pütti	MS58	gr. Galgen		Ja
22	Sub-A-6 to In6	MD Talkback	Shure Elvis Mic	schalter!	2nd Dry Spare!	Ja
23	Sub-B-1 to In7	e Guitar	e609	kl. Galgen		Ja
24	Sub-B-2 to In8	e Guitar 2	SM57	-		Ja
25	X32_9	Konse	e835	Teller Wireless	Sennheiser -24db	Ja
26	X32_10	Momo	e835	Teller Wireless	-6db	Ja
27	X32_11	Guest // Elli	KSM9	Teller Wireless	Sennheiser -24db	Nein
28	Sub-B-4 to In12	Spare // Peter	Beyer	Teller Wireless	Sennheiser -24db	Nein
29	Sub-B-3 to In13	Bvoc Gido	Beta58	gr. Galgen		Ja
30	Sub-B-3 to In14	a Guitar	passive D.I.	-		Ja
31	Sub-B-5 to In15	Ambience SR		kl. Teller	Supercard. Pen Cond. sR	Ja
32	Sub-B-6 to In16	Ambience SL		Stereoschiene	Supercard. Pen Cond. sL	Ja

## 13. Returns/Monitoring

Main L – Main R – SubL – SubR

Die FOH Summe wird an der DL16 übergeben. Alternativ am FOH oder Monitorpult.

DL16 Out		M32 FOH		X32 Monitor		X-Dante Card	from X32	KLANG 3D Out
1	-	1	-	1	Peter	25:Drumsum	X32 Out9	1:Marius
2	-	2	-	2	Konse	26:Drumsum	X32 Out10	2:Chris
3	Drums IEM	3	-	3	Delay / Wedge sL	27: Delay	X32 Out11	3:Pütti
4	Drums IEM	4	-	4	Delay / Wedge sR	28: Delay	X32 Out12	4:Guido
5	<b>Sub</b>	5	<b>Sub</b>	5	<b>Sub</b>	29: Sub	X32 Out13	5:Momo
6	<b>Sub</b>	6	<b>Sub</b>	6	<b>Sub</b>	30: Sub	X32 Out14	6:Elli
7	<b>Main L</b>	7	<b>Main L</b>	7	<b>Main L</b>	31: MainL	X32 Out15	
8	<b>Main R</b>	8	<b>Main R</b>	8	<b>Main R</b>	32: MainR	X32 Out16	