

PASTOR GERALD

TECHNICAL RIDER

Stand 04/2026

MOIN

Erst einmal ein dickes Danke!

Wir freuen uns schon riesig, bei euch spielen zu können und hoffen, dass der Abend reibungslos über die Bühne geht.
Damit sich alle gut darauf vorbereiten können, ist hier einmal das Wichtigste zusammengefasst.

Sollten Fragen aufkommen oder bestimmte Punkte nicht realisierbar sein, könnt ihr euch gerne an uns wenden.
Die Kontaktdaten stehen unten. Bitte beachtet, dass der Rider Vertragsgegenstand ist.

Wir freuen uns auf eine gute Zusammenarbeit und eine erfolgreiche Produktion.

Euer Pastor Gerald



Kontaktdaten für Ansprechpartner*innen

Vorproduktion **Technik**

info@pastorgerald-band.de
mick@pastorgerald-band.de

0176 / 62017541
0160 / 93276756

Maja Eysenbrandt
Mick Vering

1. Hospitality und Allgemeines

Band und Crew

Unsere Traveparty besteht aus 5-6 Personen: 4 bzw. 5 Bandmitglieder und 1 Crew-Mitglied.

Wir geben euch rechtzeitig Bescheid, ob wir in voller Besetzung spielen oder nicht.

Catering

Wichtigste Info vorneweg: Wir haben einen **Allergiker** unter uns.

➡ Bitte achtet darauf, dass es etwas **Veganes ohne Nüsse** gibt - sonst besteht **Lebensgefahr!!!**

Cashews und Mandeln sind okay - die dürfen drin sein. Alles andere an Nüssen aber bitte fern halten.

Ansonsten sind wir sehr pflegeleicht und freuen uns über:

- Snacks und warmes Essen (**alles vegan**)
- zimmertemperiertes, stilles Wasser (für die Bühne)
- eine kleine Auswahl an Softdrinks
- Lokales Bier und (veganen) Sekt

Falls Catering o.Ä. nicht möglich ist, benötigen wir ein Buy-Out in Höhe von 15€ pro Person.

Parken

Wir brauchen für die Dauer der Veranstaltung eine nahegelegene und kostenfreie Parkmöglichkeit für 1-2 PKW.

Bitte gebt uns rechtzeitig Bescheid, wie sich die Parksituation vor Ort gestaltet.

Backstage

Um uns vorbereiten und unser Equipment sicher unterbringen zu können, bitten wir um einen abschließbaren/bewachten Raum, der als Backstage genutzt werden kann.

Wichtig wären zudem eine **Toilette mit Mülleimer** und die Möglichkeit sich die Hände zu waschen.

Merch

Sofern es die Venue zulässt und ein Tisch dafür bereitgestellt werden kann, würden wir gerne einen kleinen Merchandise-Stand aufbauen. Dieser sollte bei Open-Air Veranstaltungen möglichst gegen die Witterung geschützt sein.

Wir als Band haben dabei das alleinige Verkaufsrecht für unsere Artikel und müssen keine zusätzlichen Gebühren für Standmiete oder Ähnliches abführen.

Video- und Tonaufnahmen bzw. -übertragungen

Bitte sprecht vorher mit uns ab, wenn professionelle Video- und Tonaufnahmen bzw. -übertragungen geplant sind.

Sicherheit

Wir bitten euch als Veranstalter*innen darum, Personen mit faschistischen oder rassistischen Emblemen keinen Einlass zur Veranstaltung zu gewähren. Auch das Mitführen von Waffen oder waffenähnlichen Gegenständen dulden wir nicht. Bei Bedarf sollte zudem ausreichend Sicherheitspersonal kostenlos zur Verfügung gestellt werden. Bei Nichteinhaltung der VStättVo (besonders in Bezug auf Rettungswege, Brand- bzw. Personenschutz) kann das Konzert unsererseits zu jeder Zeit abgesagt werden.

Wenn es vor Ort ein Awareness Konzept gibt, freut uns das umso mehr.

Am meisten Spaß macht es, wenn sich alle sicher fühlen können.

2. Technik

Bühne & Bühnengestaltung

Im Idealfall sollte die Bühne mindestens 3 x 5 Meter groß sein. Sofern es die Bühnengröße zulässt, freuen wir uns auch über einen Drumriser von 2 x 2 Metern.

Bei Open-Air-Veranstaltungen sollte die Bühne durch Dach und Wände sowie durch flachen, ebenen Bühnenboden ordentlich vor Witterung geschützt sein.

Außerdem sollte es die Möglichkeit geben, unser **Banner (Größe 2 x 3 Meter)** aufzuhängen.

PA, FOH & Licht

Das Beschallungssystem sollte ein intaktes und dem Veranstaltungsort angemessen dimensioniertes, getrenntes System aus Hi/Mid und Sub sein.

Das FOH-Pult sollte mindestens 18 freie Kanäle haben und über vollparametrische EQ's verfügen.

Beides müsste vor Ort vorhanden sein, bzw. von den Veranstalter*innen gestellt werden.

Wir reisen **ohne eigene Techniker*innen** an. Wir freuen uns daher auf eine gute Zusammenarbeit mit den Ton- und ggf. Lichttechniker*innen vor Ort.

Monitoring

Wir nutzen unser eigenes In-Ear System und bringen dementsprechend auch ein IEM-Rack mit.

I.d.R. verkabeln wir alles bis zu unserem Rack selbst und geben euch die gesplitteten Signale über zwei

5 Meter lange Multicore Kabel. Haltet dafür bitte eure Stagebox in der Nähe zum Rack bereit.

Backlinesharing ist nicht möglich, mit Ausnahme vom Drumset. Kessel (Kick, 1x Rack Tom & 1x Floor Tom), Becken- & Hi-Hat-Ständer werden **ausschließlich nach Absprache** geteilt.

Mikrofonierung

Wir bringen alle benötigten Mikrofone, Kabel und Stative selbst mit.

Sollten wir ein bereits mikrofoniertes Drumset mitbenutzen, würden wir für unseren In-Ear Mix die Drums vorzugsweise doppelt mikrofonieren.

Funk

Da wir Funkstrecken nutzen, bitten wir euch alle nicht benötigten Funkstrecken und W-Lan-Netze abzuschalten.

Wir verwenden folgende Frequenzen:

System	Anzahl	Frequenz	Typ
In-Ear	1	572.000 - 596.000 MHz	Sennheiser XSW B-Band
	4	662.000 - 686.000 MHz	Sennheiser XSW C-Band

Aufbau- & Changeover Zeiten

Falls es euch bei der Zeitplanung hilft, haben wir hier einmal die ungefähre Zeit aufgeschrieben, die wir i.d.R. für Aufbau, Changeover und Line- bzw. Soundcheck brauchen.

Aufbau	30 Min.
Changeover	20 Min.
Line-Check / Soundcheck	5 Min. / 15 Min.

3. Input Liste

Wir halten in unserem In-Ear Mix einen Talkback-Kanal für das FOH frei.

Kanal	Instrument	Multicore	Mikrofon/Quelle
1	Kick	A1	Shure Beta 91A
2	Snare Top	A2	Shure SM57 Dynam.
3	Snare Bottom	-	AKG P4 Dynam.
4	Rack Tom	-	AKG P4 Dynam.
5	Floor Tom	-	AKG P4 Dynam.
6	HiHat	A3	Shure SM57 Dynam.
7	Overhead - Left	A4	AKG P17 Kond.
8	Overhead - Right	A5	AKG P17 Kond.
9	Sample Pad	A6	Roland SPD-ONE
10	Bass	B1	XLR Balanced Out
11	Gitarre 1 - (Stereo) Left	B2	Passive DI
12	Gitarre 1 - (Stereo) Right	B3	Passive DI
13	Gitarre 2	B4	XLR Balanced Out
14	Back Vox 1 - Left	B5	SE Electronics V7
15	Lead Vox 2 - Center	B6	SE Electronics V7
16	Back/ Lead Vox 3 - Right	B7	SE Electronics V7
17	Back Vox 4 - Drums	B8	SE Electronics V7 + Infra Red MIC Mute

Nicht farbig markierte werden nicht gesplittet und gehen direkt zum FOH.

4. Stage-Plot

