

Seppi Neubauer Technik Rider

Lieber Veranstalter,

dieser Rider ist ausdrücklich und ausnahmslos Bestandteil jeder Gastspiel- oder sonstigen Vereinbarung, in dessen Rahmen ein Auftritt von mir, Seppi Neubauer, vereinbart wird.

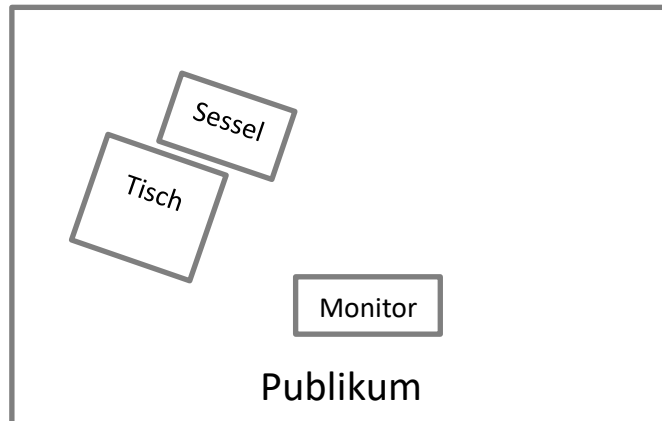
Sollte in einem oder mehreren Punkten den Anforderungen nicht nachgekommen werden können, bitte einfach erneut mit mir Kontakt aufnehmen. Wir werden dann eine gemeinsame Lösung finden. Sollte ich nichts von Ihnen hören, gehe ich davon aus, dass dieser Rider vollständig von Ihnen erfüllt wird.

Vielen Dank für Ihr Verständnis und Ihre Sorgfalt. Ich freue mich schon jetzt auf unsere Zusammenarbeit und auf eine gemeinsame Show mit Ihnen!



Bühne

- Größe: mind. 4 x 3 Meter / ca. 0,5 Meter hoch / Hintergrund dunkel abgehängt
- Die Bühne muss beim Eintreffen des Künstlers spielbereit aufgebaut sein
- Bühne und Saal müssen gut abgedunkelt werden können
- 1 Kleiner Tisch (ca. 1x1m) mit neutralem Tischtuch (z.B. weiß)
- 1 Sessel



Technik (entfällt, wenn die Technik lt. Gastspielvereinbarung mitbestellt wird)

Der Veranstalter stellt ein professionelles Beschallungssystem (samt Mischpult) der Saalgröße angepasst zu Verfügung. Insbesondere benötigt wird:

- 1 Mikrofon zur Anmoderation
- 1 Headset Mikrofon samt Funkanlage (kann ggf. vom Künstler gestellt werden)
- 1 DI-Box für Ukulele (kann ggf. vom Künstler gestellt werden)

Es wird ein regelbares Bühnenlicht benötigt (Weißlicht und Farben), das auch von vorne auf die Bühne strahlt (Licht von oben reicht nicht aus).

Ein mit der Anlage vertrauter Techniker muss vor, während und nach dem Auftritt vor Ort zur Verfügung stehen.

Hospitality

Seppi Neubauer reist zumeist alleine, daher wird in der Regel ein Einzelzimmer in einer Pension/Hotel mit Frühstück in der Nähe benötigt. Bitte vorher erkundigen, ob es auch in Ihrem Fall benötigt wird.

Vor dem Auftritt bzw. Backstage bitte folgendes bereitstellen:

- alkoholfreie Getränke (Säfte, stilles Wasser),
- Kaffee sowie
- eine kleine Mahlzeit (je nach Möglichkeit gerne warm)