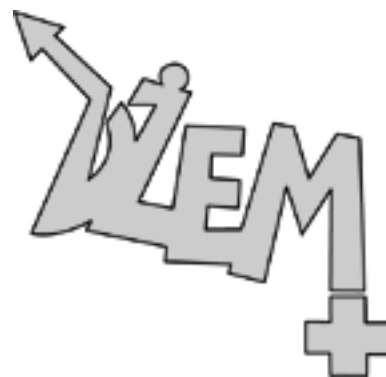


Rider techniczny

Elektryczny (2026)



FRONT (min.):

System: L-Acoustics, D&B, Meyer Sound, EAW , EV, dobrze brzmiący i zestrojony. Jeżeli jest oferowany inny niż wyżej wymieniony, musi to być uzgodnione z realizatorem. System musi być w takiej ilości aby dobrze pokrył dźwiękiem cały obszar przeznaczony dla odbiorcy w danym miejscu. (kluby, sale koncertowe, areny, stadiony, czy inne miejsca przeznaczone w danym momencie na koncert zespołu).

PREFEROWANE FIRMY NAGŁOŚNIENIOWE:

Fotis Sound, Gigant – Taborowski, Target Sound, Modzelewski, Muśnicki, Pro-Sound Kaszyński, Marketour-Grzegorz Zamorski, Czak Music, LS Sound – Łosowski, PogoArt – Wrocław, Rymon Sound, Agencja Brussa, Estrada Rybnicka, Robertus.

Koncertów zespołu DŻEM nie może obsługiwać firma AJDO

Stoły cyfrowe: Soundcraft (wszystkie serii Vi); Allen & Heath dLive C3500, C5000; Digidesign;

Nie mogą być żadne stoły firmy Yamaha oprócz PM5D (reszta uzgodnić tel.)

Stoły analogowe mile widziane:

Mikser frontowy – Midas , Allen & Heath , Crest, Soundcraft lub inny.

RACK EFEKTOWY: (dotyczy stołu analogowego).

2 x Reverb (LEXICON ,YAMAHA)

1 x Delay (TAPE DELAY)

1 x Stereo Insert Compresor - Grupa 1 , 2

Kick & Tom (I , II , III , IV) - Insert Noise gate

Keyboard Channel - Stereo Insert Compresor

Bass - Mono Insert Compresor

Ac. Guitar – Mono Insert Compresor

Stół ustawiony do pozycji siedzącej + krzesło dostosowane do wysokości!

**NA IMPREZACH PLENEROWYCH WYMAGAMY ABY SYSTEM BYŁ
P O D W I E S Z O N Y !!! A SCENA NIE MOŻE BYĆ MNIEJSZA
NIŻ 12 m X 10 m**

PLAN PODŁĄCZEŃ:

Kanał :

1. Kick- Shure Beta 52, Sennheiser E 602 - insert noise gate
2. Snare - 1. Shure -SM 57
3. Snare - 2. Shure -SM 57
4. Hi-Hat - Condenser Shure, Electro Voice , Sennheiser
5. Tom I - Sennheiser E 604, 421, Shure SM 57,58- insert noise gate
6. Tom II - Sennheiser E 604, 421, Shure SM 57,58- insert noise gate
7. Tom III - Sennheiser E 604, 421, Shure SM 57,58 - insert noise gate
8. Tom IV - Sennheiser E 604, 421, Shure SM 57,58 - insert noise gate
9. Overhead- Condenser Shure , Electro Voice, Sennheiser
10. Overhead - condenser Shure , Electro Voice, Sennheiser
11. Bass - D-Box
12. Electric guitar 1 L - SM 57,58
13. Electric guitar 1 R - SM 57,58
14. Electric guitar 2 L - SM 57,58
15. Electric guitar 2 R - SM 57,58
16. Electric guitar 2 Delay - SM 57,58
17. Keyboard - D-Box
18. Keyboard - D-Box
- 19, 20, 21. Leslie (Hammond organ) SM 57 ,58
22. Vocal SM 58 (Voc. dysponuje swoim mic.)
23. Acoustic guitar - D-Box
24. Electric guitar SM 57,58
25. Electric guitar SM 57,58

Dwa dowolne kanały na kabel z końcówką mini jack (stereo) do odtwarzania muzyki.

SYSTEM MONITOROWY :

Zespół przyjeżdża ze swoim mikserem monitorowym.

Do zapewnienia przez organizatora: splitter analogowy 32/16, dwa mikrofony ambientowe typu shotgun.

DRUMFILL z prawej strony perkusisty.

M – 1 Drumfill Top Box

M – 2 Drumfill Subwoofer

M – 3 Guitar Right

M – 4 Bass

M – 5 Voc.

M – 6 Guitar Left

M – 7 Key

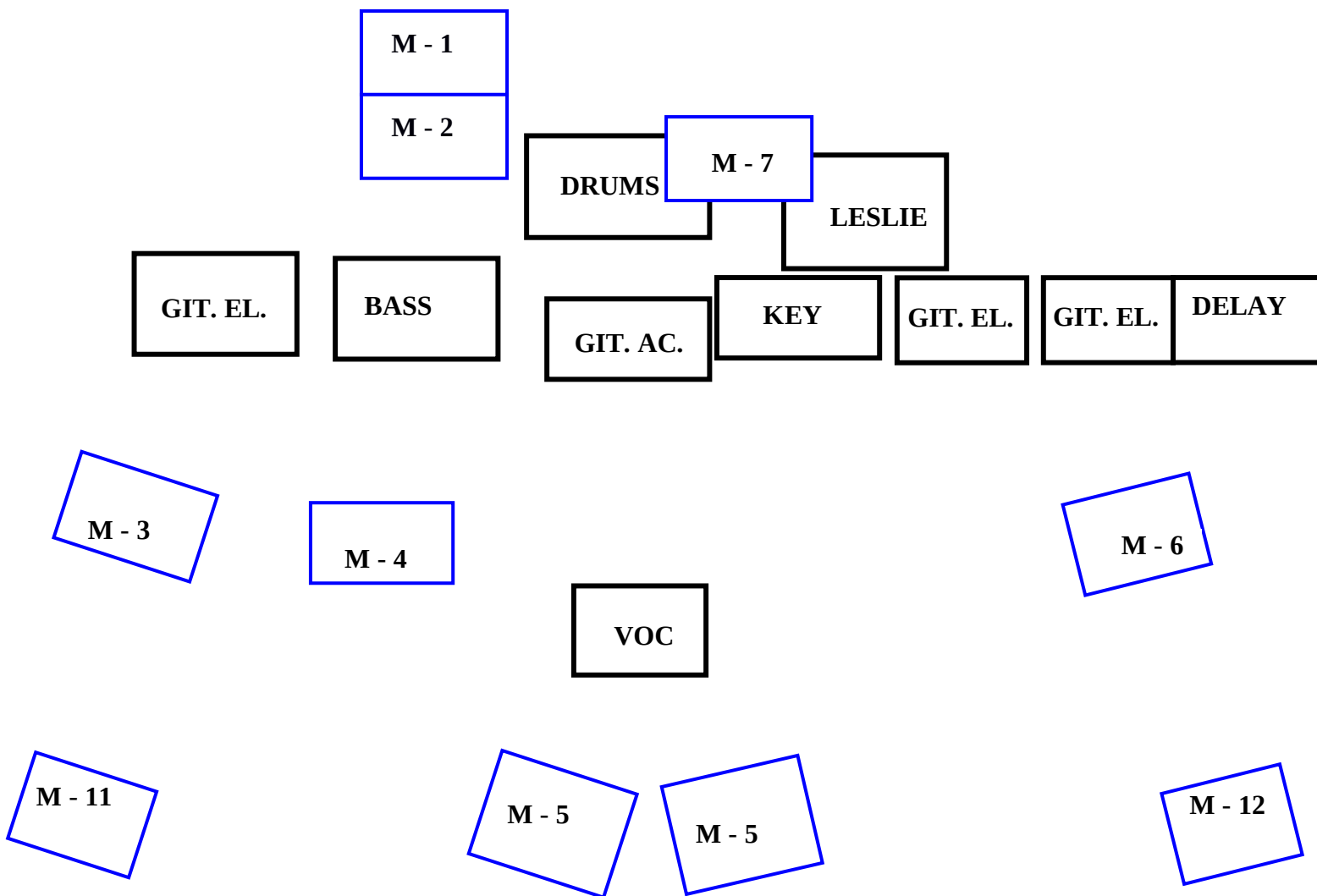
M – 8 IEM (In Ear Monitor) + CUE MONITOR

M – 9/10 IEM (In Ear Monitor) - STEREO

M – 11 Sidefill Right (w mniejszych salach niekoniecznie)

M – 12 Sidefill Left (w mniejszych salach niekoniecznie)

PLAN SCENY



PROSIMY O ZACHOWANIE PODANEJ KOLEJNOŚCI NA MIKSERZE .

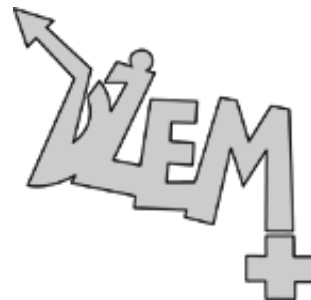
W razie pytań proszę o kontakt:

Ryszard Kramarczyk 575 810 845 lub kramuz@dzem.com.pl

Monitory: Szymon Rogosz 607 194 607 lub szymon@dzem.com.pl

Rider oświetleniowy

Plenery i hale (2026)



ZASILANIE Do zasilania aparatury oświetleniowej organizator koncertu, po uprzedniej konsultacji z firmą dostarczającą oświetlenie, powinien zapewnić niezależne (tylko dla oświetlenia) i stabilne 5 przewodowe przyłącze elektryczne (3 fazy, przewód neutralny, przewód ochronny). Rozdzielnie oświetleniowe i dimmery nie mogą być usytuowane w bliskiej odległości wzmacniaczy nagłośnieniowych i gitarowych. Wszystkie urządzenia zasilające, piony, rozdzielnie, dimmery powinny posiadać aktualny atest dopuszczający je do eksploatacji.

SCENA o wymiarach 12x 10m i wysokości 1,3m powinna być stabilna i posiadać aktualny atest i przegląd dopuszczający do eksploatacji. Z boku sceny powinno być dobudowane (nie na scenie) stanowisko monitorowe na poziomie sceny. Jeśli na czas koncertu prognozowana temperatura powietrza jest niższa niż 15 stopni celsjusza należy zapewnić odpowiednie nagrzewnice sceny adekwatne do jej wielkości.

PODEST POD PERKUSJĘ I KLAWISZE (5/2/0,3m) powinien być stabilny i wysłonięty czarnym "obiciem".

KONSTRUKCJA potrzebna do podwieszenia oświetlenia powinna być stabilna i posiadać aktualny atest i przegląd dopuszczający do eksploatacji. Środkowy most musi być co najmniej na tej samej wysokości co most frontowy, kolejne mosty odpowiednio niżej. Z tyłu i po bokach sceny powinien być przymocowany (w miarę nie przepuszczający światła) **czarny horyzont**.

KONSOLETA OŚWIETLENIOWA Do obsługi oświetlenia wymagana jest konsola oświetleniowa: GrandMA2 Light/Full lub GrandMA3 Light/Full z softem MA2 w najnowszym dostępnym Update. W przypadku połączenia Art-NET potrzebny switch do podłączenia laptopa. Konsola oświetleniowa powinna być ustawiona z przodu, centralnie do osi sceny, koniecznie na podeście o wysokości 20-40cm.

DYM Maszyny do wytwarzania dymu powinny być usytuowane tak aby mogły wytworzyć **jednolitą "mgłę"** na scenie, nie przeszkadzając przy tym muzykom w graniu (**nie mogą być skierowane bezpośrednio w muzyków lub instrumenty muzyczne**). Maszyny do dymu muszą mieć płynną regulację intensywności dymienia (DMX). Płyn do wytwarzania dymu powinien być bezwonny i posiadać odpowiedni atest. Preferowanymi urządzeniami do wytwarzania dymu są wytwornice typu **HAZER**: MDG Atmosphere APS, Look Solutions Unique2.

FOLLOW SPOT (reflektor prowadzący) powinien być ustawiony centralnie do sceny, na podwyższeniu (podeście) tak, aby mógł ponad publicznością, swobodnie świecić na scenę. **Konieczna jest łączność (interkom) pomiędzy konsolą a operatorem „follow spot”.**

EKRAN LED (piksel max. 3,9mm) powinien być zawieszony na konstrukcji zgodnie z rysunkiem. Na stanowisko FOH powinien być doprowadzony przewód HDMI do komputera przy mikserze oświetleniowym, by umożliwić realizatorowi światła sterowanie ekranem.

Lista sprzętu:

1. 10 x Mac Quantum Profile MODE EXTENDET
2. 16 x Robin Pointe MODE 1 – 24ch
3. 12x Wash B-EYE K20(kontra) Shapes mode – 35ch
4. 8 x Wash Robin 800 (front) MODE 3 – 16ch
5. 16 x SunBlast 3000 FC Advanced
8. 6 x Blinder DWE
9. 1 x Follow Spot minimum 1200HMI z regulacją jasności
10. Zestaw urządzeń do komunikacji z operatorem Follow Spot (intercom)
11. 4 x Hazer (HazeBase, Look Unique, MDG Atmosphere) + wentylatory
12. Konsola GrandMA2 Light/Full lub GrandMA3 Light/Full z softem MA2
13. Ekran LED min. 3,5x7m (podział widoczny na rysunku), piksel min. 3,9mm, z potrzebnym osprzętem i sterowaniem
14. CZARNY HORYZONT i „obicie” sceny oraz podestów na scenie

Zamienniki:

Mac Quantum Profile – ACME Mana Hybrid

Robe Pointe - Robe MegaPointe, RobeLedPointe

Wash B-EYE K20 - B-EYE K10/K15/K25 , Robin 600+/800/1000

SunBlast 3000 FC – Brighter Pixel Strobe, FLASH BUTRYM StrobeFX 1000

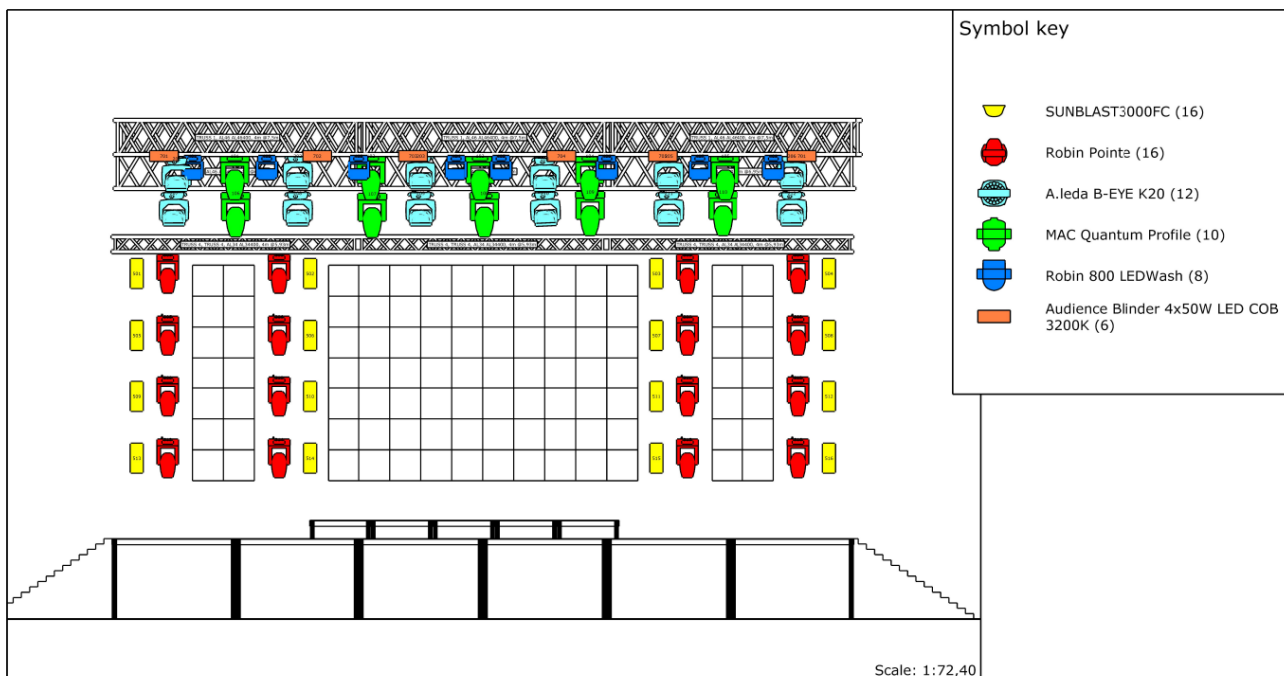
Blinder DWE – Podobnej klasy

Konsola GrandMA2 Light/Full lub GrandMA3 Light/Full z softem MA2 – **Brak zamienników**

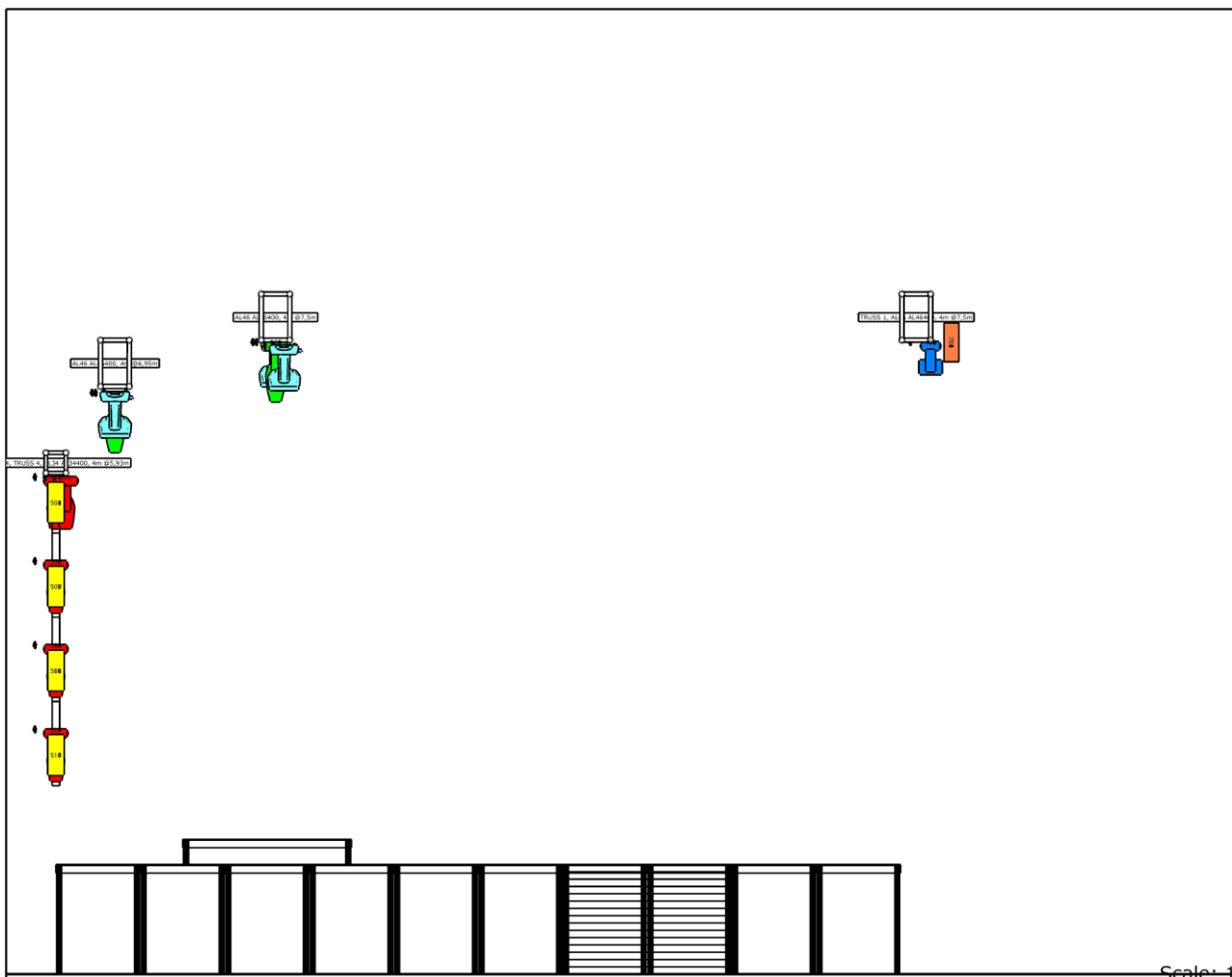
Powyższe zestawienie , to MINIMALNE wymogi na koncerty plenerowe i hale. Wszelkie wątpliwości i zmiany dotyczące wymogów sprzętowych powinny być uzgodnione z realizatorem światła zespołu DŻEM na minimum 14 dni przed koncertem.

Marek Gubała: tel: 691513741, e-mail: marek@dzem.com.pl

Rafał „Emilka” Piotrowski: tel. 692918253, e-mail: rafal@dzem.com.pl

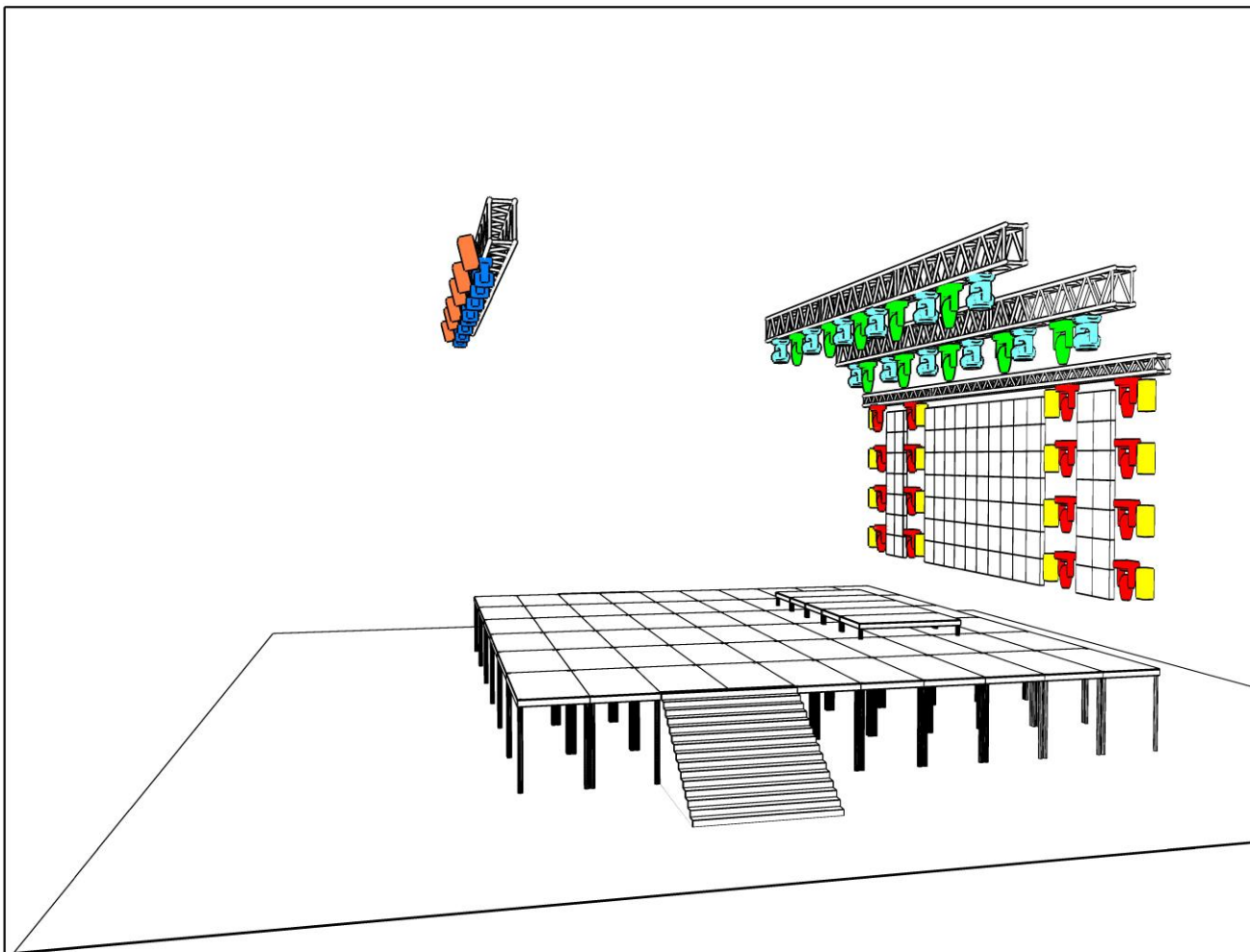


Project Rider Džem 2026			
Project location DUŽE SCENY	Project date 2026		
Client Džem			
Drawing author MG	Drawing version 1,1	File name Rider Džem 2026.c2	Document name



Scale: 1

Project Rider Dzem 2026			
Project location DUZE SCENY	Project date 2026		
Client Dzem			
Drawing author MG	Drawing version 1,1	File name Rider Dzem 2026.c2	Document name



Project Rider Džem 2026			
Project location DUŽE SCENY	Project date 2026		
Client Džem			
Drawing author MG	Drawing version 1,1	File name Rider Džem 2026.c2	Document name

