RIDER TÉCNICO
ALCOLIRYKOZ
(ANARCOLIRYKOZ TOUR 2025)

TABLA DE CONTENIDO

COMUNICACIÓN 2

2. PRUEBA DE SONIDO 3

3. SISTEMA DE SONIDO 3

- **3.1 F.O.H** 3
- **3.2 MONITORES** 4

4. BACKLINE 5

- **4.1 BATERÍA:** 5
- **4.2 SET DJ** 5
- **4.3 PERCUSIÓN** 5

5. STAGE PLOT 6

6. OUTPUT PATCH 7

7. INPUT LIST 8

8. LUCES (ILUMINACIÓN) 9

9. VIDEO 9

10. HOSPITALITY RIDER 10

11. CONTACTO 10

1. COMUNICACIÓN

El presente documento contiene los requerimientos y condiciones técnicas fundamentales para llevar a cabo la presentación de **ALCOLIRYKOZ**.

El propósito primordial de este documento es garantizar a cada una de las partes (el artista, el contratista y la audiencia) con la mejor presentación/show posible en cualquier situación.

Por favor tómese el tiempo necesario para leer las siguientes páginas cuidadosamente, en caso de cualquier pregunta o duda por favor tenga en cuenta lo siguiente:

- Cualquier variación en los requisitos descritos, por cualquier motivo, podrá ser discutido con NUESTRO TÉCNICO DE SONIDO para luego ser aprobado o denegado por el mismo.

- **Los requerimientos de sonido e iluminación** en ciertos eventos deben ser adaptados a las dimensiones del mismo, si tiene dudas por favor consulte con nosotros.

- Los equipos de sonido e iluminación deben estar instalados de 6 a 8 horas antes del evento.

- Las consolas (Audio e iluminación) **deben estar ubicadas frente al escenario.**

Hay un contacto al final de estas instrucciones, es la **ÚNICA** persona autorizada para dar información y/o aclarar dudas con respecto a este manual.

Cualquier cambio en el *Rider* deberá ser previamente comunicado y autorizado.

Los equipos deberán contar con una persona responsable del funcionamiento y a total disposición del *Stage Manager*.

El rider completo DEBE tener como mínimo un CONTRARIDER por parte del empresario, de no haber CONTRARIDER se da por sentado que todos los equipos y referencias solicitadas en este documento están disponibles para la presentación.

2. PRUEBA DE SONIDO

La prueba de sonido debe tener una duración mínima de 2 horas a partir del momento en que el montaje está terminado por completo y sea entregado a nuestro equipo técnico, debe desarrollarse en el tiempo que el promotor ha programado y si existe algún retraso, el festival o su encargado estará en la obligación de informar a la banda y reponer el tiempo perdido en prueba.
Dicha prueba debe ser como mínimo 4 horas antes de abrir las puertas del evento al público.

3. SISTEMA DE SONIDO

El sistema de audio debe ser profesional capaz de producir una presión sonora de **115 dB SPL** sin distorsión en **F.O.H**, con una respuesta de frecuencia de **30Hz a 18kHz +/-3dBA**. Ambas condiciones deben ser homogéneas en el 80% del área destinada al público. Las marcas de sistemas profesionales autorizadas son: **Meyer Sound, L'acoustics y d&b (**otras marcas deben ser autorizadas). El sistema DEBE estar ajustado y calibrado a través de un procesador externo, no se permiten cortes, ecualización o procesos del sistema dentro de la consola.

3.1 F.O.H

Se requiere una (1) Consola digital de 48ch. La consola de sonido de sala para operar el sistema dirigido al público, DEBE estar al frente del escenario aproximadamente a 30 Mts, a una distancia equidistante de ambas torres de sonido.
Las señales del sistema de PA deben estar asignadas a matrices de audio independientes [L, R, Front-fill, SUBS, Out-fills] desde la consola de F.O.H.

Las marcas **MARCAS Y REFERENCIAS** de **CONSOLAS aceptadas** son:

DiGiCo 338 QUANTUM, SD10, SD8

Las consolas deben contar con tarjeta madi libre para uso de insertos

Se DEBE contar con consola de continuidad para evitar cortes de audio al momento de cargar la escena (en caso de haber más grupos).

Se DEBE contar con una cabina activa a un costado de la consola para establecer comunicación con stage e Ingeniero de monitores.

3.2 MONITORES

El área de monitores debe estar ubicada a la izquierda del escenario con perfecta visibilidad entre el operador y los músicos. Debe contar con un área mínima de 4m x 4m

Se necesita una (1) Consola digital de 48ch y 32 omni out.

Las marcas **MARCAS Y REFERENCIAS** de **CONSOLAS aceptadas** son:

- LV1 WAVES CLASSIC
- RACK STG 4000

- **10 IEM [Sistema de In Ears]**
  Wireless PSM 1000
  16 Bodypacks
  PA 821 + Antena PA 805wb

- **Sidefill Estéreo**
  -

- **8 monitores de Piso [Wedges]**
  Marcas Sugeridas:
  d&b M2 Meyersound MJF212

- **DJ Booth**
  - Opciones Sugeridas:
  2 d&b M2
  2 MeyerSound MJF212 + 2 MeyerSound 700HP

- **2 Monitor de Piso [Wedge]**
  Marcas Sugeridas:
  d&b M2 Meyersound MJF212

Se DEBE contar con una cabina activa a un costado de la consola para establecer comunicación con stage e Ingeniero de FOH.

4. BACKLINE
Cualquier cambio en el backline deberá ser previamente comunicado y autorizado por Alcolirykoz. Los equipos deberán contar con una persona responsable del funcionamiento.

4.1 BATERÍA:
Yamaha Live custom OAK

- (1) Kick de 22”
- (1) Snare 12”
- (1) Tom aire 12”
- (1) Tom piso 14”
- (5) Stands boom
- (1) Base hi-hat
- (1) Base redoblante
- (1) Silla batería
- (1) Hi-hat meinl bizance extra dry 16” k Zildjan K custom dark 16”
- (1) Crash meinl bizance extra dry 18” o Zildjian K custom de 18”
- (1) Crash meinl bizance extra dry 16” o Zildjian K custom de 16”
- (1) Splash Zildjan K custom 8”
- (1) Ride Zildjian K custom de 20”
- (1) platillo istambul agop calp stak

PERCUSION
Quinto y Conga LP Giovanni hidalgo
1 clave de madera

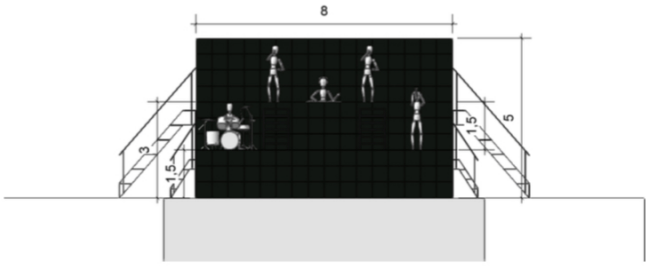
4.2 SET DJ

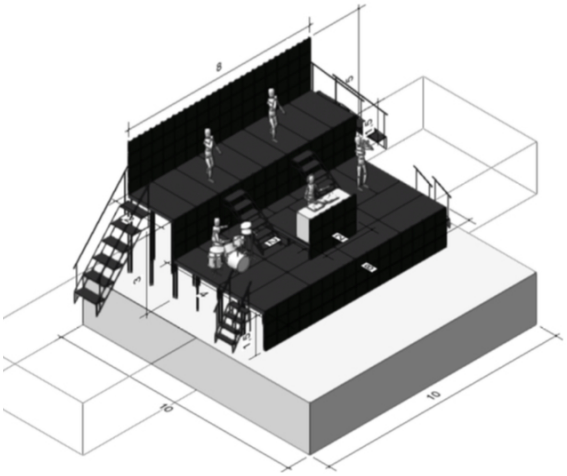
- 2 tornamesas Analógicas, Referencias aceptadas: Technics sl-1200mk2, Reloop 7000-8000, Pioneer plx 1000
- 1 mixer de dos canales, Referencias aceptadas: Rane 72
- Una mesa de 60x1.50 cm **(muy estable, por ningún motivo debe ser una base de piano)** para ubicar todo el set Dj
- 6 tomas de energía a 110v de UPS con mínimo 1 hora de Back

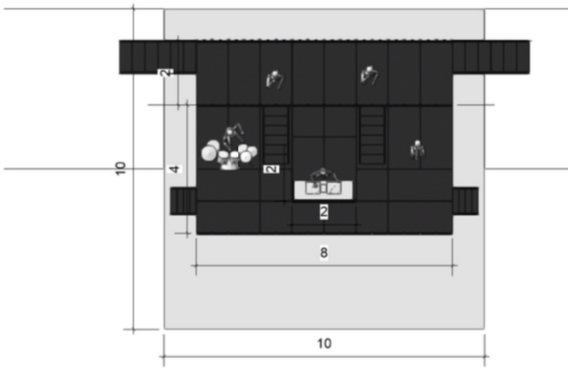
Debe contar con sobre tarima independiente de la batería y trompeta, para evitar vibraciones en las tornamesas.

OBSERVACIONES: SI NO SE CUENTA CON LOS EQUIPOS REQUERIDOS FAVOR COMUNICARSE A TIEMPO CON EL CONTACTO AL FINAL DE ESTE DOCUMENTO, YA QUE SON DE VITAL IMPORTANCIA A LA HORA DEL SHOW.

5. STAGE PLOT







Sobre-tarimas

1) Sobre tarima de 8x3,6 a 1m de alto
2) DJ con medidas equivalentes 2,4m x 2.4m x 50cm
3) Sobre tarima de 8x2,40 a 2,5 m de alto

6. OUTPUT PATCH

CANAL	MIX	DESTINO
1	**MIX 1**	MIX FRONTAL
2	**MIX 2**	SIDE FILL L
3	**MIX 3**	SIDE FILL R
4	**MIX 4**	DJ
5-6	**IEM 1**	VOX 1 (KAZTRO)
7-8	**IEM 2**	VOX 2 (GAMBETA)
9-10	**IEM 3**	DRUMS (BALA)
11-12	**IEM 4**	TROMPETA (TITO)
13-14	**IEM 5**	SPARE 1
15-16	**IEM 6**	SPARE 2
17-18	**IEM 7**	CREW (3 BODYPACKS)
19-20	**IEM 8**	CUE MON

7. INPUT LIST

CANAL	INSTRUMENTO	MICRÓFONO	OBSERVACIONES
1	Kick In	Beta 91A	Condensador
2	Kick Out	Audix D6 // Beta 52	
3	Snare Top	Shure SM57	
4	Snare Bottom	Shure SM57	
5	HiHat	AKG C451	HPF en 150 Hz
6	Tom de Aire	DPA 4099D // Audix D2	
7	Tom de Piso	DPA 4099D // Audix D2	
8	OH L	AKG 414 // AKG C451	Si es AKG 414: poner HPF en 80 Hz Y Patrón polar Cardioide Si es AKG C451: Con HPF en 75 Hz
9	OH R	AKG 414 // AKG C451	Si es AKG 414: poner HPF en 80 Hz Y Patrón polar Cardioide Si es AKG C451: poner HPF en 75 Hz
10	Conga	Shure SM57 // Sennheiser MD 421 Adx 51 audix	
11	Tumbadora	Shure SM57 // Sennheiser MD 421 Adx 51 audix	
12	DJ L	Whirlwind	
13	DJ R	Whirlwind	
14	Trompeta	DPA 4099T // Beta 98H/C // SM57	
15	Guitar	Shure SM57	
16	Coro Fazeta (DJ)	Shure Beta 58A	
17	Coro Tito (Trpt)	Shure Beta 58A	
18	Vox Kaztro	AXIENT DIGITAL/ Shure Beta 58A	Inalámbrico
19	Vox Gambeta	AXIENT DIGITAL/ Shure Beta 58A	Inalámbrico
20	Invitado 1	AXIENT DIGITAL/ Shure Beta 58A	Inalámbrico
21	Invitado 2	AXIENT DIGITAL/ Shure Beta 58A	Inalámbrico
22	Spare 1	ULXD/ Shure Beta58A	Inalámbrico
23	Spare 2	ULXD/ Shure Beta58A	Inalámbrico
24	TB STAGE	ULXD/ Shure SM58A	Inalámbrico
25	TB FOH	Shure SM58 SWITCH	
26	TB MON	Shure SM58 SWITCH	
27	TB DJ	Shure SM58 SWITCH	
28	DJ BOOTH L	WHIRLWIND JDI	
29	DJ BOOTH R	WHIRLWIND JDI	

8. LUCES (ILUMINACIÓN)

- Consola GrandMA 3 (Actualizada a su última versión y en modo 3)
- 24 airton cobra
- 20 Robe spider
- 12 Pxl Bar 16
- 8 air FX
- 8 strober color
- 2 Martin hazer compact pro o similares **NO SE ACEPTA HUMO CONVENCIONAL**
- 2 Ventiladores
- 12 Optipares LC001 (front)
- 6 Atomics
- 4 seguidores

En caso de enviar un contra rider se debe aclarar referencia y marca exacta de las máquinas para aprobación.

El máster de iluminación deberá estar ubicado al frente del escenario, además será necesario acompañamiento técnico de iluminación por parte de la empresa prestadora de servicios que tenga conocimiento del funcionamiento del equipo.

LIGHTING PLOT:
Anexo 1

9. VIDEO

- 1 pantalla LED central de 8 metros de ancho por 2 metros de alto
- 1 pantalla LED en sobre tarima de 8 metros de ancho por 2 metros de alto
- 1 pantalla LED en sobre tarima de 8 metros de ancho por 1 metros de alto
- 1 pantalla LED de DJ booth de 2 metros de ancho por 1,5 metros de alto

10. CCTV

01 CTRL 4K processor
01 cameras Sony Pxwz190 4k Uhd udr high lens 25x
01 Atem switcher x8 input
02 Tripods
03 02 Monitor Multiview Samsung Hdr 4k 32-inch