

RIDER OŚWIETLENIOWY, MULTIMEDIÓW I EFEKTÓW SPECJALNYCH 2026 PLENER

MODYFIKACJA 01.10.2025

Lista urządzeń oświetleniowych		
Nazwa	Zamienniki	Ilość rozmieszczenie
BEAM Robe Pointe (mode 1)	-	12 łącznie 4LX2,4LX3,4 LX4
SPOT Martin Quantum (mode extended)	- FLASH SpotQTM 400, - inne spoty z CMY	16 łącznie 3 LX2, 4LX3,5 LX4, 4 floor
WASH EFEKTOWY FLASH ART WashFX 1000 (mode SHAPEo)	- CP BEYE K20/K25 (mode shapes), - CLF Poseidon XL(mode 41ch)	13 łącznie 4LX2,5LX3,4 LX4
WASH FRONTOWY MARTIN Mac Aura XIP (mode Basic)	- Robe Robin LedWash 800 (mode 2) - Inne markowe washe	10 łącznie 10 LX1 front
STROBOSKOPY FLASH ART StrobeFX 1000 (mode 68ch)	Prolights Sunblast 3000 (mode adv 3)	12 łącznie 2 LX2, 2LX3,2 LX4, 6 floor
NAŚWIETLACZE Briteq Chroma 800 (mode 41ch) <i>do footlight</i> <i>KONIECZNE DYFUZJE</i>	- CLF Sera (16 ch), CLF Ares (21ch), Atom R+ (22ch) - Prolights Sunblast 3000(mode adv3), - naświetlaczeLEDwielostrefowe	19 łącznie 9 LX1 front 6 layer 4 footlight scena
FOOTLIGHT FLASH BarFX800 IP (mode 13ch)	- ACME Pixel Line (7ch) - Listwa IP65 o szerokim kącie świecenia i z dyfuzją	6 łącznie 6 wybieg
Unique Hazer 2.1	Haze Base, MDG, etc.	4 łącznie
FOLLOW SPOT Cameo P6	Spot prowadzący o źródle światła LED RGBALC i mocy 600W ze sterowaniem DMX	1 łącznie 1FOH
Obrys podestów i schodów paskiem wideo możliwe odpłatne dostarczenie	-	24 metrów bieżących
KONSOLA - wyłącznie dostarczona przez realizatora zespołu. Każdorazowo konieczny jest kontakt firmy obsługującej wydarzenie celem ustalenia wynajmu wyżej wymienionej konsoli.		1 łącznie 1FOH

Lista urządzeń efektów specjalnych	
Nazwa	Ilość rozmieszczenie
Wyrzutnia iskier	6 przedniakrawędźsceny,wybieg
Wyrzutnia serpentyn kolor biały	4-6 przed sceną

1. Zagadnienia ogólne

- 1.1. Niniejszy dokument, zwany potocznie riderem oświetleniowym, jest częścią umowy i należy go traktować jako dokument wiążący do występu zespołu. WSZELKIE zmiany, elementy odbiegające od projektu w nim zawartego być skonsultowane z realizatorem światła zespołu.
- 1.2. Warunkiem koniecznym jest kontakt z realizatorem przynajmniej 14 dni przed występem. Jego brak jest traktowany jako pełną akceptację ridera i spełnienie jego w 100%.
- 1.3. Wszelkie ustalenia **MUSZA** być potwierdzone w formie korespondencji mailowej z realizatorem zespołu.
- 1.4. Organizator zobowiązany jest do wyznaczenia jednej osoby pełniącej funkcję **Stage Managera** wydarzenia, która będzie odpowiedzialna za bezpośrednią koordynację działań na scenie. Do obowiązków Stage Managera należy w szczególności:
 - 1.4.1. Przygotowanie i nadzorowanie harmonogramu wydarzenia, z uwzględnieniem czasu niezbędnego na montaż, próbę dźwięku, zmianę zespołów oraz demontaż sprzętu.
 - 1.4.2. Znajomość aktualnych riderów technicznych (audio, oświetlenie, backline) wszystkich artystów biorących udział w wydarzeniu oraz ich wymagań logistycznych.
 - 1.4.3. Koordynacja pracy wszystkich ekip podwykonawców (nagłośnienie, oświetlenie, scena, multimedia, backline, technicy sceniczni itp.) w czasie montażu, prób i trwania koncertów.
 - 1.4.4. Bezpośredni kontakt i współpraca ze stage managerami poszczególnych zespołów w celu zapewnienia płynnego przebiegu zmian scenicznych, prób oraz występów.
 - 1.4.5. Nadzór nad bezpieczeństwem pracy na scenie i w jej bezpośrednim otoczeniu, w tym kontrola, czy wszystkie działania są prowadzone zgodnie z zasadami BHP i obowiązującymi przepisami.
 - 1.4.6. Decyzyjność w zakresie bieżącej organizacji sceny w trakcie trwania wydarzenia (w porozumieniu z przedstawicielami artystów).
 - 1.4.7. Stage Manager jest zobowiązany do posiadania papierowej wersji wszystkich riderów zespołu.
- 1.5. Dla występów większej ilości zespołów danego dnia scena powinna być przygotowana odpowiednim zapleczem i logistyką wykraczającą poza opisy umieszczone w tym riderze, zapewniając każdemu odpowiednią przestrzeń i komfort pracy.
- 1.6. Na czas próby, a szczególnie koncertu powierzchnia sceny powinna być **w 100% dostępna dla naszego zespołu** backline pozostałych zespołów występujących danego dnia powinien znajdować się poza oknem sceny.
- 1.7. Niniejszy rider jest **ogólną wytyczną koncepcyjną**. Nie należy traktować go jako dokumentacji objętej restrykcjami prawa budowlanego. Pomimo ilości szczegółów rozwiązań technicznych

zawartych w niniejszym riderze technicznym odpowiedzialność za zapewnienie poprawnie skonstruowanej i bezpiecznej instalacji oraz dobór odpowiednich elementów konstrukcji ciąży na podwykonawcach.

2. SCENA

- 2.1. Wymiary 12x10m.
- 2.2. Wysokość sceny 1,2-2m (wysokość podestów sceny nad poziomem podłoża).
- 2.3. Prześwit sceny min. 7m (wysokość od poziomu sceny do dolnej krawędzi dachu).
- 2.4. Przygotowana bramka z kratownicy do dyspozycji dla ekipy od ekranu.
- 2.5. Na czas koncertu kierujemy prośbę o wyłączenie zewnętrznych źródeł światła – latarnie miejskie, house light etc. Prosimy o upewnienie się o tym fakcie **przed rozpoczęciem koncertu**.
- 2.6. Wysłonięcie sceny z trzech stron czarnymi materiałami.

3. WYBIEG

- 3.1. 4x3m na wysokość poziomu sceny. Wybieg nie może być mniejszy niż podane wymiary.
- 3.2. Schody do zejścia w stronę publiczności o minimalnej szerokości 1m.

4. PODESTY

- 4.1. 2 sztuki 4x2x0,3m - backline zespołu - mogą być mobilne.
- 4.2. 1 sztuka 10x1x1m - podwyższenie pod lampy i dodatkowy efekt dla Artysty.
- 4.3. Dwa podesty (lub skrzynie transportowe) w fosie do FOH umożliwiające podwyższenie Artysty podczas bliskiego spotkania z publicznością w trakcie koncertu. Oczekiwane wymiary około 0,5x0,5x0,5m.
- 4.4. Estetycznie wysłonięte czarnym materiałem.
- 4.5. Okrągły podest dla Artysty zapewnia zespół. Wymagane jest doprowadzenie do niego zasilania oraz sygnału DMX do naszego procesora.

5. SCHODY

- 5.1. Dwa wejścia na podwyższenie (podest 10x1x0,9m) w osi sceny o szerokości 1-1,5m z przodu i z tyłu.
- 5.2. Wejście na scenę po obu jej stronach sugerowane przez wingi techniczne, podświetlone (dyskretnie, lecz skutecznie).
- 5.3. Zejście z wybiegu w stronę publiczności.

6. EKRAN LED

- 6.1. Ekran o wymiarach 11x4 m min. P5 - materiały wypuszczane wyłącznie przez realizatora zespołu.
- 6.2. Mile widziane ekrany boczne wraz z realizacją na min. 2 kamery.
- 6.3. Źródło sygnału dla ekranu będzie się znajdowało przy stanowisku realizatora światła zespołu na FOH. Proszę o zapewnienie stabilnego, bezpiecznego miejsca pod komputer w bezpośrednim otoczeniu konsoli oświetleniowej, oraz dostarczenie kabla sygnałowego HDMI.
- 6.4. Ekran LED powinien być poprawnie skonfigurowany oraz wyrównany kolorystycznie, zbalansowany do 5600K, powinien mieć możliwość regulacji jasności, oraz korekty kolorystyki na życzenie realizatora światła
- 6.5. Do obsługi ekranu prosimy o zapewnienie inżyniera systemu, znającego biegle sprzęt, na którym pracuje, będącego pomocnego, w uprzejmości, celem rozwiązania problemów natury technicznej, które się zdarzają przy podłączaniu zewnętrznego komputera. Źródłem sygnału będzie program Resolume opartego o system MacOS.

6.6. Rekomendowani podwykonawcy to:

6.6.1.

7. EFEKTY SPECJALNE

- 7.1. Efekty specjalne powinny być zamontowane i obsługiwane z najwyższym poziomem bezpieczeństwa. Gotowość ekipy efektów specjalnych powinna być najpóźniej w trakcie montażu zespołu. Newralgiczne miejsca takie jak strefa bezpieczeństwa pracy SPARKów powinna być oznaczona na scenie taśmą fluorescencyjną.
- 7.2. Sygnał sterujący DMX powinien być dostarczony do głównego punktu dystrybucji sygnału, linia powinna być dedykowana do efektów.
- 7.3. Nikt poza naszym zespołem oraz obsługi pirotechniki nie powinien mieć dostępu do linii DMX dedykowanej efektom specjalnym.

7.4. Rekomendowani podwykonawcy to:

7.4.1.

8. STANOWISKO MONITOROWCA, TECHNIKA

- 8.1. Monitorowiec - stage left. Technik - stage right.
- 8.2. Minimum 4x3m, poza oknem sceny, na jej poziomie dla każdego z nich.
- 8.3. Namiot zadaszony, zabezpieczony przed niekorzystnymi warunkami atmosferycznymi.

9. FOH

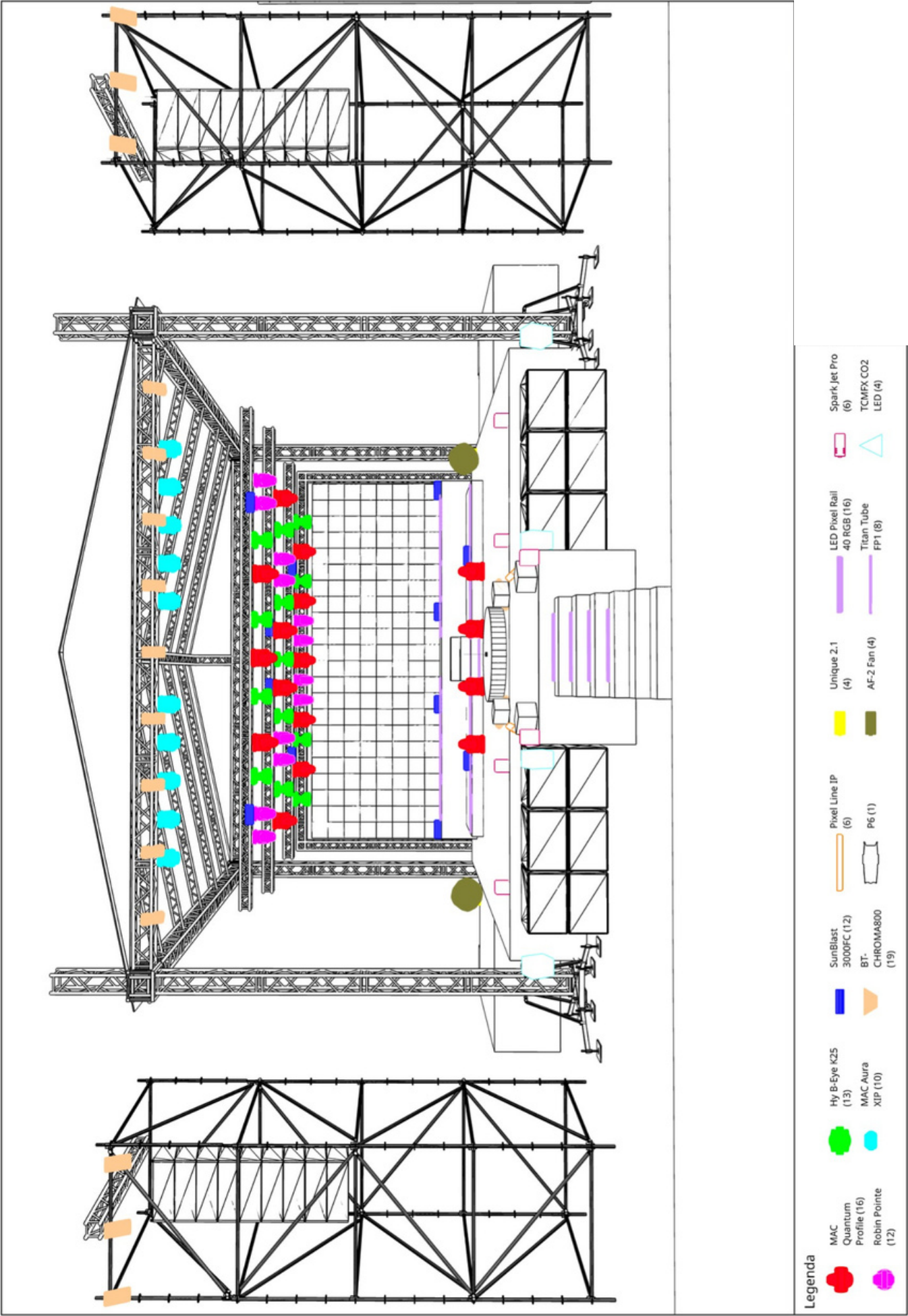
- 9.1. **Wymiary FOH dostosowane do ilości sprzętu na stanowisku zapewniające komfortowe warunki pracy z uwzględnieniem miejsca i zasilania dla konsoly, komputera, peryferiów realizatora.**
- 9.2. Namiot zadaszony, zabezpieczony przed niekorzystnymi warunkami atmosferycznymi.
- 9.3. Będę zobowiązany gdy zapewnione będzie do siedzenia nie case, a (nierozpadające się) krzesło.
- 9.4. Konsola oświetleniowa zlokalizowana w osi sceny.
- 9.5. Fosa z barierki, bądź inna przemyślana forma sprawnego ciągu komunikacyjnego scena-FOH (!).

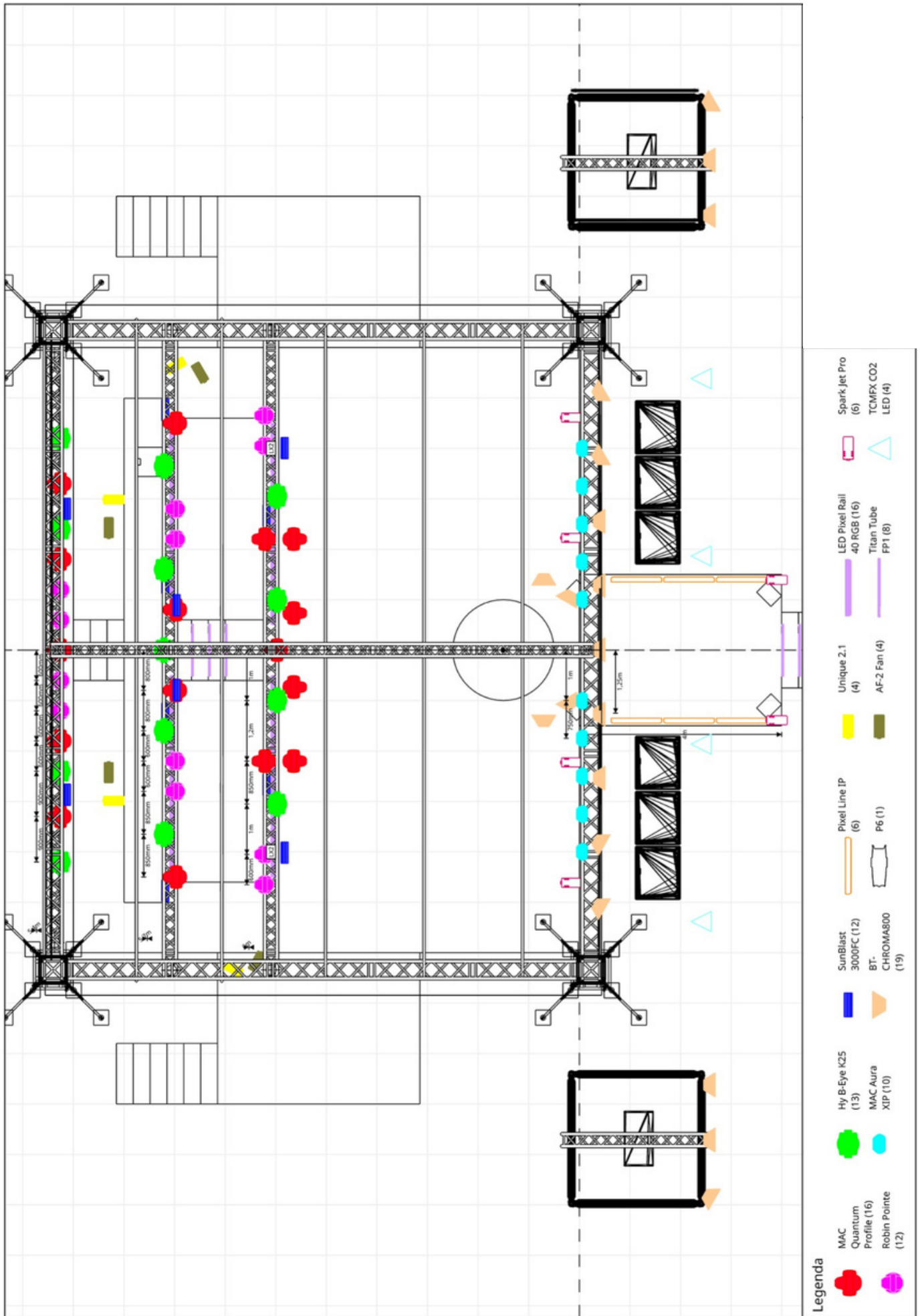
10. SYGNAŁY

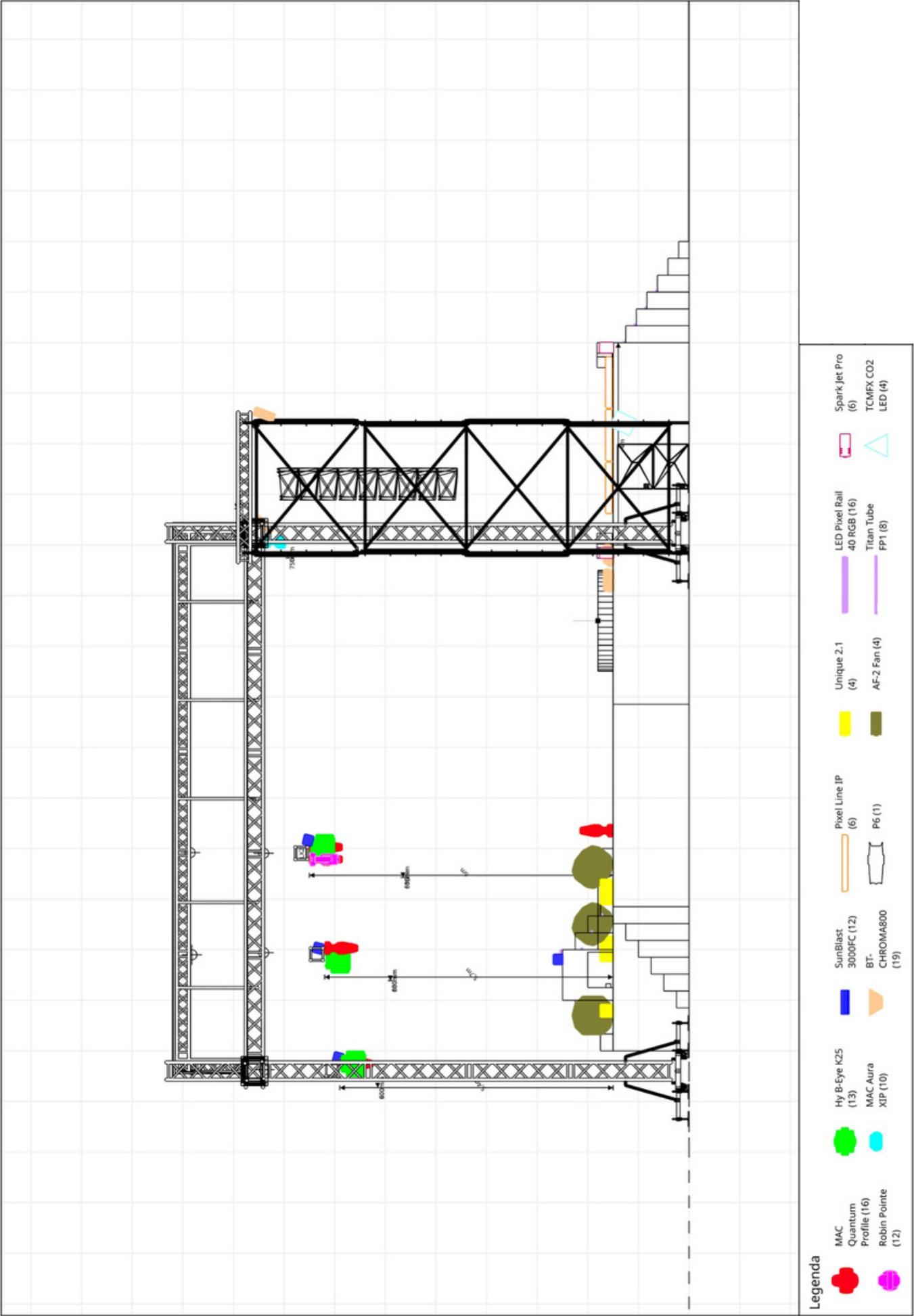
- 10.1. **Sygnał DMX na scenę powinien być zapewniony za pomocą protokołu Art-Net, skonfigurowany w domenę IP 2.x.x.x, subnet mask 255.0.0.0.**
- 10.2. Na scenie powinien znajdować się switch RJ-45 dobrej klasy, z minimum dwoma gniazdami dostępnymi na potrzeby zespołu (sygnał dla paska wideo), **z możliwością doprowadzenia przewodu sygnałowego na życzenie w dowolne miejsce w obrębie podestów.**
- 10.3. W przypadku innej konfiguracji dystrybucji sygnału proszę o uwzględnienie zapotrzebowania podania sygnału DMX do pasków wideo (może to być osobna skrętka).
- 10.4. Sygnał wideo dla ekranu LED pobierany za pomocą przewodu HDMI na stanowisku realizatora światła.
- 10.5. Zespół przywozi element scenograficzny - kawalet - umieszczony na przodzie sceny. Należy dostarczyć do niego prąd (pobór ok 200W) oraz sygnał DMX (stałe adresowanie 511-512).
- 10.6. Efekty specjalne będą wpięte w główny system oświetlenia. Proszę o przygotowanie dedykowanej linii DMX na wyłączność pirotechniki. Proszę zapewnić, by nikt poza naszym zespołem oraz obsługi pirotechniki nie miał dostępu do tej linii.

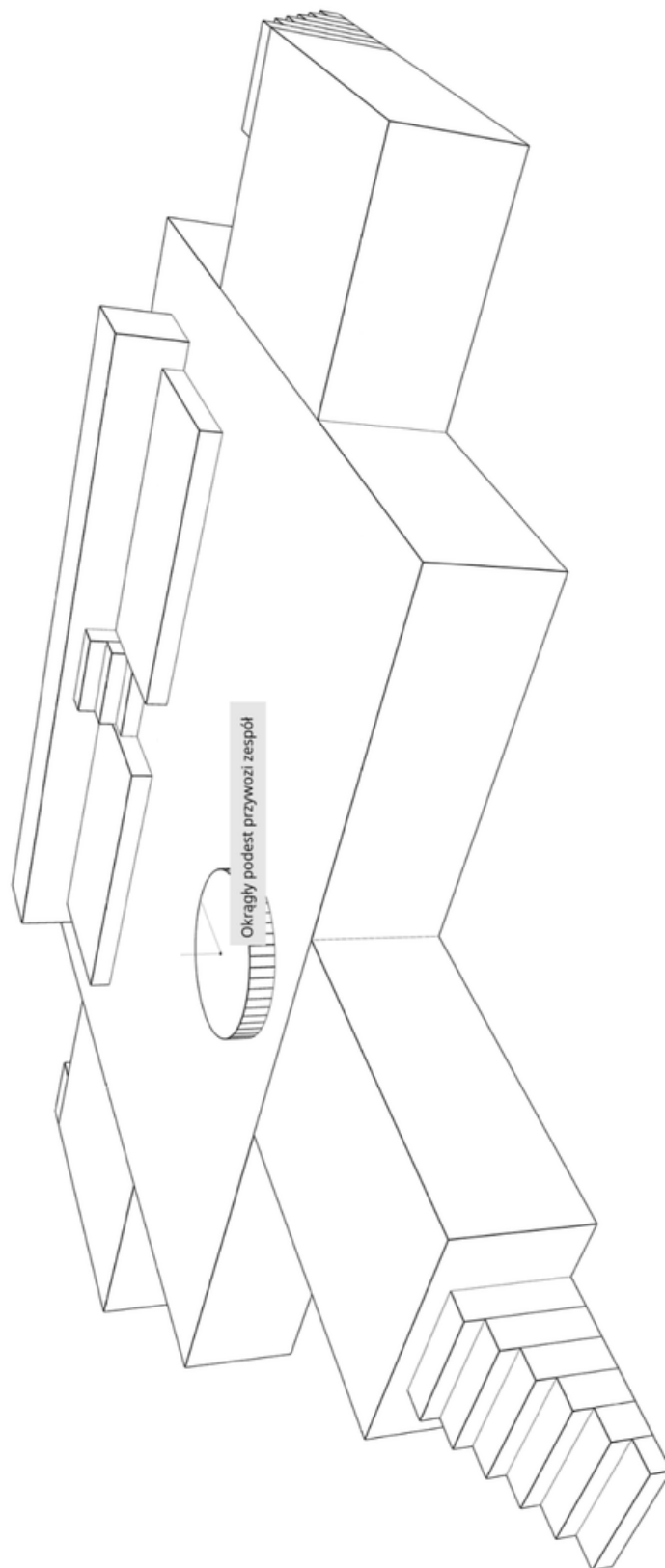
11. OBSŁUGA

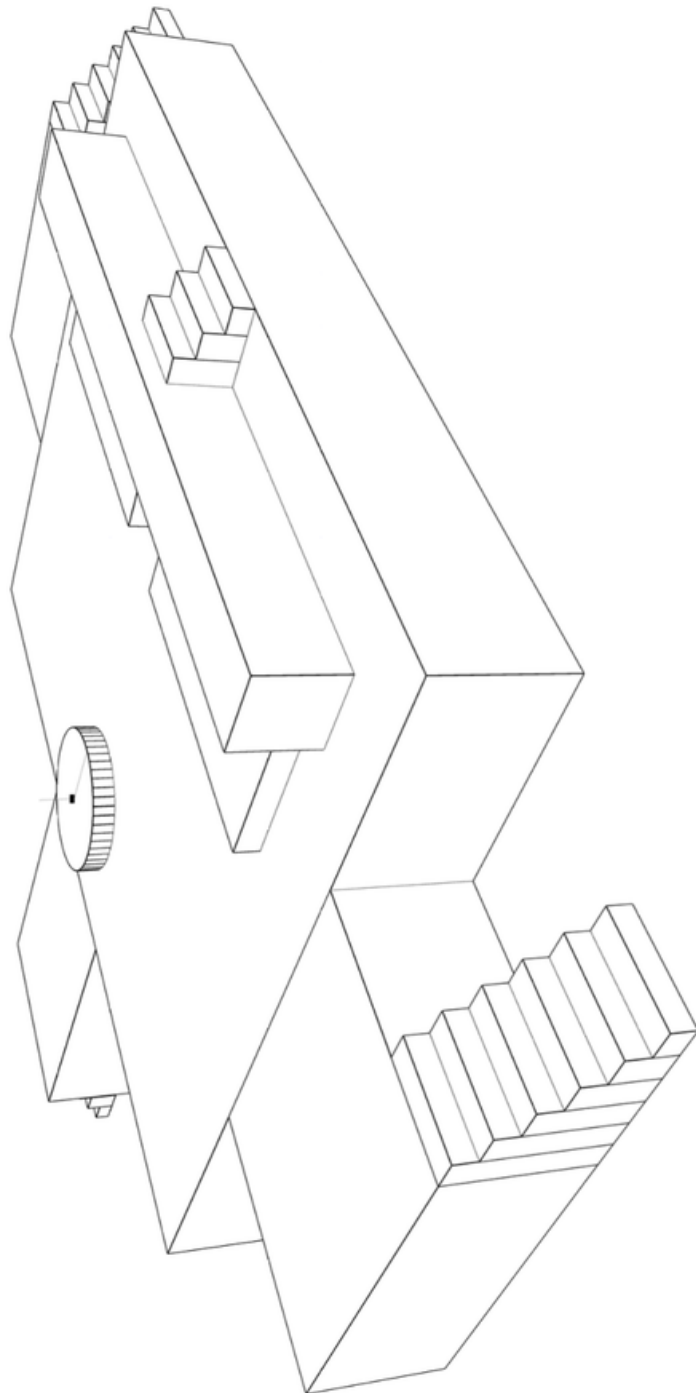
- 11.1. Gotowość sceny (sprzętu i obsługi) min. 1 godzina przed planowanym rozpoczęciem próby naszego zespołu.
- 11.2. Dwaj technicy na scenie do poprawek oraz pomocy w setupie dodatkowych elementów oświetleniowych zespołu, jeden inżynier systemu na FOH znający szczegóły swojego systemu, operator follow-spota.
- 11.3. Operator follow-spota powinien być osobą z doświadczeniem, rozumiejącą i reagującą poprawnie na komunikaty jemu wysyłane drogą werbalną. Musi wyposażony w system komunikacji (intercom, radio, uszy etc.).
- 11.4. Cztery osoby lub więcej osób do pomocy przy rozładunku auta, wniesienia sprzętu na scenę, montażu elementów dekoracyjnych, załadunku auta, **nie będące związane bezpośrednio z czynnościami technicznymi na scenie.**











14. SUGEROWANY PATCH

Linia 1, 6, 7 - front, layer	
Martin XIP mode Basic	1.1, 1.37, 1.73, 1.109, 1.145, 1.181, 1.217, 1.253, 1.289, 1.325
Briteq Chroma 800 mode 10px 8bit	front 6.124, 6.165, 6.206, 6.247, 6.288, 6.329, 6.370, 6.411, 6.452 layer 1 6.1, 6.42, 6.83 layer 2 7.1, 7.42, 7.83
Linia 2 - 1 konstrukcja w głębi sceny	
Pointe mode 1	2.1, 2.25, 2.49, 2.73
Quantum mode extended	2.97, 2.124, 2.151
Flash WashFX mode SHAPo / Beye K25 mode shapes	2.178, 2.223, 2.268, 2.313
Sunblast mode adv 3	2.358, 2.385
Linia 3 - 2 konstrukcja w głębi sceny	
Pointe mode 1	3.1, 3.25, 3.49, 3.73
Quantum mode extended	3.97, 3.124, 3.151, 3.178
Flash WashFX mode SHAPo / Beye K25 mode shapes	3.205, 3.250, 3.295, 3.340, 3.385
Sunblast mode adv 3	3.430, 3.357
Linia 4 - 3 konstrukcja w głębi sceny	
Pointe mode 1	4.1, 4.25, 4.49, 4.73
Quantum mode extended	4.97, 4.124, 4.151, 4.178, 4.205
Flash WashFX mode SHAPo / Beye K25 mode shapes	4.232, 4.277, 4.322, 4.367
Sunblast mode adv 3	4.412, 4.439
Linia 5 - floor	
Quantum mode extended	5.1, 5.28, 5.55, 5.82
Sunblast mode adv 3	5.109, 5.136, 5.163, 5.163, 5.190, 5.217, 5.244
Briteq Chroma 800 mode 10px 8 bit	5.313, 3.354, 5.395, 5.436
ACME Pixel line mode 7ch	5.271, 5.278, 5.285, 5.292, 5.299, 5.306

Unique	5.501, 5.503, 5.505, 5.507
Kawalet zespołu	5.511
Linia 8 - FX	
Sparkular mode 2ch	8.1, 8.3, 8.5, 8.7, 8.9, 8.11
Wyrzutnie serpentyn	8.100 - unsafe, 8.101, 8.102, 8.103, 8.104 strzał