



Rider von A-Z

Inhalt

<i>Checkliste für Veranstalter (Zusammenfassung)</i>	2
<i>Travel Party & Unterkunft</i>	3
<i>Marketing & Organisation</i>	4
Fristen- und Maßnahmenplan.....	4
Weitere Werbevereinbarung.....	4
Pressematerial.....	5
<i>Technische Anforderungen</i>	6
Monitoring Setup & Patching zum FoH.....	6
Inputliste Inear Pult.....	7
Bühnenanweisung.....	8
<i>Merchandising</i>	9
Verkauf & Konditionen.....	9
Anforderungen an den Standplatz.....	9
Lagerung & Sicherheit.....	9
<i>Backstage & Catering</i>	10
Bei Ankunft.....	10
Vor der Show.....	10
Während der Show.....	10
Nach der Show.....	10
Sonstiges.....	10

Checkliste für Veranstalter (Zusammenfassung)

Dieses Dokument ist Bestandteil der Vereinbarungen für einen Auftritt der Band „Opium fürs Volk“. Der Veranstalter bestätigt, die **Anforderungen gelesen und akzeptiert** zu haben:

Thema	Akzeptiert ja / nein	Kommentar
Travel Party & Unterkunft		
Marketing & Organisation		
Technische Anforderungen		
Merchandising		
Backstage & Catering		

Travel Party & Unterkunft

Dies wird im **Vorfeld bilateral abgeklärt** und muss für Unterkunft und Catering berücksichtigt werden:

- 5 Musiker
- Optional: 1-2 Helfer (Merch)
- Optional: 1 Fahrer

Die Hotelunterbringung muss in einem angemessenen Standard (mind. 3 Sterne) erfolgen und über kostenfreie Parkplätze für das Bandfahrzeug verfügen.

Marketing & Organisation

Um eine reibungslose Durchführung und eine maximale Auslastung der Veranstaltung zu gewährleisten, vereinbaren die Parteien die im Folgenden **verbindliche Fristen und Maßnahmen**.

Fristen- und Maßnahmenplan

Zeitpunkt	Kategorie	Maßnahme / Verpflichtung	Status
Sofort (bei Vertragsschluss)	Show	Bekanntgabe der gewünschten Spieldauer und ggf. Pausenzeiten durch VA.	[]
Sofort (bei Vertragsabschluss)	Ticketing	Ticket-Link erstellt und funktionsfähig.	[]
Sofort (bei Vertragsschluss)	Online	Event auf Homepage VA und Facebook veröffentlicht (Band als Mitveranstalter hinzufügen).	[]
12 Wochen vor Gig	Kommunikation	Benennung der festen Ansprechpartner für Booking, Werbung und Promotion.	[]
Ab 12 Wochen vor Gig (wöchentlich)	Promotion	Aktive Bewerbung mit Ticket-Link und Statusupdate zum VVK.	[]
Ab 12 Wochen vor Gig (wöchentlich)	Social Media	Band zwingend als Collab-Partner (Beitrag/Story) markieren oder taggen.	[]
4 Wochen vor Gig	Logistik	Übermittlung der Hotel-Informationen (Adresse, Check-in Zeiten) an die Band.	[]
4 Wochen vor Gig	Technik	Benennung des techn. Ansprechpartners (Name, Mobilnummer) für Stage-Management und Zeitplan	[]

Weitere Werbevereinbarung

Social Media: Der Veranstalter verpflichtet sich, bei allen Posts auf Instagram und Facebook **die offiziellen Profile von „Opium fürs Volk“ zu verlinken**. Die Nutzung der „**Collab**“-**Funktion** (gemeinsame Beiträge) ist ausdrücklich erwünscht, um die Sichtbarkeit zu maximieren.

VVK-Updates: Der Veranstalter informiert die Band proaktiv über den **Stand des Vorverkaufs**, damit Marketingmaßnahmen seitens der Band synchronisiert werden können.

QR-Codes: auf physischen Plakaten bitte einen ein **QR-Code vorsehen**, der direkt zum Ticket-Shop führt.

Pressematerial

Bitte **ausschließlich das von uns zur Verfügung gestellte Material nutzen**. Wir stellen t dem Veranstalter unter folgendem Link aktuelles Bildmaterial und Pressetexte zur Verfügung:

<https://www.opium-dth-tribute.de/opium-epk/>

Bei Abweichungen davon bitte Rücksprache halten.

Technische Anforderungen

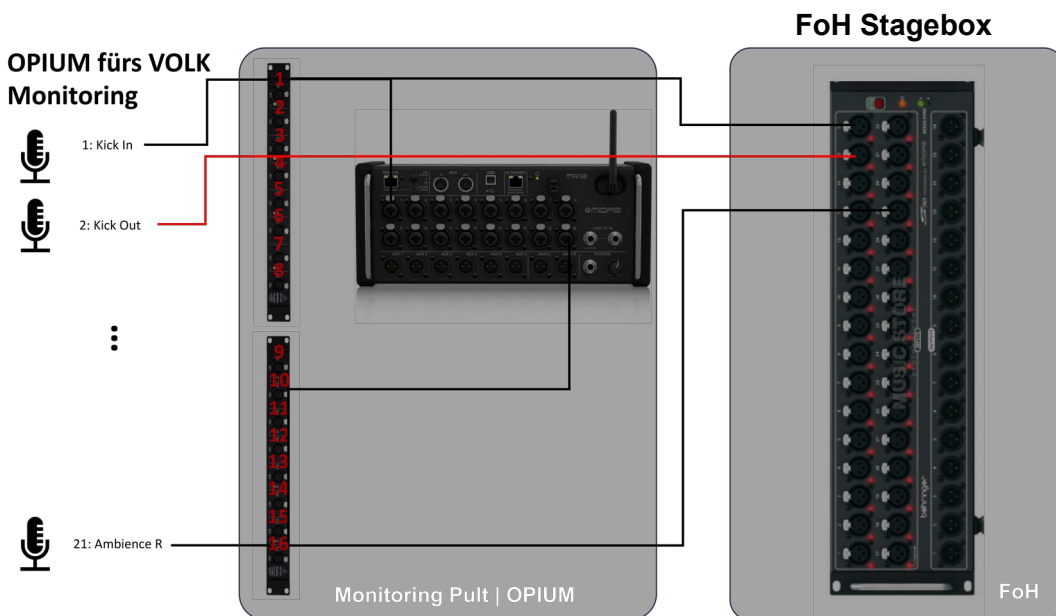
Monitoring Setup & Patching zum FoH

Wir spielen komplett mit InEar Monitoring, bringen unser eigenes InEar Rack (Midas MR18) mit. Wir verwenden zudem eigene InEar Systeme und **machen den InEar Mix selbst**. Bitte nach Möglichkeit die **Ambience Mikros** vorsehen! Aufgrund unseres Setups ist in den ersten Reihen oft nur das Schlagzeug zu hören. Daher sind **Sidefills**, die zum Publikum gerichtet sind, empfehlenswert.

Die Inputs werden mit Splittern zur Stagebox durch geschleift. Bass und Gitarren laufen ohne Box über DI, hier ist also kein Mikro notwendig.

Die Input-Kanäle müssen per Belegung „Eingang“ (Tabelle unten) zuerst in unser **InEar Pult** und dann von dort in die **FoH Stagebox** 1:1 gepatched (Nummer MR18 Eingang = Nummer MR 18 Ausgang, Beschriftung dazu auf den Buchsen) werden. Unser Pult hat dafür Splitter als Eingang und Kabelpeitschen (3m Länge) als Ausgang eingebaut, sodass grundsätzlich keine zusätzlichen Kabel notwendig sein sollten. Dies ist in der Zeichnung schematisch **schwarz** dargestellt.

Für den InEar Mix nutzen wir nicht alle Inputs (z.B. haben wir nur Kick-In, nicht Kick-Out). Alle für dem FoH Mix zusätzlich genutzten Kanäle gehen dementsprechend **direkt in die FoH Stagebox** (beispielhaft **rot** dargestellt).



Die Tabelle auf der nächsten Seite zeigt, welche Kanäle wir nutzen und wie das zur Stagebox durchgeschleift werden sollte. Spalte B zeigt **exemplarisch, welche Mikros zum Einsatz** kommen sollten. SE Electronics Mikros sind bevorzugt, es gehen aber natürlich auch andere (Sure, Sennheiser, AMG, ...), die vergleichbar sind. Die Seite kann gedruckt und Spalte E kann verwendet werden, um die Inputs der FoH Stagebox einzutragen.

Wir aktivieren **Phantomspannung** über unser Pult (Standard: Bass, HiHat, Overheads). Bitte hier Feedback, wo dies notwendig ist (Spalte F auf der nächsten Seite).

Für die **Ambience Mikros** benötigen wir passive Mikrofone, es haben sich z.B. Shure SM57 hierfür bewährt, da unser Pult nicht genug Kanäle hat.



Inputliste Inear Pult

MR18 → FoH

A Inputs (gesamt)	B Micro / DI	C Stativ	D Inputs MR18	E Inputs FOH	F 48V ?
Kick-In	SE Electronics BL8		1		
Kick-Out	SE Electronics V Kick	Small Boom Stand			
Snare Top	SE Electronics V7X	Small Boom Stand	2		
Snare Bottom	SE Electronics sE8				
Hihat	SE Electronics sE8	Small Boom Stand	3		
Tom 1	SE Electronics V Beats		4		
Tom 2	SE Electronics V Beats		5		
Tom 3	SE Electronics V Beats		6		
Overhead L	SE Electronics sE8	Tall Boom Stand	7		
Overhead R	SE Electronics sE8	Tall Boom Stand	8		
Sampler	DI Box nötig		9		
Vocals Stage R (Sascha)	SE Electronics V7	Tall Boom Stand	10		
Vocals Stage C (Andi)	Wireless (own)	Tall Boom Stand	11		
Vocals Stage L (Schnagge)	SE Electronics V7	Tall Boom Stand	12		
Vocals Stage LL (Markus)	SE Electronics V7	Tall Boom Stand	13		
Vocals spare	SE Electronics V7	Tall Boom Stand			
Gitarre Stage R (Sascha)	DI Box nötig		14		
Bass Stage L (Schnagge)	DI		15		
Gitarre Stage LL – Kemper L	DI		16		
Gitarre Stage LL – Kemper R	DI (optional)				

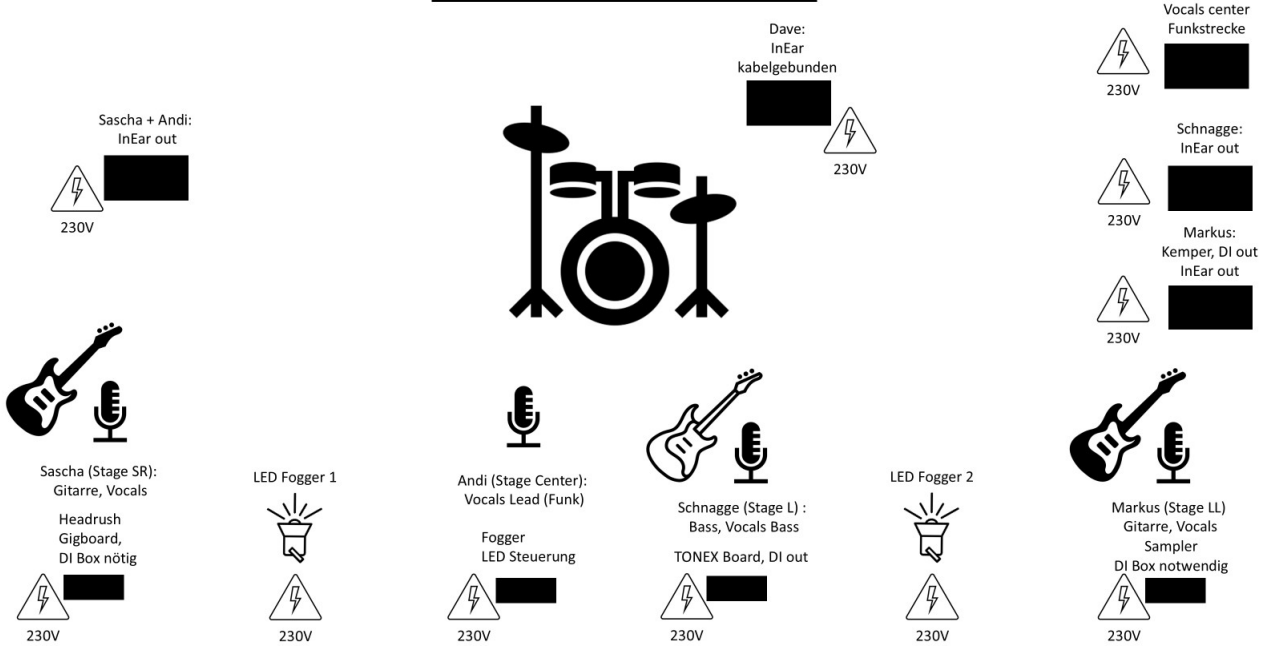
Bühnenanweisung

Eine 8m breite x 6m tiefe Bühne ist ideal, sofern diese nicht vorhanden ist, sollten wir uns vorher absprechen. Ein 3m breiter x 2m tiefer **Drum-Riser** ist wünschenswert. Wenn möglich, nutzen wir **unsere LED-Fogger (2)** rechts und links vorne an der Bühne. Bitte hierfür auch Strom vorsehen.

STAGE RIDER

“OPIUM” Banner 4x2m

Version 2026.01



Merchandising

Verkauf & Konditionen

Die Band verkauft ihr Merchandise in Eigenregie durch eigenes Personal. Es wird **keine prozentuale Abgabe (Merch Cut)** auf die Verkaufserlöse an den Veranstalter oder die Location fällig. Es wird keine Standmiete erhoben.

Anforderungen an den Standplatz

Positionierung: Ein **gut sichtbarer und für das Publikum leicht zugänglicher Standplatz** (vorzugsweise im Foyer oder im Bereich des Haupteingangs/Ausgangs).

Der Veranstalter stellt mindestens einen stabilen Tisch (z. B. Biertisch) zur Verfügung. Es muss die Möglichkeit bestehen, Textilien (Shirts, Hoodies) gut sichtbar aufzuhängen (z. B. durch eine Gitterwand, eine Kleiderstange oder vorhandene Haken/Vorrichtungen).

Der Standplatz muss ausreichend beleuchtet sein. Ein Stromanschluss (Schuko) für eigene Beleuchtung oder Ladegeräte muss vorhanden sein.

Lagerung & Sicherheit

Der Veranstalter stellt einen **abschließbaren und trockenen Raum** (oder eine gesicherte Case-Area) zur Verfügung, um das Merchandise vor und nach der Show sicher zu lagern.

Die Haftung für das Merchandise während der Verkaufszeiten liegt bei der Band; für die Lagerung im abgeschlossenen Raum übernimmt der Veranstalter die Sorgfaltspflicht.

Backstage & Catering

Dieser **Catering Rider orientiert sich an üblichen Standards** und sollte zumindest im Wesentlichen einzuhalten sein. Das leibliche Wohl ist auf Tour nicht unwichtig, und wir bedanken uns im Voraus für die Mühe. Sprecht uns bei Fragen gerne vorher an.

Bei Ankunft

Snacks: Brötchen mit Käse, Wurst, Brotaufstrich, Obst (inkl. 1 gelben Banane für unseren Bassisten), Süßigkeiten gemischt, etc.

Getränke:

- Kaffee und Milch, Kräutertee
- 1 Kasten Fruchtsäfte gemischt, z.B. mit Orangensaft, Kirschsafte, Maracuja, Multivitamin
- 1 Kasten Bier (Pilsner oder Helles), 1 Kasten alkoholfreies Bier
- 2 Kästen gemischt Coca Cola und Coke Zero, Sprite und Sprite Zero, Mezzo Mix
- 1 Kasten Mineralwasser mit und ohne Kohlensäure (Hälfte)

Vor der Show

Für das gesamte Team (siehe Travelparty). Nach dem Soundcheck bzw. nach Absprache mit der Gruppe oder dem Tourbegleiter stellt der Veranstalter jedem Mitglied je eine warme, vollwertige Mahlzeit zur Verfügung (wir essen grundsätzlich alles, aber bitte kein Fast Food, kein Take Away). Bitte für **1 Person eine vegetarische Alternative** vorsehen. Diese Mahlzeiten können auch in einem nahegelegenen Restaurant eingenommen werden, wobei der Veranstalter EURO 25 pro Person zur Verfügung stellt.

Während der Show

- Mindestens 2 Sixpacks 0,5 L stilles Wasser in PET Flaschen
- Mindestens 1 Sixpack 0,5 L Mineralwasser in PET Flaschen

Nach der Show

Backstage, aber auch die Möglichkeit im Publikumsbereich, da wir uns gerne nach der Show noch mit den Gästen austauschen

- Ausreichend Bier (Pilsner oder Helles)
- Weißwein

Backstage

- 1 Flasche Asbach mit 2 Litern Cola
- 1 Flasche Gin (Hendricks o.ä.) mit 2 Litern Tonic (Thomas Henry o.ä.)

Sonstiges

Zur Überbrückung der Zeit bis zum Auftritt, freuen wir uns über ein Kartenspiel oder einen Würfelbecher. Bitte spielt vor, zwischen und nach der Show **keine** Songs von den Hosen. Das machen ja wir. Spielt bitte auch keine Onkelz Songs o.ä. Das passt irgendwie nicht. Schön wäre ein Punkrock / Rock Mix, wir stellen hierfür auch gerne folgenden Spotify Code zur Verfügung:

