

Příloha č. 2: Podmínky technického zabezpečení

Pořadatel na své náklady zajistí:

- úpravu hlediště k stání - je zásadní podmínkou realizace vystoupení, sál/areál musí být čistý a na adekvátní společenské, bezpečnostní a hygienické úrovni
- podium min. 10x8m, výška 1,2m, podium musí být pevné, stabilní, čisté a bezpečné (prosíme, upřesněte rozměry a zašlete technický náčrt pódia a sálu)
- praktikábl pod bicí 3x2x0,4m, praktikábl pod bicí 2x2x0,4m, praktikábl pod perkuse 3x2x0,4m
- přívody elektrického proudu musí odpovídat platné ČSN a je bezpodmínečně nutná přítomnost místního elektrikáře, oprávněného vyhláškou, znalého elektrických rozvodů v objektu po celou dobu montáže, koncertu a demontáže
- technické specifikace (zvuková a světelná aparatura) - **viz Příloha č. 4**
- pořadatel dodá kontakt na odpovědného zvukaře Agentury a kontaktuje zvukaře D. Kollera minimálně 14 dní před konáním koncertu. **Zvukař: Petr Kaláb – zvuk FOH, 604 167 959, kalabusp@gmail.com.**
- pořadatel zajistí přítomnost zkušeného technika seznámeného s danou technikou a s ovládacím pultem, a to od příjezdu techniky až do konce samotného Koncertu, pro dotazy kontaktujte osvětlovače: **Tomáš Karban, 608 971 379, karbanlights@gmail.com**

Manipulace s vybavením kapely na podiu (netýká se nosičů v době přemístování nástrojové aparatury) není povolena žádné jiné osobě než osobě pověřené Agenturou. Vstup na podium po dokončení zvukové zkoušky není nikomu povolen vyjma osob zabezpečujících umělecký výkon.

Pořadatel odpovídá za škodu způsobenou krádeží, poškozením či ztrátou vybavení interpreta, jestliže k tomu došlo zanedbáním ze strany Pořadatele.

Pořadatel musí zabezpečit vhodným způsobem oddělení diváků od pódia (bariéry, zábrany nebo pořadatelská služba apod.) dle typu sálu a pódia (jeviště).

V případě dodání vlastního zvukového a světelného aparátu přímo Agenturou zajistí Pořadatel okolo zvukové, světelné a projekční režie zábrany zamezující vstupu diváků do bezprostředního prostoru kolem a na plošiny zvukové a světelné režie.