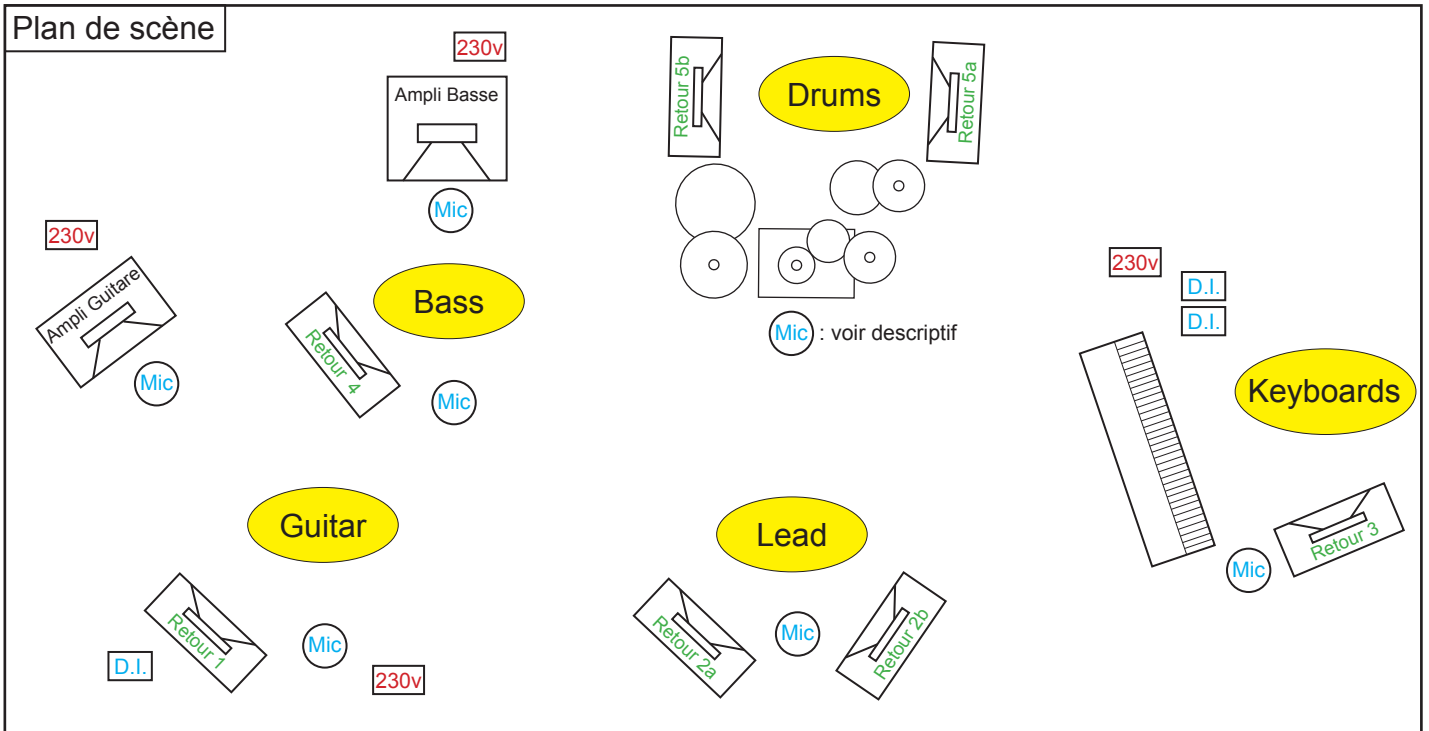


# Fiche technique

# JOCE



Patch	Instrument	Micos	Insert
1	Grosse caisse	Beta52, SM91...	comp
2	Caisse claire	SM57, M201...	comp
3	Charley	SM81, C451...	
4	Tom alto	SM98, MD421, C418, e604...	
5	Tom medium	SM98, MD421, C418, e604...	
6	Tom bass	SM98, MD421, C418, e604...	
7	Overhead L	SM81, C451...	
8	Overhead R	SM81, C451...	
9	Basse	D.I.	comp
10	Basse	MD421, ...	comp
11-12	Claviers	D.I. x2	
13	Guitare acoustique	D.I.	comp
14	Guitare électrique	SM57, MD409, ...	
15	Chant lead Joce	Beta87 HF	comp
16	Choeurs guitare	SM58	comp
17	Choeurs claviers	SM58	comp
18	Choeurs basse	SM58	comp
19-20	retour Reverb		
21-22	retour Multi-effet		
23-24	retour Delay		

#### Retours :

- 7 retours sur 5 circuits indépendants égalisés.
- console retours (avec régisseur) souhaitée.
- mini : 5 retours sur 5 circuits indépendants.

#### Régie :

- console 24 voies (analogique de préférence), 8 départs Aux (si console retour, 3 Aux suffisent)
- 9 tranches de compression (DBX, BSS, Drawmer, ...)
- 1 reverb (PCM80, TC M3000, ...)
- 1 multi-effet (Mone...)
- 1 delay avec Tap Tempo (Dtwo, M2000, ...)
- EQ façade 31 bandes (DBX, BSS, Klark, ...)

#### Diffusion :

Sonorisation de qualité professionnelle, adaptée au lieu et au nombre de personne prévu (4kw mini pour 250/400 personnes, 8kw pour 500/800 personnes, etc...).

#### Scène et éclairage :

dimensions scène : 8 m d'ouverture, 6 m de profondeur.  
Eclairage : voir avec le prestataire pour un éclairage de qualité professionnelle correspondant à ce type de concert (pont av et ar, rideaux noirs sur 3 côtés, etc ...).

Cette fiche technique fait partie intégrante du contrat, elle devra être retournée signée par l'organisateur. Elle annule et remplace les précédentes. IMPORTANT : n'hésitez pas à nous contacter pour tout problème ou question. Des solutions, compromis et équivalences peuvent être trouvées pour le bon déroulement du concert.

Contact son : Phil - 05 65 24 37 56 - 06 16 24 15 66 - phil@wakethedead-studio.com

*Joce et toute son équipe vous remercie.*