

# FICHE TECHNIQUE SON JERONYMUS

## DIFFUSION

Système son adapté au lieu, de qualité professionnelle, de préférence accroché, avec Subs , installé et réglé pour le début des balances.

## REGIE FACADE

La régie doit être située en salle, dans le public, centrée et face à la scène. (Pas de régie sous ou sur balcon)

Console 16 voies min. **avec Sous-Groupes et/ou VCA/DCA.**

Les consoles numériques de type Yamaha CL5, Midas M32 sont les bienvenues. (Pas de console sur ordi ou Ipad, merci !)

En cas de console analogique, merci de prévoir le matériel suivant :

- Equaliseur 2x31 Klark Teknik ou BSS
- Comps type DBX, Drawmer...
- 4 moteurs d'effets minimum (Type M3000, PCM, D2...) dont 1 Delay
- **2 Aux en Pre en cas de retour de la face**

Un technicien de la salle sera présent durant tout le soundcheck. Il sera en relation avec le régisseur son du groupe, le groupe ou l'équipe.

## DIFFUSION RETOUR/PLATEAU

**Afin de gagner du temps sur les balances, dans le cas d'une gestion des retours de la face merci de pré-égaliser les retours avant l'arrivée du régisseur son.**

Nous venons sans technicien retour, merci de prévoir un technicien professionnel en présence d'une régie retour.

Nous demandons **3 wedges** identiques type Max15 sur **2 lignes** indépendantes et égalisées en 31 bandes ainsi que

Prévoir 2 grands pieds perche, 2 petits pieds perches ainsi que le parc micro/DI détaillé dans le patch en page suivante.

## INSTALLATION / SOUNDCHECK

Le groupe devra avoir la possibilité d'une balance d'une durée de 1h30, installation comprise. Cette balance devra se faire avant l'entrée du public.

## Line up

Un tapis de taille minimum 1m x 2m devra être fourni pour la grosse caisse

Deux sièges ajustables (de type sièges de batterie ou de piano) devront être fournis.

Coulisses chauffées (pour les instruments acoustiques, etc.)

4 bouteilles d'eau plate à température ambiante

2 repas chaud + boissons

**Ceci est une fiche technique optimum, si nécessaire des modifications peuvent y être apportées. Dans ce cas, merci de prendre **impérativement** contact avec notre régisseur son pour trouver une solution.**

Jérôme Navet-Cintract.

+33 (0)6 16 80 44 98

jeronymus.music@hotmail.com

Mise à jour du 03/06/2025

# FICHE TECHNIQUE SON JERONYMUS

## PATCH

	MUSICIEN	SOURCE	MIC / LINE	INSERT	STAND
1	JEROME	PERCUSSION PIED GAUCHE	Rhode NT5	Comp	PP
2	JEROME	GROSSE CAISSE	Audix D6	Comp	PP
3	JEROME	BOUZOUKI	DI	Comp	-
4	-	-	-	-	-
5	TIM	PIANO L	DI	Comp	-
6	TIM	PIANO R	DI	Comp	-
7	TIM	CLAVIER L	DI	Comp	-
8	TIM	CLAVIER R	DI	Comp	-
9	TIM	CARTE SON L	DI	Comp	-
10	TIM	CARTE SON R	DI	Comp	-
11	JEROME	VOIX LEAD	SM58	Comp	GP
12	TIM	VOIX CHOEUR	SM58	Comp	GP

<b>MONITORS (Pre)</b>	<b>FX (post)</b>
Mon 1-2: Wedge jardin Jérôme	2: Hall
Mon 3 : Wedge court Tim	2: Hall
Mon 4-5 : ear-monitor's (fourni)	2: Hall

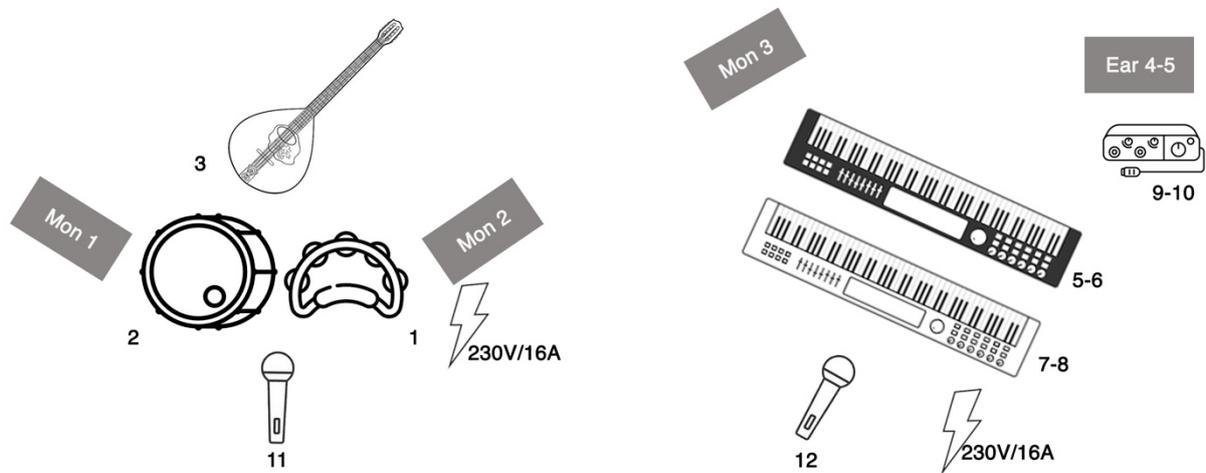
Ceci est une fiche technique optimum, si nécessaire des modifications peuvent y être apportées. Dans ce cas, merci de prendre **impérativement** contact avec notre régisseur son pour trouver une solution.

Jérôme Navet-Cintract.  
+33 (0)6 16 80 44 98  
jeronymus.music@hotmail.com

Mise à jour du 03/06/2025

# FICHE TECHNIQUE SON JERONYMUS

## PLAN SCENE



Cette fiche technique fait partie intégrante du contrat régie entre le Producteur et l'Organisateur.  
Tout changement technique devra faire l'objet d'une concertation orale entre le groupe JERONYMUS et le/les régisseurs d'accueil. Un récapitulatif rédigé par e-mail devra être envoyé au groupe, sans quoi il ne sera pas valide.

### Contacts

Jérôme Navet-Cintract.  
+33 (0)6 16 80 44 98  
jeronymus.music@hotmail.com

Mathieu LE BASTARD (Tour)  
+33 (0)6 99 80 47 41  
booking@acouphene-prod.fr

Tim DAHAN (régie)  
+33 (0)6 13 95 83 26  
gestion@acouphene-prod.fr

**Ceci est une fiche technique optimum, si nécessaire des modifications peuvent y être apportées. Dans ce cas, merci de prendre impérativement contact avec notre régisseur son pour trouver une solution.**

Jérôme Navet-Cintract.  
+33 (0)6 16 80 44 98  
jeronymus.music@hotmail.com

Mise à jour du 03/06/2025