

### 3. Kammerspiele

#### 3.4. Inspizientenanlage

Inspizientenanlage	1 Zentrale für DT und Kammerspiele
1 Inspizientenpult mit	40 Lichtzeichen rot / grün (80)
	4 Funklichtzeichen
	4 Effekttasten (24V, 5A DC)
	Telefon mit Stummschaltung und opt. Signal
	Headset zum Hören und Sprechen für Inspizient
	analoges Interkom für Beltpacks
	Möglichkeit ins hausinterne Funknetz zu sprechen (2 Funkinterfaces)
	Interkom-Sprechstelle (zu allen festen Sprechstellen im Haus)

#### 3.4.1. Mobiles Regiepult

mobiles Regiepult mit	Telefon
	Interkom-Sprechstelle (Verbindung zum Inspizient, Licht- und Tonregie etc.)
	Kommandoruf für Bühne
	Funkuhr
	stufenlos einstellbare Beleuchtung

#### 3.4.2. Videoanlage

Videoanlage	1 Hauptkamera (Totale) SDI Farbe mit IR
	4 Handlungskameras SDI Farbe mit IR
	Schwenk-, Neige- und Zoom- Funktion am Inspizientenpult
	diverse mobile Kameras – alle patchbar
	diverse mobile Bühnenmonitore

### **3. Kammerspiele**

#### **3.4.3. Schwerhörigenschleife**

Schwerhörigenschleife	Parkett Reihe 1 bis 7
-----------------------	-----------------------

#### **3.4.4. Funkgeräte und Interkom**

digitales Interkom	8 kabelgebundene digitale Geräte für DT und KSP Fa. Green-Go (Typ 7x BPX, 1x MCXD) über Netzwerk der Beleuchtung patchbar
analoges Interkom	2 Kanäle (1x DT, 1x KSP) für Beltpacks mit div. Steckstellen im Bühnenbereich
Funkgeräte	Diverse Funkgeräte Fa. Motorola in den Abteilungen verteilt (8 Kanäle)