

C H A R L Y G I T A N O S

Charly Gitanos Band

H O S P I T A L I T Y R I D E R

LOGISTIK & CATERING · BAND-KONFIGURATION

WWW.CHARLYGITANOS.COM
INFO@CHARLYGITANOS.COM
@CHARLYGITANOS

HOSPITALITY RIDER

Unterkunft / Hotel

Für die Unterbringung von 6 Personen bitten wir um folgende Zimmernaufteilung — alle Zimmer inklusive Frühstück, für die Nacht des Auftritts:

- 1 × Doppelzimmer — Charly Gitanos & Antonella Sbaglia
- 1 × Einzelzimmer — David Bermudez
- 1 × Einzelzimmer — Karen Clark
- 1 × Einzelzimmer — Christiano Gitano
- 1 × Einzelzimmer — Rey Ceruto

Nach Möglichkeit maximal 20 Minuten von der Spielstätte, mit Parkmöglichkeit am Hotel. Falls die Bereitstellung eines Hotels nicht möglich sein sollte, geben Sie uns bitte kurz vorab Bescheid, damit wir gemeinsam eine Lösung finden können.

CATERING / BACKSTAGE

- Frisches Obst, Snacks (salzig & süß), Nüsse, Müsliriegel
- Wasser (still & medium), Säfte
- Kaffee & Tee, Milch & Zucker
- Warme Mahlzeit für 6 Personen vor dem Auftritt — alternativ Absprache mit einem nahegelegenen Restaurant
- Nach dem Auftritt: Bier, Wein oder Erfrischungsgetränke

Hinweis: Wir sind nicht vegan und nicht vegetarisch.

ALLGEMEINES

- Ein sauberer Backstage- oder Umkleidebereich für das gesamte Team, mit Sitzgelegenheiten, Spiegel und Strom
- Zufahrt zur Bühne für das Ausladen sowie drei Stellplätze in der Nähe der Spielstätte
- Eine benannte Ansprechperson, die bei unserer Ankunft anwesend und telefonisch erreichbar ist
- Bei Open Air: überdachte Bühne, Schutz für Instrumente und Technik
- Ein kleiner Tisch für Merchandising im Eingangsbereich, wenn möglich

Dieser Rider beschreibt unsere Idealkonfiguration. Sprechen Sie uns an, wenn etwas nicht darstellbar ist — es hat sich noch immer eine Lösung finden lassen. Der technische Rider gilt ergänzend als separates Dokument.

Vielen Dank für Ihre Unterstützung und die freundliche Zusammenarbeit.

Kontakt: info@charlygitanos.com · +49 151 16526567 · Booking: booking@charlygitanos.com · www.charlygitanos.com

STAND: AUGUST 2026