

## Może nad morze? Jastrzębia Góra

*Willa położona w Jastrzębiej Górze – dysponuje doskonałymi warunkami dla grup zorganizowanych. Każdy pokój jest przytulnie urządzone oraz wyposażony w TV, sieć WI-FI  
Obiekt znajduje się tylko 500 metrów od plaży*

### Dzień 1

6.30 Wyjazd spod szkoły.  
Po drodze postój w Sopocie – spacer po molo  
Przyjazd do pensjonatu.  
Zakwaterowanie. Spacer nad morze.  
Ok. 17.00 Kolacja na ciepło.  
Zajęcia rekreacyjne. Skorzystanie z infrastruktury sportowej  
Ok. 19.30 Grill z pieczeniem kiełbasek  
Nocleg.

### Dzień 2

Śniadanie  
Czas na rekreację, spacer na plażę,  
Lekcja nauki tańca nowoczesnego (zumba) – 45 min  
Obiad  
Zajęcia animacyjne tj: (chrzest morski, olimpiada sportowa z nagrodami, animacje manualne )  
Kolacja  
Seans filmowy na dużym ekranie z aromatycznym popcornem  
Nocleg

### Dzień 3

Śniadanie.  
Wyjazd na wycieczkę na Hel.  
Wizyta w fokarium. Zwiedzanie, pokaz karmienia fok.  
*\*Możliwość udziału w zajęciach „Błękitna szkoła”*  
Powrót na obiad do ośrodka.  
Spacer nad morze, zajęcia rekreacyjne. Skorzystanie z infrastruktury sportowej  
Kolacja  
„Kaszubskie tany tany” (dyskoteka)  
Kolacja

### Dzień 4

Śniadanie + suchy prowiant  
Wyjazd na wycieczkę do Gdyni (dzień sportowo – survivalowy).

### **KONIECZNOŚĆ ZEBRANIA PODPISÓW OD RODZICÓW UMOŻLIWIĄJĄCE WEJŚCIE DO PARKU LINOWEGO Z GRUPĄ SZKOLNĄ. [www.adventurepark.pl/oswiadczenie\\_rodzica.pdf](http://www.adventurepark.pl/oswiadczenie_rodzica.pdf)**

*Przedstawiamy ofertę imprez plenerowych dla klas i szkół. Nasze propozycje mają charakter integracyjny, z nastawieniem na budowanie zespołów, więzi i trwałych relacji.*

*Podczas naszych szkoleń plenerowych wykorzystujemy różne zestawy zadań i gier terenowych.*

*Wszystko łączy się oczywiście z doskonałą zabawą w plenerze. Umiejętne połączenie aktywności fizycznych z działaniami psychologicznymi pozwala ustalić przyczyny napięć i konfliktów oraz sposoby ich rozwiązywania. Skłania uczestników zajęć do refleksji, a niejednokrotnie zmiany postaw. Daje możliwość modelowania zespołu, poprawę relacji pomiędzy uczestnikami, pokazuje przydatność wszystkich jednostek w zespole oraz siłę pracy zespołowej. Szkolenia takie uczą grupowego osiągnięcia sukcesu i wyzwalają niesamowitą pozytywną energię zespołu*

### **DO WYBORU 1 WYBRANY SCENARIUSZ:**

#### **\*Leśna ekspedycja (dla uczestników wieku: 7 – 18 lat) PROGRAM NIE ZAWIERA PARKU LINOWEGO!!!**

Jest to kilkugodzinny program nastawiony na poznanie i zbliżenie jego uczestników. Poznanie to odbywa się jednak w nietypowy sposób, na leśnej ścieżce i w silnych objęciach przy wspólnym wysiłku, na wysokościach i w wielu innych niezwykłych sytuacjach. Grupa, pod czujnym okiem instruktora pokonuje szlak wykonując kilkanaście przygotowanych zadań. Każde zadanie posiada myśl przewodnią, którą uczestnicy, w trakcie jego wykonywania, odnajdują. I tak zadania nastawione są na: komunikację, współpracę, wyłonienie i rolę lidera, odpowiedzialność i in. Po każdym zadaniu odbywa się dyskusja, podsumowanie i wyciągnięcie wniosków na przyszłość. Instruktor prowadzący grupę od początku szlaku utrzymuje klimat

„niesamowitej ekspedycji w tropikalnej lub mroźnej scenerii”. Wyzwała to w uczestnikach zabawy wprost nieograniczoną wyobraźnię, fantazję i nietuzinkowe, ukryte zdolności co często prowadzi też do zabawnych dialogów i sytuacji...

#### **Przykładowe zadania programu:**

- **Tratwa** – w wyniku „przymusowej ewakuacji z pokładu” grupa musi zmieścić i utrzymać się na niewielkiej drewnianej tratwie
  - **Fabryka** – po dotarciu na ląd grupa wpada w ręce niegościnnych tubylców i zostaje wcielona jako kolejne ogniwa w produkcji złamanie odwiecznej tajemnicy przyniesie wolność...
  - **Bagno** – niestety fabryka otoczona jest bagnami, do wydostania się przydatne okażą się narty
  - **Sieć** – poruszająca się po nieznanym lądzie grupa trafia w sieć pajęczą, wydostanie z niej okaże się nietatwe
  - **Oślepieni** – niestety działanie jadu pająka wywołuje czasową utratę wzroku, kilku „ocalałych” członków grupy ma za zadanie przeprowadzić pozostałych w bezpieczne miejsce
  - **Tarzan** – jedyna droga na drugą krawędź przepaści to transport na zwisającej z drzewa lianie
  - **Skok zaufania** – niestety zejście z krawędzi nie jest zbyt łatwe, niektórym pozostaje skok wprost w ramiona współtowarzyszy niedoli
  - **Trucizna** – na drodze grupy staje tubylcza pułapka – trująca ciecz, którą nietatwo będzie zneutralizować...
  - **SOS** – zespół próbuje wykonać magiczne znaki za pomocą sygnalizacyjnej liny. Czy pomogą one powrócić do cywilizacji?
- Po około 3 godz. powrót do bazy i wspólne zadanie – swoisty test współpracy, komunikacji, zaufania. Test ten pozwoli wyłonić zwycięski zespół. Czas na ognisko z kiełbaskami i odpoczynek.

#### **Misja specjalna (dla uczestników wieku: 9 – 18 lat)**

To zestaw nawiązujący do leśnej ekspedycji, z tym że zawiera bardziej zaawansowane i zróżnicowane zadania. Najlepiej sprawdza się przy grupach, które zaliczyły program podstawowy – Leśną ekspedycję. Misja jest swoistym testem samodzielności, testem jakości zespołu postawionego przed „wyzwaniami”. Podczas zajęć grupa ma sporą samodzielność i sama podejmuje większość decyzji. Instruktor jest wyłącznie moderatorem działań i dyskusji.

#### **Przykładowe zadania programu:**

- **Średni Park Linowy** – szlak złożony z drewnianych podestów zamocowanych na wysokości 3 do 5 metrów. Pomiędzy podestami rozpostarte są różnorakie przejścia z lin stalowych, drabin, siatek itp. Odpowiednio wyposażeni uczestnicy zabawy ruszają na szlak. Każdy z nich przechodzi podstawowe szkolenie z użycia uprząży wspinaczkowej, lonży z karabinkami Vertigo oraz bloczku do zjazdu. Szkolenie to odbywa się na trasie szkoleniowej około 0,5m nad ziemią pod czujnym okiem instruktorów. Po pomyślnym zaliczeniu szkolenia, można wejść na wyższy poziom. Po pokonaniu 2 metrowej drabinki, rozpoczyna się szlak Średniego Parku Linowego. Wiszące belki, mosty tybetańskie, drabiny poziome, zjazdy kolejką amerykańską, i wiele innych przeszkód. Niewielka wysokość pozwala na ciągłe przyglądanie się poczynaniom uczestników. Każdy może doświadczyć niesamowitych emocji. Park linowy jest doskonałą próbą charakteru i opanowania emocji.
- **Kra lodowa** – pokonanie wymagowanej lodowatej rzeki będzie możliwe na kawałkach kry lodowej, rywalizacja może tutaj przynieść klęskę dla rozbitego zespołu.
- **Delikatny most** – delikatny most może okazać się pułapką nie do przejścia jeżeli wpięty nie opracuje się taktyki i nie przewidzi się wszystkich możliwych problemów. Dobry plan to przypadku tej przeszkody rzecz najważniejsza.
- **Matnia** – ucieczka z matni, labirynt wirtualnych ścian, nie wiadomo gdzie ukryte jest wyjście, czynnikiem utrudniającym będą egipskie ciemności i rozproszenie zespołu w pierwszej fazie pokonywania labiryntu.
- **Hydrozagadka** – transport wody z jednego zbiornika do drugiego wymaga skonstruowania rurociągu, pomp i zaangażowania całego zespołu.
- **Lina z ręk** – wasz grupa stanie przed wielkim wyzwaniem, nad niebezpiecznymi bagnami rozwieszony został system lin który trzeba będzie pokonać. Po linach można się przedostać korzystając z pomocy przyjaciół podających pomocną dłoń, idąc grupa utworzy linę z rąk która pomoże utrzymać równowagę.

Po około 4-5 godzinach wracamy do bazy. Czas na ognisko z kiełbaskami i odpoczynek

#### **Survival (dla uczestników wieku: 11 – 18 lat)**

Program dla grup które przede wszystkim pragną rozwijać swoją kreatywność i umiejętność radzenia sobie w przeróżnych sytuacjach. Survival nam wszystkim kojarzy się z dziką przyrodą jednak może również znaleźć swoje zastosowanie w miejskiej dżungli. Rozbitkowie będą musieli wykazać się umiejętnościami kreatywnego myślenia oraz wykonaniem tych pomysłów w praktyce, dlatego każdy uczestnik znajdzie coś dla siebie. Ci którzy przetwarzają informację w tempie stu pomysłów na minutę będą mogli dać spore pole do popisu kolegom i koleżankom, którzy wolą zadania manualne i potrafią zaimprovizować przeróżne przedmioty z pozoru niepasujących do siebie elementów. Nasi instruktorzy zadają o krótkie wprowadzenie z wiedzy potrzebnej do poszczególnych elementów programu jednak to grupa korzystając wyłącznie z ich wskazówek będzie musiała sprostać zadaniu.

#### **Przykładowe zadania programu:**

- **Budowa szalasiska:** zadaniem rozbitków będzie przygotowanie improwizowanego schronienia, paleniska oraz wszelakich przydatnych przedmiotów takich jak ekran cieplny czy kuchenka survivalowa.
- **Rozpalanie ognia:** w ogniu drzemie potężna siła, która sprawia, że nawet ciemny i z pozoru niebezpieczny las zamienia się w przytulne i ciepłe miejsce. Dlatego rozbitkowie nauczą się go rozpalać na kilka różnych sposobów. Do ich dyspozycji oddamy krzesiwa oraz pokażemy jak samodzielnie przygotować luk ogniowy, dzięki któremu przy odrobinie samozaparcia i umiejętności koncentracji również będą w stanie cieszyć się możliwościami jakie daje nam ogień
- **Orientacja w terenie:** w dobie GPS'ów rozbitkowie nauczą się korzystać ze wskazówek jakie daje nam natura, aby móc się odnaleźć gdy elektronika zawiedzie. Wezmą udział w grze terenowej polegającej na dotarciu do miejsca, gdzie realizowana będzie dalsza część programu, zbierając po drodze przydatne przedmioty.
- **Kuchnia survivalowa:** grupa samodzielnie zbierze potrzebne składniki i przygotowuje najprostszy posiłek survivalowy wypiekając starosłowiański chleb zwany podpłomykami czy przyrządzi napar z świerkowych igieł bogatszy w witaminę C niż popularna cytryna. Po około 5-6 godzinach wracamy do bazy. Czas na ognisko z kiełbaskami i odpoczynek.

#### **Wojskowa przygoda (dla uczestników wieku: 14 – 18 lat)**

Program dla grup w wieku gimnazjalnym i szkół średnich, chętnych do aktywnego spędzenia czasu. Zwłaszcza dla młodzieży nie bojącej się elementów wysiłku fizycznego, dyscypliny oraz pobudzenia sobie mankietów czy spodni. W skład programu wchodzi zadania sprawnościowe zarówno indywidualne jak również takie gdzie liczy się sprawność całej grupy. Dlatego program kładzie

nacisk zarówno na samozaparcie jednostki jak również na umiejętności podnoszenia motywacji kompanów z grupy. Na czas programu grupa wyposażona jest w konieczne rekwizyty takie jak gumowe atrapy broni, maski gazowe czy hełmy.

#### **Przykładowe zadania programu:**

- **Sprawdzian dyscypliny** :jak powszechnie wiadomo nie ma wojska bez wojskowej dyscypliny rekruci przejdą szkolenie z wojskowej musztry oczywiście w pełnym rynsztunku, sprawdzone zostaną w ten sposób umiejętności organizacyjne grupy, współpracy w grupie i porozumiewania się w szybki i efektywny sposób.
  - **Sprawnościowy tor przeszkód**: uczestnicy mają do pokonania różnicowane przeszkody znane z wojskowych poligonów. Zaczynając od okopów poprzez liczne drabinki, pochylnie, zasięki kończąc na podziemnych tunelach czy ścianach do pokonania.
  - **Pole minowe**: zadanie polegać będzie na przedostaniu się przez pole minowe w sposób szybki, ale przede wszystkim skuteczny, ponieważ niestety saper myli się tylko raz. Sprawdzimy w ten sposób umiejętność koncentracji i skupienia się na konkretnej czynności pomimo gzygłku, i innych hałasów najbliższego otoczenia.
  - **Zadania na wysokości**: prawdziwym żołnierzom nie są straszne żadne przeszkody dlatego rekruci będą mieli okazję sprawdzić się pokonując mosty linowe rozwieszane wysoko nad ziemią oraz samodzielnie budować przeprawy z zaimprovizowanych przedmiotów.
  - **Strzelnica**: ćwiczenie celnego oka to podstawa szkolenia żołnierzy na całym świecie. Do dyspozycji nowych rekrutów oddamy strzelnicę zarówno z broni pneumatycznej, markerów paintball'owych oraz replik ASG.
- Po około 5-6 godzinach wracamy do bazy. Czas na ognisko z kiełbaskami i odpoczynek.

#### **Dzień wrażeń (dla uczestników wieku: 14 – 18 lat)**

Program dla grup starszych – powyżej 14 lat. Program to zestaw emocjonujących konkurencji, wiele z nich posiada charakter indywidualnych wyzwań a kilka z nich nastawionych jest na zespół. Podczas całego szlaku przygód, grupa porusza się po terenie razem i razem podchodzi do zadań, istotna będzie umiejętność motywacji oraz pochwał.

#### **Zadania programu:**

- **Średni Park Linowy**: szlak złożony z drewnianych podestów zamocowanych na wysokości 3 do 5 metrów. Pomiędzy podestami rozpostarte są różnorakie przejścia z lin stalowych, drabin, siatek itp. Odpowiednio wyposażeni uczestnicy zabawy ruszają na szlak. Każdy z nich przechodzi podstawowe szkolenie z użycia uprząży wspinaczkowej, lonży z karabinkami Vertigo oraz bloczku do zjazdu. Szkolenie to odbywa się na trasie szkoleniowej około 0,5m na ziemi pod czujnym okiem instruktorów. Po pomyślnym zaliczeniu szkolenia, można wejść na wyższy poziom. Po pokonaniu 2 metrowej drabinki, rozpoczyna się szlak Średniego Parku Linowego. Wiszące belki, mosty tybetańskie, drabiny poziome, zjazdy kolejką amerykańską, i wiele innych przeszkód. Niewielka wysokość pozwala na ciągle przyglądanie się poczynaniom uczestników. Każdy może doświadczyć niesamowitych emocji. Park linowy jest doskonałą próbą charakteru i opanowania emocji.
- **Strzelnica**: Strzelanie jest bardzo popularną formą rekreacji. Posiadamy różne rodzaje broni – pistolety, wiatrówki, luki klasyczne i sportowe. Przygotowane w bezpieczny sposób stanowiska i doskonale wyszkolona kadra pozwalają realizować ciekawe i emocjonujące zajęcia i turnieje. Do dyspozycji, m In. wiatrówki klasyczne lamane, wiatrówki na CO2, pistolety na CO2, marker paintball, luk angielski, luk sportowy.
- **Zjazd linowy**: Uczestnicy wyposażeni są, podobnie jak na Parku Linowym, w uprząże i kaski wspinaczkowe, lonże z karabinkiem Vertigo oraz bloczki do zjazdu. Po przeszkoleniu start pierwszego z pięciu zjazdów odbywa się z podestu zamontowanego na ziemi i również na ziemi się kończy w bezpośrednim sąsiedztwie wiaty. Wszystkie pozostałe punkty przepięcia na trasie umiejscowione są w koronach drzew, ok. 20m. nad ziemią, z których to rozpościera się przepiękny widok na Zatokę Gdańską. Pokonując kolejne zjazdy ,przelatujemy' nad torem quadowym dla dzieci, parkingiem, głowami gości odwiedzających Adventure Park. Tyrolki o łącznej długości ok. 500 metrów bez wysiłku fizycznego zagwarantują bardzo szybki wzrost poziomu adrenaliny!
- **Skok adrenaliny**: W koronie potężnej sosny zamocowaliśmy drewniany podest, jakieś 18 metrów nad ziemią. Uczestnik zabawy, oczywiście w pełni zabezpieczony (uprzęż, kask), wchodzi na podest. Stamtąd rozciąga się przepiękny widok na zatokę, moło sopockie. Po chwili wytchnienia należy już tylko zeskoczyć w dół.. Tuż nad ziemią dynamiczne liny amortyzują skok i zawodnik bezpiecznie zawisa.
- **Zajęcia wspinaczkowe**: Posiadamy ściankę wspinaczkową, wspinaczkę po skrzynkach, mega – drabinę, pal wspinaczkowy i wiele innych atrakcji . Celem wspólnym zadań jest wejście na sam szczyt. Uczestnicy są oczywiście asekurowani przez instruktora – specjalistę.

Po około 5-6 godzinach wracamy do bazy. Czas na ognisko z kiełbaskami i odpoczynek.

Powrót na obiadokolację do ośrodka. Nocleg.

## **LUB wersja zwiedzania**

Śniadanie + suchy prowiant

Przejazd do Gdańska - Wizyta w Europejskim Centrum Solidarności

Zwiedzanie w formie warsztatów z elementami wystawy stałej.

Grupa musi być podzielona na pół. W tym samym czasie nie mogą odbyć się dokładnie te same lekcje. Wejścia co 15 min.

Do wyboru: (max 25 os w grupie) lekcje: [www.ecs.gda.pl/title,Szkoly\\_ponadpodstawowe,pid,771.html](http://www.ecs.gda.pl/title,Szkoly_ponadpodstawowe,pid,771.html)  
czas - 1,5 godziny zegarowej.

Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany trasy ze względu na wydarzenia mogące odbywać się w Sali BHP.

oraz Wizyta w Muzeum II wojny Światowej (czas ok 1,5 godz.)

Zwiedzanie w formie lekcji muzealnej dedykowanej dla grupy młodzieży:

Grupa musi być podzielona na pół (max 30 os w grupie)

W tym samym czasie nie mogą odbyć się dokładnie te same lekcje.

Do wyboru : <https://muzeum1939.pl/edukacja>

Po wizycie w Muzeum II Wojny Światowej - Zwiedzanie Westerplatte z przewodnikiem

Powrót na obiadokolację do ośrodka. Nocleg.



## Dzień 5

- Sniadanie.
  - Wykwaterowanie.
  - Spacer nad morze.
  - Obiad.
  - Wyjazd w drogę powrotną.
- Ok 19.30-20.30 powrót pod szkołę.

**KOLEJNOŚĆ ZWIEDZANIA MOŻE ULEC ZMIANIE**

### Świadczenia:

### NASZE WYJAZDY REALIZUJEMY W REŻYMIE SANITARNYM:

- transport lub autokar marki, np. Mercedes, Volvo, Scania, MAN, Neoplan z WC, DVD, barkiem, uchylnymi siedzeniami. Autokary są przed każdorazowym wyjazdem ozonowane. Pilot grupy przed wsiadaniem do autokaru pilnuje dezynfekcji rąk oraz sprawdza czy uczestnicy mają maseczki
- zakwaterowanie w Villi w Jastrzębiej Górze. Zakwaterowanie w pokojach z łazienkami. **Obiekt przyjmuje grupy od min. 40 os. płacących**. Willa położona w Jastrzębiej Górze – dysponuje doskonałymi warunkami dla grup zorganizowanych. Każdy pokój jest przytulnie urządzone oraz wyposażony w TV, sieć WI-FI. Obiekt znajduje się tylko 500 metrów od plaży
- Wyżywienie – zgodnie z programem (3 razy dziennie: śniadania i kolacja w formie bufetu szwedzkiego, obiad podawany)
- realizacja programu turystycznego
- opieka pilota (**pomiar temperatury przed wsiadaniem do autokaru**)
- ubezpieczenie NNW 5000 zł
- VAT
- grupy 30 os. - 2 miejsca gratis dla nauczycieli, od 30 do 45 os. – 3 miejsca gratis dla nauczycieli

**Cena: 670 zł / min. 40 os. - max. 45 os. płacących**

**+ dodatkowo bilety wstępu i przewodnicy miejscowi od 80 zł/os do 120 zł/os\***

**(\*kwota ta jest uzależniona od konkretnych punktów programu, którymi jesteście Państwo zainteresowani\*)**

***KWOTĘ NA BILETY WSTĘPU POTWIERDZAMY PRZED DOPLATĄ ZGODNIE Z OBOWIĄZUJĄCYMI CENNIKAMI***

Standardowy rozmiar naszych autokarów to 49 miejsc (do dyspozycji grupy wraz z opiekunami).

**Na Państwa życzenie możemy zarezerwować autokary 57-70 miejsc (w tym przypadku prosimy o kontakt z biurem w celu sprawdzenia kalkulacji na ponadstandardowy pojazd i jego dostępności w wybranym przez Państwa terminie).**

W celu podpisania umowy i rezerwacji konkretnego terminu prosimy o telefon do biura 0 22 716 71 11 lub 0 22 716 71 17 lub mail [viola@wordtravel.com.pl](mailto:viola@wordtravel.com.pl)

**Zaliczka konieczna do podpisania umowy 200 zł/os.**

**Cena wycieczki nie gwarantuje indywidualnego przygotowania posiłku dla osoby z dietą specjalistyczną np. dieta bezglutenowa. W ramach wniesionej opłaty gwarantujemy modyfikację menu w podobnym budżecie.**

### **WYCIĄG Z WARUNKÓW UCZESTNICTWA BP WORD TRAVEL**

Zgłoszenie uczestnictwa w wycieczce szkolnej dokonuje się poprzez zawarcie Umowy. Klient zawierający Umowę musi mieć ukończone 18 lat. Zawarcie Umowy na rzecz osoby małoletniej wymaga pisemnej zgody przedstawiciela ustawowego małoletniego. Zgoda, o której mowa w zdaniu poprzedzającym może być wyrażona poprzez złożenie podpisu przez przedstawiciela ustawowego małoletniego pod Warunkami Uczestnictwa lub zawierać się w oddzielnym oświadczeniu.

Klient zawierający Umowę na rzecz innych osób odpowiada za zapoznanie ich z Warunkami Uczestnictwa, postanowieniami Umowy oraz innymi istotnymi informacjami dotyczącymi imprezy turystycznej przekazywanymi przez Organizatora. Uczestnik imprezy turystycznej może również samodzielnie zasięgać informacji bezpośrednio od Organizatora. Warunki Ubezpieczenia, Informacje Praktyczne oraz inne przydatne przed wyjazdem wskazówki znajdują się także na stronie internetowej Organizatora [www.word.travel.pl](http://www.word.travel.pl)

Cena imprezy turystycznej może ulec podwyższeniu w przypadku wzrostu kosztów transportu, wzrostu opłat urzędowych, podatków lub opłat należnych za takie usługi, jak lotniskowe, załadunkowe lub przeładunkowe w portach morskich i lotniczych, wzrostu kursu walut, jednakże cena imprezy nie może ulec podwyższeniu w okresie 20 dni przed datą wyjazdu i nie więcej niż o 8% wartości ceny imprezy. Organizator zobowiązany jest do niezwłocznego poinformowania Klienta o proponowanym podwyższeniu ceny, przedstawiając kalkulację podwyższenia ceny.

Klient odpowiada za szkody materialne wyrządzone w trakcie trwania imprezy. Opiekun prawny ponosi odpowiedzialność za szkody spowodowane przez małoletniego.

Klient ma prawo odstąpienia od Umowy w każdym czasie, składając pisemne oświadczenie osobiście albo przez pełnomocnika, listem poleconym, faksem albo e-mailem: [rezygnacje@word.travel.pl](mailto:rezygnacje@word.travel.pl)

W przypadku rezygnacji z wycieczki szkolnej lub nieuczestniczenia Klienta w wykupionej wycieczce Organizator ma prawo zatrzymać wartość rzeczywiście poniesionych kosztów w związku z gotowością spełnienia świadczenia na rzecz Klienta.

Organizator wskazuje koszty anulacji informacyjnie, na bazie historycznie ukształtowanych średnich, które wyglądają następująco:

- na 45 lub więcej dni przed datą wyjazdu - do 30% ceny wycieczki,
- w terminie 44-15 dni przed datą wyjazdu - do 50% ceny wycieczki,
- w terminie 14-7 dni przed datą wyjazdu - do 70% ceny wycieczki,
- w terminie 6-1 dnia przed datą wyjazdu oraz w dniu wyjazdu - do 85% ceny wycieczki.

Naliczenie poniesionych przez Organizatora kosztów rezygnacji Klienta z wycieczki nastąpi po zakończeniu wycieczki, z której Klient zrezygnował. Gdy w wyniku dokonanej weryfikacji kosztów rzeczywiście poniesionych w indywidualnym przypadku okaże się, że istnieje różnica pomiędzy kwotą wpłaconą przez Klienta, a kosztami poniesionymi przez Organizatora, Organizator w terminie 21 dni od dnia zakończenia wycieczki dokona zwrotu różnicy. Zwrotu różnicy dokonuje się w miejscu podpisania Umowy lub na wskazany przez Klienta numer rachunku bankowego. W przypadku gdy rzeczywiste koszty przygotowania imprezy turystycznej przekroczą wpłaconą przez Klienta zaliczkę, Klient ma obowiązek zwrotu Organizatorowi nieuiszczonej części poniesionych przez Organizatora kosztów.