

Bursztynowe sportowe Trójmiasto ma maxa...

Dzień 1

- 6.00 Wyjazd. Przejazd do Trójmiasta :
1. Wizyta w Europejskim Centrum Solidarności . Gmach znajduje się nieopodal słynnej Bramy nr 2, czyli głównego wejścia do Stoczni Gdańskiej, miejsca ważnych wydarzeń dla historii naszego kraju. Tematy proponowanych lekcji: <https://ecs.gda.pl/edukacja/>
- LUB** Zamienne opcja wizyty w Muzeum Emigracji w Gdyni (lekcja) <https://polska1.pl/oferta-dla-szkol-i-przedszkoli/dla-szkol-i-przedszkoli/>
Zarówno warsztaty, jak i aktywne oprowadzanie, trwają 60-90 minut. Zajęcia prowadzone są we wtorki w godzinach 12:00-16:00 oraz w środy, czwartki i piątki w godz. 10:00-16:00
- LUB** Zamienne opcja wizyty 10.00 Muzeum II Wojny Światowej – zwiedzanie z audioguide lub lekcja muzealna . Tematy proponowanych lekcji: <https://muzeum1939.pl/node/5613>
- + 2. Lekcja szekspirowska i zwiedzanie. <https://teatrszekspirowski.pl/oferta-dla-grup-zorganizowanych/>
Odwiedzimy gdański Teatr Szekspirowski, gdzie czekać będzie na nas lekcja szekspirowska, połączona ze zwiedzaniem tego wyjątkowego budynku. Lekcje Szekspirowskie to unikatowa alternatywa edukacyjna dla uczniów . W ramach zajęć, poprzez różnorodne formy aktywności, poznajemy i zgłębiany wiedzę na temat twórczości Williama Szekspira, epoki elżbietańskiej i samej materii teatru.
- *Obiadokolacja.. Nocleg

Dzień 2

Śniadanie

Wyjazd z ośrodka do Gdyni na zajęcia sportowe z instruktorami

!UWAGA! KONIECZNOŚĆ ZEBRANIA PODPISÓW OD RODZICÓW UMOŻLIWIAJĄCE WEJŚCIE NA BAZĘ SURVIVALOWĄ Z GRUPĄ SZKOLNĄ. Wzór oświadczenia gotowy do pobrania:

www.adventurepark.pl/wp-content/uploads/2022/05/Oswiadczenie-Rodzica-Zajecia-pozaszkolne.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 wywołują niesamowitą pozytywną energię zespołu.

DO WYBORU 1 scenariusz: (scenariusze różną się cenowo, zakres od 80 zł/os do 100 zł/os) więc dopiero po wybraniu interesującego Państwa programu wyliczamy końcowy koszt biletów wstępu).

1.Leśna Ekspedycja – program dla uczestników w wieku 8-18 lat, czas trwania ok. 4 godz. (program z ogniskiem)

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. Każdemu zadaniu przyświeca myśl przewodnia, którą uczestnicy, w trakcie jego wykonywania, odnajdują. I tak zadania nastawione są na: komunikację, współpracę, wyłonienie i rolę lidera, odpowiedzialność i inne. 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 scenarii”. 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 – ...gdzie po dotarciu na ląd grupa wpada w ręce niegościnnych tubylców i zostaje wcielona jako kolejne ogniwo 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 się 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?

2. Misja Specjalna, czas ok 5,5 godz. (program z ogniskiem). Od 9 do 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 Specjalna 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 0,5 m nad ziemią pod czujnym okiem instruktorów. Po pomyślnym zaliczeniu szkolenia, można wejść na wyższy poziom. Po pokonaniu dwumetrowej 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 z ziemi poczynaniom uczestników. Każdy może doświadczyć niesamowitych emocji. Park linowy jest doskonałą próbą charakteru i opanowania emocji.

Kra lodowa – pokonanie wymyślonej lodowatej rzeki będzie możliwe na kawałkach kry lodowej. Rywalizacja może tutaj przynieść klęskę dla rozbitego zespołu.

Trzy opony – delikatny most może okazać się pułapką nie do przejścia, jeżeli w pierw 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 rąk – Wasza 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.

Litera A – finałowe zadanie dla całej grupy. Czy gospodarzowi uda się poprowadzić grupę, by ta wspólnymi siłami „przetransportowała” go do bazy?

3. Survival, czas ok. 6,5 h (program z ogniskiem) – od 11 roku życia

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 zadbają o krótkie wprowadzenie z wiedzy potrzebnej do poszczególnych elementów programu jednak to grupa korzystając wyłącznie z ich wskazówek będzie musiała sprostać zadaniu.

Przykładowe zadania:

Budowa szalasiska: zadaniem rozbitków będzie przygotowanie improwizowanego schronienia, paleniska oraz wszelakich przydatnych przedmiotów takich jak ekran ciepły 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 rozpałać na kilka różnych sposobów. Do ich dyspozycji oddamy krzesiwa oraz pokarzemy jak samodzielnie przygotować łuk 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 przygotuje najprostszy posiłek survivalowy wypiekając starosłowiański chleb zwany podpłomykami czy przyrządzi napar z świerkowych igieł bogatszy w witaminę C niż popularna cytryna.

Czas na ognisko i odpoczynek.(z kielbaskami)

4. Dzień wrażeń – czas ok. 6,5 h (program z ogniskiem) - od 14 roku życia

Program dla grup starszych. 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:**

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 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, łuki 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 łamane, wiatrówki na CO2, pistolety na CO2, marker paintball, łuk angielski, łuk sportowy.

Zjazd linowy: Uczestnicy wyposażeni są, podobnie jak na Parku Linowym, w uprząż 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 (uprząż, kask), wchodzi na podest. Stamtąd rozciąga się przepiękny widok na zatokę, moło sopockie. Po chwili wytechnienia należy już tylko zeskoczyć w dół. Tuż nad ziemią dynamiczne liny amortyzują skok i zawodnik bezpieczne zawisa.

Zajęcia wspinaczkowe: Posiadamy ściankę wspinaczkową, wspinaczkę po skrzynkach, mega – drabinę, pał wspinaczkowy i wiele innych atrakcji. Celem wspólnym zadań jest wejście na sam szczyt. Uczestnicy są oczywiście asekurowani przez instruktora – specjalistę.

Czas trwania programu około 5 – 6 godzin. **Czas na ognisko i odpoczynek (z kielbaskami).**

*Obiadokolacja. Nocleg.

Dzień 3

Śniadanie Wykwaterowanie. Do wyboru 1-2 propozycja zwiedzania: (uzależnione od czasu trwania poszczególnych atrakcji)

Spotkanie z przewodnikiem. Zwiedzanie Westerplatte oraz Głównego Miasta (razem ok. 4 h): Ul. Długa (Dom Uphagena, Ratusz Głównego Miasta Gdańsk), Długi Targ (Neptun, Dwór Artusa), Długie Pobrzeże (Żuraw), Ulica Mariacka, Kościół Mariacki (wew-bilet)

LUB

Przejazd do Parku Oliwskiego w Gdańsku i spacer połączony z wizytą w słynnej Archikatedrze Oliwskiej. Spacer na Wzgórzu Pacholek (100 m n.p.m), na szczycie którego znajduje się metalowa platforma z panoramicznym widokiem na Zatokę Gdańską.

LUB

Wizyta w Oliwskim Zoo miejscu, w który spotkać prawie 200 gatunków zwierząt.

LUB

Wizyta w Centrum Hewelianum, prezentującym interaktywne ekspozycje wprowadzające w świat nauki i techniki, a wszystko to w atmosferze zabawy i samodzielnych eksperymentów!

LUB

Centrum Nauki Experyment <https://experyment.gdynia.pl/>

Zwiedzanie połączone z opcja warsztatów

<https://experyment.gdynia.pl/wp-content/uploads/2023/08/Oferta-zajec-edukacyjnych-2023-2024.pdf>

LUB

Przejazd do Gdyni, w programie Skwer Kościuszki, gdzie spotkamy największe turystyczne atrakcje miasta: okręt-muzeum ORP “Błyskawica”, który służy Polskiej Marynarce Wojennej w trakcie trwania walk II Wojny Światowej (możliwość wew – bilet), żaglowiec “Dar Pomorza”, oraz budynek Akwarium Gdyńskiego, prezentującego faunę i florę środowisk wodnych (z opcją wejścia do Akwarium – bilet)

Sopot wraz z wejściem na Molo, spacer po słynnej ulicy Bohaterów Monte Cassino, zwanej popularnie “Monciakiem”.

Czas na posiłek we własnym zakresie np. Mc Donald, s

Powrót pod szkołę w godzinach wieczornych.

KOLEJNOŚĆ ZWIEDZANIA MOŻE ULEC ZMIANIE.

UWAGA POSZCZEGOLNYMI PUNKTAMI PROGRAMU MOŻNA DOWOLNIE MANEWROWAĆ - WIEC MOŻECIE PAŃSTWO WYBRAC PUNKTY DOWOLNE KTÓRE CHCECIE PAŃSTWO ZREALIZOWAĆ W TRÓJMIESCIE, A MY ZAPRONUJEMY KONKRETNY PROGRAM ZWIEDZANIA.

Świadczenia:

- transport lux autokarem marki, np. Mercedes, Volvo, Scania, MAN, Neoplan z WC, DVD, barkiem, uchylnymi siedzeniami,
- zakwaterowanie **ZGODNIE Z WYBRANA OFERTĄ CENOWĄ**
- wyżywienie **zgodnie z programem**,
- realizacja programu turystycznego,
- opieka pilota,
- ubezpieczenie NNW 6000 zł ,
- **ubezpieczenie od kosztów rezygnacji**
- VAT,
- 1 miejsce gratis dla nauczyciela na każdą 15 uczniów
- składka TFG i TFP

| | | |
|-------------------------------------|--|--|
| Cena: | Hotel *** w Gdańsku. Pokoje 2,3 os z łazienkami: Hotel położony jest na Starym Mieście w Gdańsku, 500 metrów od Bramy Zielonej. Oferuje on restaurację i designerski hol. We wszystkich pomieszczeniach zapewniono bezpłatne WiFi. Pokoje są przestronne, klimatyzowane i wyposażone w telewizor z płaskim ekranem. W łazience znajduje się bezpłatny zestaw kosmetyków i suszarka do włosów. Goście mogą bezpłatnie korzystać z centrum odnowy biologicznej, które znajduje się w oddzielnym budynku kompleksu hotelowego i obejmuje basen, saunę suchą i parową oraz siłownię. | Hotel *** w Gdyni . Pokoje 2,3 os łazienkami nieograniczone korzystanie z basenu, zestaw do parzenia kawy i herbaty w pokoju, siłownia z nowoczesnym sprzętem Technogym, bezprzewodowy bezpłatny Internet. Klub Malucha dla dzieci (cymbergaj, ścianka wspinaczkowa, piłkarzyki, zjeżdżalnia, bajki, kolorowanki, puzzle, trampolina, play station, itp.) zewnętrzny plac zabaw. Nieograniczone korzystanie ze SPA z częścią termalną i wypoczynkową (jacuzzi, sauna sucha, łaźnia parową) |
| min. 40 os. - max. 45 os. płacących | 820 zł/os | 840 zł/os |
| min. 35 os. - max. 39 os. płacących | 880 zł/os | 900 zł/os |
| min. 30 os. - max. 34 os. płacących | 960 zł/os | 990 zł/os |
| | + dopłata za 2 obiadokolacje w hotelu jest to koszt : 120 zł /os (bogaty bufet szwedzki) LUB + dopłata za 2 obiadokolacje w restauracjach „na mieście” 80 zł/os (serwowane: zupa, drugie danie, woda z cytryną) | W cenie wycieczki 2 * obiadokolacja serwowana w hotelu |

+dodatkowo bilety wstępu/przewodnicy miejscowi: od 160 zł/os do 250 zł/os*

(*kwota ta jest uzależniona od wyboru pakietu zajęć sportowych w drugim dniu wycieczki oraz programu zwiedzania)

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

Zaliczka konieczna do podpisania umowy: **300 zł/os.** W przypadku wycieczek których termin wyjazdu jest na **30 dni i krócej od dnia podpisania umowy – wplacamy całą kwotę.**

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 wyciągiem Warunków Uczestnictwa lub wyrażać się po przez wpłatę zaliczki/całej kwoty.

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

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**

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 35% ceny wycieczki,
- w terminie 44-15 dni przed datą wyjazdu - do 55% ceny wycieczki,
- w terminie 14-7 dni przed datą wyjazdu - do 75% ceny wycieczki,
- w terminie 6-1 dnia przed datą wyjazdu oraz w dniu wyjazdu - do 95% ceny wycieczki.

Każdy uczestnik imprezy Word Travel jest objęty ubezpieczeniem od kosztów rezygnacji w cenie wycieczki. Ubezpieczenie nie obejmuje rezygnacji z tytułu choroby przewlekłej. Górna granica odpowiedzialności ubezpieczyciela to 2200 zł/os, nie więcej niż kwota wpłacona za wycieczkę.

Ubezpieczenie kosztów rezygnacji zapewnia ochronę na wypadek dwóch sytuacji: **rezygnacji** lub przerwania podróży. Ubezpieczyciel pokryje **koszty** poniesione w związku z wyjazdem, jeżeli przed rozpoczęciem podróży będziemy zmuszeni zrezygnować z wyjazdu z powodu, który jest wymieniony w Ogólnych Warunkach **Ubezpieczenia** tj:

1. Nagłe zachorowanie lub nieszczęśliwy wypadek Ubezpieczonego, potwierdzonego dokumentacją lekarską, które nie rokuje poprawy stanu zdrowia do dnia rozpoczęcia podróży, co uniemożliwia uczestnictwo w imprezie turystycznej;
2. Śmierci Ubezpieczonego lub osoby bliskiej w terminie maksymalnie do 60 dni poprzedzającym termin wyjazdu;
3. Nagłego zachorowania lub nieszczęśliwego wypadku osoby bliskiej, wymagającego obecności i stałej opieki sprawowanej przez Ubezpieczonego nad tą osobą, pod warunkiem, że żadna inna osoba dorosła zamieszkująca we wspólnym gospodarstwie domowym z osobą bliską, nie może sprawować opieki;
4. Przestępstwa popełnionego przez osoby trzecie na szkodę Ubezpieczonego lub osób bliskich, w następstwie którego powstała konieczność osobistego dokonania przez Ubezpieczonego czynności faktycznych bądź prawnych;
5. Zdarzeń, których skutki dotknęły bezpośrednio mienie Ubezpieczonego, osoby bliskiej tj. kradzież z włamaniem, pożar, uderzenie pioruna, wybuch, huragan, upadek statku powietrznego, powódź, grad, deszcz nawalny, zapadanie się ziemi, lawina, zalanie – powodując konieczność dokonania przez Ubezpieczonego osobiście odpowiednich czynności faktycznych i prawnych, mających na celu usunięcie skutków tych zdarzeń;
6. Udokumentowanej kradzieży lub utraty dokumentów niezbędnych w podróży (np. paszport, wiza wjazdowa) Ubezpieczonego, pod warunkiem, że kradzież lub utrata miały miejsce w okresie 45 dni poprzedzających wyjazd na imprezę turystyczną i zostały zgłoszone odpowiednim organom w ciągu 24 godzin od kradzieży, chyba że okoliczności uniemożliwiły dokonanie takiego zgłoszenia;
7. Otrzymania przez Ubezpieczonego wezwania do obowiązkowego wstawienia się przed sądem przypadającego na termin planowanej podróży;
8. Otrzymania przez Ubezpieczonego zaświadczenia potwierdzającego termin pobytu w sanatorium lub innej placówce leczniczo – rehabilitacyjnej w ramach NFZ, w przypadku gdy Ubezpieczony oczekiwał na wyznaczenie takiego terminu, a otrzymał takie powiadomienie po zawarciu umowy ubezpieczenia w terminie trwania zaplanowanej podróży;
9. Wyznaczenia Ubezpieczonemu daty egzaminu poprawkowego w szkole lub na uczelni wyższej, a którego data przypada na termin podróży, pod warunkiem iż Ubezpieczony nie znał daty egzaminu poprawkowego w chwili zawierania umowy ubezpieczenia;
10. Nagłego zachorowania na COVID-19 Ubezpieczonego, potwierdzonego dokumentacją lekarską, które nie rokuje poprawy stanu zdrowia do dnia rozpoczęcia podróży i wymaga objęcia obowiązkową kwarantanną przez służby sanitarne, która zgodnie z zaświadczeniem, wydanym przez uprawniony do tego podmiot, nie zakończy się do daty rozpoczęcia imprezy turystycznej;
11. Nagłego zachorowania na COVID-19 Ubezpieczonego skutkującego leczeniem szpitalnym, które nie zakończy się do dnia rozpoczęcia podróży;
12. Śmierci w wyniku zachorowania na COVID-19 Ubezpieczonego lub osoby bliskiej.

Franszyza redukcyjna (udział własny) to koszt 20 zł /os (zwrot od ubezpieczyciela jest automatycznie pomniejszany o taką kwotę poszkodowanemu)

PROCEDURA WYKORZYSTANIA UBEZPIECZENIA OD KOSZTÓW REZYGNACJI ;

W przypadku konieczności rezygnacji z uczestnictwa w imprezie turystycznej, podróżny zobowiązany jest:

- 1) Powiadomić biuro podróży o zaistniałym zdarzeniu powodującym rezygnację z udziału w imprezie turystycznej niezwłocznie po powzięciu wiadomości, nie później niż w terminie 2 dni od dnia powzięcia wiadomości o zdarzeniu;
- 2) Niezwłocznie powiadomić Wiener TU S.A. o zajściu zdarzenia ubezpieczeniowego - w przypadku rezygnacji z uczestnictwa w imprezie turystycznej nie później niż w ciągu 7 dni od daty powiadomienia biura podróży
- 3) Wskazać Wiener TU S.A. związek przyczynowo - skutkowy rezygnacji ze zdarzeniem, w wyniku którego nastąpiła rezygnacja z imprezy turystycznej;
- 4) Dostarczyć Wiener TU S.A. komplet dokumentów koniecznych do ustalenia zakresu odpowiedzialności i oceny stanu faktycznego, a w szczególności:
 - a) wypełniony formularz zgłoszenia szkody: <https://wiener.pl/dla-firm/pakiet-ubezpieczen-dla-organizatorow-turystyki>
 - b) zaświadczenie z biura podróży o wysokości potrącen z tytułu rezygnacji z uczestnictwa.

Imię i nazwisko uczestnika.....

Podpis rodzica/opiekuna prawnego.....