

Może nad morze? Kąty Rybackie sportowo

Dzień 1

6.30 Wyjazd spod szkoły. Przejazd do Grunwaldu
Ok. 10.30-12.00 Zwiedzanie Nowego Muzeum Grunwaldu
Ok. 14.00 Przejazd do Malborka. Trasa Zielona dostępna jest w poniedziałki . Czas trwania: ok. 2 h
Zwiedzanie obejmuje: część Przedzamcza, przejazdy bramne, dziedzińce Zamku Średniego i Wysokiego, .kaplicę św. Anny, tarasy wraz z ogrodem wielkich mistrzów, fosy i międzymurze.
Trasa nie obejmuje zwiedzania komnat i wystaw

**Po trasie możliwość postoju na posiłek tranzytowy w np. Mc. Donald, s lub możliwość dokupienia obiadu tranzytowego w cenie 45 zł/os (zupa, drugie danie, napój) lub 40 zł/os (drugie danie z napojem)*

Przejazd do Kątów Rybackich. Kolacja na ciepło. Spacer z pilotem nad morze. Nocleg.

Dzień 2

Śniadanie
Przejazd do Krynicy Morskiej. Wejście na latarnie, ulica Teleexpressu oraz port i plaża.
Przekop na Mierzei Wiślanej.
Obiad
Piesza wycieczka po okolicy m.in. Rezerwat Kormoranów.
Kolacja. Nocleg

Dzień 3

Śniadanie
Wizyta w Centrum Edukacji Ekologicznej w Stegnie - przejście po wystawie.
Nasze Centrum ma postać Izby przyrodniczo-edukacyjnej, w której w postaci dioram z eksponatami przedstawione zostały najważniejsze elementy środowiska przyrodniczego PKMW i jego otuliny: ekosystem nadmorski, siedliska leśne (w tym kwaśna dąbrowa i brzezina bagienna), łąki oraz zadrzewienia śródpolne. Wśród eksponatów są zarówno przedstawiciele fauny, jak i flory oraz bioty grzybów. Orientację umożliwiają opisy dioram i eksponatów. Nie zabrakło również oprawy dźwiękowej – goście Centrum mogą usłyszeć głosy zwierząt żyjących pospolicie w naszym Parku, m.in. lisa, daniela, sarny, bogatki, bażanta, rudzika, kosa, myszołowa, dzięciołów.
Zwiedzanie z przewodnikiem Muzeum Bursztynu w Stegnie .

W sali zwiedzający mogą:

- zobaczyć drzewo ociekające bursztynem
- obejrzeć kolekcję unikatowych brył bursztynu bałtyckiego oraz uwięzionych w nich owadów i roślin
- zapoznać się z początkami bursztynictwa
- odkryć historię zaginionej Bursztynowej Komnaty
- nauczyć się odróżniać bursztyn od falsyfikatów

Obiad

Muzeum Zalewu Wiślanego + Rejs statkiem po Zalewie (grupa autokarowa wymaga podziału i wymiennie są realizowane dwie atrakcje)

Kolacja

*Możliwość zorganizowania plenerowej dyskoteki w zadaszonym namiocie na terenie pensjonatu.
Nocleg.

Dzień 4

Śniadanie + suchy prowiant (1 bułka z serem + jabłko + woda + ciastko lub batonik crunchy)
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 wyzwalają 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. 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 wymagowanej 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 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** – 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 linię 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?

2. 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 szalaska:** 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 przygotowuje najprostszy posiłek survivalowy wypiekając starostłowiński chleb zwany podpłomykami czy przyrządzi napar z świerkowych igieł bogatszy w witaminę C niż popularna cytryna.
- **Czas na ognisko i odpoczynek. (z kielbaskami)**

3. 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 na 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 wychnienia 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).**

Powrót do ośrodka na obiadową kolację. Spacer na plażę. Pożegnanie z morzem. Nocleg.

Dzień 5

Śniadanie

Wykwaterowanie.

Śniadanie + suchy prowiant (1 bułka z serem + jabłko + woda + ciastko lub batonik crunchy)

Przejazd do Trójmiasta :

Sopot - w *trakcie spaceru przejdziemy sławnym deptakiem wzdłuż ulicy Bohaterów Monte Casino* tzw. „Monciak”, *wejdziemy na najdłuższe bałtyckie moło*

+ Zwiedzanie z przewodnikiem: Westerplatte + Główne Miasto Gdańsk:

(Droga Królewska ul. Długa i Długi Targ którą zdobiją liczne zabytki m.in. Ratusz Głównego Miasta, Dom Uphagena, Muzeum Bursztynu i Dwór Artusa. Przejdziemy wzdłuż Motławy w stronę Żurawia podziwiając widok na nowoczesną zabudowę Wyspy Spichrzów. Na Wyspę Spichrzów wejdziemy przez nową Kładkę św. Ducha, świetne miejsce na pamiątkowe zdjęcie. Pospacerujemy jedną z najbardziej uroczych uliczek – Mariacką. Możemy wejść do kościoła NMP i na wieżę widokową (dodatkowy bilet wstępu + ok. 10 zł)

**Po trasie możliwość postoju na posiłek tranzytowy w np. Mc. Donald, s lub możliwość dokupienia obiadu tranzytowego w cenie 40 zł/os (zupa, drugie danie, napój) lub 35 zł/os (drugie danie z napojem)*

Wyjazd.

Powrót pod szkołę w godzinach wieczornych.

KOLEJNOŚĆ ZWIEDZANIA MOŻE ULEC ZMIANIE

Świadczenia:

- transport lux autokarem marki, np. Mercedes, Volvo, Scania, MAN, Neoplan z WC, DVD, barkiem, uchylnymi siedzeniami,
- wyżywienie **zgodnie z programem**, śniadanie i kolacja w formie bufetu szwedzkiego, obiad serwowany
- 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
- zakwaterowanie w pensjonacie w Kątach Rybackich, 100 m od plaży 😊

Cena: 1500 zł/min. 40 os. - max. 45 os. płacących

Cena: 1550 zł/min. 35 os. - max. 39 os. płacących

Cena: 1690 zł/min. 30 os. - max. 34 os. płacących

+dodatkowo bilety wstępu/przewodnicy miejscowi od 220 zł/os do 260 /os*

(*kwota ta jest uzależniona od wyboru proponowanych punktów programu)

KWOTĘ NA BILETY WSTĘPU POTWIERDZAMY PRZED DOPLATĄ ZGODNIE Z OBOWIĄZUJĄCYMI CENNIKAMI

**Po trasie w pierwszym i ostatnim dniu wycieczki - możliwość postoju na posiłek tranzytowy w np. Mc. Donald, s lub możliwość dokupienia obiadu tranzytowego w cenie 45 zł/os (zupa, drugie danie, napój) lub 40 zł/os (drugie danie z napojem)*

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: **500 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 specjalistyczna 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 2700 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. Przepięstwa 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 potrąceń z tytułu rezygnacji z uczestnictwa.

Imię i nazwisko uczestnika.....

Podpis rodzica/opiekuna prawnego.....