OFERTA HANDLOWA

SZKOŁA CZARODZIEJÓW

AUTORSKI PROGRAM FABULARNY
W ŚWIECIE QUATRONUM

L27-LSCW2 • L27-LSCPE3 • L27-LSCKS4
L27-LSCN4 • L27-LSCBE4 • L27-LSCPE5
L27-LSCN6 • L27-LSCKS7

ŚWIAT MAGII CZEKA

Autorska historia, której uczestnik staje się częścią.

Wyobraź sobie miejsce, w którym magia nie kończy się na kartach książki. Stary zamek. Tajemnicze korytarze. Domy Szkoły. Profesorowie przekazujący uczniom wiedzę. Ukryte wiadomości, niezwykłe stworzenia, eksperymenty, zaklęcia i zagadki, których rozwiązanie może zmienić dalszy przebieg historii.

Nie oglądasz przygody z boku. **Stajesz się jej bohaterem.**



Szkoła Czarodziejów® to autorski program fabularny Quatronum dla dzieci i młodzieży, łączący świat fantasy, twórcze zajęcia, gry, ruch, zagadki i wielowątkową opowieść rozgrywającą się przez cały turnus. Jeżeli kochasz opowieści o magii, szkołach czarodziejów, niezwykłych stworzeniach, tajemniczych artefaktach i wielkich przygodach - właśnie znalazłeś swoje miejsce.

DLA KOGO JEST SZKOŁA CZARODZIEJÓW?

**NIE MUSISZ ZNAĆ ŻADNYCH ZAKLĘĆ.
WYSTARCZY, ŻE MASZ OCHOTĘ NA PRZYGODĘ.**

Szkoła Czarodziejów jest przeznaczona dla dzieci i młodzieży w wieku 8–18 lat, które chcą spędzić wakacje inaczej niż zwykle - wejść do świata fantasy, stać się częścią opowieści i przez cały turnus przeżywać ją razem z innymi uczestnikami.



W programie mogą uczestniczyć dzieci od 8 roku życia, samodzielne w zakresie podstawowych codziennych czynności, w tym higieny osobistej, jedzenia i ubierania się. Uczestnictwo wymaga również spełnienia warunków określonych w dokumentach Organizatora.

TO MIEJSCE DLA CIEBIE, JEŚLI:

KOCHASZ ŚWIATY FANTASY - Magia, niezwykłe stworzenia, tajemnicze artefakty, stare zamki i wielkie historie sprawiają, że wyobraźnia natychmiast zaczyna pracować.

LUBISZ ZAGADKI I TAJEMNICE - Szyfry, ukryte wiadomości, poszukiwania i fabularne misje brzmią dla Ciebie jak zaproszenie, a nie problem.

CHCESZ PRZEŻYĆ HISTORIĘ, A NIE TYLKO JĄ OGLĄDAĆ - Tutaj uczestnicy nie są publicznością. Podejmują wyzwania, zdobywają wiedzę, rozwiązują problemy i wpływają na wydarzenia.

MASZ W SOBIE CIEKAWOŚĆ - Chcesz eksperymentować, odkrywać, tworzyć i poznawać rzeczy, których nie spotyka się podczas zwykłego dnia.

LUBISZ DZIAŁAĆ Z INNYMI - Domy Szkoły, wspólne misje, turnieje i zadania tworzą mnóstwo okazji do współpracy, integracji i zawierania nowych znajomości.

A MOŻE DOPIERO SZUKASZ SWOJEGO MIEJSCA? - Nie musisz być ekspertem od fantasy ani przyjeżdżać ze znajomymi. Wystarczy otwartość na nowe doświadczenia i gotowość, żeby dać się wciągnąć w opowieść.

NIE SZUKAMY WYBRANYCH.
TO PRZYGODA WYBIERA CIEBIE.

WAKACJE 2027

WYBIERZ SWOJĄ HISTORIĘ

Osiem turnusów. Pięć niezwykłych miejsc. Osiem różnych opowieści.

05.07-16.07.2027 • PAŁAC WĄSOWO

„ZWIERCIADŁO TYSIĄCA ZAKLĘĆ”

Kod turnusu: [L27-LSCW2]

3499 zł
ZA UCZESTNIKA / TURNUS

Czas trwania: **11 noclegów**

Zakwaterowanie: **w Pałacu Szczanieckich / Domku Ogrodnika**

12.07-23.07.2027 • ZAMEK W PĘZINIE

„STRAŻNIK ZAKLĘTEJ BRAMY”

Kod turnusu: [L27-LSCPE3]

3499 zł
ZA UCZESTNIKA / TURNUS

Czas trwania: **11 noclegów**

Zakwaterowanie: **w bryle zamku**

18.07-23.07.2027 • ZAMEK KSIĄŻ

„BRACTWO SREBRNEJ RÓŻDŻKI”

Kod turnusu: [L27-LSCKS4]

1999 zł
ZA UCZESTNIKA / TURNUS

Czas trwania: **5 noclegów**

Zakwaterowanie: **w hotelu przyzamkowym na terenie kompleksu zamkowego**

noclegi w historycznej lokalizacji • pełne wyżywienie • autorski program fabularny • opieka kadry • pakiet czarodzieja • niezapomniane wrażenia

Liczba miejsc ograniczona.
Rezerwacja wymaga 500 zł zadatku (do 5 dni roboczych).
Pozostała kwota płatna najpóźniej 30 dni przed rozpoczęciem turnusu.

WAKACJE 2027

WYBIERZ SWOJĄ HISTORIĘ

Osiem turnusów. Pięć niezwykłych miejsc. Osiem różnych opowieści.

19.07-30.07.2027 • ZAMEK KRÓLEWSKI W NIEPOŁOMICACH

„PIERŚCIEŃ MISTRZA RUN”

Kod turnusu: [L27-LSCN4]

Czas trwania: **11 noclegów**

Zakwaterowanie: **w bryle zamku**

3499 zł
ZA UCZESTNIKA / TURNUS

19.07-30.07.2027 • PAŁAC BIEDRUSKO

„ZŁAMANA RÓŻDŻKA”

Kod turnusu: [L27-LSCBE4]

Czas trwania: **11 noclegów**

Zakwaterowanie: **w bryle pałacu**

3499 zł
ZA UCZESTNIKA / TURNUS

26.07-31.07.2027 • ZAMEK W PĘZINIE

„PIEŚŃ PŁONĄCEGO GRYFA”

Kod turnusu: [L27-LSCPE5]

Czas trwania: **5 noclegów**

Zakwaterowanie: **w bryle zamku**

1999 zł
ZA UCZESTNIKA / TURNUS

noclegi w historycznej lokalizacji • pełne wyżywienie • autorski program fabularny • opieka kadry • pakiet czarodzieja • niezapomniane wrażenia

Liczba miejsc ograniczona.
Rezerwacja wymaga 500 zł zadatku (do 5 dni roboczych).
Pozostała kwota płatna najpóźniej 30 dni przed rozpoczęciem turnusu.

WAKACJE 2027

WYBIERZ SWOJĄ HISTORIĘ

Osiem turnusów. Pięć niezwykłych miejsc. Osiem różnych opowieści.

02.08-13.08.2027 • ZAMEK KRÓLEWSKI W NIEPOŁOMICACH

„KODEKS AIRY MENTES”

Kod turnusu: [L27-LSCN6]

Czas trwania: **11 noclegów**

Zakwaterowanie: **w bryle zamku**

3499 zł
ZA UCZESTNIKA / TURNUS

09.08-20.08.2027 • ZAMEK KSIĄŻ

„KRYSZTAŁ SIEDMIU MOCY”

Kod turnusu: [L27-LSCKS7]

Czas trwania: **11 noclegów**

Zakwaterowanie: **w hotelu przyzamkowym na terenie kompleksu zamkowego**

3599 zł
ZA UCZESTNIKA / TURNUS

noclegi w historycznej lokalizacji • pełne wyżywienie • autorski program fabularny • opieka kadry • pakiet czarodzieja • niezapomniane wrażenia

Liczba miejsc ograniczona.
Rezerwacja wymaga 500 zł zadatku (do 5 dni roboczych).
Pozostała kwota płatna najpóźniej 30 dni przed rozpoczęciem turnusu.

POCZĄTEK TURNUSU

PIERWSZY WIECZÓR ZMIENIA WSZYSTKO

Po uroczystej kolacji rozpoczyna się inauguracja nowego turnusu. **Każdy uczestnik otrzymuje szatę Czarodzieja i poznaje Dom Krainy Quatronum, którego częścią pozostanie przez cały turnus.**

DOM

Drużyna, z którą uczestnik przeżywa historię i zdobywa punkty.

MISJE

Zadania, zagadki i wydarzenia rozwijające fabułę turnusu.

PROFESOROWIE

Kadra prowadząca uczestników przez zajęcia i świat Quatronum.

Przyjeżdżasz jako uczestnik.

Pierwszego wieczoru zostajesz przydzielony do Domu i stajesz się uczniem Szkoły.

Przyszłym Czarodziejem.

PROGRAM

WYDZIAŁ NAUK STOSOWANYCH

Zajęcia są częścią historii - nie kolejnym planem lekcji.

ZIELARSTWO

Rośliny, ich właściwości, historia i tradycyjne zastosowania.

KRYPTOGRAFIA

Szyfry, zakodowane wiadomości i sztuka odkrywania ukrytych informacji.

TAJNIKI MAGII OCHRONNEJ

Podstawowe umiejętności reagowania w wybranych sytuacjach i niesienia pomocy.

WARSZTAT KREATYWNOŚCI

Wyobraźnia, nieszablonowe myślenie i poszukiwanie nieoczywistych rozwiązań.

ELIKSIRY I EKSPERYMENTY

Doświadczenia inspirowane fizyką i chemią, przedstawione w świecie Szkoły Czarodziejów.

PROGRAM

WYDZIAŁ UMIEJĘTNOŚCI NADZWYCZAJNYCH

Niemożliwe jest początkiem czegoś niesamowitego.

WRÓŻBIARSTWO

Zabawa historycznymi i kulturowymi sposobami przepowiadania przyszłości i odkrywania tajemnic przeszłości.

SZTUKA ZAKLĘĆ

Nauka autorskich zaklęć świata Quatronum oraz wykorzystywanie ich podczas zajęć, zagadek i misji.

HISTORIA MAGII

Legendy, wierzenia i magiczne tradycje pochodzące z różnych kultur i epok.

RUNY I DAWNE ZNAKI

Poznawanie symboli i dawnych systemów znaków oraz wykorzystywanie ich w zadaniach fabularnych.

RÓŻDŻKOZNAWSTWO

Rodzaje, budowa i znaczenie różdżek w autorskim świecie Szkoły Czarodziejów.

TALIZMANY I AMULETY

Niezwykłe przedmioty, ich rodzaje, historia, symbolika i znaczenie w różnych kulturach.

MAGICZNE STWORZENIA

Smoki, bestie i niezwykłe istoty znane z mitologii, legend oraz świata Quatronum.

PROGRAM

WYDZIAŁ ROZRYWKI NIEKONWENCJONALNEJ

Bo każda wielka przygoda potrzebuje chwili oddechu.

QUATRO

Autorska sportowa gra świata Quatronum, łącząca ruch, strategię, współpracę i rywalizację drużynową.

RYTM I EKSPRESJA

Taniec, ruch i poznawanie różnych stylów tanecznych.

SZACHY I STRATEGIA

Podstawy gry w szachy, planowania i strategicznego myślenia.

ŚWIAT CZARODZIEJÓW

Autorska gra karciana łącząca logiczne myślenie, strategię i rywalizację.

GRY I ZABAWY

Aktywności ruchowe, integracyjne i zespołowe - również na świeżym powietrzu.

FABRYKA GŁOSU

Podstawy emisji głosu, recytacji, interpretacji oraz pracy z wybranymi utworami.

NIE WSZYSTKO JEST LEKCJĄ

Turnieje, nocne misje, zagadki i wielkie wydarzenia fabularne sprawiają, że historia trwa również po zakończeniu zajęć.

TURNIEJ QUATRO - Emocjonujące rozgrywki autorskiej gry sportowej Quatronum, w których liczą się ruch, strategia, współpraca i drużynowa rywalizacja.

DANCEFEAST - Turniej taneczny, podczas którego uczestnicy i Domy mogą zaprezentować swoje umiejętności, energię i kreatywność.

MISJE NOCNE - Wieczorne i nocne zadania rozwijające dodatkowe wątki historii.

ARCHIWUM TAJEMNIC - Zespołowe wyzwania logiczne inspirowane mechaniką escape room - wskazówki, szyfry i zagadki prowadzące do rozwiązania tajemnicy.

OCZARUJ MNIE GŁOSEM „OMG" - Turniej wokalny dla tych, którzy chcą oczarować publiczność głosem, interpretacją i sceniczną osobowością.

WIELKI TURNIEJ WIEDZY MAGICZNEJ - Quiz sprawdzający wiedzę o magii, legendach, niezwykłych stworzeniach oraz świecie Quatronum.

WIELKI FINAŁ - Każdy turnus posiada własny epizod fabularny. Uczestnicy stopniowo odkrywają jego historię, podejmują decyzje, realizują zadania i wspólnie zmierzają do wielkiego finału.

PAMIĄTKI WŁASNEJ HISTORII

Każdy uczestnik otrzymuje:

- szatę Czarodzieja szytą na miarę
- drewnianą różdżkę
- herb Domu Szkoły Czarodziejów
- świadectwo ukończenia Szkoły Czarodziejów
- legitymację Quatronum (dotyczy nowych uczestników)
- unikalną koszulkę z nadrukiem
- kolekcjonerską torbę Quatronum z logo
- zdjęcie pamiątkowe (dotyczy turnusów 12-dniowych)



Materiały potrzebne do realizacji programu zapewnia Organizator.

PRZYGODA, KTÓRA ROZWIJA

UCZYMY PRZEZ DZIAŁANIE

Zagadki wymagają myślenia. Misje - współpracy.
Eksperymenty - ciekawości. Gry - strategii.

Program został przygotowany tak, aby poprzez fabułę i zabawę rozwijać umiejętności przydatne daleko poza światem fantasy.

KREATYWNOŚĆ

LOGICZNE MYŚLENIE

KOMUNIKACJA

PRACA ZESPOŁOWA

SAMODZIELNOŚĆ

ROZWIĄZYWANIE PROBLEMÓW

Każdego dnia uczestników czeka aż 6 godzin pełnych przygód, wyzwań i niezwykłych zajęć oraz 1,5 godziny programu wieczornego.

Starannie dobrana tematyka oraz osadzenie zajęć w świecie fantasy sprawiają, że zdobywanie nowych umiejętności staje się naturalną częścią zabawy i przygody. Uczestnicy uczą się poprzez działanie, eksperymentowanie, współpracę i rozwiązywanie problemów - w atmosferze sprzyjającej ciekawości i kreatywności. Zakres oraz sposób realizacji wybranych zajęć może być dostosowany do pory roku i aktualnych warunków atmosferycznych.

HISTORYCZNE WNĘTRZA CZĘŚCIĄ ATMOSFERY



Sale i przestrzenie do dyspozycji uczestników: Do realizacji programu wykorzystujemy kilka sal zajęciowych oraz dostępne przestrzenie zamku, pałacu lub fortu. W zależności od charakteru zajęć i warunków atmosferycznych korzystamy również z terenu otaczającego obiekt. Dzięki temu część przygód, gier i wydarzeń fabularnych może rozgrywać się zarówno we wnętrzach, jak i na zewnątrz. Wszystkie aktywności odbywają się pod opieką kadry.

Zakwaterowanie: Uczestnicy mieszkają w pokojach 2-6 osobowych - samodzielnych lub typu „studio". W każdym znajduje się łazienka. Pokoje wyposażone w łóżka (w tym łóżka turystyczne tzw. „dostawki" oraz wersalki), szafę, stolik, krzesełko, gniazdko elektryczne. O miejscu zakwaterowania decyduje kierownik wypoczynku.

WYCIECZKI FAKULTATYWNE

Jeszcze więcej przygód poza murami zamku.

Podczas wybranych turnusów uczestnicy mogą wziąć udział w dodatkowo płatnej wycieczce fakultatywnej. Jej program zależy od lokalizacji turnusu. **(udział jest dobrowolny i dodatkowo płatny - cena wycieczki: 250 zł)**

KSIĄŻ - PARK AKTYWNOŚCI „CZARODZIEJSKA GÓRA”

Przygoda na wysokości pełna przeszkód, wyzwań i dobrej zabawy. Trasy parku linowego pozwalają ćwiczyć równowagę, opanowanie i pewność siebie, a dodatkową atrakcją jest wieża wspinaczkowa. Zróżnicowany poziom trudności umożliwia udział zarówno młodszym, jak i starszym uczestnikom. (Wycieczka dostępna wyłącznie dla uczestników turnusów 12-dniowych.)

WĄSOWO - PIRACKI PARK ROZRYWKI, KOŚCIAN

Pełen przygód park w pirackiej scenerii, w którym na uczestników czekają m.in. Domek Kapitana Chlupa, Młyńskie Koło, Domek Iluzji, Świat Bajek, pływające łódeczki i Piracka Kolejka Parkowa. Jedną z największych atrakcji jest rejs tratwą z Piratem.

NIEPOŁOMICE - KOPALNIA SOLI BOCHNIA

Podziemna podróż przez historię jednej z najstarszych kopalń soli w Polsce. Multimedialna ekspozycja pozwala uczestnikom przenieść się od czasów średniowiecznych aż do współczesności, poznając historię wydobycia soli, dawne techniki górnicze oraz postacie związane z dziejami kopalni i Bochni.

WYCIECZKI FAKULTATYWNE

Jeszcze więcej przygód poza murami zamku.

PĘZINO - PARK LINOWY „TARZANIA”, SZCZECIN-GŁĘBOKIE

Park linowy pełen przeszkód i wyzwań dostosowanych do uczestników w różnym wieku. Na trasach czekają m.in. skok Tarzana, Pal Buszmena i ścianka wspinaczkowa. Zabawa rozwija równowagę, opanowanie i pewność siebie, a zróżnicowany poziom tras pozwala dopasować wyzwanie do możliwości uczestnika. (Wycieczka dostępna wyłącznie dla uczestników turnusów 12-dniowych.)

BIEDRUSKO - PYRLAND PARK LINOWY, POZNAŃ

Pyrland Park Linowy to miejsce aktywnej zabawy, w którym różnorodność tras i atrakcji pozwala każdemu znaleźć wyzwanie dopasowane do swoich możliwości. Pokonywanie przeszkód rozwija równowagę i koordynację, uczy opanowania i odpowiedzialności, a także pomaga przełamywać własne bariery i oswajać lęk wysokości.



PEŁNE WYŻYWIENIE
KADRA | BEZPIECZEŃSTWO

WYŻYWIENIE - Śniadanie w formie bufetu, dwudaniowy obiad, podwieczorek, kolacja z ciepłym daniem, napoje i stały dostęp do wody pitnej.

KADRA - Kadrę tworzą doświadczeni wychowawcy i instruktorzy o zróżnicowanych kompetencjach - m.in. pedagogicznych, artystycznych, aktorskich i organizacyjnych. Kadra kierownicza i wychowawcza spełnia formalne wymagania dotyczące zorganizowanego wypoczynku dzieci i młodzieży. Organizator prowadzi proces rekrutacji oraz regularne szkolenia kadry, ze szczególnym uwzględnieniem bezpieczeństwa uczestników.

DIETY SPECJALNE - Możliwość wykupienia diety wegetariańskiej, wegańskiej, bezlaktozowej lub bezglutenowej - zgodnie z aktualnymi warunkami Organizatora **(płatne dodatkowo: +255 zł dla turnusów 12-dniowych / +130 zł dla turnusów 6-dniowych)**

Organizatorem, posiadającym niezbędne uprawnienia do organizacji wypoczynku dzieci i młodzieży jest:

QUBUS Group Sp. z o.o.

40-750 Katowice, ul. Boya Żeleńskiego 68

NIP 954-274-52-73 • REGON 243377021 • KRS 0000477970

Spółka wpisana jest do Rejestru Organizatorów Turystyki i Pośredników Turystycznych Marszałka Województwa Śląskiego pod numerem 1016, posiadająca gwarancję ubezpieczeniową.

ZABIERZ SIĘ Z NAMI

Transport organizatora „Tam i Powrót”
Realizowany przy grupie minimalnej 5 osób z miast: Gdańsk Główny, Warszawa Centralna, Katowice, Kraków, Łódź, Wrocław Główny, Poznań Główny. Transport łączony, kolejowo-autokarowy - pociągi klasy ekonomicznej z obowiązkową rezerwacją miejsc (klasa 2) oraz autokary klasy turystycznej. **(płatne dodatkowo +350 zł)**

Transport Organizatora w jedną stronę tylko tam lub tylko powrót
Transport Organizatora w jedną stronę realizowany przy grupie minimalnej 5 osób z miast: Gdańsk Główny, Warszawa Centralna, Katowice, Kraków, Łódź, Wrocław Główny, Poznań Główny. Transport łączony, kolejowo-autokarowy - pociągi klasy ekonomicznej z obowiązkową rezerwacją miejsc (klasa 2) oraz autokary klasy turystycznej. **(płatne dodatkowo +250 zł)**



Transport organizatora „Tam i Powrót” oraz w jedną stronę są dodatkowo płatne. Zmiana formy transportu może nastąpić najpóźniej na 30 dni przed rozpoczęciem turnusu. Szczegółowa informacja transportowa - miejsce zbiórki, godziny, trasa i dane osoby odpowiedzialnej - przekazywana jest przed rozpoczęciem turnusu.

REZERWACJA

TWOJA HISTORIA
ZACZYNA SIĘ TUTAJ

SZKOŁA CZARODZIEJÓW

Autorski świat. Autorska historia. Prawdziwa przygoda.

ZAREZERWUJ MIEJSCE
Rezerwacji dokonasz poprzez panel rezerwacyjny na stronie www.Quatronum.pl

1. Wybierz turnus
Wskaż termin, miejsce i historię, w której chcesz wziąć udział.

2. Dokonaj rezerwacji
Wypełnij formularz uczestnika w panelu rezerwacyjnym na naszej stronie **www.quatronum.pl** w zakładce **Rezerwacje**

3. Wpłać zadatek 500 zł (do 5 dni roboczych)
W przypadku wyboru ubezpieczenia od kosztów rezygnacji, składkę należy opłacić wraz z zadatkiem.

4. Pozostałą kwotę wpłać najpóźniej 30 dni przed rozpoczęciem turnusu.

Dane do przelewu:
QUBUS GROUP Sp. z o.o.
40-750 Katowice, ul. Boya Żeleńskiego 68
Numer konta bankowego:
ALIOR BANK 11 2490 0005 0000 4600 5848 3177
w tytule: imię i nazwisko uczestnika oraz KOD turnusu

1. Każda forma wypoczynku, organizowana przez QUBUS Group Sp. z o.o. z siedzibą w Katowicach jest zgłaszana w Śląskim Kuratorium Oświaty.

2. Informacje dotyczące transportu: Transport Organizatora: miasta, z których organizowany jest transport na poszczególne formy wypoczynku, wpisane są do druku Umowy o świadczenie usług turystycznych. Transport kolejowo-autokarowy, odbywa się:

- Pociągami TLK, EIC, lub IC klasy ekonomicznej (klasa 2 z obowiązkową rezerwacją miejsc) przy czym dla każdego Uczestnika przewidziany jest bilet ze zniżką szkolną. W przypadku braku dokumentu uprawniającego do zniżki szkolnej Opiekun Prawny zobowiązany jest do poinformowania Organizatora o braku wymaganych dokumentów oraz pokrycia dopłaty do pełnego biletu.
- Autokarami klasy turystycznej.
- Uczestnicy pierwszego dnia turnusu wyjeżdżają ze wskazanego miejsca transportowego zazwyczaj w godzinach porannych (czasami wczesno porannych), a wracają z turnusu w godzinach popołudniowych bądź wieczornych. Miejsce oraz godzina zbiórki w danym mieście publikowane są w Informacji Transportowej przesłanej e-mailem , oraz w panelu rezerwacji użytkownika na 7 dni przed rozpoczęciem turnusu . Informacja zawiera również dane dotyczące środka transportu, trasy przejazdu, godzin wyjazdu, dojazdu do miejsca zakwaterowania, godzin powrotu oraz osoby odpowiedzialnej, z ramienia organizatora, za przeprowadzenie transportu - jej imię oraz numer telefonu. Transport własny Rodzica: 7 dni przed rozpoczęciem turnusu w Informacji Transportowej przesłanej e-mailem , oraz w panelu rezerwacji użytkownika informujemy Rodziców, niekorzystających z transportu organizatora, o której należy przywieźć dziecko do zamku w pierwszym dniu wypoczynku oraz o której należy dziecko odebrać w ostatnim dniu wypoczynku. Rodzic, który nie odbierze Uczestnika w godzinach określonych w Informacji Transportowej ponosi dodatkowe koszty w wysokości 100 zł za każdą rozpoczętą godzinę. Uczestnik może zostać odebrany przez osobę niebędącą Rodzicem lub Opiekunem Prawnym, po spełnieniu wymagań określonych w Ogólnych Warunkach Uczestnictwa.

3. Informacja dotycząca rozpoczęcia i zakończenia każdej formy wypoczynku (każdego turnusu): Każdy turnus rozpoczyna się obiadem ok godziny 14.00 - 15.30 w zależności od godziny przybycia na zamek/do pałacu/do obiektu - w pierwszym dniu turnusu, a kończy śniadaniem ok. godziny 8.00 - 9.00 w zależności od zaplanowanego transportu powrotnego. Dodatkowo w ostatnim dniu uczestnik, korzystający z transportu organizatora, otrzymuje suchy prowiant na drogę. Informujemy, że dzień pierwszy i ostatni przeznaczony jest na czynności organizacyjne, a nie właściwy wypoczynek.

4. Informacja dotycząca kontaktu rodzica/prawnego opiekuna z uczestnikiem wypoczynku: Rodzic/prawny opiekun może kontaktować się ze swoim dzieckiem (uczestnikiem wypoczynku) na telefon komórkowy dziecka w czasie ciszy poobiedniej, kiedy uczestnik przebywa w swoim pokoju, w czasie pobytu dzieci na zajęciach telefony komórkowe uczestnicy mają obowiązek pozostawiania w pokoju, za wyjątkiem wycieczek. Rodzic/prawny opiekun może zasięgnąć informacji o swoim dziecku wyłącznie od kierownika turnusu w określonych godzinach. Numer telefonu kierownika turnusu oraz godziny kontaktu będą podane w informacji transportowej, która zostanie przesłana e-mailem , oraz w umieszczona wpanelu rezerwacji użytkownika. W trakcie trwania wypoczynku Rodzic nie może kontaktować się z wychowawcą/opiekunem dziecka.

5. Informacje dla rodziców korzystających z dofinansowania DO WYPOCZYNKU Z ZAKŁADOWEGO FUNDUSZU ŚWIADCZEŃ SOCJALNYCH I/LUB INNYCH DOFINANSOWAŃ: Organizator Turystyki QUBUS Group Sp. z o. o. z siedzibą w Katowicach wystawia faktury potwierdzające udział dziecka w zorganizowanym wypoczynku, faktury wystawia się na prośbę rodzica zaznaczoną w panelu użytkownika podczas rezerwacji, bądź przesłaną e-mailem na adres qubus@qubusgroup.com.pl. Prośba powinna zawierać dokładne informacje, co ma znajdować się na fakturze (zgodnie z regulaminem zakładowego funduszu świadczeń socjalnych lub innych dokumentów). Organizator wystawia fakturę VAT marża do 21 dni od dnia zakończenia imprezy turystycznej i przesyła w formie elektronicznej na wskazany adres e-mail. Wszystkie faktury wystawiane są na Rodzica (klienta) zgodnie z zaznaczeniem w panelu użytkownika na dane zawarte w polu „dane do faktury" lub na dane przesłane w wiadomości e-mail do Organizatora. Organizator wystawia zaświadczenia, faktury zaliczkowe lub jakiekolwiek inne dokumenty do 21 dni od dnia przyjęcia e-maila ze stosowną prośbą Rodzica.



QUATRONUM