



Zamów wycieczkę,
zgarniaj punkty
- odbieraj nagrody!

Punktuj
Wycieczki

KAŻDA
Wycieczka
=
PUNKTY

www.kompas.pl/szkolne

O PROGRAMIE:

Zapraszamy Państwa do naszego wyjątkowego i jedyne w Polsce programu lojalnościowego dla szkół i przedszkoli **"Punktuj wycieczki!"**. Uczestnikiem programu może zostać każda szkoła/przedszkole lub jednostka edukacyjna, która skorzysta z oferty BTA Kompas i wyjedzie na zorganizowaną wycieczkę szkolną.

Punkty przydzielane są za wycieczki wedle poszczególnych ilości uczestników:

WYCIECZKI WIELODNIOWE:

Wycieczki powyżej 41 uczestników – **100 pkt.**

Wycieczki 35-40 uczestników – **75 pkt.**

Wycieczki 25-34 uczestników – **50 pkt.**

Wycieczki 24-15 uczestników – **25 pkt.**

WYCIECZKI JEDNODNIOWE:

Wycieczki powyżej 41 uczestników – **25 pkt.**

Wycieczki 35-40 uczestników – **20 pkt.**

Wycieczki 25-34 uczestników – **15 pkt.**

Wycieczki 24-15 uczestników – **10 pkt.**

JAK PRZYSTĄPIĆ DO PROGRAMU?

Wystarczy zamówić dowolną wycieczkę szkolną z naszej bogatej oferty, która jest dostępna na stronie: www.kompas.pl/szkolne.

Wraz z wystawieniem i zrealizowaniem umowy Szkoła staje się uczestnikiem powyższego programu.

WYMIANA PUNKTÓW NA NAGRODY:

To Państwo decydujecie na jaką nagrodę chcecie wymienić zebrane punkty. Powyższy katalog zawiera różnorodnie nagrody elektroniczne, sportowe czy wyposażenia klas. Po zebraniu wymaganej ilości punktów na daną nagrodę, wysyłają Państwo zebrane oryginały umów na których widnieją ilości przyznanych punktów.

Na podstawie dostarczonych dokumentów Szkoła otrzymuje wybraną nagrodę z katalogu.

Zamów wycieczkę już dziś!

Zbieraj punkty

Odbieraj nagrody



Tablet

Tablet z „rysikiem” umożliwia bardziej precyzyjną pracę – świetny do notatek, szkiców czy edukacyjnych aplikacji



Laptop

Laptop do codziennej pracy w szkole, idealny dla nauczycieli i uczniów. Wydajny procesor i szybki dysk zapewniają płynną obsługę programów edukacyjnych i wideolekcji. Duży ekran chroni wzrok, a wytrzymała obudowa i długa bateria sprawdzają się w klasie i w terenie.



Drukarka

Kompaktowa monochromatyczna drukarka laserowa, idealna do szkół, bibliotek i sal komputerowych. Oferuje szybki druk i bezprzewodowe połączenie Wi-Fi, ułatwiając pracę w sieci. Niewielkie rozmiary i prosty design sprawiają, że jest praktyczną nagrodą dla uczniów i nauczycieli.



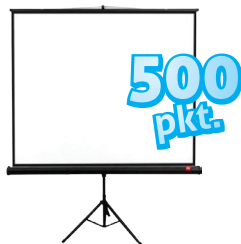
Drukarka 3D

Nowoczesna drukarka 3D z funkcją Wi-Fi, idealna do szkół. Umożliwia druk w wielu kolorach dzięki systemowi automatycznego przełączania filamentów. Duży obszar roboczy i wysoka jakość wydruków wspierają kreatywność oraz rozwój umiejętności technicznych uczniów.



Projektor

Projektor multimedialny łączy funkcjonalność z wygodą użytkowania. Zapewnia wyraźny obraz, obsługuje bezprzewodowe przesyłanie treści i aplikacje streamingowe. Lekki, kompaktowy i łatwy w obsłudze, idealny do domowego kina, prezentacji oraz mobilnej rozrywki.



Ekran na statywie

Przenośny ekran projekcyjny idealny do sal, prezentacji i zastosowań mobilnych. Powierzchnia zapewnia wyraźny obraz, regulacja formatu i kąt ustawienia umożliwia dopasowanie do różnych źródeł. Konstrukcja na trójnogu ułatwia transport i przechowywanie.



Przenośny głośnik bluetooth

Głośnik mobilny JBL Charge 5 to przenośne urządzenie audio łączące wysoką jakość dźwięku z funkcją powerbanku. Wodoodporny i wytrzymały sprawdzi się podczas imprez plenerowych oraz w codziennym użytkowaniu.



Laminator

Laminator A4 to niezawodne urządzenie do trwałego zabezpieczenia materiałów dydaktycznych. Umożliwia szybkie laminowanie bez wałków i przedłuża żywotność kart edukacyjnych, materiałów wizualnych i pomocy naukowych, stanowiąc praktyczne rozwiązanie dla szkół.



Bindownica

Bindownica to solidne urządzenie biurowe do trwałego oprawiania dokumentów w spirale plastikowe. Idealna w szkołach i bibliotekach, pozwala tworzyć materiały edukacyjne i zbiór prac uczniów. Intuicyjna obsługa i solidna konstrukcja zapewniają komfort i efektywność pracy.



Zestaw 5 piłek (noga)

Trwała piłka do piłki nożnej, idealna na boiska szkolne i zajęcia wychowania fizycznego. Rozwija umiejętności sportowe, koordynację i współpracę w zespole. Doskonała jako nagroda dla młodych sportowców i do aktywnej zabawy na świeżym powietrzu.



Zestaw 5 piłek (siatkówka)

Trwała piłka do siatkówki, idealna na boiska szkolne i zajęcia wychowania fizycznego. Rozwija umiejętności sportowe, koordynację i współpracę w zespole. Doskonała jako nagroda dla młodych sportowców i do aktywnej zabawy na świeżym powietrzu.



Zestaw 5 piłek (koszykówka)

Trwała piłka do koszykówki, idealna na boiska szkolne i zajęcia wychowania fizycznego. Rozwija umiejętności sportowe, koordynację i współpracę w zespole. Doskonała jako nagroda dla młodych sportowców i do aktywnej zabawy na świeżym powietrzu.



Zestaw do Unihokeja

Zestaw do unihokeja dla szkół podstawowych i średnich, zawierający 12 kijów i 6 piłek, umożliwia organizację gier zespołowych. Kije są trwałe, bezpieczne i odpowiednie dla graczy lewo- i praworęcznych, wspierając naukę oraz rozwój umiejętności sportowych.



3x Zestaw do Badmingtona

Zestaw do badmingtona dla szkół podstawowych i średnich, idealny do zajęć WF i rekreacyjnych turniejów. Zawiera raketki, lotki, siatkę i słupki, zapewnia trwałość i łatwy montaż. Pokrowiec ułatwia przechowywanie i transport sprzętu.



Stół do tenisa stołowego

Solidny stół do tenisa stołowego z możliwością składania, wyposażony w kilka ułatwiających transport i przechowywanie. Idealny do sal gimnastycznych i świetlic szkolnych, wspierający rozwój sprawności fizycznej i współpracy w grupie. Doskonały wybór jako nagroda dla aktywnych uczniów i nauczycieli wychowania fizycznego.



Stół do piłkarzyków

Główne cechy:

- figurki piłkarzyków z najtrwalszego tworzywa,
- chromowane tuleje,
- piłkarzyki i prowadnice - zabezpieczone gumowymi stoperami,
- regulacja wysokości wszystkich nóg,
- dwa liczniki bramek.



Znaczniki dla zawodników

Znacznik piłkarski w formie siateczkowej koszulki, idealny do treningów piłki nożnej, koszykówki, siatkówki i innych sportów drużynowych. Zapewnia komfort i swobodę ruchów. Doskonały jako nagroda promująca aktywność fizyczną i współpracę w zespole.



10000
pkt.

Robot edukacyjny Emys z pięcioma zestawami edukacyjnymi

Robot edukacyjny EMYS™ wspiera naukę języka angielskiego u dzieci poprzez zabawę, gry i piosenki. Reaguje na dotyk, wyraża emocje i prowadzi interaktywne konwersacje. W zestawie akcesoria i kompatybilność z dodatkowymi zestawami poszerzają możliwości nauki.



650
pkt.

Zestaw sensoryczny: Mata sensoryczna, piasek kinetyczny, kamienie sensoryczne

Mata sensoryczna stymuluje czucie głębokie i równowagę, a różnorodna faktura zachęcają do ruchu i eksploracji dotykowej. Piasek kinetyczny z foremkami rozwija motorykę, wyobraźnię i koncentrację. Kamienie sensoryczne wspierają równowagę i koordynację u dzieci.



550
pkt.

Model anatomiczny

Model anatomiczny tułowia bez narządów płciowych to edukacyjna pomoc dydaktyczna do nauki anatomii człowieka. Składa się z 18 precyzyjnie odwzorowanych elementów, m.in. serca, płuc, wątroby i jelit, umieszczonych na stabilnej podstawie, idealny do nauki i prezentacji.



300
pkt.

Mikroskop cyfrowy

Mikroskop cyfrowy to nowoczesne narzędzie edukacyjne do badania próbek biologicznych, minerałów i materiałów. Zapewnia wyraźny obraz dzięki powiększeniu i diodom LED. Wbudowana bateria i możliwość podłączenia do komputera czynią go wszechstronnym narzędziem do pracowni edukacyjnych.

1900
pkt.



Fantom reanimacyjny

Profesjonalny zestaw do nauki resuscytacji krążeniowo-oddechowej z wykorzystaniem defibrylatora AED. Zawiera fantomy z wskaźnikiem LED i trenażer AED, umożliwiając praktyczne opanowanie pierwszej pomocy. Idealne narzędzie edukacyjne dla uczniów i nauczycieli.

1600
pkt.



Dywan sensoryczny

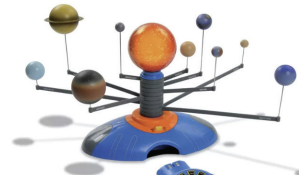
Sensoryczny dywan to miękka mata stymulująca zmysły dotyku i równowagi. Różnorodna faktura zachęca dzieci do eksploracji, wspierając rozwój motoryki, koncentracji i samoregulacji emocji. Idealny do stref relaksu i terapii sensorycznej.



650
pkt.

5x Laboratorium chemiczne

Edukacyjny zestaw chemiczny pozwala dzieciom 8+ przeprowadzić 150 bezpiecznych eksperymentów z codziennymi materiałami, takimi jak sól czy ocet. Rozwija ciekawość, logiczne myślenie i umiejętności manualne, wprowadzając w fascynujący świat nauki.



300
pkt.

Planety układ słoneczny

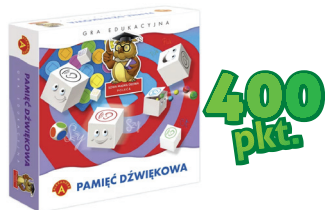
Model Układ Słoneczny to interaktywna pomoc edukacyjna, pokazująca ruch planet wokół podświetlanego Słońca. Zawiera osiem planet i Plutona oraz nagranie w języku angielskim z ciekawostkami o kosmosie, wzbogacając naukę i obserwację układu planetarnego.



Zestaw Długopisów 3D (5 SZT.)

Długopis 3D pozwala rysować w powietrzu i tworzyć trójwymiarowe modele. W zestawie 75 m kolorowych filamentów i szablony do projektów. Idealny dla uczniów, rozwija wyobraźnię, zdolności manualne i pasję do nowych technologii.

500 pkt.



Zestaw edukacyjnych gier planszowych:

„Pamięć Dźwiękowa”, „Bójka na czytanie”, „Logopotyczki szumiące”, „Cortex”, „UNO”, „Dobble”

Zestaw gier planszowych i karcianych, m.in. „Pamięć Dźwiękowa”, „Cortex”, „UNO” i „Dobble”, wspiera naukę poprzez zabawę. Rozwija pamięć, spostrzegawczość, logiczne myślenie, koncentrację i współpracę, zachęcając uczniów do kreatywnej i edukacyjnej rozrywki w szkole i w domu.

400 pkt.



Zestaw Klocków:

Klocki Waffle, Klocki Magnetyczne, słomki konstrukcyjne

Zestawy kreatywnych klocków i słomek pozwalają dzieciom budować płaskie i przestrzenne konstrukcje, rozwijając wyobraźnię, zdolności manualne, logiczne myślenie i koncentrację. Bezpieczne i komfortowe elementy zapewniają długie godziny twórczej zabawy.

500 pkt.



Zestaw animacyjny:

Chusta animacyjna, 2x worek do skakania, 2x szczudła kubekowe

Zestaw do zabaw ruchowych z chustą animacyjną, dwoma workami do skakania i dwoma szczudłami kubekowymi. Wspiera koordynację, równowagę, sprawność fizyczną i pracę zespołową. Idealny jako nagroda dla uczniów, zachęcająca do aktywnej zabawy w sali lub na świeżym powietrzu.

400 pkt.



Zestaw tablica magnetyczna oraz tablica korkowa z zapasem papieru ksero

Praktyczny zestaw z tablicą magnetyczną, korkową i zapasem papieru ksero idealny do sal i biur szkolnych. Ułatwia prezentowanie materiałów, notatek oraz organizację pracy grupowej i indywidualnej. Doskonały jako nagroda wspierająca codzienną naukę i pracę.

250 pkt.



Filipcharty

Solidna tablica magnetyczna na trójnogu, idealna do prezentacji i zajęć interaktywnych. W zestawie flamastry, magnesy i gąbka. Regulowana wysokość i mobilna konstrukcja sprawiają, że flipchart sprawdzi się w salach lekcyjnych, warsztatach i szkoleniach.

200 pkt.



Zestaw plastyczny (kartki kolorowe, kredki, mazaki, ołówki itp.)

Zestaw artystyczny z kolorowymi kartkami, kredkami, mazakami i ołówkami, idealny do rozwijania wyobraźni i talentów. Umożliwia tworzenie prac plastycznych, kartek i projektów szkolnych.

500 pkt.



Zestaw biurowy

(kleje, zszywki, dziurkacze, karteczki, długopisy itp.)

Zestaw przyborów biurowych z długopisami, klejami, zszywkami, dziurkaczem i karteczkami, niezbędny do pracy szkolnej i biurowej. Ułatwia organizację materiałów i przygotowanie dokumentów.

500 pkt.



Zestaw 5 książek edukacyjnych AR (przedmioty do wyboru)

AR Books LibrARy to polska platforma z książkami edukacyjnymi w rozszerzonej rzeczywistości. Dzięki darmowej aplikacji dzieci mogą skanować ilustracje i uruchamiać interaktywne filmy 2D/3D, łącząc tradycyjne czytanie z nowoczesną, angażującą nauką.

300 pkt.



Kalendarz Nauczyciela

Kalendarz dla nauczycieli, ułatwiający planowanie zajęć, organizację pracy i śledzenie terminów. Zawiera układy tygodniowe i miesięczne, miejsce na notatki oraz przydatne przypomnienia edukacyjne.



Kubek Przystanek Drzewina

Ceramiczny kubek z kolorowym nadrukiem, praktyczny i trwały, idealny do domu, szkoły lub zajęć. Doskonale wprowadza radość i wyjątkowy charakter do codziennej przerwy na napój.

50 pkt.



Filiżanka na kawę

Elegancka filiżanka do kawy, herbaty i innych napojów gorących. Trwała i wygodna w użyciu, nadaje estetyczny wygląd na stole. Doskonała dla nauczycieli lub pracowników szkoły, wprowadza odrobinę codziennej przyjemności.

50 pkt.

Regulamin Programu Lojalnościowego "Punktuj wycieczki!"

§1. Postanowienia ogólne

- Regulamin określa zasady i warunki uczestnictwa w Programie Lojalnościowym Biura Turystyki Aktywnej Kompas sp. z o.o. z siedzibą w Gdańsku, wpisaną do Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem 0000208369, NIP 583-286-21-05, kapitał zakładowy w wysokości 62 000 zł, w całości opłacony, przy ul. Asesora 72, 80-119 Gdańsk, zwany dalej Organizatorem.
- Program Lojalnościowy dla szkół nie stanowi gry w rozumieniu przepisów ustawy z 19 listopada 2009 roku o grach hazardowych

§2. Definicje użyte w niniejszym Regulaminie oznaczają:

- Regulamin - niniejszy regulamin określa warunki i zasady uczestnictwa w Programie.
- Punkty - jednostki w Programie Lojalnościowym, które Uczestnik zbiera na swoim koncie i może je wymieniać na nagrody z Katalogu Nagród. Punkty naliczane są w wyniku sprzedaży oferty BTA Kompas z katalogów i ofert kierowanych do szkół.
- Uczestnik – szkoła korzystająca z usług Organizatora, reprezentowana przez Dyrektora.
- Katalog Nagród - lista nagród wraz z ich wartością nominalną oraz punktową, załączona do Regulaminu.

§3. Warunki uczestnictwa w Programie Lojalnościowym

W Programie Lojalnościowym mogą brać udział wszystkie szkoły publiczne i niepubliczne (Uczestnicy).

§4. Naliczenie i wymiana punktów w Programie Lojalnościowym

- Naliczenie punktów odbywa się po zrealizowaniu zawartej między stronami umowy. Uczestnik nie uzyskuje Punktów jeżeli umowa nie została faktycznie zrealizowana. Punkty przydzielane są za wycieczki wedle poszczególnych ilości uczestników:

WYCIEZKI WIELODNIOWE:

- Wycieczki powyżej 41 uczestników – 100 pkt.
- Wycieczki 35-40 uczestników – 75 pkt.
- Wycieczki 25-34 uczestników – 50 pkt.
- Wycieczki 24-15 uczestników – 25 pkt

WYCIEZKI JEDNODNIOWE:

- Wycieczki powyżej 41 uczestników – 25 pkt.
- Wycieczki 35-40 uczestników – 20 pkt.
- Wycieczki 25-34 uczestników – 15 pkt.
- Wycieczki 24-15 uczestników – 10 pkt.

- Punkty naliczone uczestnikowi nie mogą być przypisane na inną szkołę.
- Po uzyskaniu odpowiedniej ilości punktów Dyrekcja oświadcza na jaką nagrodę chce wymienić punkty.
- Wymagane jest posiadanie takiej ilości punktów, których ilość umożliwi wymianę ich na nagrodę.
- Proces zamiany Punktów na nagrody powoduje automatyczne odjęcie Uczestnikowi liczby Punktów równoważnej z wybraną nagrodą.

§ 5. Czas trwania Programu Lojalnościowego

- Program lojalnościowy rozpoczyna się wraz z ogłoszeniem niniejszego regulaminu na stronie www.kompas.pl i będzie trwał do 31 grudnia 2030 r.

§ 6. Odbiór nagród

- Na podstawie zadeklarowanej przez Uczestników specyfikacji wymiany punktów Kompas będzie miał maksymalnie 14 dni kalendarzowych na zrealizowanie zamówienia.
- Wszystkie nagrody z Katalogu będą przekazywane osobie albo wysłane do uczestników na adres wskazany w formularzu ogłoszenia za potwierdzeniem odbioru.
- Zamówionej nagrody nie można zwrócić ani wymienić na inną. W przypadku rezygnacji przez Uczestnika z odbioru nagrody po jej zamówieniu Organizator nie jest zobowiązany do zwrotu Punktów odjętych z Konta Uczestnika z tytułu zamówienia nagrody.

§ 7. Reklamacje

- Reklamacje dotyczące przebiegu Programu Lojalnościowego uczestnicy mogą składać do Kompas na piśmie.
- Reklamacje będą rozpatrywane w terminie 30 dni od daty ich otrzymania. Uczestnik zostanie powiadomiony o decyzji podjętej przez Kompas w terminie 7 dni roboczych od podjęcia decyzji.
- Decyzja w sprawie reklamacji złożonej przez Uczestnika będzie ostateczna.

§8. Obowiązki publicznoprawne związane z odbiorem nagród

- Podatek lub inne obciążenia publicznoprawne związane z uzyskaniem nagrody w Programie Lojalnościowym ponosi Uczestnik.
- Uczestnik oświadcza, iż znane mu są zasady odpowiedzialności podatkowej wynikającej z otrzymania przychodu w postaci nagród rzeczowych, a Organizator nie ponosi w tym zakresie żadnej odpowiedzialności.

§9. Regulamin Programu Lojalnościowego i jego zmiany

- Organizator jest uprawniony do zmiany warunków Regulaminu w każdym czasie, z poszanowaniem nabytych przez Uczestnika praw, o czym zawiadomi Uczestników za pośrednictwem poczty elektronicznej lub w inny skuteczny sposób.
- Organizator w wyjątkowych sytuacjach zastrzega sobie prawo do zmiany listy nagród w Katalogu Nagród w trakcie trwania Programu, w szczególności w przypadku utrudnionej dostępności do konkretnych produktów będących nagrodami umieszczonymi na stronie internetowej Programu. O zaistnieniu sytuacji Uczestnik zostanie niezwłocznie powiadomiony.
- Aktualne brzmienie regulaminu będzie dostępne na stronie www.kompas.pl

§10. Postanowienia końcowe

- Integralną częścią niniejszego Regulaminu jest Katalog Nagród stanowiący załącznik nr 1.
- W sprawach nieuregulowanych niniejszym Regulaminem zastosowanie znajdują przepisy Kodeksu cywilnego.



KOMPAS

Biuro Turystyki Aktywnej Kompas sp. z o.o.
80-119 Gdańsk, Asesora 72
Tel./fax (+48) 58 303 18 78
email: biuro@kompas.pl
www.kompas.pl