

Regulamin i warunki konkursu plastycznego
Legendy i podania Bielska-Białej
(zwane dalej „Regulaminem“)

A. Postanowienia wstępne

1. Konkurs plastyczny **Legendy i podania Bielska-Białej** (zwany dalej „konkuresem”) przebiega na obszarze Euroregionu „Beskidy” w okresie od 15.12.2021 r. do 05.01.2022 r.
2. Organizatorem konkursu jest **Agencja Rozwoju Regionalnego S.A. w Bielsku-Białej** przy ul. Cieszyńskiej 365, 43-382 Bielsko-Biała (zwana dalej Organizatorem) w ramach projektu „**Beskidzkie legendy i mity – dziedzictwo kulturowe po obu stronach granicy**” (zwanego dalej Projektem), którego Partnerem Wiodącym jest **Kulturalni centrum Frydlant nad Ostravici, příspěvkova organizace** (zwany dalej Partnerem Wiodącym Projektu).
3. W konkursie mogą wziąć osoby fizyczne będące uczniami szkół podstawowych z miast i gmin należących do Euroregionu „Beskidy” (zwane dalej Uczestnikami). Lista powiatów i gmin objętych konkursem zamieszczona jest w Załączniku nr 1 do Regulaminu.
4. W przypadku uczestników niepełnoletnich, ilekroć w Regulaminie jest mowa o Uczestniku, dotyczy to również w odpowiednim zakresie opiekuna prawnego uczestnika niepełnoletniego. Powyższe dotyczy w szczególności udzielanych zgód i zezwoleń.
5. Zadanie konkursowe polega na wykonaniu i przesłaniu (przyniesieniu) we wskazanym terminie oryginalnej plastycznej pracy konkursowej.

B. Przebieg konkursu

1. Uczestnik zgłasza swój udział w konkursie w ten sposób, że swoją pracę dostarczy w terminie nadsyłania prac, tj. od dnia **01.12.2021** r. do dnia **05.01.2022** r. włącznie:
 - a. pocztą na adres organizatora konkursu do biura Agencji Rozwoju Regionalnego S.A. w Bielsku-Białej przy ul. Cieszyńskiej 365, 43-382 Bielsko-Biała.
 - b. osobiście przyniesie organizatorowi do 05.01.2022 r. do godz. 15:00 do biura Agencji Rozwoju Regionalnego S.A. w Bielsku-Białej przy ul. Cieszyńskiej 365, 43-382 Bielsko-Biała.

O zachowaniu terminu nadesłania prac konkursowych decyduje **data dostarczenia przesyłki do biura Organizatora**.

2. Każdą pracę plastyczną zgłoszoną do konkursu należy na tylnej stronie oznaczyć następującymi danymi:
 - imię i nazwisko autora
 - numer telefonu oraz e-mail
 - tytuł dzieła oraz nazwa
 - siedziba szkoły, do której uczęszcza,
 - hasło: **Legendy i podania Bielska-Białej**.
3. Obowiązkowym elementem treści każdej pracy konkursowej musi być jedna z legend załączonych jako Załącznik 2 do niniejszego Regulaminu.
4. Wymogi dotyczące konkursowych prac plastycznych i sposobu ich przesłania (lub przyniesienia) do organizatora:
 - a. Konkursowe prace plastyczne muszą odpowiadać wymogom podanym w punkcie B. 3 regulaminu.
 - b. Konkursowe prace plastyczne muszą być oryginalne i muszą być stworzone przez uczestnika konkursu, a nie osobę trzecią, przy czym każdy uczestnik może przesłać kilka prac.
 - c. Każda konkursowa praca plastyczna musi być oznaczona w sposób zgodny z punktem B.2 regulaminu. Konkursowa praca plastyczna, która nie będzie oznaczona w ten sposób, zostanie automatycznie wykluczona z konkursu.

- d. Format konkursowych prac plastycznych: A4.
- e. Dopuszczalne są wszystkie techniki plastyczne prac konkursowych.
5. Ocena przesłanych (lub przyniesionych) konkursowych prac plastycznych przez jury odbędzie się w dniach **10.01.2022 r. – 12.01.2022 r.** Jury będzie się składać z trzech przedstawicieli Agencji Rozwoju Regionalnego S.A. w Bielsku-Białej. Jury wybierze łącznie 3 zwycięskie prace, po w każdej z kategorii:
 - I. Kategoria I do III klasy szkół podstawowych
 - II. Kategoria IV do V klasy szkół podstawowych
 - III. Kategoria VI do VIII klasy szkół podstawowychGłównymi kryteriami oceny będą przy tym: pomysłowość, oryginalność i poziom plastyczny pracy konkursowej.
6. Oceniane będą wyłącznie prace plastyczne, których zawartość, oznaczenie i sposób przesłania (lub przyniesienia) do Organizatora będą zgodne z warunkami konkursu.
7. Organizator zastrzega sobie prawo do odrzucenia pracy, jeżeli będzie ona naruszała jakiegokolwiek przepisy powszechnie obowiązujące, będzie sprzeczna z zasadami współżycia społecznego, z polityką i wartościami Organizatora lub Projektu.
8. Zwycięskie prace zostaną ogłoszone i opublikowane dnia 12.01.2022 r. na stronie internetowej Organizatora. Ze zwycięskimi autorami Organizator skontaktuje się telefonicznie lub e-mailem.
9. Zwycięscy autorzy zdobędą łącznie 3 nagrody.
10. Organizator zastrzega sobie prawo wyboru przez komisję oceniającą innej liczby niż 3 zwycięskich prac. W takim przypadku nagrody zostaną przyznane zgodnie z liczbą rzeczywiście wybranych prac.
11. Nagrody w konkursie zostaną przekazane po uzgodnieniu między Organizatorem a autorami zwycięskich prac.
12. Organizator nie ponosi żadnej odpowiedzialności za jakiegokolwiek wady, ryzyka czy zobowiązania związane z konkursem, wygraną i korzystaniem z niej.

C. Późniejsze wykorzystanie prac konkursowych

1. Uczestnik przysyłający pracę na Konkurs zaświadcza, że jest autorem pracy i posiada do niej wyłączne prawa autorskie.
2. Nadesłanie pracy na Konkurs jest jednoznaczne z udzieleniem Organizatorowi (nieodpłatnie i bez ograniczeń czasowych i terytorialnych) zgody na wykorzystanie nadesłanej pracy dla potrzeb przeprowadzenia Konkursu i jego zarchiwizowania, a także do celów promocji lub reklamy Konkursu i Projektu.
3. Poprzez potrzeby przeprowadzenia i zarchiwizowania Konkursu i cele promocji lub reklamy Konkursu i Projektu, rozumie się również umieszczenie w budynku siedzib Organizatora i Partnera Wiodącego Projektu. Informacje o Konkursie i zwycięzcach będą opublikowane po ocenie prac na stronach internetowych Organizatora i Partnera Wiodącego Projektu: w obrębie domen <http://www.arsa.pl> oraz domenie dedykowanej projektowi.
4. W przypadku wyboru pracy przez Jury jako zwycięskiego lub wyróżnionego, z chwilą przyznania nagrody lub wyróżnienia w Konkursie, Organizator nabywa nieodpłatnie i bez ograniczeń czasowych i terytorialnych całość autorskich praw majątkowych do pracy (wraz z wyłącznym prawem do wykonywania i zezwalania na wykonywanie praw zależnych) na wszystkich polach eksploatacji, a w tym w szczególności:
 - a) w zakresie utrwalania i zwielokrotniania - utrwalanie i zwielokrotnianie wszelkimi technikami, w tym technikami poligraficznymi, drukarskimi, reprograficznymi, magnetycznymi, informatycznymi, cyfrowymi, fotograficznymi, plastycznymi, fonograficznymi, audialnymi, wizualnymi, audiowizualnymi, multimedialnymi, w dowolnym systemie, standardzie i formacie oraz na wszelkich rodzajach nośników,

w tym także trwałe lub czasowe wprowadzenie do pamięci komputera lub innego urządzenia elektronicznego;

- b) w zakresie obrotu oryginałami i egzemplarzami - wprowadzanie do obrotu, użyczenie i najem oryginałów i egzemplarzy we wszelkich systemach i kanałach obrotu egzemplarzami;
 - c) w zakresie rozpowszechniania w sposób inny niż określony w pkt. 2 powyżej: publiczne wykonanie, wystawianie, wyświetlanie, odtwarzanie, nadawanie i reemitowanie wszelkimi znanymi technikami i metodami nadań i reemisji oraz w dowolnym systemie, standardzie, a także wszelkie publiczne udostępnianie w taki sposób, aby każdy mógł mieć dostęp do Projektu w miejscu i w czasie przez siebie wybranym, we wszelkich technikach i technologiach, a także wykorzystanie we wszelkich postaciach promocji i reklamy, zgłaszanie i rejestrację w całości lub jako fragmentów, lub w połączeniach, jako dowolnego znaku towarowego, a w szczególności by Projekt został poddany modyfikacjom przez Organizatora i rozpowszechniany na polach eksploatacji wskazanych w niniejszym Regulaminie.
5. Zwycięskie prace będą zamieszczone jako ilustracje legend wskazanych w Załączniku nr 2 do Regulaminu w publikacjach Projektu, na co wszyscy Uczestnicy wyrażają nieodwołalną zgodę.
6. Organizator Konkursu zastrzega sobie prawo do modyfikacji zwycięskich prac, z poszanowaniem ich oryginalnej formy, w celu ich skutecznego wykorzystania.

D. Dane osobowe

1. Administratorem danych osobowych Uczestników Konkursu jest Organizator.
2. Administrator przetwarza dane osobowe:
 - a) w celu realizacji Konkursu, w tym wyłonienia jego zwycięzców, ogłoszenia wyników i wydania nagród. Podstawą przetwarzania jest prawnie uzasadniony interes administratora (art. 6 ust. 1 lit. f Rozporządzenia Ogólnego 2016/679 o Ochronie Danych – RODO), polegający na wykonaniu zobowiązań Organizatora wynikających z przyrzeczenia publicznego.
3. Administrator danych osobowych Uczestników Konkursu zleca i tym samym powierza przetwarzanie danych osobowych Uczestników Konkursu, w celach obsługi i zapewnienia poprawnego przebiegu Konkursu.
4. Podanie przez Uczestnika danych osobowych jest dobrowolne, jednakże niezbędne do wzięcia udziału w Konkursie, otrzymania nagrody lub rozpatrzenia ewentualnej reklamacji.
5. Uczestnikom Konkursu przysługuje:
 - a) prawo żądania od administratora dostępu do swoich danych osobowych, ich sprostowania, usunięcia lub ograniczenia przetwarzania;
 - b) prawo wniesienia sprzeciwu wobec przetwarzania (w odniesieniu do przetwarzania na podstawie prawnie uzasadnionego interesu);
 - c) prawo złożenia skargi do organu nadzorczego (w Polsce – Prezes Urzędu Ochrony Danych Osobowych) – jeśli Uczestnik uważa, że przetwarzanie jego danych osobowych narusza obowiązujące prawo, w tym RODO.
6. Dane osobowe przetwarzane są przez czas trwania Konkursu, a po jego zakończeniu i wydaniu nagród oraz rozpatrzeniu reklamacji dane będą w niezbędnym zakresie przechowywane przez Administratora do czasu przedawnienia roszczeń majątkowych związanych z udziałem w Konkursie lub złożoną reklamacją.
7. W związku z prowadzeniem Konkursu zbierane będą od Uczestników następujące dane osobowe: imię i nazwisko, wiek, telefon oraz adres e-mail.
8. Zgodnie z art. 7 ust. 3 RODO zgoda Uczestnika może być w dowolnym momencie wycofana, a jej wycofanie nie wpływa na zgodność z prawem przetwarzania, którego dokonano na podstawie zgody przed jej wycofaniem.

E. Reklamacje

1. Uczestnik może złożyć do Organizatora skargę lub reklamację dotyczącą przebiegu Konkursu w formie pisemnej na adres Organizatora nie później niż 14 dni od daty ogłoszenia rozstrzygnięcia Konkursu.
2. Reklamacja powinna zawierać w szczególności dane Uczestnika, datę wystąpienia i opis zgłaszanych zastrzeżeń lub niezgodności oraz jednoznaczne sformułowanie roszczenia Uczestnika.
3. Do złożonej skargi lub reklamacji Uczestnik powinien dołączyć wszelkie dokumenty będące podstawą do rozpatrzenia skargi lub reklamacji.
4. Rozpatrzenie skargi lub reklamacji polega na zbadaniu ich zasadności i podjęciu przez Organizatora stosownych działań mających na celu usunięcie ewentualnie stwierdzonych nieprawidłowości i ich przyczyn. Po rozpatrzeniu skargi lub reklamacji Uczestnik zostanie poinformowany o jej wyniku w formie pisemnej albo w inny sposób określony przez Uczestnika.
5. Organizator rozpatruje skargi i reklamacje niezwłocznie, nie później niż w ciągu 30 dni od dnia jej otrzymania. W przypadku braku możliwości rozpatrzenia sprawy w podanym terminie Organizator informuje Uczestnika o planowanym terminie udzielenia odpowiedzi z zastrzeżeniem, że nie może on przekroczyć 60 dni od daty otrzymania skargi lub reklamacji. Do zachowania przez Organizatora terminów, o których mowa powyżej, wystarczy wysłanie odpowiedzi przed upływem tych terminów (decyduje data nadania).

F. Postanowienia ogólne

1. Udział w Konkursie i związane z nim podanie danych osobowych jest dobrowolne.
2. Organizator oświadcza, że Konkurs nie jest grą losową, loterią fantową, zakładem wzajemnym, loterią promocyjną, której wynik zależy od przypadku, ani żadną inną formą przewidzianą w ustawie z dnia 19 listopada 2009 r. o grach hazardowych (t. j. Dz. U. z 2019, poz. 847 z późn. zm.).
3. Przez zgłoszenie do konkursu zgodnie z punktem B ust. 1 regulaminu każdy uczestnik potwierdza, że w pełnym zakresie i bez żadnych zastrzeżeń czy warunków zgadza się na Regulamin i warunki konkursu plastycznego Legendy i podania Bielska-Białej oraz że zobowiązuje się do przestrzegania tego regulaminu oraz kierowania się nim.
4. Regulamin konkursu oraz jego ewentualne zmiany zostaną opublikowane na stronie internetowej Organizatora.
5. Ewentualne pytania dotyczące konkursu, regulaminu i przebiegu konkursu można kierować do biura Agencji Rozwoju Regionalnego S.A. w Bielsku-Białej.
6. Wszelkie informacje o Konkursie zawarte w jakichkolwiek materiałach promocyjnych i reklamowych mają jedynie charakter pomocniczy, natomiast zakres uprawnień i obowiązków Uczestników i Organizatora regulowany i oceniany jest na podstawie zapisów niniejszego Regulaminu.
7. Organizator nie ponosi kosztów związanych z dostarczeniem zgłoszeń konkursowych przez uczestników Konkursu oraz nie ponosi odpowiedzialności za problemy techniczne, powstałe w trakcie przesyłania zgłoszeń konkursowych i wynikające z nich opóźnienia w nadejściu zgłoszeń.
8. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za treść przesłanych prac konkursowych i zastrzega sobie prawo do natychmiastowej dyskwalifikacji pracy w przypadku naruszenia zasad Regulaminu bądź złamaniu obowiązującego prawa.
9. Zarówno Uczestnicy, jak i Organizator będą dążyć do rozwiązywania wszelkich sporów powstałych na tle Konkursu najpierw w sposób ugodowy, w drodze negocjacji.
10. Wygrane w konkursie ani żadne inne świadczenia związane z konkursem nie podlegają egzekucji sądowej. W przypadku jakichkolwiek niejasności, różnic lub sporów dotyczących konkursu,

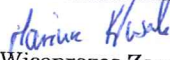
udziału w konkursie, warunków konkursu, wyboru zwycięskich konkursowych prac plastycznych, ogłoszenia wyników, nagród w konkursie oraz regulaminu konkursu stanowisko organizatora jest zawsze decydujące i ostateczne.

11. Zamiast nagrody konkursowej nie można przekazać gotówki, nie jest także możliwe żądanie wydania innej nagrody konkursowej niż ta, którą określił organizator, nie jest możliwe żądanie jakiegokolwiek innego świadczenia ze strony organizatora lub kogokolwiek innego po jego stronie niż świadczenie wymienione w regulaminie.
12. Organizator konkursu zastrzega sobie prawo do skrócenia konkursu w dowolnym momencie, do przerywania go lub anulowania bez żadnego odszkodowania oraz do zmiany lub uzupełnienia regulaminu konkursu.

Konkurs plastyczny **Legandy i podania Bielska-Białej** jest realizowany w ramach mikroprojektu pod tytułem „Beskidzkie legandy i mity – dziedzictwo kulturowe po obu stronach granicy”, którego Partnerem Wiodącym jest Kulturní centrum Frydlant and Ostravici, prispevkova organizace, w Programie Współpracy Transgranicznej INTERREG V-A Republika Czeska - Polska 2014 – 2020.

Regulamin i warunki konkursu obowiązują od 01 grudnia 2021 r.

Bielsko-Biała, dnia 01 grudnia 2021 r.

Agencja Rozwoju Regionalnego
Spółka Akcyjna
w Bielsku-Białej

Wiceprezes Zarządu
Mariusz Kłusak
/pieczęć, podpis/

Załącznik 1 do regulaminu konkursu „Legendy i Podania Bielska-Białej” organizowanego przez Agencję Rozwoju Regionalnego S.A. w Bielsku-Białej - Powiaty i gminy obszaru objętego konkursem Legendy i podania Bielska-Białej organizowanego przez Agencję Rozwoju Regionalnego S.A. w Bielsku-Białej

WOJEWÓDZTWO ŚLĄSKIE:	WOJEWÓDZTWO MAŁOPOLSKIE:
POWIATY: POWIAT Bielsko-Biała Bielski Pszczynski Żywiecki	POWIATY: POWIAT oświęcimski Suski
GMINY: Buczkowice Czechowice-Dziedzice Czernichów Gilowice Jeleśnia Koszarawa Lipowa Łękawica Łodygowice Milówka Porąbka Radziechowy-Wieprz Rajcza Szczyrk Ślemień Świnna Ujsoły Węgierska Górka Wilamowice Wilkowice Żywiec	GMINY: Brzeźnica Bystra-Sidzina Jordanów Kęty Maków Podhalański Oświęcim Pcim Polanka Wielka Spytkowice Stryszawa Tomice Zator Zawoja

Załącznik 2 do regulaminu konkursu „Legendy i Podania Bielska-Białej” organizowanego przez Agencję Rozwoju Regionalnego S.A. w Bielsku-Białej – teksty czterech legend i podań służących tematyce konkursu

1. Klimczok i Klementyna

Końcem siedemnastego wieku grasował w okolicach Bielska zbójcecki ród Klimczaków. Trzej z nich: Wojciech, Mateusz i Jan są najbardziej znani z historycznych źródeł. Urodzili się w różnych miejscowościach i pewnie byli ze sobą spokrewnieni, a legenda mówi, że byli braćmi, choć to raczej nieprawda... Zbójnickie losy były ciężkie: Wojciecha podstępem pojmano podczas najazdu na dwój w Rajsku – dziedzic ugościł herszta i jego towarzyszy, spoił okowitą i pojmał. Mateusz wiele razy uciekał z więzienia, z obław i zasadzek, ale został wreszcie pojmany i stracony. Tylko Jan Klimczak otrzymał uniewinnienie i glejt od króla Jana Kazimierza za pomoc podczas potopu szwedzkiego – poparł on porucznika królewskiego, który wdał się w spór z chłopami podczas zbierania żołądu.

Legenda mówi jednak, że hetman zbójnicki Klimczok pomagał biednym, zabierając bogatym. Być może historie trzech Klimczaków splotły się ze sobą, a nazwisko zostało zniekształcone przez śląską gwarę.

Według niektórych podań Klimczok miał na imię Mateusz i urodził się w Lipowej nieopodal Szczyrku. Był on synem księżnej i wychowywał się na zamku Sułkowskich razem z Klementyną Sułkowską. Młodzi dorastali razem i zakochali się w sobie z czasem. Klementyna miała poślubić wiedeńskiego księcia, więc Klimczok rozgoryczony uciekł w góry i zgromadził wokół siebie bandę rozbójników, która rabowała bogatych, a pomagała biednym.

Łupy Klimczok ukrywał w górskich jaskiniach. Jedną z nich w masywie Klimczoka pod szczytem Trzy Kopce (1080 m n.p.m.) górale nazywają Grotą Klimczoka. To najdłuższa jaskinia w Beskidach, ma ponad 1200 m. Tworzy ją labirynt korytarzy i komór. Różnica między najwyższym i najniższym punktem wynosi ok. 33 m. Podobno korytarzami podziemnymi można było przedostać się z Klimczoka czy Szyndzielni pod sam Zamek Sułkowskich.

Nie mogąc jednak zapomnieć o ukochanej, Klimczok wykopał korytarz pod samą kaplicę zamkową, porwał Klementynę przed ślubem i wprowadził w góry. Wybudował dla niej kamienny dwór w miejscu, gdzie stoi schronisko PTTK na Klimczoku (zwane „Klementynówką”). Jednak po pewnym czasie Klementyna zatęskniła za matką i zapragnęła się z nią zobaczyć. Nie mogąc jej odmówić, Klimczok ruszył z nią w doliny. Tu został rozpoznany, a jeden z wieśniaków – skuszony nagrodą – zawiadomił komendanta straży książęcej. Urządzono zasadzkę, w której zbójnik został ranny i pojmany. Kazano go na okrutną śmierć przez powieszenie na haku za żebro.

Od jego imienia pochodzi nazwa szczytu Klimczoka, a on sam miał zamieszkiwać znajdującą się nieopodal jaskinię.

2. Ondraszek i Juraszek

Ondraszek to postać autentyczna - Ondrasz Šebesta, syn janowickiego wójta urodził się w 1680 r. koło Frydka. W 1715 r. Wójt bardzo kochał syna i był dumny z niego, wysłał go też do szkoły pijarów – podobno Ondraszek ukończył aż sześć klas, co w owych czasach nie każdemu było dane. Ondraszek uczył się dobrze, nawet ułożył piosenkę po łacinie, ale był niespokojnym duchem i często wdawał się w bójkę i w końcu ze szkoły go wydalono. Kiedy pobił się z księżęcym dragonem, nie miał już wyjścia i musiał uciekać do lasu, w góry. Szybko znalazł sobie towarzyszy podobnych do niego samego i został hersztem bandy zbójczej. Łupy ukrywał w ponad 230-metrowej Jaskini Malinowskiej. Niestety, dziś nic z owych łupów się nie zachowało. Możliwe, że sam Ondraszek rozdał je, by czynić dobro i odkupić zło, jakie wyrządził.

Ludzie nazywali go swoim obrońcą i hetmanem, bo chociaż Ondraszek zasłynął jako hulaka i okrutny zbój, miał dobre serce i pomagał biednym, a rabował bogatych. Pewnie dlatego mógł chodzić bezpiecznie po wioskach i zaglądać do karczm, gdzie razem z towarzyszami bawił się i pił do upadłego.

Ondraszek zakochał się w Halinie, pięknej wieśniaczce. Halinie nie podobało się rozbójnicze życie Ondraszka, walki, rabowanie i tułaczka po lasach i górskich ścieżkach, ukrywanie się przed ścigającymi go wojskami. Ondraszek przysiągł jej więc, że porzuci zbójczy fach, wyjadą daleko i zaczną nowe, uczciwe życie, a on sam będzie czynił dobro, by odpokutować grzechy.

Miał Ondraszek w swojej bandzie zbójczej przyjaciela Juraszka, któremu też Halina wpadła w oko. Dziewczyna nie zwracała na niego uwagi, zapatrzona w pięknego Ondraszka. Złość i wysoka nagroda obiecana za złapanie Ondraszka skusiły jego towarzysza Jerzego Fucimana – Juraszka i kilku jego kompanów do zorganizowania zasadzki w karczmie w Śniadowie. Bojąc się nadzwyczajnej siły Ondraszka, który liczył wówczas 34 lata, Juraszek zaniechał prób chwycenia go żywcem. Podczas tańców w jednej z frydeckich górskich wiosek, gdzie obaj rozbójnicy znaleźli się bez własnej ochrony, Juraszek zadał Ondraszkowi swym „obuszkiem“ cios w głowę, powalając go na miejscu, po czym porwał Halinę i popędził po swoją nagrodę.

Jedni twierdzą, że Juraszek zabił Ondraszka na miejscu, inni mówią, że ocaliła go czarownica Luca, która zazdrosna o Halinę, pomogła najpierw Juraszkowi, ale pożałowała swojej złości i uratowała rozbójnika przy pomocy swoich cudownych ziołowych maści. Ondraszek ozdrowiał po długim czasie i powrócił do rabowania, a w tarapatkach wzywał czarownicę na pomoc. Za ocalenie zapłacił podobno swoją duszą, zaprzędając ją diabłu...

Za złapanie największego bandyty w regionie Juraszek został nie tylko ułaskawiony, lecz w nagrodę otrzymał także gospodarstwo rolne w Morawce; po złożeniu przyrzeczenia, że zmieni swój sposób życia. W dalszym ciągu pozostał jednak w porozumieniu z bandą rozbójników. Chcąc się go pozbyć, zarządca gospodarczy wezwał go do Frydka, a to pod pozorem przeczytania mu nadzwyczajnego dekretu cesarskiego zawierającego nadzwyczajne słowa łaski. Gdy Juraszek przyszedł do urzędu, powiedziano mu, że cieszyński urząd ziemski zastrzegł ogłoszenie tego dekretu dla siebie. Frydecki urzędnik osobiście towarzyszył mu na koniu do Cieszyna i zaprowadził do więzienia.

3. Jak powstało Bielsko

Według legendy w miejscu, gdzie dziś na wzgórzu zamkowym wznosi się zamek Sułkowskich, niegdyś znajdował się drewniany gródek, który bronił przeprawy przez rzekę Białą oraz skrzyżowania ważnych dróg handlowych: szlaku solnego z Krakowa do Cieszyna, na Morawy i do Czech oraz traktu z Górnego Śląska przez Żywiec na Węgry. Badania archeologiczne potwierdzają to z dużym prawdopodobieństwem.

Ale ze strażnicy gródek zamienił się w gródek rozbójników napadających na podróżujących kupców – banda rozbójników najechała strażnicę i przejęła ją. Zamiast chronić, strażnica zmieniła się w punkt wypadów rabusiów, którzy okradali podróżujących kupców. W czasach Bolesława Chrobrego wreszcie najechano i podbito zbójceją siedzibę, zbójców wypędzono, a gród zniszczono.

Wiele lat później, księżę opolski Kazimierz, który polował w lasach, natknął się na pozostałości osady. Miejsce spodobało mu się, las i czysta rzeka kuszyły zwierzyne, a wzgórze stanowiło strategiczny punkt dla obrony przed licznymi w średniowieczu najazdami i rabusiami. Według podań księżę w miejscu tym wystawił drewniany dwór myśliwski jako swoją letnią rezydencję. Na jednej ze ścian nakazał namalowanie postaci herszta zbójnickiego ku przestrodze potomnym.

Sto lat później dwór spłonął, a zastąpił go murowany zamek, który z czasem rozbudowano. Przy nim rozwinęło się późniejsze miasto.

Skąd nazwa? Podobno z łacińskiego bilis, oznaczającego gniew, żółć.

W okolicy już wtedy zajmowano się hodowlą owiec, przędzeniem wełny i tkactwem. Na wzgórzach bielono tkaniny, wykładając je na słońce – widać je było już z oddali, stąd nazwa Bielsko.

4. Trzy Lipki – bojowe wzgórze

Jak głosi legenda, wzgórze noszące obecnie nazwę Trzy Lipki w XVII wieku porośnięte było lasem lipowym. W 1645 roku podczas wojny trzydziestoletniej na wzgórzu rozegrała się krwawa bitwa pomiędzy wojskami polskimi i szwedzkimi. W walce zginęło wielu szwedzkich żołnierzy. Miejscowa ludność dla upamiętnienia ich śmierci wzniosła na szczycie kaplicę. Podczas bitwy, w trakcie walk, zniszczono porastający wzgórze las. Ocalały tylko cztery drzewa lipowe. Niestety, po bitwach jedną z lip spalił piorun podczas burzy.

Od pozostałych trzech drzew wzgórze otrzymało swoją nazwę. Inna z opowieści mówi o lipach posadzonych na wzgórzu przez mieszkańców miasta dla upamiętnienia zwycięstwa Jana III Sobieskiego pod Wiedniem w 1683 roku i przejścia jego wojsk przez Bielsko. Obok lip w 1835 roku w czasie obchodów siedemsetlecia kościoła, ówczesny proboszcz parafii w Starym Bielsku – ksiądz Mateusz Opolski ufundował i postawił na wzgórzu krzyż dębowy.

W 1939 roku na zboczach wzgórza wybudowano 4 z 21 schronów bojowych wchodzących w skład sieci fortyfikacji należących do linii obrony Śląska. Lokalizacja schronów zmusiła żołnierzy do ścięcia lip i usunięcia krzyża, by nie służyły jako punkt orientacyjny dla wojsk niemieckich. W listopadzie 2001 roku na szczycie Trzech Lipek postawiono 40 metrowy, ważący 17 ton stalowy Krzyż Trzeciego Tysiąclecia, zasadzono też trzy nowe drzewka.

Istnieje też niczym nie potwierdzona opowieść, że na wzgórzu spotykały się cztery wiedźmy. Podczas każdego spotkania rozpętywała się wielka burza z piorunami. To właśnie wtedy jeden z piorunów trafił w lipę i zapalił ją. Pozostały trzy lipy, ale i one nie oparły się czasowi.

