

## Lës Sportowy - Zasady gry

1. Przy stole gra czterech graczy - talia 48 kart (8 asów, 8 królów, 8 dam, 8 waletów, 8 dziesiątek, 7 dziewiątek, szpic)
  - 1A) Talia składa się z czterech kolorów: ♣ - trefl, ♠ - pik, ♥ - kier i ♦ - karo
  - 1B) Celem gracza jest uzyskanie maksymalnej liczby punktów z gry (rozdania).
2. Zajmowanie miejsca przy stole - odbywa się według zasady kto pierwszy przy stoliku ten wybiera sobie miejsce lub losowanie najwyższej karty z tali do gry.
3. Gra podzielona jest na dwa etapy:
  - A) LICYTACJA - to ustalenie kontraktu, jaki będzie rozgrywany. Licytację prowadzi gracz kolejny po rozdającym karty – zgłaszana na wyjściu - odzywkę MŁODY lub STARY, następnie pyta pozostałych graczy, zgodnie z kierunkiem zegara. Licytacja kończy się, gdy żaden z graczy nie zgłasza kolejnej zmiany do ustalonego kontraktu, mówiąc: „pas”. Nie zgłoszenie żadnego kontraktu oznacza, że rozgrywana będzie ZWYKŁA GRA (ewentualnie CICHA). Każda „kontra” podnosi stawkę o 100%. Grający ZOŁO lub GRAN, który zamierza wziąć wszystkie bitki, może to zgłosić w czasie licytacji dodając odzywkę: „DU”. Np.: ZOŁO – DU, GRAN – DU. Odzywka „DU” oznacza podwyższenie wartości stawki o 100%.
  - B) ROZGRYWKA - karty rozdaje się po dwie sztuki, zgodnie z ruchem wskazówek zegara, każdy gracz otrzymuje po 12 kart.
    - I) Rozgrywkę rozpoczyna gracz prowadzący licytację – na wyjściu. Rozgrywkę rozpoczynamy zawsze wyjeżdżając FEŁĄ. Gdy gracz ma tylko TRUMFY, może wyjechać z TRUMFA.
    - II) Podczas rozgrywki dokładamy kartę do koloru, gdy nie mamy karty do koloru możemy dołożyć FEŁĘ lub przebić TRUMFEM
    - III) Gdy na stole leży TRUMF', dokładamy TRUMFA – nie musimy przebijać.
    - IV) „GRAN” - Jeżeli gracz zagra waleta, pozostali gracze mają obowiązek przebicia, lub dołożenia waleta.. Gdy gracz nie ma „Feli” w danym kolorze – bije trumfem. W przypadku braku trumfa, gracze dokładają dowolną kartę. Jeżeli wistujący zagra inną kartą niż trumf, istnieje obowiązek dołożenia, przebijania, lub dokładania karty w dowolnym kolorze. Zasada dotyczy wszystkich gier z pojedynczym STARYM.
    - V) Podczas rozgrywki zabrania się: - mówienia kim się jest np. - STARY lub MŁODY, - przekazywania partnerowi jakichkolwiek sugestii, - pokazywania kart, - prowadzenia rozmów na temat rozgrywanej partii (oprócz zawodnika na zagrywce).
    - VI) Rzucanie kart przed zakończeniem rozgrywki jest możliwe wyłącznie wówczas, gdy losy dalszej gry nie mogą ulec zmianie i gdy akceptują to pozostali gracze.
4. STARSZEŃSTWO KART, w zależności od wylicytowanego kontraktu, jest następujące:
  - A) w przypadku: ZWYKŁA GRA, WESELE, CICHA, ZOŁO, ZOŁO – DU.  
TRUMFY: szpica ♦, dama ♣, dama ♣, dama ♠, dama ♠, dama ♥, dama ♥, dama ♦, dama ♦, walet ♣, walet ♣, walet ♠, walet ♠, walet ♥, walet ♥, walet ♦, walet ♦, as ♦, as ♦, 10 ♦, 10 ♦, król ♦, król ♦, 9 ♦  
FEŁE: as ♣, as ♣, 10 ♣, 10 ♣, król ♣, król ♣, 9 ♣, 9 ♣, as ♠, as ♠, 10 ♠, 10 ♠, król ♠, król ♠, 9 ♠, 9 ♠, as ♥, as ♥, 10 ♥, 10 ♥, król ♥, król ♥, 9 ♥, 9 ♥.
  - B) w przypadku wylicytowania „GRAN”, „GRAN – DU”  
TRUMFY: walet ♣, walet ♣, walet ♠, walet ♠, walet ♥, walet ♥, walet ♦, walet ♦,  
FEŁE: as ♣, as ♣, 10 ♣, 10 ♣, król ♣, król ♣, dama ♣, dama ♣, 9 ♣, 9 ♣, as ♠, as ♠, 10 ♠, 10 ♠, król ♠, król ♠, dama ♠, dama ♠, 9 ♠, 9 ♠, as ♥, as ♥, 10 ♥, 10 ♥, król ♥, król ♥, dama ♥, dama ♥, 9 ♥, 9 ♥, as ♦, as ♦, 10 ♦, 10 ♦, król ♦, król ♦, dama ♦, dama ♦, 9 ♦, 9 ♦, szpica ♦
  - C) w przypadku wylicytowania DAMEN - GRAN, DAMEN – DU  
TRUMFY: dama ♣, dama ♣, dama ♠, dama ♠, dama ♥, dama ♥, dama ♦, dama ♦, --- Pozostałe karty są FELAMI.
  - D) w przypadku wylicytowania ZOŁO FEŁA,  
**W tej grze, nie ma trumfów - należy dokładać do koloru.** Asy są najstarsze, następnie 10, króle, damy, walety, 9 lub szpica. W przypadku spotkania się w bitce 2 Asów lub innych dwóch najwyższych kart, decyduje o wygraniu bitki kolejność zrzucenia Asa. Podobnie pozostałe karty.
5. Punktacja poszczególnych kart (oczek): as – 11 pkt, 10 - 10 pkt, Król - 4 pkt, Dama -3 pkt, Walet - 2 pkt, Szpica – 0 pkt
6. RODZAJE GIER w Lësa Sportowego
  - A) ZWYKŁA GRA - ma miejsce wówczas, gdy żaden z licytujących nie zgłosił kontraktu (gry) indywidualnego i nie wystąpiła CICHA'. W takim przypadku TARYMI zostają gracze, którzy posiadają: damy: ♣ i ♣, a dwaj pozostali są MŁODYMI. Podział na strony: STARYCH i MŁODYCH, ujawnia się dopiero podczas rozgrywki. STARZY wygrywają łącznie gdy zdobędą minimum 121 pkt. **W GRZE ZWYKŁEJ – kontry i rekontry zgłasza się do 5 karty na stole**
  - B) WESELE - może zgłaszać ten gracz, który ma jednocześnie obie STARE DAMY ♣ i ♣. Zgłoszenie w czasie licytacji kontraktu WESELE oznacza, że grają ze sobą zgłaszający WESELE i gracz, który zabierze I bitkę ze stołu. Gracz, który zgłosił WESELE może zabrać ze stołu tylko II (dwie) pierwsze bitki. UWAGA, gdy WESELE zabierze pierwsze III bitki ze stołu i nie wpuści „weselnika” – musi automatycznie grać CICHĄ. WESELE wolno zgłosić tylko w pierwszym okrażeniu licytacji. WESELNICY' traktowani są wówczas razem jak STARZY w ZWYKŁEJ GRZE W celu wygrania muszą łącznie

zdobyć ponad połowę oczek, (co najmniej 121) w grze ze zwyczajnym porządkiem siły kart. **W WESELU – kontry i rekontry zgłasza się do 13 karty na stole.**

- C) **CICHA** – gracz z CICHĄ jest pojedynczym STARYM, pozostali trzej są MŁODYMI. STARY rozgrywa grę indywidualnie przeciwko pozostałym, ale nie zgłasza tego faktu podczas licytacji. Cicha wygrywa, gdy zbierze ponad 121 oczek.
- D) **ZOLO FELA** - licytujący (pojedynczy zawodnik grający indywidualnie przeciwko trzem pozostałym) zobowiązuje się do zebrania, co najmniej 121 oczek. Decydujący wpływ na grę mają As-y oraz liczba kart w danym kolorze.
- E) **DAMEN – GRAN** - licytujący (pojedynczy zawodnik grający indywidualnie przeciwko trzem pozostałym) zobowiązuje się do zebrania, co najmniej 121 oczek, w grze z porządkiem siły kart właściwym dla „DAMEN -GRAN” - **TRUMFAMI są wszystkie damy.**
- F) **GRAN**- licytujący (pojedynczy zawodnik grający indywidualnie przeciwko trzem pozostałym) zobowiązuje się do wzięcia ponad połowy oczek, (co najmniej 121), w grze z porządkiem siły kart właściwym dla GRANA.
- G) **ZOLO** - licytujący (pojedynczy zawodnik grający indywidualnie przeciwko trzem pozostałym) zobowiązuje się do zebrania ponad połowy oczek (co najmniej 121) w grze ze zwyczajnym porządkiem siły kart.
- H) **DAMEN – DU** - licytujący (pojedynczy zawodnik grający indywidualnie przeciwko trzem pozostałym) zobowiązuje się do wzięcia wszystkich bitek w grze z porządkiem siły kart właściwym dla GRANA.
- I) **GRAN – DU** - licytujący (pojedynczy zawodnik grający indywidualnie przeciwko trzem pozostałym) zobowiązuje się do wzięcia wszystkich bitek w grze z porządkiem siły kart właściwym dla GRANA.
- J) **ZOLO-DU** - licytujący (pojedynczy zawodnik grający indywidualnie przeciwko trzem pozostałym) zobowiązuje się do wzięcia wszystkich bitek w grze ze zwyczajnym porządkiem siły kart.

## 7. ZASADY OGÓLNE:

- A) Kontry są liczone do kontraktu tylko na przemian, We wszystkich grach pierwszą kontrę dają MŁODZI - STARZY mogą rekontrować.
- B) ZOLO ma pierwszeństwo przed GRANEM. GRAN ma pierwszeństwo przed DAMEN – GRAN i ZOLO - FELA.
- C) „CICHA” gra z obiema damami ♣. Nie można samemu dać sobie kontry na „CICHĄ”, ale można rekontrować.
- D) Mogą być cztery kontry zwane kolejno: KONTRA, RE-KONTRA, BOK, HIRSZ
- E) Bitka z wyjściem - dla MŁODYCH 30 oczek dla, STARYCH 31 oczek.
- F) Bok - równa ilość oczek (po 120), wygrana MŁODYCH lub sprzeciw na hirsch.
- G) Przy rozliczeniu danej gry uwzględnia się wszystkie zgłoszone i uznane kontry, „DU”
- H) Gdy MŁODY ma 1 TRUMFA może wymienić swojego TRUMFA' na FELE' z drugim MŁODYM)
- J) Nie wolno wychodzić kartą przed zamknięciem licytacji. Obowiązuje „karta stół” i nie wolno obejrzeć bitki zabranej ze stołu.
- K) **Zolo - fela**, gra w której nie ma trumfów. Należy dokładać karty do koloru wg. starszeństwa kart. As jest najsilniejszą kartą,
- L) Na wykładane gry: DAMEN – GRAN, GRAN, ZOLO, DAMEN – DU, GRAN – DU, ZOLO – DU przyjmuje się tylko kontrę bez „RE”; na nie wykładane może być „kontra” i „rekontra”.
- N) **Lës w kontrze płaci podwójną wartość – każda kontra podnosi wartość 100%**
- M) Lës „Młodych” kosztuje 2 pkt - Lës „STARYCH” kosztuje 4 pkt
- O) Kontruujemy we wszystkich grach do 5 karty na stole, natomiast gdy jest „WESELE” możemy kontrować do 13 karty na stole.
- P) W Lësa Sportowego nie gramy - bok rundy (boków)
- R) Wszelkie spory regulaminowe rozwiązuje sędzia główny.

### Lës Sportowy – tabela punktacji za rodzaj gry

Rodzaj gry	Wynik	Wypłata	Bez kontry	Kontra	Re-kontra	Bok	Hirsch
<b>Zolo Du</b>	Wygrana Przegrana	od każdego dla każdego	20 40	40 80	X	X	X
<b>Gran Du</b>	Wygrana Przegrana	od każdego dla każdego	20 40	40 80	X	X	X
<b>Damen - DU</b>	Wygrana Przegrana	od każdego dla każdego	20 40	40 80	X	X	X
<b>Zolo</b>	Wygrana Przegrana	od każdego dla każdego	10 20	20 40	40 80	X	X
<b>Gran</b>	Wygrana Przegrana	od każdego dla każdego	10 20	20 40	40 80	X	X
<b>Damen - Gran</b>	Wygrana Przegrana	od każdego dla każdego	10 20	20 40	40 80	X	X
<b>Zolo - fela</b>	Wygrana Przegrana	od każdego dla każdego	10 20	20 40	40 80	X	X
<b>Cicha</b>	Wygrana Przegrana	od każdego dla każdego	8 16	16 32	32 64	64 128	X

	<b>STARZY</b>	<b>Bez bitki</b>	<b>Bez wyjścia</b>	<b>31 oczek</b>	<b>61 oczek</b>	<b>91 oczek</b>	<b>121 oczek</b>	<b>151 oczek</b>	<b>181 oczek</b>	<b>211 oczek</b>	<b>240 oczek</b>	<b>Lës</b>	<b>2 Lësy</b>
	<b>Gra sucha</b>	-20	-16	-12	-8	-4	+2	+4	+6	+8	+10	+2	+4
	<b>Kontra</b>	-40	-32	-24	-16	-8	+4	+8	+12	+16	+20	+4	+8
<b>Wesele</b>	<b>Re-kontra</b>	-80	-64	-48	-32	-16	+8	+16	+24	+32	+40	+6	+16
	<b>Bok</b>	-160	-128	-96	-64	-32	+16	+32	+48	+64	+80	+12	+32
	<b>Hirsz</b>	-320	-256	-192	-128	-64	+32	+64	+96	+128	+160	+24	+64
	<b>MŁODZI</b>	<b>Bez bitki</b>	<b>Bez wyjścia</b>	<b>30 oczek</b>	<b>60 oczek</b>	<b>90 oczek</b>	<b>120 oczek</b>	<b>150 oczek</b>	<b>180 oczek</b>	<b>210 oczek</b>	<b>240 oczek</b>	<b>Lës</b>	<b>2 Lësy</b>
	<b>Gra sucha</b>	-10	-8	-6	-4	-2	+4	+8	+12	+16	+20	+6	+12
	<b>Kontra</b>	-20	-16	-12	-8	-4	+8	+16	+24	+32	+40	+12	+24
	<b>Re-kontra</b>	-40	-32	-24	-16	-8	+16	+32	+48	+64	+80	+24	+48
	<b>Bok</b>	-80	-64	-48	-32	-16	+32	+64	+96	+128	+160	+48	+96
	<b>Hirsz</b>	-160	-128	-96	-64	-32	+64	+128	+192	+256	+320	+96	+192



### **Punktacja gry w Lësa Sportowego - seria 16, 20, 24, 32 rozdania**



**System punktacji za zajęte miejsce przy stoliku dla 4 zawodników:**

**1 miejsce - 5 pkt**

**2 miejsce - 3 pkt**

**3 miejsce - 1 pkt**

**4 miejsce - 0 pkt**

Zawodnicy, którzy skończą rywalizację w danej serii z wynikiem dodatnim - mają zagwarantowaną dodatkową premię do podziału, w postaci 3 punktów - które im się dopisuje do punktacji wg. zajętych miejsc.

**System punktacji za zajęte miejsce przy stoliku dla 5 zawodników:**

**1 miejsce - 5 pkt**

**2 miejsce - 4 pkt**

**3 miejsce - 3 pkt**

**4 miejsce - 2 pkt**

**5 miejsce - 1 pkt**

**System bonusów – za miejsca z wynikiem dodatnim (suma 3 punktów do podziału)**

## Zasady regulaminowe

### Gra Faul – KARY punktowe

**UWAGA** – 0 pkt traktujemy jako wynik dodatni

1. Gdy przy stoliku brak jednego zawodnika lub więcej zawodników, pozostali zawodnicy przy stole otrzymują po 4 pkt oraz + 40 pkt stolikowych (punktacja za miejsca 5,3,1,0) lub 2 pkt oraz + 40 pkt
2. Gdy zawodnik odchodzi od stołu po min 10 rozdaniach – zawodnicy otrzymują zapis punktowy 5,3,1, -4 pkt. wg. najwyższych wyników, bez względu na wynik dodatni lub ujemny (do 9 rundy przyznajemy pkt za brak zawodnika przy stole)
3. Gra (**faul**)

**Definicja gry faul** – zawodnik gra faul gdy umyślnie licytuje lub podwaja wartość gry nie posiadając odpowiednich wartości kart. Zawodnik prawdopodobnie gra pod innego zawodnika i odbiera pkt pozostałym zawodnikom.

Gra faul - zawodnik licytuje kontrakt:

1. np. du, gdy nie posiada najwyższego trumfa – **gra faul**
2. np. „Zolo”, gdy nie posiada odpowiednich wartości kart do wygrania kontraktu – **gra faul**
3. np. podwaja wartość gry poprzez kontrowanie, mając słabe trumfy i nie bierze żadnej bitki
  - 3A) w grze zwykłej, gdy zawodnik podwaja wartość gry zgłaszając kontrę – powinien zabrać w tym momencie ze stołu bitkę (jeżeli nie zabrał bitki – gra faul, ponieważ nabija pkt. innym zawodnikom)
  - 3B) „Zolo”, gdy zawodnik podwaja wartość gry zgłaszając kontrę – powinien zabrać w tym momencie ze stołu minimum 2 bitki (jeżeli nie zabrał 2 bitki – gra faul, ponieważ nabija pkt. innym zawodnikom)

#### **Prawo zawodnika poszkodowanego:**

- A) Jeżeli wystąpiła gra (FAUL), zawodnik poszkodowany ma prawo do sędziogo.
  - B) Zawodnik poszkodowany zgłasza sędziemu - grę (**FAUL**) oraz przedstawia sytuację licytacji oraz rozgrywki na stole.
  - C) Sędzia daje ostrzeżenie zawodnikowi grającemu (**FAUL**).
  - D) Gdy sytuacja się powtórzy na stole, zawodnik poszkodowany może wnioskować o zakończenie gry.
  - E) Sędzia w tym przypadku nie zalicza ostatniej gry (**FAUL**). Zawodnicy kończą grę ze stanem faktycznym - punktowym w protokole.
  - F) Sędzia wymierza, karę zawodnikowi grającemu (**FAUL**) w postaci – **4 pkt**, za daną rundę, które odejmuje się od sumy punktów zawodnika i drużyny lub dopisuje się zawodnikowi, jeżeli nie zdobył na koniec turnieju **pkt**.
  - G) Zawodnik grający (**FAUL**), jest wykluczony przez organizatorów z min. **3 kolejnych turniejów**
  - H) Zawodnik, grający (**FAUL**), może odwołać się od kary do Komisji Turnieju. Komisja Turnieju składa się z 3 osób: sędzia, kierownik turnieju, organizator turnieju
4. Alkohol – gra faul
    - 4a) Jeżeli na stoliku, na którym grają Baśkarze, znajduje się alkohol lub stoi pod tym stołem, sędzia ma obowiązek ukarać zawodnika lub zawodników odpisem (karą) – **4 pkt**. za nieprzestrzeganie regulaminu organizatora.
    - 4b) Jeżeli, ponownie ten sam zawodnik lub zawodnicy mają alkohol na stole lub pod stołem i nie przestrzegają regulaminu, sędzia ma obowiązek usunąć zawodnika lub zawodników z turnieju. Zapis pkt. wygląda następująco: zawodnik lub zawodnicy faulujący – **4 pkt.**, natomiast pozostałym zawodnikom lub zawodnikowi przyznaje się pkt. za miejsce przy stole w kolejności 5, 3, 1 pkt. Gdy 2 zawodników spożywa alkohol, wtedy przyznaje się 5 i 3 pkt. lub tylko 5 pkt.
    - 4c) Organizatorzy mają prawo wykluczyć, zawodnika lub zawodników łamiących regulamin turnieju, - zakazem udziału w min. 10 następnych turniejach.
  5. Po podpisaniu oraz oddaniu protokołów do komisji sędziowskiej –wyniki nie ulegną zmianie (ze względu na źle zapisany wynik punktowy danej gry lub innych przyczyn) – (po oddaniu protokołu poprawia się jedynie błędny zapis punktacji stolikowej).



Copyright © Kaszëbë Baszka