



## Lës Sportowy - Zasady gry

- Przy stole gra czterech graczy - talia 48 kart (8 asów, 8 królów, 8 dam, 8 waletów, 8 dziesiątek, 7 dziewiątek, szpica).
  - Talia składa się z czterech kolorów: ♣-trefl, ♠- pik, ♥- kier i ♦- karo
  - Celem gracza jest uzyskanie maksymalnej liczby punktów z gry (rozdania).
- Zajmowanie miejsca przy stole - odbywa się według kolejności siadania do stolika lub przez losowanie najwyższej karty z tali do gry.
  - Rozdający tasuje talię i daje ją do przełożenia graczowi poprzedzającemu. Rozdaje karty, cztery razy po jednej karcie każdemu z graczy, zgodnie z ruchem wskazówek zegara, na sobie kończąc.
- Gra podzielona jest na dwa etapy:
  - LICYTACJA - to ustalenie kontraktu, jaki będzie rozgrywany. Licytację prowadzi gracz kolejny po rozdającym karty – zgłaszana na wyjściu - odzywkę MŁODY lub STRARY, 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%.
  - ROZGRYWKA - karty rozdaje się po dwie sztuki, zgodnie z ruchem wskazówek zegara, każdy gracz otrzymuje po 12 kart.
    - Rozgrywkę rozpoczyna gracz prowadzący licytację – na wyjściu. Rozgrywkę rozpoczynamy zawsze wyjeżdżając FELĄ. Gdy gracz ma tylko TRUMFY', może wyjechać z TRUMFA.
    - Podczas rozgrywki dokładamy kartę do koloru, gdy nie mamy karty do koloru możemy dołożyć FELE lub przebić TRUMFEM'
    - Gdy na stole leży TRUMF, dokładamy TRUMFA – nie musimy przebijać.
    - 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.
    - Podczas rozgrywki zabrania się: - mówienia, kto jest kogo partnerem np. - STARY lub MŁODY, - przekazywania partnerowi jakichkolwiek sugestii, - pokazywania kart, - prowadzenia rozmów na temat rozgrywanej partii (oprócz zawodnika na zagrywce).
    - Rzucanie kart przed zakończeniem rozgrywki jest możliwe wyłącznie wówczas, gdy losy dalszej gry nie mogą ulec zmianie i gdy akceptują to pozostali gracze.
- STARSZEŃSTWO KART, w zależności od zakontraktowanego kontraktu, jest następujące:
  - 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 ♦  
FELE: as ♣, as ♣, 10 ♣, 10 ♣, król ♣, król ♣, 9 ♣, 9 ♣, as ♠, as ♠, 10 ♠, 10 ♠, król ♠, król ♠, 9 ♠, 9 ♠, as ♥, as ♥, 10 ♥, 10 ♥, król ♥, król ♥, 9 ♥, 9 ♥.
  - GRAN, GRAN – DU  
TRUMFY: walet ♣, walet ♣, walet ♠, walet ♠, walet ♥, walet ♥, walet ♦, walet ♦,  
FELE: 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 ♦
  - DAMEN - GRAN, DAMEN – DU  
TRUMFY: dama ♣, dama ♣, dama ♠, dama ♠, dama ♥, dama ♥, dama ♦, dama ♦, --- Pozostałe karty są FELAMI.
  - w przypadku zakontraktowania ZOŁO FELA,  
**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 kart, decyduje o wygranu bitki kolejność zrzucenia Asa. Podobnie pozostałe karty.**
- Punktacja poszczególnych kart (oczek): as – 11 pkt, 0 - 10 pkt, Król - 4 pkt, Dama -3 pkt. Walet - 2 pkt.  
Szpica – 0 pkt
- RODZAJE GIER:

- A) **ZWYKŁA GRA** - ma miejsce wówczas, gdy żaden z licytujących nie zgłosił kontraktu (gry) indywidualnego i nie wystąpiła CICHA. W takim przypadku STARYMI 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 okrążeniu 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 wzięcia 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 wzięcia 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 wzięcia 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) ZOŁO ma pierwszeństwo przed GRANEM. GRAN ma pierwszeństwo przed DAMEN – GRAN i ZOŁO - FELA.
- C) CICHĄ 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.
- G) Przy rozliczeniu danej gry uwzględnia się wszystkie zgłoszone i uznane kontry.
- H) Gdy MŁODY ma 1 TRUMFA może wymienić swojego TRUMFA na FEŁĘ z drugim MŁODYM/
- J) Nie wolno wychodzić kartą przed zamknięciem licytacji. Obowiązuje „karta stół” i nie wolno obejrzeć bitki zabranej ze stołu.
- K) ZOŁO - FELA, kontrakt w którym nie ma TRUMFÓW. Należy dokładać karty do koloru wg. starszeństwa kart. As jest najsilniejszą kartą,
- L) Na wykładane gry: ZOŁO - FELA, DAMEN – GRAN, GRAN, ZOŁO, DAMEN – DU, GRAN – DU, ZOŁO – DU przyjmuje się tylko kontrę bez „RE”. Na gry nie wykładane może być „kontra” i „rekontra”.
- N) **Lës w kontrze płaci podwójną wartość – każda kontra podnosi wartość Lisa o100%**
- M) **Lës Młodych wart jest 2 pkt - Lës STARYCH wart jest 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	Wyplata	Bez kontry	Kontra	Re-kontra	Bok	Hirsz						
<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>	Bez bitki	Bez wyjścia	31 oczek	61 oczek	91 oczek	121 oczek	151 oczek	181 oczek	211 oczek	240 oczek	Lës	2 Lësy
	Gra sucha	-20	-16	-12	-8	-4	+2	+4	+6	+8	+10	+2	+4
	Kontra	-40	-32	-24	-16	-8	+4	+8	+12	+16	+20	+4	+8
<b>Wesele</b>	Re-kontra	-80	-64	-48	-32	-16	+8	+16	+24	+32	+40	+6	+16
	Bok	-160	-128	-96	-64	-32	+16	+32	+48	+64	+80	+12	+32
	Hirsz	-320	-256	-192	-128	-64	+32	+64	+96	+128	+160	+24	+64
<b>Gra Zwykła</b>	<b>MŁODZI</b>	Bez bitki	Bez wyjścia	30 oczek	60 oczek	90 oczek	120 oczek	150 oczek	180 oczek	210 oczek	240 oczek	Lës	2 Lësy
	Gra sucha	-10	-8	-6	-4	-2	+4	+8	+12	+16	+20	+6	+12
	Kontra	-20	-16	-12	-8	-4	+8	+16	+24	+32	+40	+12	+24
	Re-ontra	-40	-32	-24	-16	-8	+16	+32	+48	+64	+80	+24	+48
	Bok	-80	-64	-48	-32	-16	+32	+64	+96	+128	+160	+48	+96
	Hirsz	-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).