



# Antnäs BK

## Basket - Hockey - Skidor

### Kontroll av bingobrickor

#### Hantering av walkie-talkies

1. Börja med att säga någonting innan du börjar rabbla siffror, tex "Ja, Kikki". Kör man siffror direkt, går första siffran ofta inte fram.
2. Håll knappen intryckt under hela konversationen, den har annars en tendens att klippa bort delar av det du säger.
3. Kontrollera OFTA under kvällen rätt kanal är inställd – "SV 1" eller "Svensk 1" skall det stå på display. Har man den i fickan är det lätt att komma åt kanalknappar och då hamnar man på en annan frekvens och är varken nå- eller hörbar. Risk för miss av bingo turligt är stor om kanalen av misstag ändrats.

#### Kontrollen av brickan sker med följande moment:

1. Ropa "Bingo, bingo, bingo" i walkie-talkie så snabbt du hör ett tut/skrik/rop så att utroparen inte fortsätter ropa ut nästa nummer. Ropa tills du får utroparens respons via högtalarsystemet. Om utroparen hinner ropa ut ett nummer till, är risken stor att vi behöver dela ut fler vinster och förlorar i intäkter. Särskilt viktigt är detta vid högvinster förstås.
2. Identifiera vinnaren och ta dig till vinnaren för kontroll av rad så snabbt du kan. Endast vinnaren är glad och rättning bör göras så snabbt det är möjligt så att spelet kan starta igen och väntetid minimeras.
3. Kontrollera att det står "Antnäs BK" på lott; det finns de som använder lotter som köpts på annat håll eller rena förfalskningar.
4. Kontroll av rad  
Anropa utroparen och börja läs kod(\*) och vänta tills utroparen repeterat koden.  
I exemplet i till figur 2, höger blir konversationen:  
Kontrollant: -"Ja, Kikki, 113557"  
Utropare: -"113557"  
Utropare anger om raden är rätt och frågar sedan om det finns fler vinnare.  
Arbetsledare (Kontrollantchef) svarar om så är fallet.

Om raden inte stämmer, kommer utroparen att säga det och då fortsätter spelet – det är bara hon som sitter på den kunskapen. Någonstans i kommunikation kommer utroparen även att lägga till "sista utrop". Vinnande rad måste nämligen innehålla sista utropet; gör den inte det, har spelaren sovit och försuttit sin chans till vinst.

(\*) Placering av koden för FreePlay se fetad text s.4. Placering kod för Block se fetad text s.5.



# Antnäs BK

## Basket - Hockey - Skidor

- a) Dela ut vinst enligt spelplan – utroparen anger det belopp som skall betalas ut och skulle hon glömma skall Arbetsledare ange detta via walkie-talkie. Om det är flera vinnare samtidigt får vinnarna dela på den summa som anges på spelplan. Ansvarig kontrollant och/eller utropare avslutar konversation med att säga beloppet vid delning av vinst. För att undvika enkronor kör vi enligt följande för de vanligaste vinstbeloppen:

| Belopp | Antal vinnare |      |      |      |      |      |      |      |      |      |
|--------|---------------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|
|        | 1             | 2    | 3    | 4    | 5    | 6    | 7    | 8    | 9    | 10   |
| 1 000  | 1000          | 500  | 350  | 250  | 200  | 200  | 150  | 150  | 150  | 100  |
| 3 000  | 3000          | 1500 | 1000 | 750  | 600  | 500  | 450  | 400  | 350  | 300  |
| 5 000  | 5000          | 2500 | 1700 | 1250 | 1000 | 850  | 750  | 650  | 600  | 500  |
| 10 000 | 1000          | 5000 | 3350 | 2500 | 2000 | 1700 | 1450 | 1250 | 1150 | 1000 |
| 15 000 | 1500          | 7500 | 5000 | 3750 | 3000 | 2500 | 2150 | 1900 | 1700 | 1500 |
| 20 000 | 2000          | 1000 | 6700 | 5000 | 4000 | 3350 | 2900 | 2500 | 2250 | 2000 |
| 25 000 | 2500          | 1250 | 8350 | 6250 | 5000 | 4200 | 3600 | 3150 | 2800 | 2500 |

5. Gör dig redo för nästa spel.

## Beskrivning av bingospelet

### Spelomgångarna

Spelet börjar kl. 19.00

1. Rosa\_FreePlay
2. Block-spel nr. 1-6 (blad 1-6 i blocket)
3. **Paus** från ca. kl. 20.30
4. Lila FreePlay
5. Blockspel 7-9 (blad 7-9 i blocket)
6. Gul FreePlay
7. Blockspel 10 (blad 10 i blocket)

### Spelregler

I bingospelet gäller det att få vågräta/horisontella rader; detta gäller för både FreePlay och block. I samtliga spel är grundvinst normalt 1000 kronor, förutom sk högvinster. Om flera får bingo samtidigt får vinnare dela på vinstbeloppet.

### FreePlay (Rosa, Lila och Gul FreePlay fungerar exakt likadant)



FreePlay innehåller bara en sida och görs i 5 spel. I FreePlay ropas "Bertil", "Ivar", "Niklas", "Gustav" och "Olov" tillsammans med tillhörande nummer ut. Spelas vågrät, det redogör utroparen för innan spelet börjar.

Första bingot blir när första personen fått en komplett vågrätt rad i något av de tre blocken. Vinnaren tutar eller ropar "Bingo" och spelet stoppas.

Därefter rättas raden av kontrollant och vinnare får vinst om raden är korrekt. Notera att för det första spelet kan vinnande rad ligga i vilket

spelfält som helst. I figur 1 nedan redovisas ett par exempel på vinstrader.

Om bingot visar sig vara fel, fortsätter spelet tills någon fått en korrekt vinstrad. När en vinnare fått vinst på en rad, fortsätter spelet för att få två rader inom samma spelfält, tre rader inom samma spelfält och så vidare till 5 rader inom samma spelfält, vilket också kallas full bricka.

ABK har ett datoriserat bilbingosystem. Detta innebär att kontrollanten endast skall läsa upp nummer på vinnande block – kontroll om det är rätt eller fel görs av utroparen via hennes dator. Kontrollant ute på planen behöver således inte strikt förstå bingospelet, men det är givetvis en fördel om så är fallet så att man kan hjälpa spelare om de har frågor.

**Numret som kontrollant skall läsa för utroparen är koden till höger nedanför det vinnande spelfältet.** I figur 1 nedan skymmer en gummisnodd koden för spelfält 1 men i figuren längst till höger är det vinst på spelfält 3 och det man skall läsa upp för utroparen är

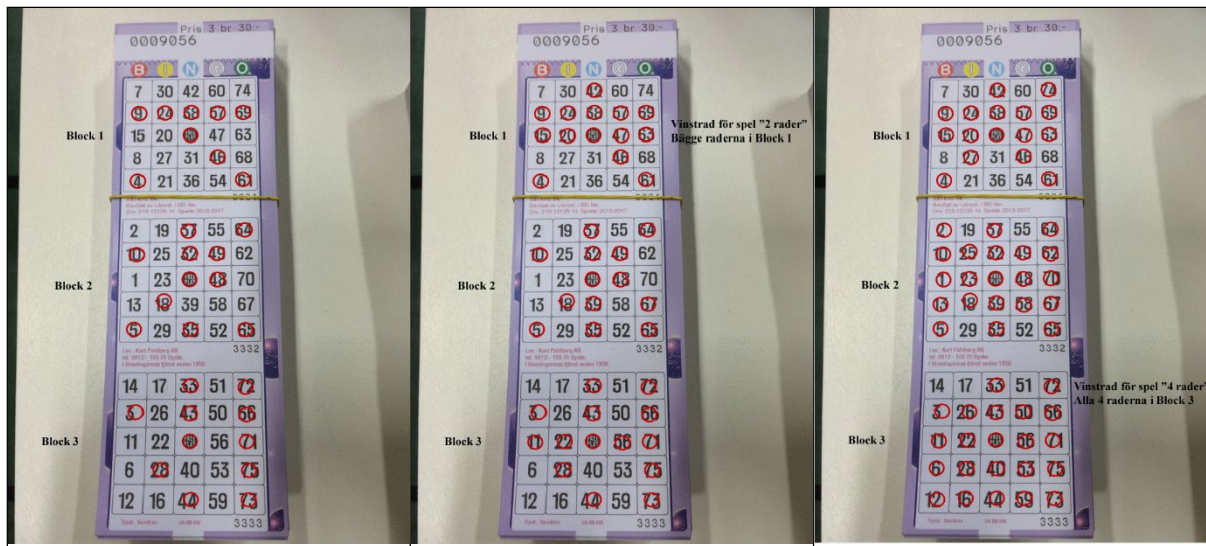


# Antnäs BK

## Basket - Hockey - Skidor

koden "3333".

Vid spel "5 rader", även kallat "full bricka", gäller det att helt fylla ett spelfält.



Figur 1. Exempel på vinstrader.

**Vänster:** Vinstraden är vågräta raden i block 1; diagonal i block två och lodrät rad i block tre är INTE giltiga.

**Mitten:** 2 vinstrader samlade i block 1 för spel "2 rader".

**Höger:** 4 vinstrader samlade i block 3 för spel "4 rader". Att två rader i block 1 och 3 rader i block 2 också finns är ointressant eftersom vi spelar 4 rader.

### Blocket



Block är vad man kan kalla grundspelet i bilbingo. Ett block består normalt sett av 10 blad, (spelplaner). Varje spelplan är indelad i 6 spelfält (brickor) med 3 vågräta nummerrader i varje. Resterande blad i blocket är, förutom bladnumret och numren i spelfälten, identiska.

I detta spel ropas inte "Bertil", "Ivar", "Niklas" osv ut, utan endast numren. Man spelar om 1, 2 och 3 vågräta rader och för att 2 och 3 rader ska gälla måste alla raderna vara i samma spelfält.

- 1:a raden; Pricka in 5 nummer på en och samma vågräta rad i något av spelfälten.
- 2:a raden; Det gäller att få 2 vågräta rader i ett och samma spelfält.
- 3:e raden; Samtliga nummer i något av spelfälten ska prickas in.

På varje spel/sida i blocket görs tre spel, eftersom spelfälten i häftet omfattar tre rader (till skillnad från FreePlay som har 5 rader per spelfält). I häftet finns en massa blanka rutor och





# Antnäs BK

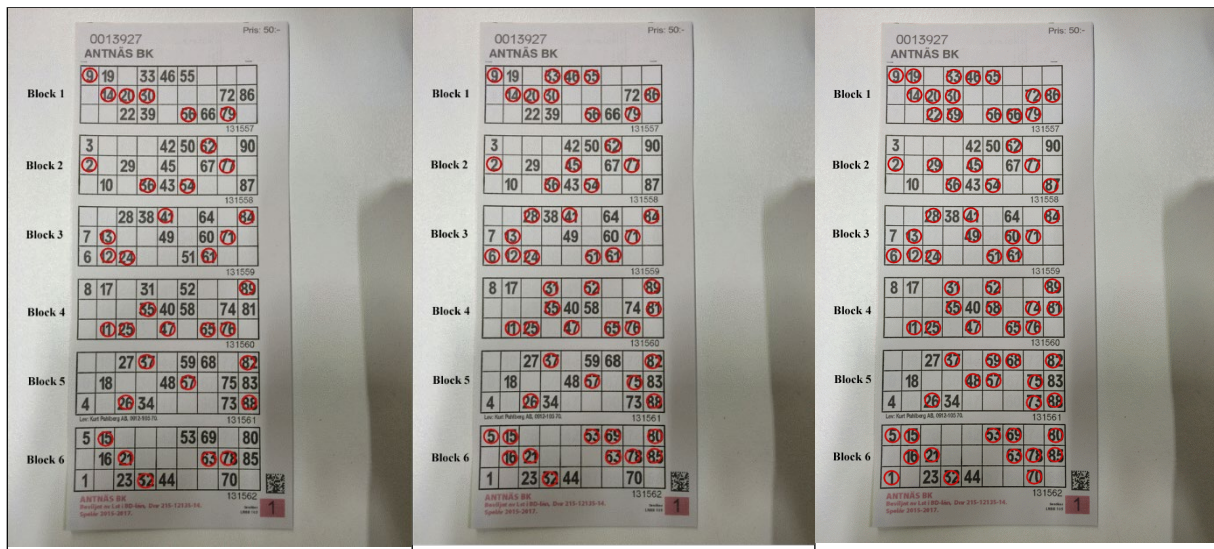
## Basket - Hockey - Skidor

dessa struntar man i.

Första bingot blir när första personen fått en komplett vågrätt rad i något av de sex spelfälten som finns på varje sida. Vinnaren tutar eller ropar "Bingo" och spelet stoppas. Därefter rättas raden av kontrollant och vinnare får vinst om raden är korrekt. Precis som i FreePlay, kan den första vinnande raden ligga i godtyckligt spelfält. I figur 2 redovisas ett par exempel på vinstrader.

Om bingot visar sig vara fel, fortsätter spelet tills någon fått en korrekt rad. När en vinnare fått vinst på en rad, fortsätter spelet för att få två rader och sedan tre rader. Därefter är spelet slut och man bläddrar fram en nytt spel/sida i blocket.

**Vid rättning skall kontrollant läsa upp koden nedanför det vinnande spelfältet för utroparen.** I exemplen i figur 2 skall man således läsa upp "131560" för den vänstra bilden, "131562" för bilden i mitten och "131557" för den högra bilden.



Figur 2. Exempel på vinstrader.

**Vänster:** Vinstraden är vågräta raden i block 4.

**Mitten:** 2 vinstrader samlade i block 6 för spel "2 rader".

**Höger:** 3 vinstrader/full bricka i block 1 för spel "3 rader".