



Antnäs BK

Basket - Hockey - Skidor

BESKRIVNING AV BILBINGOSPEL

Spelet börjar kl: 19.00 med

Freeplay

Rosa_FreePlay spelas som första spel. Bild 1-2

I FreePlay ropas "Bertil", "Ivar", "Niklas", "Gustav" och "Olov" tillsammans med tillhörande nummer ut. Spelas vågrät, det redogör utroparen för innan spelet börjar.

FreePlay arket är indelat i 3 spelfält med 5 rader i varje och sammanlagt 75 nummer. Första lodräta raden på arket innehåller numren 1 - 15, andra 16 - 30 osv. I stället för siffran i mitten på spelfälten brukar det stå FreePlay vilket betyder att det i Niklasraden alltid saknas 3 siffror mellan 30 och 45. **Samtliga rader ska vara inom samma spelfält.**



Block bild 3

Block är vad man kan kalla grundspelet i bilbingo. Dessa består normalt sett av ett block med 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. Efter spel 6 tar man paus. Första spel efter paus är Lila Free Play. Sedan fortsätter spelet på Block spel 7. Mellan spel 9 och 10 spelas Gul Free play.

Det finns 90 nummer på spelplanen, där första lodräta raden från vänster innehåller nummerserien 1-9, andra raden 10-19, tredje raden 20-29 osv. Sista raden innehåller även nummer 90. Numren i de lodräta raderna är ej ordnade i nummerföljd så att de behöver inte vara överst före tvåan som kommer före trean etc. etc.

Första raden; Pricka in 5 nummer på en och samma vågräta rad i något av spelfälten.

Andra raden; Det gäller att få 2 vågräta rader i ett och samma spelfält.

Tredje raden; Samtliga nummer i något av spelfälten ska prickas in.



Antnäs BK

Basket - Hockey - Skidor

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 dessa görs 5 spel. Det är detta som kallas 1/1000, 2/1000, 3/1000, 4/1000, 5/5000 på spelplanen i Figur 1. Detta betyder antal rader för vinst/vinstbelopp.

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 block som helst. I Figur 3 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, tre rader och så vidare till 5 rader, vilket också kallas full bricka.

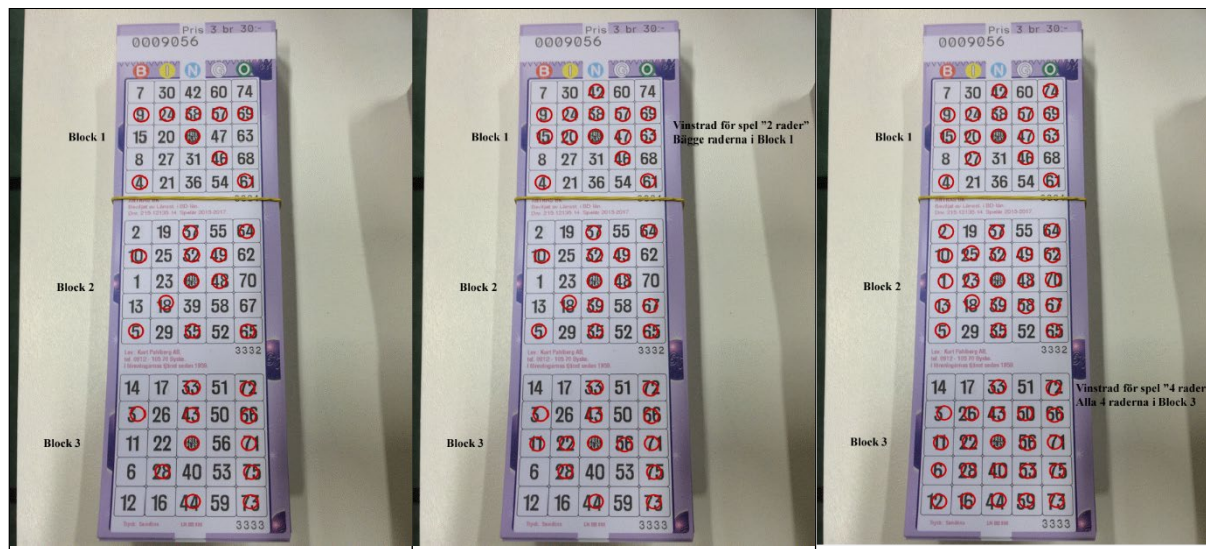
Sommaren 2019 förnyade ABK sitt bilngosystem till ett datoriserat spel. Detta innebär att kontrollanten endast skall läsa upp nummer på vinnande block – kontroll om det är rätt eller fel görs av utroparen via hennes dator. Kontrollant ute på planen behöver således inte strikt förstå bingospelet, men 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 blocket**. I figur 3 nedan skymmer gummisnodd numret för block ett men i Figuren längst till höger är vinst på block tre och det man skall läsa upp för utroparen är koden "3333".



Antnäs BK

Basket - Hockey - Skidor



Figur 3. 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.

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

Häftet

På varje spel/sida i häftet görs tre spel, eftersom blocken i häftet omfattar tre rader (till skillnad från Freeplay som har 5 rader per block). Det är detta som kallas 1 rad, 2 rad och 3 rad på spelplanen i Figur 1 (kolumner). I häftet finns en massa blanka rutor och dessa struntar man i.

Första bingot blir när första personen fått en komplett vågrätt rad i något av de sex block 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 block. I Figur 4 redovisas ett par exempel på vinstrader.

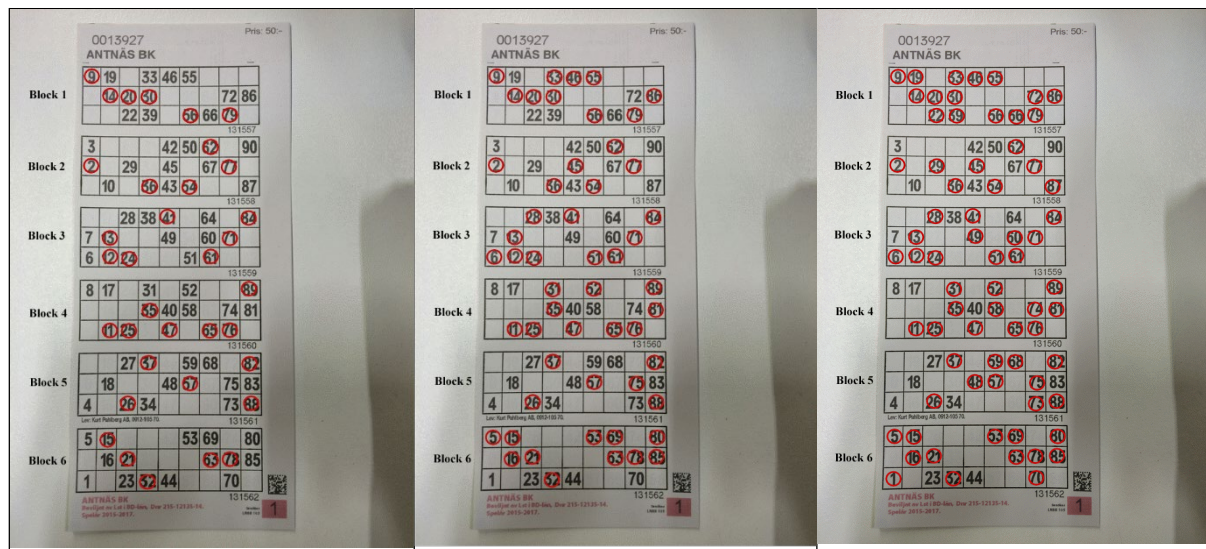
Om Bingot visar sig vara fel, fortsätter spelet tills någon fått en korrekt rad. När en vinnare fått vinst på en rad, fortsätter spelet för att få två rader och sedan tre rader. Därefter är spelet slut och man bläddrar fram en nytt spel/sida i blocket.

Vid rättning skall, precis som vid Freeplay-brickor, kontrollant läsa upp koden till höger nedanför det vinnande blocket för utroparen. I exemplen i Figur 4 skall man således läsa upp "131560" för den vänstra bilden, "131562" för bilden i mitten och "131557" för den högra bilden.



Antnäs BK

Basket - Hockey - Skidor



Figur 4. 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".

Kontroll av bingobrickor

Kontrollen av brickan sker med följande moment:

1. Ropa "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. Kontrollera av rad
 - a) Gå sedan till bilen bredvid och håll bricka så att även den personen ser den kod du skall läsa upp.
 - b) Anropa utroparen och börja läsa kod och vänta tills utroparen repeterat dessa. I exemplet i till höger Figur 4 ovan blir konversationen:
Kontrollant: -"Ja, Kikki, 113557"
Utropare: -"113557"
Utropare anger om raden är rätt och frågar sedan om det finns fler vinnare. Funktionär 1 (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.



Antnäs BK

Basket - Hockey - Skidor

- c) Dela ut vinst enligt spelplan – utroparen anger det belopp som skall betalas ut och skulle hon glömma skall Funktionär 1 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

- d) Walkie-talkies: (1) Börja med att säga någonting innan du börjar rabbla siffror, t ex "Ja, Kikki" innan sifferläsning men vad som helst duger. 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 bingotut är stor om kanalen av misstag ändrats.
5. Gör dig redo för nästa spel.