

GSA_2.0.2 付録 B 目次

(G2S_appendix_B_s01.docx asof 2022/05/19 8:51)

付録 B G2S メーターの均衡モデル	B-2
B.1 はじめに.....	B-2
B.2 プレイヤのバイ-イン.....	B-5
B.2.1 プレイヤが EGM へ通貨を投入	B-5
B.2.2 プレイヤが EGM へバウチャを投入、または WAT 口座から資金を転送.....	B-6
B.3 プレイヤのキャッシュ-アウト.....	B-7
B.3.1 プレイヤのキャッシュアウト - EGM が通貨を払い出し	B-7
B.3.2 プレイヤのキャッシュ-アウト:EGM がハンドペイを実行;.....	B-7
B.3.3 プレイヤのキャッシュアウト - EGM がバウチャを発行;または WAT 送金を実行;.....	B-8
B.4 一次ゲームの掛け金.....	B-8
B.4.1 プレイヤがゲームのプレイを開始し、ゲームに掛け金を賭ける;.....	B-8
B.5 ゲームの結果	B-9
B.5.1 ゲーム結果の詳細(デモ目的のみ)	B-10
B.5.1.1 プレイヤが一時ゲームに負けたとき.....	B-10
B.5.1.2 プレイヤが一時ゲームに勝ったとき.....	B-10
B.5.1.3 プレイヤがプログレシブに勝ったとき.....	B-10
B.5.1.4 プレイヤがダブルアップ・ゲームを開始.....	B-11
B.5.1.5 プレイヤがダブルアップ・ゲームで負けた.....	B-11
B.5.1.6 プレイヤがダブルアップ・ゲームで勝った	B-11
B.5.1.7 ゲームのプレイは終了、勝ち金はクレジットメーターどおり払い出す.....	B-12
B.5.1.8 ゲームのプレイは終了し、勝ち金はハンドペイで払い出す	B-12
B.5.1.9 ゲームのプレイは終了、勝ち金は高額勝ち金バウチャを発行、または口座へ送金	B-12
B.5.1.10 ゲームのプレイは終了、勝ち金は通貨で払い出す	B-12
B.5.1.9 ゲームのプレイは終了、勝ち金は高額勝ち金バウチャを発行、または口座へ送金	B-13
B.5.2 ゲームの結果を集計する.....	B-13
B.5.2.1 ゲームサイクルが終了.....	B-13
B.5.3 ボーナス	B-14
B.5.3.1 プレイヤがボーナス賞金を得た;賞金額はクレジットメーターどおり、通貨で払い出した ...	B-14
B.5.3.2 プレイヤがボーナス賞金を得た:賞金は手渡しで払い出された.....	B-15
B.5.3.3 プレイヤがボーナス賞金を獲得し、賞金額はバウチャまたは WAT 送金で払い出した.....	B-16
B.6 EGM の合計を均衡させる.....	B-17
B.7 クレジットのタイプ別に EGM の集計値を均衡させる	B-18
B.8 調整	B-20

Appendix B Balancing The G2S Meter Model	付録 B G2S メーターの均衡モデル
NOTE: This appendix uses the following conventions when identifying meters:	凡例:本付録では次の表記法に従ってメーターを識別する:
meterName - meters used for balancing.	(太字) 均衡に使うメーター;
meterName - meters not used for balancing.	(普通) 均衡には使わないメーター;
<i>meterName</i> - meters used to record non-monetary data.	(斜体) 非財務データ(回数/度数等)を記録するためのメーター;
EGM (Electromic Gaming Machine)	スロットマシンなどの電子ゲーミング装置の略語:
B.1 Introduction	B.1 はじめに
Within the G2S protocol, meters must be in balance when reported.	G2S プロトコルのメーターは均衡させなくてはならない。
This means that for every meter movement there must be an equal and offsetting movement of another meter.	これはメーターのひとつに変化があると、他のメーターにも同様の変化が起こることを意味する。
For example, if the currencyToDropAmt meter changes then the playerCashableAmt meter must also change.	例えば、currencyToDropAmt メーターが変化するときは、playerCashableAmt メーターも変化することになる。
This is equivalent to the system of debits and credits used in financial accounting.	財務会計の分野でいうところの[借り方]と[貸し方]の考え方方に相当する;
For every debit there must be an offsetting credit.	借り方側のメーターへデータ加算が起こるたびに、反対記入する貸し方のメーターへ加算をする。
To achieve this goal, meters that are used to balance the EGM MUST be updated in balanced sets – meters must be updated as logical transactions.	この目的のため、EGM 側で使うメーターは、均衡がとれるようにメーターへ反対記入する:つまり、論理的な取引とみなしてメーターの内容を更新するのである。
This document attempts to present the G2S meter model as a financial accounting system.	本書では G2S メーターを財務会計システムと同じように(同じデータ値を借り方/貸し方へ均衡して記入)モデルとして定義したい。
It treats changes to meters as a series of balanced transactions—debts must equal credits—and identifies when meters should be updated.	この G2S メーターモデルは、一連の均衡した取引としてメーターの数値を変更する(借り方側メーターと貸方側メーターの変化量は同じ);また借り方/貸し方それぞれのメーターを更新する時期も明示する。
It also classifies meters as either debit balances or credit balances so that a host or EGM can run a simple formula to determine whether the meters are in balance and, thus, whether the EGM is accounting for money movements correctly.	また G2S メーターモデルではメーターを借り方残高または貸し方残高のどちらかに分類し、ホストまたは EGM が単純な計算式を使ってメーターの値が均衡しているか、つまり EGM がシステム内の金銭移動を正しく処理しているかを判定できるようにする。
Additionally, some balanced logical transactions will also update count meters.	また論理的な均衡取引という考え方には、カウント(度数/回数)メーターにも適用する。

These count meters must reflect the number of updates of a particular kind.

In this respect, the count meters must always remain in balance with other meter changes.

EGM developers can use this appendix as a guide for complying with the requirement that the G2S meters always remain in balance and that the following formula MUST always be true.

	Money In
+	Money Won
-	Money Out
-	Money Wagered
-	Player Credits
=	0

ここでカウントメータは特定事象の更新回数を表す。

この機能においても、カウントメーターはその他のメーターの変化量と必ず均衡しなくてはならない。

EGM 開発者は、G2S メーターの計数値が常に均衡すること、また必ず次の式を満たすという要件に準拠するガイドとして、本付録を利用することができます：

(プレイヤから見て：)

	入 金
+	勝ち金
-	出 金
-	掛け金
-	与 信
=	0

It is important to note that the G2S meter model is not a pure financial accounting system.

ここで G2S メーターモデルは必ずしも純粹の財務会計と同一ではないことに留意いただきたい。

There are many redundant meters.

メーターには重複するものが多くあるからである。

For example, currencyInAmt is the sum of currencyToDropAmt and currencyToDispAmt.

例えれば、currencyInAmt メーターは currencyToDropAmt と currencyToDispAmt を合計した数値となる。

メモ： [currencyInAmt(通貨の入金額)メーターは currencyToDropAmt(ドロップへ入金した金額) と currencyToDispAmt(出金可能な金額)]

And, secWageredAmt and secWonAmt are components of egmPaidGameWonAmt and handPaidGameWonAmt.

また secWageredAmt と secWonAmt はそれぞれ egmPaidGameWonAmt と handPaidGameWonAmt の構成部分である。

メモ： [secWageredAmt(掛け金額) と secWonAmt(勝ち金額) は egmPaidGameWonAmt(EGMが払い出したゲームの勝ち金額) と handPaidGameWonAmt(ハンドペイで払い出したゲームの勝ち金額)]

Thus, in each sub-section, following the table of debits and credits, there are additional meter updates listed that MUST take place for the overall meter model to function properly.

したがって以下、説明する表内の[借り方]と[貸し方]欄に明示してあるメーターは、メーターモデルが全体として正しく機能するためには必ず更新しなくてはならないメーターとなる。

Ultimately, only a subset of the meters is required to keep the EGM in balance.

最終的には、多数ある EGM のメーターの中で、均衡に保つメーターは全メーターのうち一部(サブセット)のメーターであり、サブセットの数値だけを均衡状態にすればよい。

These are clearly identified in the debit-credit tables.

このことは[借り方]/[貸し方]表で明確に定義している。

However, the full set of meters is required to meet regulatory and/or operational requirements.

ただし、規制当局の求める要件および/またはゲームシステムの運営要件を満たすには、メーターモデルのフルセットを実装する必要がある。

The meters that are used for balancing the EGM MUST be updated in balanced sets.

The EGM MUST NOT report any of the meters used for balancing unless the meters are in balance.

The meters that are not used for balancing MAY be updated and reported at any time.

However, since the meter model includes redundant meters, an implementer may decide to use a single register within the EGM to populate multiple protocoldefined meters.

If this is done and the meters are used for balancing, the implementer MUST make sure that updates to the register conform to the requirements for meters used in balancing the EGM.

Following the sections on balancing the EGM, there is an additional section that describes various other reconciliations that can be performed amongst the EGM's meters and between an EGM and a host system.

These reconciliations are presented as a guide for reconciling and auditing EGMs and the systems that interact with them.

The values referenced in the following debit-credit tables represent the change in the meter value, not the absolute meter value.

For the player* meters — playerCashableAmt, playerPromoAmt, playerNonCashAmt, etc.—credits increase the meter value and debits decrease the meter value.

All other meters always increase in value as the result of a transaction.

For discussion purposes, the "G2S_" prefix has not been included with meter names.

In practice, the prefix must be prepended to the meter names.

EGM内で数値を均衡させるためのメーターは、均衡メーターセットとして更新する。

EGMはメーターセットが均衡を保っているかぎり、そのメーターセットの内容を報告する必要はない。

均衡メーター以外のメーターは隨時、更新、報告することができる。

ただしこのメーターモデルには重複するメーターが含まれているため、実装に際してはEGM内のひとつのレジスタを、複数のプロトコル定義メーターとして使ってよい。

この方針に基づいて実装したメーターが均衡メーターとして使われる場合、実装者はレジスタの更新内容が EGM のメーターを均衡させるという要件を満たしていることを確認しなくてはならない。

以降の各節で EGM 内の均衡メモリー(セット)を説明するが、また EGM とホスト間で実行されるさまざまなメモリーの調整についても説明する。

この調整は、EGMとシステム間で相互に作用するメーターの調整と監査についての手引きとなるものである。

後述する[借り方]-[貸し方]表で参照している数値は、メーターの数値の変化を表しており、そのメーターの絶対値ではない。

プレイヤ用メーターについて言えば、playerCashableAmt, playerPromoAmt, playerNonCashAmt, など、[貸し方]にあるメーターの数値は増加し、[借り方]にあるメータの数値は減少する。

他のメーターはすべて、各取引の結果として数値は増加する。

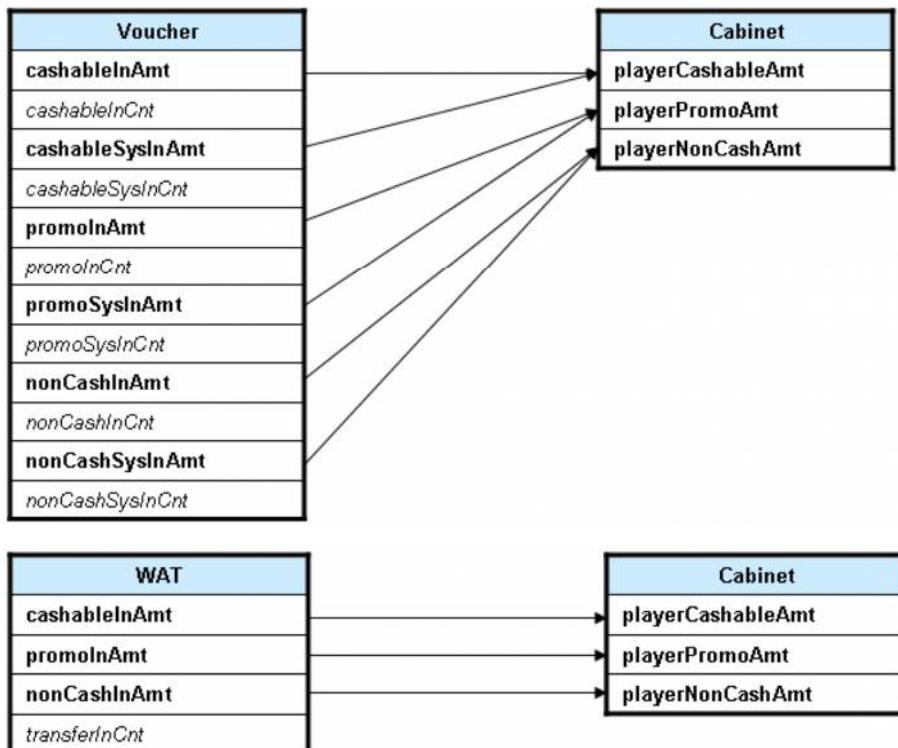
以上、ここでの説明には”G2S”という接頭辞はメータ名に含めなかった。

実際には各メータ名には”G2S”という接頭辞を付加すべきである。

B.2 Player Buy-In	B.2 プレイヤのバイ-イン
B.2.1 Player puts a currency into the EGM.	B.2.1 プレイヤが EGM へ通貨を投入
Debit (借り方)	Credit (貸し方)
<code>currency.currencyInAmt</code> <code>currency.promoInAmt</code> <code>currency.nonCashInAmt</code>	<code>cabinet.playerCashableAmt</code> <code>cabinet.playerPromoAmt</code> <code>cabinet.playerNonCashAmt</code>
<code>currency.currencyInCnt</code> <code>currency.currencyToDropAmt</code> <code>currency.promoToDropAmt</code> <code>currency.nonCashToDropAmt</code> <code>currency.currencyToDropCnt</code> <code>currency.currencyToDispAmt</code> <code>currency.promoToDispAmt</code> <code>currency.nonCashToDispAmt</code> <code>currency.currencyToDispCnt</code>	
<pre> graph LR subgraph Currency direction TB C1[currencyInAmt] C2[promoInAmt] C3[nonCashInAmt] C4[currencyInCnt] C5[currencyToDropAmt] C6[promoToDropAmt] C7[nonCashToDropAmt] C8[currencyToDropCnt] C9[currencyToDispAmt] C10[promoToDispAmt] C11[nonCashToDispAmt] C12[currencyToDispCnt] end subgraph Cabinet direction TB C13[playerCashableAmt] C14[playerPromoAmt] C15[playerNonCashAmt] end C1 --> C13 C2 --> C14 C3 --> C15 </pre>	

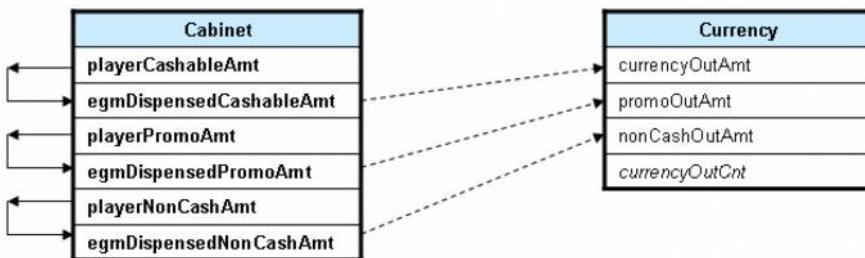
B.2.2 Player puts a voucher into the EGM or makes a transfer from a WAT account.	B.2.2 プレイヤが EGM へバウチャを投入、または WAT 口座から資金を転送
Debit (借り方) voucher.cashableInAmt voucher.promoInAmt voucher.nonCashInAmt voucher.cashableSysInAmt voucher.promoSysInAmt voucher.nonCashSysInAmt wat.cashableInAmt wat.promoInAmt wat.nonCashInAmt	Credit (貸し方) cabinet.playerCashableAmt cabinet.playerPromoAmt cabinet.playerNonCashAmt

*voucher.cashableInCnt
currency.currencyInCnt
voucher.promoInCnt
voucher.nonCashInCnt
voucher.cashableSysInCnt
voucher.promoSysInCnt
voucher.nonCashSysInCnt
wat.transferInCnt*



B.3 Player Cash-Out	B.3 プレイヤのキャッシュアウト
B.3.1 Player cashes out - EGM dispenses currency	B.3.1 プレイヤのキャッシュアウト - EGM が通貨を払い出し
Debit (借り方) cabinet.playerCashableAmt cabinet.playerPromoAmt cabinet.playerNonCashAmt	Credit (貸し方) cabinet.egmDispensedCashableAmt cabinet.egmDispensedPromoAmt cabinet.egmDispensedNonCashAmt

currency.currencyOutAmt
currency.promoOutAmt
currency.nonCashOutAmt
currency.currencyOutCnt



NOTE: If the currency dispensing device pays extra currency then the EGM MUST record the extra currency paid in the currency device meters.

注：通貨を払い出す装置が余分な通貨を払い出さると、EGM は余分に払い出した通貨を通貨装置メーターへ記録する。

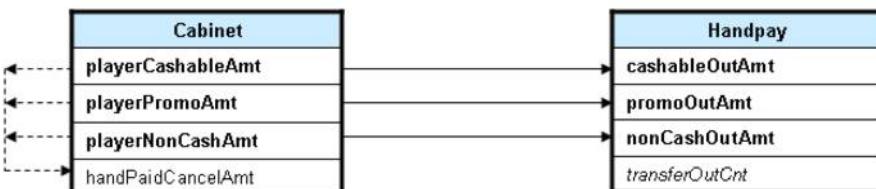
The egmDispensed meters MUST reflect the amount that was removed from the player meters, not the amount actually dispensed.

egmDispensed メーターは、実際に払い出した金額ではなく、プレイヤーメーターから払い出した金額を反映する。

B.3.2 Player cashes out - EGM generates a handpay.

B.3.2 プレイヤのキャッシュアウト: EGM がハンドペイを実行;

Debit (借り方) cabinet.playerCashableAmt cabinet.playerPromoAmt cabinet.playerNonCashAmt	Credit (貸し方) handpay.cashableOutAmt handpay.promoOutAmt handpay.nonCashOutAmt
	cabinet.handPaidCancelAmt handpay.transferOutCnt



B.3.3 Player cashes out - EGM generates a voucher or makes a WAT transfer.	B.3.3 プレイヤのキャッシュアウト - EGM がバウチャーを発行; または WAT 送金を実行;
Debit (借り方) cabinet.playerCashableAmt cabinet.playerPromoAmt cabinet.playerNonCashAmt	Credit (貸し方) voucher.cashableOutAmt voucher.promoOutAmt voucher.nonCashOutAmt wat.cashableOutAmt wat.promoOutAmt wat.nonCashOutAmt
	<i>voucher.cashableOutCnt voucher.promoOutCnt voucher.nonCashOutCnt wat.transferOutCnt</i>
<pre> graph LR subgraph Cabinet [Cabinet] direction TB A[playerCashableAmt] B[playerPromoAmt] C[playerNonCashAmt] end subgraph Voucher [Voucher] direction TB A1[cashableOutAmt] B1[cashableOutCnt] C1[promoOutAmt] D1[promoOutCnt] E1[nonCashOutAmt] F1[nonCashOutCnt] end subgraph WAT [WAT] direction TB A2[cashableOutAmt] B2[promoOutAmt] C2[nonCashOutAmt] D2[transferOutCnt] end A --> A1 A --> A2 B --> B1 B --> B2 C --> C1 C --> C2 </pre>	

B.4 Primary Game Wagers

B.4.1 Player initiates game play and makes wagers on a game.

The wager amount is fully committed.

Central determination outcomes MUST be resolved before these updates are made.

The game cannot fail after these meter changes are recorded.

The wager meters cannot be reversed.

These meter changes MUST be recorded before the game play device transitions out of the primaryGameStarted state and into the secondaryGameStarted or gameDelayStarted state.

B.4 一次ゲームの掛け金

B.4.1 プレイヤがゲームのプレイを開始し、ゲームに掛け金を賭ける;

掛け金の金額は確定済みである。

センター側システムは掛け金が確定して初めて金額を更新しなくてはならない。

ゲームは掛け金メーターの変更を記録後はそのプレイを失敗できない。

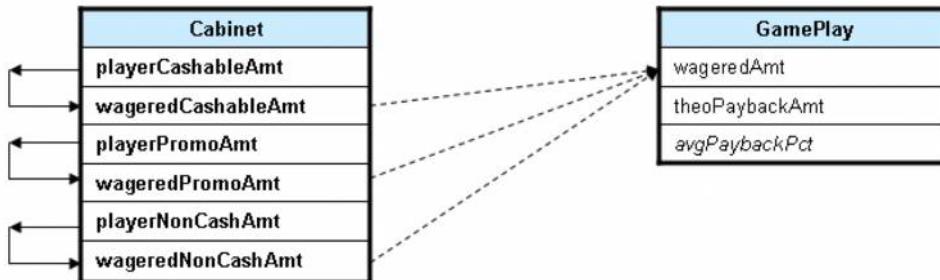
掛け金メーターは元へ戻せない。

掛け金メーターの変更は、ゲームプレイ装置の状態が primaryGameStarted または secondaryGameStarted あるいは gameDelayStarted 状態へ遷移する前に記録しなくてはならない。

The corresponding wager category and game denomination meters are updated at the same time as the game play meters.

対応する掛け金カテゴリとゲームデノミ・メータは、ゲームプレイ・メーターと一緒に更新される。

Debit (借り方)	Credit (貸し方)
cabinet.playerCashableAmt	cabinet.wageredCashableAmt
cabinet.playerPromoAmt	cabinet.wageredPromoAmt
cabinet.playerNonCashAmt	cabinet.wageredNonCashAmt
	gamePlay.wageredAmt gamePlay.theoPaybackAmt <i>gamePlay.avgPaybackPct</i>



B.5 Game Outcome

This section identifies the events that should trigger meter updates related to game play at an EGM.

The meter changes required to post a game outcome are presented twice.

The first sub-section walks through the individual events that occur during a game cycle and identify meters used to track that activity.

This section uses a series of meters that are not specified within the protocol.

They are used to help demonstrate how protocol-related meter values are determined during game play.

They are presented in underline-italic.

This section is for demonstration purposes only.

Other scenarios are possible.

The second sub-section aggregates all of the individual meter updates that occur during a game cycle into a single update of protocol-related meters.

This update MUST be executed at the end of the game

B.5 ゲームの結果

この節では EGM のゲームプレイ時にメーターの更新を起動させるイベントについて説明する。

ゲームの結果を記録するには、メータの変更は 2 回、必要となる。

最初のサブセクションでは、ゲームサイクル中に起こる個別のイベントが通過して、当該イベントの値を記録するメーターを判別する。

本節では G2S プロトコルでは指定されない一連のメーターを使う。

このメータ一群はプロトコル関連のメーターの値をゲームプレイ途中で判定する方法を具体的に示すために使われる。

このメータ一群は下線-イタリック体で表記してある。

本節はもっぱら実証を目的として記述されている。

そのためその他のシナリオにそった記述も可能である。

2 番目のサブセクションでは、ゲームサイクルの途中で起こる個別メーターの更新をすべて集約して、プロトコル関連のメータ一群を一回で更新する方法について説明する。

この集約されたメーターの更新は、ゲームサイクル

cycle.

The EGM MUST wait until the win has actually been awarded to the player before reporting the meters.

This means that the EGM MUST wait until the win is recorded on the credit meters, the win has been keyed off the EGM as a handpay, a voucher has been produced or a WAT transfer has taken place before updating the meters.

The corresponding wager category and game denomination meters are updated at the same time as the game play meters.

B.5.1 Game Outcome In Detail (for Demonstration Purposes Only)

B.5.1.1 Player loses the primary game.

Debit (借り方)	Credit (貸し方)
[なし] <i>gamePlay.lostCnt</i>	[なし]

B.5.1.2 Player wins the primary game.

Debit (借り方)	Credit (貸し方)
<i>gamePlay.priGameWonAmt</i>	<i>cabinet.playerEscrowGameWonAmt</i>
<i>gamePlay.lostCnt</i>	

B.5.1.3 Player wins a progressive.

Debit (借り方)	Credit (貸し方)
<i>progressive.cashableInAmt</i> <i>progressive.transferInCnt</i>	<i>cabinet.playerEscrowProgWonAmt</i>

NOTE: Because a progressive win affects a "balancing" meter, the progressive.cashableInAmt meter cannot be updated until the win is paid at the end of the game cycle.

The meter update and "progressive award" command must be delayed until the end of the game cycle and payment has been resolved.

の終了時に実行する。

EGM はプレイヤへ賞金が実際に与えられるまで待ってから、メーターの内容をレポートする。

つまり EGM はクレジットメーターに勝ちが記録され、勝ち金が EGM のハンドペイとして払い出されるか、バウチャが発行されるか、または WAT 送金が実行されるまで待機してからメーターを更新しなくてはならない。

対応する掛け金カテゴリーとゲームデノミメーターは、ゲームプレイメーターと一緒に更新される。

B.5.1 ゲーム結果の詳細(デモ目的のみ)

B.5.1.1 プレイヤが一時ゲームに負けたとき

Credit (貸し方)

[なし]

B.5.1.2 プレイヤが一時ゲームに勝ったとき

Credit (貸し方)

cabinet.playerEscrowGameWonAmt

B.5.1.3 プレイヤがプログレスに勝ったとき

Credit (貸し方)

cabinet.playerEscrowProgWonAmt

注: プログレス・ワインは”均衡”するメーターに影響するため、progressive.cashableInAmt メーターはゲームサイクルが終了したとき初めて払い出し可能となる。

同メーターと”プログレス賞金”コマンドの実行は、ゲームサイクルが終了し払い出し額が確定するまで、待機しなくてはならない。

Debit (借り方)	Credit (貸し方)
cabinet.playerCashableAmt	cabinet.wageredCashableAmt
cabinet.playerPromoAmt	cabinet.wageredPromoAmt
cabinet.playerNonCashAmt	cabinet.wageredNonCashAmt
	gamePlay.wageredAmt
	gamePlay.theoPaybackAmt
	gamePlay.avgPaybackPct

```

graph LR
    Cabinet[Cabinet] --> GP[wageredAmt]
    Cabinet --> GP[theoPaybackAmt]
    Cabinet --> GP[avgPaybackPct]
    GP --> Cabinet[playerCashableAmt]
    GP --> Cabinet[wageredCashableAmt]
    GP --> Cabinet[playerPromoAmt]
    GP --> Cabinet[wageredPromoAmt]
    GP --> Cabinet[playerNonCashAmt]
    GP --> Cabinet[wageredNonCashAmt]
  
```

B.5.1.4 Player initiates a double up.

B.5.1.4 プレイヤがダブルアップ・ゲームを開始

Debit (借り方)	Credit (貸し方)
cabinet.playerEscrowGameWonAmt	gamePlay.secWageredAmt

NOTE: Only win from base game play – not progressives—can be doubled up.

注: ベースプレイの勝ち金だけがダブルアップゲームの掛け金として使えるが、プログレシブウィンで得た資金は使えない。

B.5.1.5 Player loses a double up.

B.5.1.5 プレイヤがダブルアップ・ゲームで負けた

Debit (借り方)	Credit (貸し方)
[なし]	[なし]
amePlay.secLostCn	

B.5.1.6 Player wins a double up.

B.5.1.6 プレイヤがダブルアップ・ゲームで勝った

Debit (借り方)	Credit (貸し方)
[なし]	[なし]
amePlay.secLostCn	

B.5.1.7 Game play ends, winnings are applied to credit meters.	B.5.1.7 ゲームのプレイは終了、勝ち金はクレジットメーターどおり払い出す
Debit (借り方) cabinet.egmPaidGameWonAmt cabinet.egmPaidProgWonAmt <i>cabinet.playerEscrowGameWonAmt</i> <i>cabinet.playerEscrowProgWonAmt</i> <i>gamePlay.egmPaidGameWonAmt</i> <i>gamePlay.egmPaidProgWonAmt</i> <i>gamePlay.wonCnt</i>	Credit (貸し方) cabinet.playerCashableAmt
B.5.1.8 Game play ends, winnings are paid as a keyed-off handpay.	B.5.1.8 ゲームのプレイは終了し、勝ち金はハンドペイで払い出す
Debit (借り方) cabinet.handPaidGameWonAmt cabinet.handPaidProgWonAmt <i>cabinet.playerEscrowGameWonAmt</i> <i>cabinet.playerEscrowProgWonAmt</i> <i>gamePlay.handPaidGameWonAmt</i> <i>gamePlay.handPaidProgWonAmt</i> <i>gamePlay.wonCnt</i>	Credit (貸し方) handpay.cashableOutAmt <i>handpay.transferOutCnt</i>
B.5.1.9 Game play ends, winnings are paid as a large-win voucher or WAT transfer.	B.5.1.9 ゲームのプレイは終了、勝ち金は高額勝ち金バウチャを発行、または口座へ送金
Debit (借り方) cabinet.egmPaidGameWonAmt cabinet.egmPaidProgWonAmt <i>cabinet.playerEscrowGameWonAmt</i> <i>cabinet.playerEscrowProgWonAmt</i> <i>gamePlay.egmPaidGameWonAmt</i> <i>gamePlay.egmPaidProgWonAmt</i> <i>gamePlay.wonCnt</i>	Credit (貸し方) voucher.cashableOutAmt wat.cashableOutAmt <i>voucher.cashableOutCnt</i> <i>wat.transferOutCnt</i>
B.5.1.10 Game play ends, winnings are dispensed as currency.	B.5.1.10 ゲームのプレイは終了、勝ち金は通貨で払い出す
Debit (借り方) cabinet.egmPaidGameWonAmt cabinet.egmPaidProgWonAmt <i>cabinet.playerEscrowGameWonAmt</i> <i>cabinet.playerEscrowProgWonAmt</i> <i>gamePlay.egmPaidGameWonAmt</i> <i>gamePlay.egmPaidProgWonAmt</i> <i>gamePlay.wonCnt</i>	Credit (貸し方) cabinet.egmDispensedCashableAmt <i>currency.currencyOutAmt</i> <i>currency.currencyOutCnt</i>

B.5.1.9 Game play ends, winnings are paid as a large-win voucher or WAT transfer.

B.5.1.9 ゲームのプレイは終了、勝ち金は高額勝ち金バウチャを発行、または口座へ送金

Debit (借り方)	Credit (貸し方)
cabinet.egmPaidGameWonAmt cabinet.egmPaidProgWonAmt	voucher.cashableOutAmt wat.cashableOutAmt
<i>cabinet.playerEscrowGameWonAmt</i> <i>cabinet.playerEscrowProgWonAmt</i> gamePlay.egmPaidGameWonAmt gamePlay.egmPaidProgWonAmt <i>gamePlay.wonCnt</i>	<i>voucher.cashableOutCnt</i> <i>wat.transferOutCnt</i>

B.5.2 Game Outcome In Aggregate

B.5.2 ゲームの結果を集計する

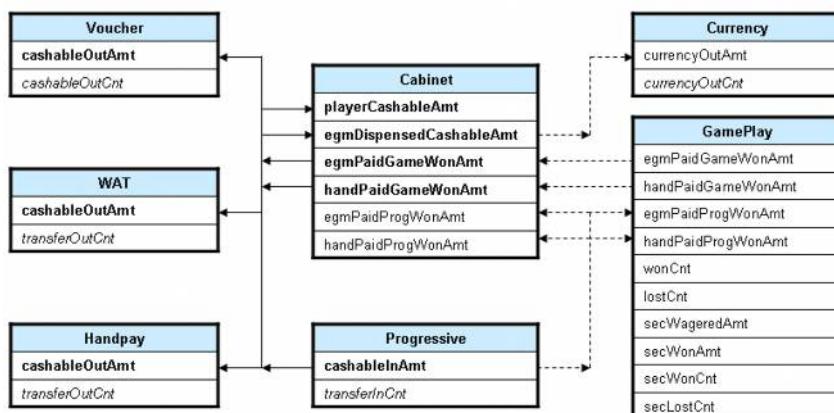
B.5.2.1 Game cycle ends.

B.5.2.1 ゲームサイクルが終了

Winnings are applied to credit meter, paid as a handpay, voucher, WAT transfer or dispensed as currency.

勝ち金はクレジットメーターどおり、ハンドペイ、バウチャ、WAT 送金、または通貨で払います

Debit (借り方)	Credit (貸し方)
cabinet.egmPaidGameWonAmt cabinet.handPaidGameWonAmt	cabinet.playerCashableAmt cabinet.egmDispensedCashableAmt
progressive.cashableInAmt	<i>handpay.cashableOutAmt</i> voucher.cashableOutAmt wat.cashableOutAmt
<i>cabinet.egmPaidProgWonAmt</i> <i>cabinet.handPaidProgWonAmt</i> gamePlay.egmPaidGameWonAmt gamePlay.egmPaidProgWonAmt gamePlay.handPaidGameWonAmt gamePlay.handPaidProgWonAmt gamePlay.secWageredAmt gamePlay.secWonAmt <i>gamePlay.wonCnt</i> <i>gamePlay.lostCnt</i> <i>gamePlay.secWonCnt</i> <i>gamePlay.secLostCnt</i> <i>progressive.transferInCnt</i>	<i>currency.currencyOutAmt</i> <i>currency.currencyOutCnt</i> <i>handpay.transferOutCnt</i> <i>voucher.cashableOutCnt</i> <i>wat.transferOutCnt</i>



NOTE: The amount won from the primary game can be calculated as:

$$priGameWonAmt = gamePlay.egmPaidGameWonAmt + gamePlay.handPaidGameWonAmt + gamePlay.secWageredAmt - gamePlay.secWonAmt$$

注: 一次ゲームの勝ち金は次の式で計算する:

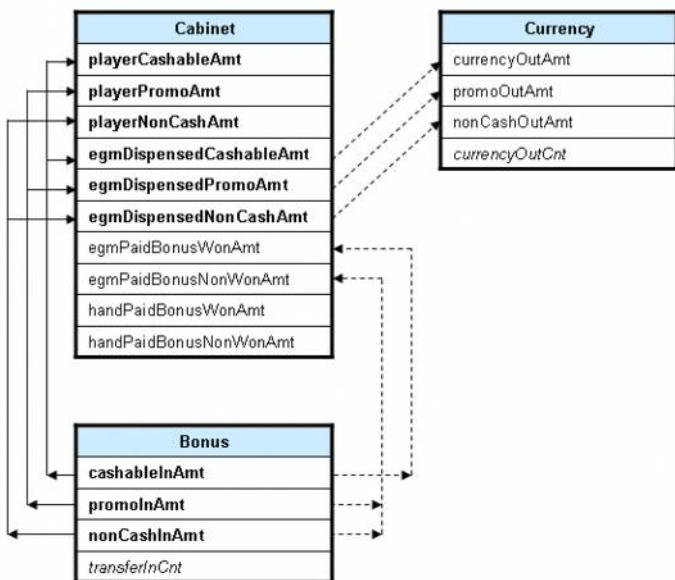
B.5.3 Bonuses

B.5.3.1 Player wins a bonus, winnings applied to the credit meter or dispensed as currency.

B.5.3 ボーナス

B.5.3.1 プレイヤがボーナス賞金を得た; 賞金額はクレジットメーターどおり、通貨で払い出した

Debit (借り方)	Credit (貸し方)
bonus.cashableInAmt	cabinet.playerCashableAmt
bonus.promoInAmt	cabinet.playerPromoAmt
bonus.nonCashInAmt	cabinet.playerNonCashAmt
<i>bonus.transferInCnt</i>	cabinet.egmDispensedCashableAmt cabinet.egmDispensedPromoAmt cabinet.egmDispensedNonCashAmt cabinet.egmPaidBonusWonAmt cabinet.egmPaidBonusNonWonAmt currency.currencyOutAmt currency.promoOutAmt currency.nonCashOutAmt <i>currency.currencyOutCnt</i>



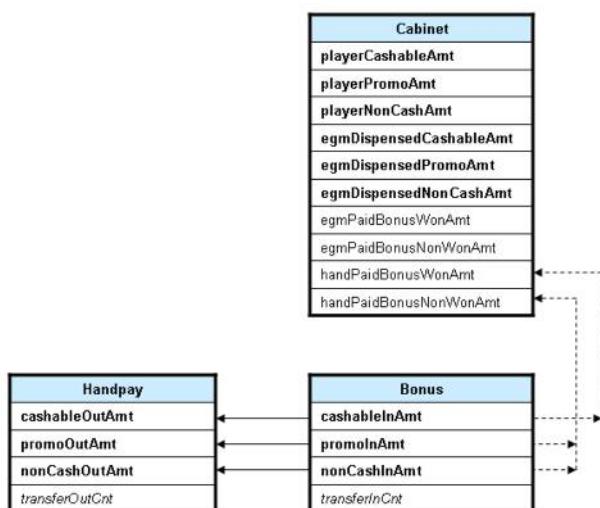
NOTE: If bonus awards are delayed until the end of the game cycle, the meter updates and "bonus award" command must also be delayed.

注: ボーナス賞金はゲームサイクルが終了するまで処理は遅延される; メーターの更新と"ボーナス賞金"コマンドの実行も同じく遅延すること。

B.5.3.2 Player wins a bonus, winnings paid by hand.

B.5.3.2 プレイヤーがボーナス賞金を得た: 賞金は手渡しで払い出された

Debit (借り方)	Credit (貸し方)
bonus.cashableInAmt	handpay.cashableOutAmt
bonus.promoInAmt	handpay.promoOutAmt
bonus.nonCashInAmt	handpay.nonCashOutAmt
bonus.transferInCnt	cabinet.handPaidBonusWonAmt cabinet.handPaidBonusNonWonAmt handpay.transferOutCnt



NOTE: If bonus awards are delayed until the end of the game cycle, the meter updates and "bonus award" command must also be delayed.

注: ボーナス賞金がゲームサイクル終了時まで遅延するときは、メーター更新と”ボーナス賞金”コマンドの実行も遅延する。

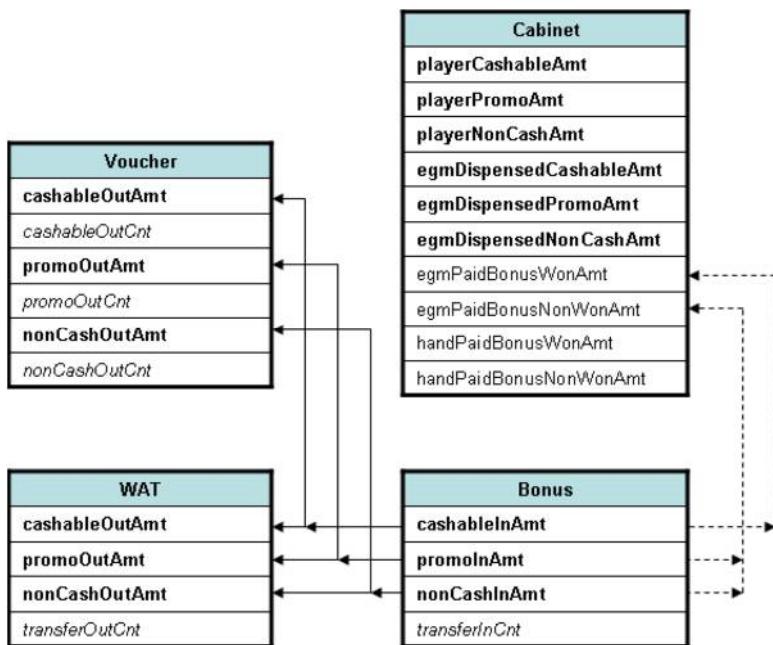
B.5.3.3 Player wins a bonus, winnings paid by voucher or WAT.

B.5.3.3 プレイヤーがボーナス賞金を獲得し、賞金額はバウチャまたはWAT送金で払い出した

Debit (借り方)	Credit (貸し方)
bonus.cashableInAmt	voucher.cashableOutAmt
bonus.promoInAmt	voucher.promoOutAmt
bonus.nonCashInAmt	voucher.nonCashOutAmt

bonus.transferInCnt

cabinet.egmPaidBonusWonAmt
cabinet.egmPaidBonusNonWonAmt
voucher.cashableOutCnt
voucher.promoOutCnt
voucher.nonCashOutCnt
wat.transferOutCnt



NOTE: If bonus awards are delayed until the end of the game cycle, the meter updates and "bonus award" command must also be delayed.

注: ボーナス賞金がゲームサイクル終了時まで遅延するときは、メーター更新と”ボーナス賞金”コマンドの実行も遅延する。

B.6 Balancing The EGM In Total	B.6 EGM の合計を均衡させる
This section identifies the meters that should be used to balance the EGM in total.	本節では EGM の合計額を均衡させるため参照するメーターについて詳述する。
Debit (借り方)	Credit (貸し方)
currency.currencyInAmt currency.promoInAmt currency.nonCashInAmt	cabinet.egmDispensedCashableAmt cabinet.egmDispensedPromoAmt cabinet.egmDispensedNonCashAmt
voucher.cashableInAmt voucher.cashableSysInAmt voucher.promoInAmt voucher.promoSysInAmt voucher.nonCashInAmt voucher.nonCashSysInAmt	handpay.cashableOutAmt handpay.promoOutAmt handpay.nonCashOutAmt
wat.cashableInAmt wat.promoInAmt wat.nonCashInAmt	voucher.cashableOutAmt voucher.promoOutAmt voucher.nonCashOutAmt
progressive.cashableInAmt	wat.cashableOutAmt wat.promoOutAmt wat.nonCashOutAmt
bonus.cashableInAmt bonus.promoInAmt bonus.nonCashInAmt	
cabinet.egmPaidGameWonAmt cabinet.handPaidGameWonAmt	cabinet.wageredCashableAmt cabinet.wageredPromoAmt cabinet.wageredNonCashAmt
	cabinet.playerCashableAmt cabinet.playerPromoAmt cabinet.playerNonCashAmt

B.7 Balancing The EGM by Credit Type

In addition to balancing the EGM in total, this model also balances the EGM by credit type: cashable, promo, and non-cashable.

It fully accounts for the movement of each type of credit through the EGM.

The following three tables identify the meters used to balance each type of meter.

B.7 クレジットのタイプ別に EGM の集計値を均衡させる

EGM の合計値を均衡させるほか、本モデルではクレジットタイプ別(cashable, promo, non-cashable)にも均衡させる。

本モデルは EGM のクレジットタイプごとに数値の移動を完全に捕捉することができる。

後続する 3 つの表は、メーターのタイプ別に数値を均衡させるときのメーターを明示している。

Cashable Credits	キャッシュブル・クレジット
Debit (借り方)	Credit (貸し方)
currency.currencyInAmt	cabinet.egmDispensedCashableAmt
voucher.cashableInAmt voucher.cashableSysInAmt	handpay.cashableOutAmt voucher.cashableOutAmt
wat.cashableInAmt	wat.cashableOutAmt
progressive.cashableInAmt	
bonus.cashableInAmt	
cabinet.egmPaidGameWonAmt cabinet.handPaidGameWonAmt	cabinet.wageredCashableAmt cabinet.playerCashableAmt

Promo Credits		プロモーション・クレジット
Debit (借り方)		Credit (貸し方)
currency.promoInAmt		cabinet.egmDispensedPromoAmt
voucher.promoInAmt voucher.promoSysInAmt		handpay.promoOutAmt voucher.promoOutAmt
wat.promoInAmt		wat.promoOutAmt
bonus.promoInAmt		cabinet.wageredPromoAmt cabinet.playerPromoAmt
Non-Cashable Credits		ノン-キャッシュブル・クレジット
Debit (借り方)	Credit (貸し方)	
currency.nonCashInAmt		cabinet.egmDispensedNonCashAmt
voucher.nonCashInAmt voucher.nonCashSysInAmt		handpay.nonCashOutAmt voucher.nonCashOutAmt
wat.nonCashInAmt		wat.nonCashOutAmt
bonus.nonCashInAmt		cabinet.wageredNonCashAmt cabinet.playerNonCashAmt

B.8 Reconciliations

B.8 調整

In addition to the basic balancing formulas described above, the following formulas can be used to verify that various meters within the EGM are functioning properly.

前述した基本となる均衡式に加えて、以下の各式はEGM内の各種メーターが適正に機能しているかを検証する目的で使われる。

1. For each currency device,

$$\text{currency.currencyInAmt} = \text{currency.currencyToDropAmt} + \text{currency.currencyToDispAmt}$$

2. For each currency device,

$$\text{currency.promoInAmt} = \text{currency.promoToDropAmt} + \text{currency.promoToDispAmt}$$

3. For each currency device,

$$\text{currency.nonCashInAmt} = \text{currency.nonCashToDropAmt} + \text{currency.nonCashToDispAmt}$$

4. For each currency device,

$$\text{currency.currencyInCnt} = \text{currency.currencyToDropCnt} + \text{currency.currencyToDispCnt}$$

5. For all currency devices, using the class-level meters,

5. クラス-レベルのメーターを使うすべての通貨を扱う装置について:

$$\text{sum(currency.currencyOutAmt)} = \text{cabinet.egmDispensedCashableAmt}$$

Note: If extra currency is paid by the dispensing device then there may be variances in this formula.

注:金銭払い出し装置が余分な通貨を払い出したときは、この等式に合致しないことがある。

6. For all currency devices, using the class-level meters,

6. クラス-レベルのメーターを使うすべての通貨を扱う装置について:

$$\text{sum(currency.promoOutAmt)} = \text{cabinet.egmDispensedPromoAmt}$$

Note: If extra currency is paid by the dispensing device then there may be variances in this formula.

注:金銭払い出し装置が余分な通貨を払い出したときは、この等式に合致しないことがある。

7. For all currency devices, using the class-level meters,

7. クラス-レベルのメーターを使うすべての通貨を扱う装置について:

$$\text{sum(currency.nonCashOutAmt)} = \text{cabinet.egmDispensedNonCashAmt}$$

Note: If extra currency is paid by the dispensing device then there may be variances in this formula.

注:金銭払い出し装置が余分な通貨を払い出したときは、この等式に合致しないことがある。

8. For all game play devices, using class-level meters,

8. クラス-レベルのメーターを使うすべてのゲームプレイ装置について:

$$\text{gamePlay.wageredAmt} = \text{cabinet.wageredCashableAmt} + \text{cabinet.wageredPromoAmt} + \text{cabinet.wageredNonCashAmt}$$

9 For all game play devices, using class-level meters,	9. クラス-レベルのメーターを使うすべてのゲームプレイ装置について: $gamePlay.egmPaidGameWonAmt = cabinet.egmPaidGameWonAmt$
10. For all game play devices, using class-level meters, $gamePlay.handPaidGameWonAmt = cabinet.handPaidGameWonAmt$	10. クラス-レベルのメーターを使うすべてのゲームプレイ装置について:
11. For all game play devices, using class-level meters, $gamePlay.egmPaidProgWonAmt = cabinet.egmPaidProgWonAmt$	11. クラス-レベルのメーターを使うすべてのゲームプレイ装置について:
12. For all game play devices, using class-level meters, $gamePlay.handPaidProgWonAmt = cabinet.handPaidProgWonAmt$	12. クラス-レベルのメーターを使うすべてのゲームプレイ装置について:
13. For all progressive devices, using class-level meters, $progressive.cashableInAmt = cabinet.egmPaidProgWonAmt + cabinet.handPaidProgWonAmt$	13. クラス-レベルのメーターを使うすべてのプログレスティブ装置について:
14. For all bonus devices, using class-level meters, $bonus.cashableInAmt = cabinet.egmPaidBonusWonAmt + cabinet.handPaidBonusWonAmt$	14. クラス-レベルのメーターを使うすべてのボーナス装置について:
15. For all bonus devices, using class-level meters, $bonus.promoInAmt + bonus.nonCashInAmt = cabinet.egmPaidBonusNonWonAmt + cabinet.handPaidBonusNonWonAmt$	15. クラス-レベルのメーターを使うすべてのボーナス装置について:
16. For all handpay devices, using class-level meters, $handpay.cashableOutAmt + handpay.promoOutAmt + handpay.nonCashOutAmt = cabinet.handPaidGameWonAmt + cabinet.handPaidProgWonAmt + cabinet.handPaidBonusWonAmt + cabinet.handPaidBonusNonWonAmt + cabinet.handPaidCancelAmt$	16. クラス-レベルのメーターを使うすべてのハンドペイ装置について: $handpay.cashableOutAmt + handpay.promoOutAmt + handpay.nonCashOutAmt = cabinet.handPaidGameWonAmt + cabinet.handPaidProgWonAmt + cabinet.handPaidBonusWonAmt + cabinet.handPaidBonusNonWonAmt + cabinet.handPaidCancelAmt$
17. For each game play device, for all wager categories, $sum(wagerCategory.wageredAmt) = gamePlay.wageredAmt$	17. すべてのウェイジャー(掛け金)区分の個々のゲームプレイ装置について: $sum(wagerCategory.wageredAmt) = gamePlay.wageredAmt$
18. For each game play device, for all wager categories, $sum(wagerCategory.playedCnt) = gamePlay.wonCnt + gamePlay.lostCnt + gamePlay.tiedCnt$	18. すべてのウェイジャー(掛け金)区分の個々のゲームプレイ装置について: $sum(wagerCategory.playedCnt) = gamePlay.wonCnt + gamePlay.lostCnt + gamePlay.tiedCnt$
19. For each game play device, for all game denominations, $sum(gameDenom.wageredAmt) = gamePlay.wageredAmt$	19. 個々のゲームプレイ装置のすべてのゲーム・デノミについて: $sum(gameDenom.wageredAmt) = gamePlay.wageredAmt$

20. For each game play device, for all game denominations,	20. 個々のゲームプレイ装置のすべてのゲーム・デノミについて: $\text{sum}(\text{gameDenom.playedCnt}) = \text{gamePlay.wonCnt} + \text{gamePlay.lostCnt} + \text{gamePlay.tiedCnt}$
21. For each currency device, for all currency denominations,	21. 通貨を扱う装置ごとの、すべての通貨デノミ(金種)について: $\text{sum}(\text{currencyDenom.currencyInAmt}) = \text{currency.currencyInAmt}$
22. For each currency device, for all currency denominations,	22. 通貨を扱う装置ごとの、すべての通貨デノミ(金種)について: $\text{sum}(\text{currencyDenom.promoInAmt}) = \text{currency.promoInAmt}$
23. For each currency device, for all currency denominations,	23. 通貨を扱う装置ごとの、すべての通貨デノミ(金種)について: $\text{sum}(\text{currencyDenom.nonCashInAmt}) = \text{currency.nonCashInAmt}$
24. For each currency device, for all currency denominations,	24. 通貨を扱う装置ごとの、すべての通貨デノミ(金種)について: $\text{sum}(\text{currencyDenom.currencyInCnt}) = \text{currency.currencyInCnt}$
25. For each currency device, for all currency denominations,	25. 通貨を扱う装置ごとの、すべての通貨デノミ(金種)について: $\text{sum}(\text{currencyDenom.currencyToDropAmt}) = \text{currency.currencyToDropAmt}$
26. For each currency device, for all currency denominations,	26. 通貨を扱う装置ごとの、すべての通貨デノミ(金種)について: $\text{sum}(\text{currencyDenom.promoToDropAmt}) = \text{currency.promoToDropAmt}$
27. For each currency device, for all currency denominations,	27. 通貨を扱う装置ごとの、すべての通貨デノミ(金種)について: $\text{sum}(\text{currencyDenom.nonCashToDropAmt}) = \text{currency.nonCashToDropAmt}$
28. For each currency device, for all currency denominations,	28. 通貨を扱う装置ごとの、すべての通貨デノミ(金種)について: $\text{sum}(\text{currencyDenom.currencyToDropCnt}) = \text{currency.currencyToDropCnt}$
29. For each currency device, for all currency denominations,	29. 通貨を扱う装置ごとの、すべての通貨デノミ(金種)について: $\text{sum}(\text{currencyDenom.currencyToDispAmt}) = \text{currency.currencyToDispAmt}$
30. For each currency device, for all currency denominations,	30. 通貨を扱う装置ごとの、すべての通貨デノミ(金種)について: $\text{sum}(\text{currencyDenom.promoToDispAmt}) = \text{currency.promoToDispAmt}$
31. For each currency device, for all currency denominations,	31. 通貨を扱う装置ごとの、すべての通貨デノミ(金種)について: $\text{sum}(\text{currencyDenom.nonCashToDispAmt}) = \text{currency.nonCashToDispAmt}$

32. For each currency device, for all currency denominations, $\text{sum}(\text{currencyDenom.currencyToDispCnt}) = \text{currency.currencyToDispCnt}$	32. 通貨を扱う装置ごとの、すべての通貨デノミ(金種)について: $\text{sum}(\text{currencyDenom.currencyToDispCnt}) = \text{currency.currencyToDispCnt}$
33. For each currency device, for all currency denominations, $\text{sum}(\text{currencyDenom.currencyOutAmt}) = \text{currency.currencyOutAmt}$	33. 通貨を扱う装置ごとの、すべての通貨デノミ(金種)について: $\text{sum}(\text{currencyDenom.currencyOutAmt}) = \text{currency.currencyOutAmt}$
34. For each currency device, for all currency denominations, $\text{sum}(\text{currencyDenom.promoOutAmt}) = \text{currency.promoOutAmt}$	34. 通貨を扱う装置ごとの、すべての通貨デノミ(金種)について: $\text{sum}(\text{currencyDenom.promoOutAmt}) = \text{currency.promoOutAmt}$
35. For each currency device, for all currency denominations, $\text{sum}(\text{currencyDenom.nonCashOutAmt}) = \text{currency.nonCashOutAmt}$	35. 通貨を扱う装置ごとの、すべての通貨デノミ(金種)について: $\text{sum}(\text{currencyDenom.nonCashOutAmt}) = \text{currency.nonCashOutAmt}$
36. For each currency device, for all currency denominations, $\text{sum}(\text{currencyDenom.currencyOutCnt}) = \text{currency.currencyOutCnt}$	36. 通貨を扱う装置ごとの、すべての通貨デノミ(金種)について: $\text{sum}(\text{currencyDenom.currencyOutCnt}) = \text{currency.currencyOutCnt}$
The following reconciliations can be performed to verify that the transfers between an EGM and a host system are functioning properly.	以下の各調整は、EGMとホストシステム間のデータ転送が適正化を検証するときに実行する:
1. For all voucher devices owned by a host, $\text{sum}(\text{voucher.cashableInAmt} + \text{voucher.promoInAmt} + \text{voucher.nonCashInAmt} + \text{voucher.cashableSysInAmt} + \text{voucher.promoSysInAmt} + \text{voucher.nonCashSysInAmt})$ = value of voucher redemptions authorized by the host.	1. ホストが管理するすべてのバウチャ装置について、 $\text{sum}(\text{voucher.cashableInAmt} + \text{voucher.promoInAmt} + \text{voucher.nonCashInAmt} + \text{voucher.cashableSysInAmt} + \text{voucher.promoSysInAmt} + \text{voucher.nonCashSysInAmt})$ = ホストの許諾したバウチャ買戻し額
This reconciliation can also be performed by credit type.	この調整はクレジットタイプ別でも実行する。
2. For all voucher devices owned by a host, $\text{sum}(\text{voucher.cashableInCnt} + \text{voucher.promoInCnt} + \text{voucher.nonCashInCnt} + \text{voucher.cashableSysInCnt} + \text{voucher.promoSysInCnt} + \text{voucher.nonCashSysInCnt})$ = count of voucher redemptions authorized by the host.	2. ホストが管理するすべてのバウチャ装置について、 $\text{sum}(\text{voucher.cashableInCnt} + \text{voucher.promoInCnt} + \text{voucher.nonCashInCnt} + \text{voucher.cashableSysInCnt} + \text{voucher.promoSysInCnt} + \text{voucher.nonCashSysInCnt})$ = ホストの許諾したバウチャ買戻し額
3. For all WAT devices owned by a host, $\text{sum}(\text{wat.cashableInAmt} + \text{wat.promoInAmt} + \text{wat.nonCashInAmt})$ = value of WAT transfers to the EGM authorized by the host.	3. ホストの管理するすべてのWAT装置について、 $\text{sum}(\text{wat.cashableInAmt} + \text{wat.promoInAmt} + \text{wat.nonCashInAmt})$ = ホストの許諾したWAT転送額
This reconciliation can also be performed by credit type.	この調整はクレジットタイプ別でも実行する。

4. For all WAT devices owned by a host, = count of WAT transfers to the EGM authorized by the host.	4. ホストの管理するすべてのWAT装置について、 sum(<i>wat.transferInCnt</i>). = ホストの許諾したWAT転送の回数
5. For all bonus devices owned by a host, sum(bonus.cashableInAmt + bonus.promoInAmt + bonus.nonCashInAmt) = value of bonuses awarded by the host.	5. ホストの管理するすべてのボーナス装置について、 sum(<i>bonus.transferInCnt</i>) = ホストが許諾したボーナス額
This reconciliation can also be performed by credit type.	この調整はクレジットタイプ別でも実行する。
6. For all bonus devices owned by a host, sum(<i>bonus.transferInCnt</i>) = count of bonuses awarded by the host.	6. ホストの管理するすべてのボーナス装置について、 sum(<i>bonus.transferInCnt</i>) = ホストが許諾したボーナスの回数
7. For all progressive devices owned by a host, sum(<i>progressive.cashableInAmt</i>) = value of progressives awarded by the host.	7. ホストの管理するすべてのプログレスティブ装置について、 sum(<i>progressive.transferInCnt</i>) = ホストが許諾したプログレスティブの額
8. For all progressive devices owned by a host, sum(<i>progressive.transferInCnt</i>) = count of progressives awarded by the host.	8. ホストの管理するすべてのプログレスティブ装置について、 sum(<i>progressive.transferInCnt</i>) = ホストが許諾したプログレスティブの回数
9. For all handpay devices owned by a host, sum(handpay.cashableOutAmt + handpay.promoOutAmt + handpay.nonCashOutAmt) = value of handpays authorized by the host.	9. ホストの管理するすべてのハンドペイ装置について、 sum(<i>handpay.transferOutCnt</i>) = ホストが許諾したハンドペイの金額
This reconciliation can also be performed by credit type.	この調整はクレジットタイプ別でも実行する。
10. For all handpay devices owned by a host, sum(<i>handpay.transferOutCnt</i>) = count of handpays authorized by the host.	10. ホストの管理するすべてのハンドペイ装置について、 sum(<i>handpay.transferOutCnt</i>) = ホストが許諾したハンドペイの金額
11. For all voucher devices owned by a host, sum(voucher.cashableOutAmt + voucher.promoOutAmt + voucher.nonCashOutAmt) = value of voucher issuances recorded by the host.	11. ホストの管理するすべてのバウチャ装置について、 sum(<i>voucher.transferOutCnt</i>) = ホストの記録する、発行バウチャの金額;

This reconciliation can also be performed by credit type. この調整はクレジットタイプ別でも実行する。

12. For all voucher devices owned by a host, sum(<i>voucher.cashableOutCnt</i> + <i>voucher.promoOutCnt</i> + <i>voucher.nonCashOutCnt</i>) = count of voucher issuances recorded by the host.	12. ホストの管理するすべてのバウチャ装置について、 = ホストの記録する、発行バウチャの台数
13. For all WAT devices owned by a host, sum(<i>wat.cashableOutAmt</i> + <i>wat.promoOutAmt</i> + <i>wat.nonCashOutAmt</i>) = value of WAT transfers from the EGM authorized by the host.	13. ホストの管理するすべての WAT 装置について、 = ホストの許諾した EGM から WAT 転送を実行した金額

This reconciliation can also be performed by credit type. この調整はクレジットタイプ別でも実行する。

14. For all WAT devices owned by a host, sum(<i>wat.transferOutCnt</i>) = count of WAT transfers from the EGM authorized by the host.	14. ホストの管理するすべての WAT 装置について、 = ホストの許諾した EGM から WAT 転送を実行した回数
---	---