

## 7.24 Weighted Average Theoretical Payback Percentage (加重平均論理払い戻し率)

要約: マルチゲーム eGM の払い戻し率、算出方法の説明;

7.24 Weighted Average Theoretical Payback Percentage	加重平均論理払い戻し率
If any single payable has a difference between the minimum and maximum theoretical payback percentage which exceeds some amount, the gaming machine may be required by jurisdictional rules to provide a calculated weighted average theoretical payback percentage for the system, or provide the data necessary for the system to calculate this value.	あるペイテーブルの払い戻し率に、最小論理値と最大論理値間に一定値を越える相違があるとき、行政当局の要求により当該ゲーム機の払い戻し率の加重平均を算出するか、または同計算に要するデータを提供しなくてはならないことがある。
7.24.1 Calculated By Gaming Machine	ゲーム機による計算
Meter 007F in Table C-7 provides a method for the host to obtain the weighted average theoretical payback percentage as calculated by the gaming machine.	メータ 007F (表 C-7) はゲーム機の算出した加重平均論理払い戻し率をホストが取得する手段となる。
Weighted average theoretical payback percentage is calculated by dividing the amount wagered at each different theoretical base payback percentage for the payable by the total amount wagered on that payable, multiplying the individual theoretical base payback percentage by this value, then summing the results (see calculation below).	加重平均論理払い戻し率を算出するには、まずペイテーブル上の異なる論理払い戻し率ごとの賭け金を当該ペイテーブルの賭け金合計で除算し、その商に同じく各ペイテーブルの払い戻し率の論理値を乗算し、結果をペイテーブルごとに合計する (下記計算参照)。
The value is returned in meter 007F as a percentage in hundredths of a percent.	計算結果はパーセントの 1/100 単位でメータ 007F を介してホストへ返す。

WATP% <sub>Paytable</sub> : Weighted Average Theoretical Payback Percentage of a payable.	ペイテーブルの加重平均論理払い戻し率
CI <sub>wcn</sub> : Wagers placed in wager category 'n'.	賭け金区分'n'の賭け金
P <sub>wcn</sub> : Wager category 'n' payback percentage.	賭け金区分'n'の払い戻し率
CI <sub>Paytable</sub> : Total sum of all wagers on a payable.	ペイテーブルに賭けられた全賭け金の合計
m: Total number of wager categories on a payable.	ペイテーブルに設定された賭け金区分の合計数
$WATP\%_{Paytable} = \frac{\sum_{n=1}^m (CI_{wcn} \times P_{wcn})}{CI_{Paytable}}$	