

[SAS6.02] 7 章 目 次

(2019/09/23 17:10)

7 章 ロングボール レスポンスの仕様.....	7-3
7.1 アカウンティング用の単独メータを要求する ロングボール	7-3
7.2 アカウンティング用の複数メータを要求するロングボール	7-4
7.3 <2F> ゲーム N から選択したメータを送信させるロングボール)	7-6
7.4 イネーブル/ディセーブル ロングボール.....	7-8
7.4.1 <01> シャットダウン(ロックアウト プレイ).....	7-8
7.4.2 <0A>/<0B>メンテナンスモード	7-9
7.5 <08>/S 紙幣のデノミを構成する.....	7-9
7.6 マルチ-ゲーム ロングボール	7-10
7.6.1 <09> ゲーム N をイネーブル/ディセーブル	7-10
7.6.2 <2D>/M キャンセルクレジットのハンドペイ累計を返す.....	7-12
7.6.3 <51>/R 実装済みゲーム数を返す	7-13
7.6.4 <52>/M ゲーム N のメータを返す	7-14
7.6.5 <53>/M ゲーム N の構成データを返す	7-14
7.6.6 <55>/R 選択済みゲームナンバを返す	7-17
7.6.7 <56>/R イネーブル状態のゲームナンバを返す	7-17
7.7 <18>/R 最後の電源オン以来、プレイしたゲーム情報とスロットドア締め回数を返す	7-18
7.8 <1B>/R ハンドペイ情報を返す	7-19
7.8.1 ハンドペイキュー	7-20
7.8.2 レガシーハンドペイのレポート.....	7-21
7.9 <94>/S ハンドペイをリモートからリセット.....	7-22
7.10 <1F>/R ゲーム機 ID と情報を返す	7-23
7.11 <48> 最後に受け付けた紙幣情報を返す.....	7-24
7.12 <8E>/R カード情報を返す.....	7-25
7.13 <8F>/R 物理的なリール停止情報を返す	7-26
7.14 <A0>/M イネーブル状態の機能を返す	7-27
7.15 <54>/R SAS バージョン ID とゲーム機の通し番号を返す.....	7-29
7.16 <A4>M キャッシュアウトの上限を返す	7-30
7.17 <7F>/G/S 日時の受付け	7-30
7.18 <7E>/R 現在の日時を返す	7-31
7.19 <4F>/R ホッパの現在ステータスを返す.....	7-31
7.20 <AA>/R ゲームの自動リベットを有効/無効にする.....	7-33
7.21 <6F>/<AF>/M ゲーム N の拡張メータを返す	7-33

7.22 <B3>/R トークンデノミを返す.....	7-36
7.23 <B5>/M 拡張ゲーム N の情報を返す	7-37
7.24 加重平均論理払い戻し率	7-39
7.24.1 ゲーム機による計算.....	7-39
7.24.2 <B4>/M 賭け金区分情報を送信	7-41

凡例:

<nn>: コマンドコード nn のロングポール;

<nn>/S|R|M|G/: タイプ S|R|M|G のロングポール nn;

<nn>/res: コマンドコード nn のロングポールのレスポンス;

<nn>/parameter-list/...: コマンドコード nn のロングポール; /parameter-list/... は各<nn>メッセージの説明参照;

<nn>/res/parameter-list/...: コマンドコード nn のロングポールのレスポンス; /parameter-list/... は各<nn>メッセージの説明参照;

Exc/xx: キュータイプのエクセプション xx;

(p)Exc/xx: プライオリティ エクセプション xx;

SECTION 7 LONG POLL RESPONSE SPECIFICATIONS	7 章 ロングポール レスポンスの仕様	
7.1 Single Meter Accounting Long Polls	7.1 アカウンティング用の単独メータを要求する ロングポール	
Many of the currently defined long polls request a single four-byte BCD meter from the gaming machine.	現在定義されているロングポールはその多くがゲーム機から 4 バイト長 BCD 形式の単一メータを要求する。	
Table 7.1a details the type R host message, and Table 7.1b details the gaming machine response.	表 7.1a はタイプ R のホストメッセージ、表 7.1b はゲーム機からのレスポンスの詳細である。	
Some single meter polls are defined as multi-denom aware (see long poll preamble B0, Section 16.1) so these meters may also be retrieved for all games at a specific denomination. Please see Table 16.1d.	単一メータを要求する一部のポールは、マルチ-デノミを認識するため(16.1 ロングポール プレアンブル B0 参照)、対象となるメータは特定デノミの全ゲームからデータを取得できる。表 16.1d 参照。	
For a complete list of single meter accounting long polls, refer to Appendix B.	単一メータに対するアカウンティングロングポールは付録 B に一覧されている。	
16.1d マルチ-デノミ認識ロングポール		
ポール	説明	デフォルトのレスポンス(denomination=00)
09	Enable/disable game n (ゲーム n をイネーブル/ディセーブル)	すべてのプレイヤデノミについてゲームをイネーブル/ディセーブルする
11	Send total coin in meter (トータルコイン-インメータを送信)	EGM のトータルコイン-イン メータを送信する
12	Send total coin out meter (トータルコイン-アウトメータを送信)	EGM のトータルコイン-アウト メータを送信する
14	Send total jackpot meter (トータルジャックポットメータを送信)	EGM のトータルジャックポット メータを送信する
15	Send games played meter (プレイ済みゲーム数メータを送信)	EGM でプレイ済みゲーム数 メータを送信する
16	Send games won meter (入賞したゲーム数メータを送信)	EGM の入賞したゲーム数 メータを送信する
17	Send games lost meter (入賞しなかったゲーム数メータを送信)	EGM の入賞しなかったゲーム数 メータを送信する
2F	Send selected meters (選択したメータを送信)	EGM で選択したメータを送信する
56	Send enabled game numbers (イネーブル状態のゲーム数を送信)	現在プレイヤの選択しているデノミでイネーブル状態にあるゲーム数を送信する

6F	Send extended meters (拡張メータを送信)	EGM の拡張メータを送信する
AF	Send extended meters (alternate) (拡張メータを送信 - 代替)	EGM の拡張メータを送信する
B5	Send extended game n information (拡張ゲームnメータを送信)	EGM のすべてのプレイヤデノミについて (game=0000)、または特定ゲームのすべてのデノミについて、ゲーム情報を送信する

7.1 a Single Meter Accounting ロングポール			
Address	1 binary	01-7F	EGM のアドレス
Command	1 binary	?	Single Meter Accounting ロングポール

7.1 b Single Meter Accounting ロングポールのレスポンス			
Address	1 binary	01-7F	応答を返す EGM のアドレス
Command	1 binary	?	Single Meter Accounting ロングポール
Meter	4 BCD	00000000-99999999	four-byte BCD meter 4 バイト BCD メータ
CRC	2 binary	0000-FFFF	16ビット CRC

Note: If a gaming machine does not support a meter, but knows the value must be zero, it should implement the meter poll and report a value of zero.	注: ゲーム機がメータをサポートしておらず、値が 0 であることが判明しているとき、当該メータのポールをしめるべく実装し、値ゼロをレポートすること。
For example, a gaming machine that is incapable of accepting \$100,000 bills can truthfully report a value of zero in response to long poll 44.	たとえば\$100,000 紙幣を受け付けないゲーム機は、ロングポール 44 に対して素直に値ゼロを返すこと。
However, a gaming machine capable of supporting a hopper, but not capable of tracking the number of coins in the hopper, must ignore long poll 2C, Send Current Hopper Level.	ただしホッパをサポートできてもホッパ内のコインの枚数を記録できないゲーム機の場合は、<2C> (Send current hopper level: ホッパの現在レベルを送信) を無視すること。
A response of zero implies the hopper is empty, which may not be true.	レスポンスがゼロのときはホッパが空であることを意味するが本当(真)でないこともあり得る。
7.2 Multiple Meter Accounting Long Polls	7.2 アカウンティング用の複数メータを要求するロングポール
Several long polls that allow the host to obtain multiple meters from the gaming machine by issuing a single long poll have been defined.	ホストから単独のロングポールを送信して、ゲーム機から複数メータを取得できるロングポールを定義している。
The message format from the host is detailed in Table 7.1 a.	ホストから送信するメッセージ形式の詳細は表 7.1a を参照のこと。
The response from the gaming machine varies, depending on which long poll the host sends.	ゲーム機はホストが送信するロングポールに応じて各種のレスポンスを返す。
Each multiple meter accounting long poll response is detailed separately in Tables 7.2a through 7.2d.	このロングポールに対するレスポンスの詳細は、表 7.2a から 7.2d を参照のこと。

7.2a ロングポール 0F のレスポンス(複数メータ)			
Address	1 binary	01-7F	Address of gaming machine responding 応答を返す EGM のアドレス
Command	1 binary	0F	Send data defined in long polls 10~15 ロングポール 10-15 で定義したデータを送信
Total cancelled credits	4 BCD	XXXX	Total cancelled credits meter 0004 キャンセルクレジットメータの合計
Total coin in	4 BCD	XXXX	Total coin in meter 0000 トータルコイン-イン メータ
Total coin out	4 BCD	XXXX	Total coin out meter 0001 トータルコイン-アウト メータ
Total drop	4 BCD	XXXX	Total drop meter 000A トータルドロップ メータ
Total jackpot	4 BCD	XXXX	Total jackpot meter 0002 トータルジャックポット メータ
Games played	4 BCD	XXXX	Games played meter 0005 プレイ済みゲーム数 メータ
CRC	2 binary	0000-FFFF	16-ビット CRC

7.2b ロングポール 19 のレスポンス(複数メータ)			
Address	1 binary	01-7F	応答を返す EGM のアドレス
Command	1 binary	19	Send data defined in long polls 11~15 ロングポール 11-15 で定義されたデータを送信
Total coin in	4 BCD	XXXX	Total coin in meter トータルコイン-イン メータ
Total coin out	4 BCD	XXXX	Total coin out meter トータルコイン-アウト メータ
Total drop	4 BCD	XXXX	Total drop meter トータルドロップ メータ
Total jackpot	4 BCD	XXXX	Total jackpot meter トータルジャックポット メータ
Games played	4 BCD	XXXX	Games played meter プレイ済みゲーム数 メータ
CRC	2 binary	0000-FFFF	16-ビット CRC

7.2c ロングポール 1C のレスポンス(複数メータ)			
Address	1 binary	01-7F	応答を返す EGM のアドレス
Command	1 binary	1C	Send meters コマンド
Total coin in	4 BCD	XXXX	Total coin in meter 0000 トータルコイン-イン メータ
Total coin out	4 BCD	XXXX	Total coin out meter 0001 トータルコイン-アウト メータ
Total drop	4 BCD	XXXX	Total drop meter 000A トータルドロップ メータ

Total jackpot	4 BCD	XXXX	Total jackpot meter 0002 トータルジャックポット メータ
Games played	4 BCD	XXXX	Games played meter 0005 プレイ済みゲーム数 メータ
Games won	4 BCD	XXXX	Games won meter 0006 ゲーム入賞数 メータ
Slot door opened	4 BCD	XXXX	Slot door opened meter 0026 スロットドア開閉 メータ
Power reset	4 BCD	XXXX	Power reset meter 0025 電源リセット メータ
CRC	2 binary	0000-FFFF	16-ビット CRC

7.2d ロングポール 1E のレスポンス(複数メータ)			
Address	1 binary	01-7F	応答を返す EGM のアドレス
Command	1 binary	1E	Send bill meter コマンド
\$1 bills accepted	4 BCD	XXXX	\$1 bills accepted meter 0040 \$1 紙幣受領メータ
\$5 bills accepted	4 BCD	XXXX	\$5 bills accepted meter 0042 \$5 紙幣受領メータ
\$10 bills accepted	4 BCD	XXXX	\$10 bills accepted meter 0043 \$10 紙幣受領メータ
\$20 bills accepted	4 BCD	XXXX	\$20 bills accepted meter 0044 \$20 紙幣受領メータ
\$50 bills accepted	4 BCD	XXXX	\$50 bills accepted meter 0046 \$50 紙幣受領メータ
\$100 bills accepted	4 BCD	XXXX	\$100 bills accepted meter 0047 \$100 紙幣受領メータ
CRC	2 binary	0000-FFFF	16-ビット CRC

7.3 Send Selected Meters for Game N Long Poll	7.3 <2F> ゲーム N から選択したメータを送信させるロングポール)
Using the send selected meters command, the host can obtain up to ten meters by issuing a single long poll 2F.	ホストは<2F>を1回、送信するだけで、最大 10 メータを取得できる。
For ultimate flexibility, the host can select from the list of meters in Table C-7.	ホストは表 C-7 の一覧から対象となるメータを選択することで、機能を最大限に発揮させることができる。
All meters are reported using the number of BCD bytes listed as Min Size in Table C-7.	(各メータは) 表 C-7 の Min Size 欄に一覧されている数の BCD バイト (注: 1BCD バイト=十進数 2 桁) を使い、(指定した) 全メータの内容を取得できる。
Long poll 2F is defined as a multi-denom-aware poll (see long poll preamble B0, Section 16.1), so some meters may also be retrieved for all games at a specific denomination.	<2F> はマルチ-デノミ認識ポールとして定義されているため、一部のメータは指定された特定デノミの全ゲームについて取得することがある。
This variable length type M command is detailed in Table 7.3a.	<2F> はタイプ M の可変長コマンドで、表 7.3a に詳述

	してある。
The variable length gaming machine response is detailed in Table 7.3b.	<2F>/res の詳細は表 7.3b を参照のこと。

7.3a Send Selected Meters コマンド			
Address	1 binary	01-7F	EGM のアドレス
Command	1 binary	2F	Send selected meters コマンド
Length	1 binary	03-0C	後続するバイト数; CRC を含まず
Game number	2 BCD	0000-9999	Game number (0000=gaming machine) ゲーム番号(0000=ゲーム機)
Requested meter	1 binary	00-FF	Meter code for first requested meter (see Table C-7 in Appendix C for codes) 最初にリクエストしたメータのメータコード (付録 C、表 C-7 参照)
...	Variable	...	Additional meter codes (10 meters maximum per command) 追加メータコード(コマンドごとに最大 10 メータまで)
CRC	2 binary	0000-FFFF	16-ビット CRC

7.3b Send Selected Meters コマンドのレスポンス			
Address	1 binary	01-7F	応答を返す EGM のアドレス
Command	1 binary	2F	Send selected meters コマンド
Length	1 binary	02-3E	後続するバイト数; CRC を含まず
Game number	2 BCD	0000-9999	Game number (0000=gaming machine) ゲーム番号(0000=ゲーム機)
Meter code	1 binary	00-FF	Meter code for following meter (see Table C-7 in Appendix C for codes) 後続するメータのメータコード(付録 C、表 C-7 参照)
Meter value	x BCD	?	Meter value (use Min Size from Table C-7) メータの値 (表 C-7 の Min Size を使用)
...	Variable	...	Additional meter code/meter value pairs 追加メータコード/メータ値のペア
CRC	2 binary	0000-FFFF	16-ビット CRC

Note: To obtain terminal-wide meters, use game number 0000.	注: 全ターミナル(ゲーム機)のメータを取得するには、ゲームナンバ 000 を指定する。
It is possible that not all meters will be supported on all platforms, and that some meters that are supported on a terminal-wide basis may not be supported for individual games.	必ずしも全プラットフォームがすべてのメータをサポートしているわけではなく、また全ゲーム機でサポートされている一部のメータが個別のゲームごとにサポートされているとは限らない。
If a gaming machine does not support a requested meter, the response will not contain a meter code/meter value pair for that meter.	リクエストされたメータをサポートしていないゲーム機 のとき、そのレスポンスには要求されたメータのコード/ データ値のペアは含まれない。
If none of the requested meters are supported, the length byte in the response will be 02, and no meter	リクエストされたメータのどれもサポートされていないゲ

data will be returned.	ーム機のと、レスポンスのバイト長は 02 となり、メータデータは返されない。
Be aware that some hosts may require a minimum set of supported meters.	ホストの一部にはサポート対象メータの最小セットを要求するものがあることに注意。
7.4 Enable/Disable Long Polls	7.4 イネーブル/ディセーブル ロングポール
Various aspects of the gaming machine can be enabled or disabled by the host.	ゲーム機のさまざまな機能の状態(アスペクト)はホストから有効化/無効化することができる。
These include game play, sound, bill acceptor, and maintenance mode.	対象となるアスペクトにはゲームのプレイ、サウンド、ビルアクセプタ、メンテナンスモードがある。
The type S message format from the host includes an address, command, and message CRC, and it is detailed in Table 7.4a.	ホストの送信するタイプ S メッセージフォーマットには、アドレス、コマンド、メッセージ CRC が含まれている。詳細は表 7.4a 参照。
When the gaming machine receives one of these long polls, it validates the message CRC and data, and if valid, ACKs the message.	ゲーム機がタイプ S のどれかのロングポールを受信すると、メッセージ CRC とデータを検査し、有効な結果になると ACK(肯定応答)メッセージを返す。
Otherwise the message is NACKed.	それ以外のときは NACK(否定応答)を返す。
The gaming machine response is detailed in Table 7.4b.	ゲーム機のレスポンスの詳細は表 7.4b 参照。
For a complete list of enable/disable long polls, refer to Appendix B.	イネーブル/ディセーブル ロングポールは付録 B に一連してある。

7.4a Enable/Disable コマンド			
Address	1 binary	01-7F	EGM のアドレス
Command	1 binary	01-07, OA, OB	Enable/disable コマンド
CRC	2 binary	0000-FFFF	16-ビット CRC

7.4b ACK/NACK レスポンス			
Address	1 binary	01-7F,	Gaming machine address for ACK ACK を返す EGM のアドレス
		81-FF	Gaming machine address ORed with 80 hex for NACK NACK を返す EGM のアドレス(x80 との論理和)

7.4.1 Shutdown (Lock Out Play) Command	7.4.1 <01> シャットダウン(ロックアウト プレイ)
This command is used to make a gaming machine unplayable.	<01>はゲーム機をプレイ不能(ディセーブル)状態にする。
Situations where a gaming machine may be disabled include preparing for casino maintenance, ROM signature mismatch, jurisdictional requirement, etc.	ゲーム機がディセーブル状態になる状況としては、メンテナンスの準備、ROM シグナチャの不一致、行政当局の要請などがある。
If a gaming machine is in the idle state when it receives the shutdown command, it should disable all user inputs except "cash out" and "change/ attendant."	シャットダウンコマンドを受信したとき、当該ゲーム機がアイドル状態の場合、"キャッシュアウト"、"チェンジ/アテンダント"を除くすべてのユーザ入力をディセーブ

	ルにしなくてはならない。
The gaming machine can either automatically cash out any accumulated credits or allow the user to cash them out.	ゲーム機は累積したクレジットを自動的にキャッシュアウトするか、またはプレイヤーにキャッシュアウトをさせることができる。
If an active gaming machine receives the shutdown command, it must first complete the current game cycle, including any double up sequences.	ゲーム機が稼働状態のときにシャットダウンコマンドを受信した場合、当該ゲーム機はまずダブルアップ手順を含めて現在のゲームサイクルを完了させる。
If there are any pending bonus awards, they are awarded upon completion of the game along with any base game win.	未払のボーナス賞金があるときは、ゲーム完了時にその他のベースゲームの賞金と共に払い出される。
If the win results in a handpay condition, the handpay condition is processed and reset normally.	(プレイヤーが)入賞した結果、ハンドペイ条件になっているときは、その条件処理をして正常な状態にリセットする。
Once the gaming machine has completed processing the current game, it disables itself as detailed in the preceding paragraph.	ゲーム機は現在稼働中のゲームが終了したら、ただちに前述のとおり当該ゲーム機自体をディセーブルとする。
7.4.2 Maintenance Mode	7.4.2 <0A>/<0B>メンテナンスモード
Maintenance Mode is a feature used in some jurisdictions to allow the host to inform the gaming machine that an operator is properly logged into the system, to prevent a door open alarm on the gaming machine from sounding.	メンテナンスモードは一部の行政当局により、ホストからゲーム機へ、オペレータが適切な方法でシステムへログインしたことを通知し、ゲーム機のドアオープン警報を鳴動させない手段として使われている。
Normally, long poll OA is sent when an operator inserts a special card into the SMIB and enters a code.	通常、オペレータが特殊カードを SMIB へ挿入し、コードを入力したときに、<0A> (Enter maintenance mode: メンテナンスモードを開始)を送信する。
Long poll 0B is issued when the card is removed.	同特殊カードを取り除くと<0B> (Exit maintenance mode: メンテナンスモードを終了)を送信する。
Please consult your jurisdiction as to the need for this functionality.	この機能が必要か否かは、行政当局へ照会すること。
If you do not have a requirement to sound an alarm for unauthorized slot machine access, you probably do not need to implement this feature.	スロットマシンへ許可なくアクセスしたとき警報を鳴動させなくてよい場合は、この機能を実装しなくてよい。
7.5 Configure Bill Denominations Long Poll	7.5 <08>/S 紙幣のデノミを構成する
A special form of the enable/disable long poll, the configure bill denomination long poll allows the host to enable/disable the bill denominations independently of one another.	イネーブル/ディセーブル ロングポールの特殊な形式で、ホストは紙幣のデノミ(金種)を個別にイネーブル/ディセーブルにすることができる。
This type S long poll from the host is detailed in Table 7.5.	<08>/S の詳細は表 7.5 参照。
The gaming machine ACKs or NACKs this message, as detailed in Table 7.4b on page 7-5.	このメッセージに対してゲーム機は、表 7.4b に詳述する ACK/NACK メッセージを返す。

7.4b ACK/NACK レスポンス			
Address	1 binary	01-7F,	ACK を返す EGM のアドレス
		81-FF	NACK を返す EGM のアドレス(x80 との論理和)

7.5 Configure Bill Denominations コマンド			
Address	1 binary	01-7F	EGM のアドレス
Command	1 binary	08	Configure bill denominations コマンド
Bill Denominations	4 binary	????	Bill denominations sent LSB first (0 = disable, 1 = enable) 紙幣デノミ (LSB を最初に送信 (0=ディセーブル、1=イネーブル))
			ビット LSB 2nd バイト 3rd のバイト MSB
			0 \$1 \$ 200 \$ 20000 TBD
			1 \$2 \$ 250 \$ 25000 TBD
			2 \$5 \$ 500 \$ 50000 TBD
			3 \$10 \$ 1000 \$ 100000 TBD
			4 \$20 \$ 2000 \$ 200000 TBD
			5 \$25 \$ 2500 \$ 250000 TBD
			6 \$50 \$ 5000 \$ 500000 TBD
			7 \$100 \$10000 \$1000000 TBD
Bill Acceptor Action Flag	1 binary	00-01	Action of bill acceptor after accepting a bill 紙幣を受領後のビルアクセプタのアクション
			ビット 説明
			0 0 = Disable bill acceptor after each accepted bill 0 = 紙幣受領後ごとにビルアクセプタをディセーブル状態にする 1 = Keep bill acceptor enabled after each accepted bill 1 = 紙幣受領後ごとにビルアクセプタをイネーブルのままにする
			1 TBD
			2 TBD
			3 TBD
			4 TBD
			5 TBD
			6 TBD
			7 TBD
CRC	2 binary	0000-FFFF	16-ビット CRC

Note: The gaming machine may be configured to ignore bills regardless of this message.

注: このメッセージにかかわらず、ゲーム機の構成を変更して紙幣を無視させることができる。

7.6 Multi-Game Long Polls

7.6 マルチ-ゲーム ロングポール

7.6.1 Enable/Disable Game N

7.6.1 <09> ゲーム N をイネーブル/ディセーブル

This type M long poll from the host, detailed in Table

<09>/N は /Game number(ゲーム 番号):

7.6.1, specifies command code 09, the game number of the desired game, and the 1-byte binary flag indicating whether to enable or disable game n.	nnnn/Enable/Disable: 00,01 (詳細は表 7.6.1) を指定する。
Long poll 09 is defined as a multi-denom-aware poll (see long poll preamble B0, Section 16.1), so games may be enabled or disabled for a specific denomination.	<09>はマルチ-デノミ認識ポール (16.2, プレアンブル B0) として定義されているため、当該ゲームの特定デノミがイネーブル/ディセーブルされる。
The gaming machine ACKs or NACKs this message, as detailed in Table 7.4b on page 7-5.	このメッセージに対してゲーム機は ACK または NACK を返す(表 7.4b 参照)。

16.1a Multi-Denom Preamble コマンド			
Address	1 binary	01-7F	EGM のアドレス
Command	1 binary	BO	Multi-denom preamble コマンド
Length	1 binary	02-FF	後続するバイト数; CRC を含まず
Denomination	1 binary	00-3F	特定のデノミを表す二進数; デフォルトのレスポンスは 00 (デノミは付録 C、表 C-4 を、デフォルトのレスポンスは表 16.1d 参照)
Base command	1 binary	01-FF	マルチ-デノミ認識ロングポールのコマンドバイト (表 16.1d より)
Data	varies	varies	ベースロングポールに適したデータ
CRC	2 binary	0000-FFFF	16-ビット CRC

16.1b Multi-Denom Preamble コマンドのレスポンス			
Address	1 binary	01-7F	EGM のアドレス
Command	1 binary	BO	Multi-denom preamble コマンド
Length	1 binary	01-FF	後続するバイト数; CRC を含まず
Denomination	1 binary	00-3F	リクエストされた特定デノミを表す二進数; デフォルトのレスポンスは 00 (デノミは付録 C、表 C-4 を、デフォルトのレスポンスは表 16.1d 参照)
Base command	1 binary	00-FF	マルチ-デノミ認識ロングポールのコマンドバイト; エラー時は 00
Data	varies	varies	ベースロングポールに適したデータ; または表 16.1c の 1 バイト長二進数エラーコード
CRC	2 binary	0000-FFFF	16-ビット CRC

7.4b ACK/NACK レスポンス			
Address	1 binary	01-7F,	Gaming machine address for ACK ACK を返す EGM のアドレス
		81-FF	Gaming machine address ORed with 80 hex for NACK NACK を返す EGM のアドレス(x80 との論理和)

7.6.1 Enable/Disable Game N コマンド			
Address	1 binary	01-7F	EGM のアドレス
Command	1 binary	09	Enable/disable game n コマンド
Game number	2 BCD	0001-9999	ゲーム番号
Enable/Disable	1 binary	00-01	00-ディセーブルにする; 01-イネーブルにする
CRC	2 binary	0000-FFFF	16-ビット CRC

7.6.2 Send Total Hand Paid Cancelled Credits

7.6.2 <2D>/M キャンセルクレジットのハンドペイ累計を返す

By issuing a type M long poll with a 2D command code, the host can request the total amount of hand paid cancelled credits for a specific game.

<2D>/M を送信することで、ホストは特定ゲームについてキャンセルクレジットによるハンドペイ累計をリクエストできる。

These include all credits paid from the credit meter by an attendant handpay.

この累計データにはアテンダントがハンドペイによりクレジットメータから払い出した全クレジットが含まれる。

They do not include any credits added to the jackpot meter.

ジャックポットメータへ加算されたクレジットはこの累計データには含めない。

The command, detailed in Table 7.6.2a, specifies the game number of the desired game.

このコマンド(詳細は表 7.6.2a) には希望するゲームのゲーム番号を指定する。

7.6.2a Send Total Hand Paid Cancelled Credits コマンド			
Address	1 binary	01-7F	EGM のアドレス
Command	1 binary	2D	Send total hand paid cancelled credits コマンド
Game number	2 BCD	0000-9999	Game number (0000=gaming machine) ゲーム番号(0000=ゲーム機)
CRC	2 binary	0000-FFFF	16-ビット CRC

The gaming machine response, detailed in Table 7.6.2b, specifies the game number of the desired game along with a 4-byte BCD meter indicating the total number of hand paid cancelled credits.

ゲーム機はレスポンスで、目的のゲームナンバと、キャンセルクレジットでハンドペイされた累計値を 4 バイト長、BCD 形式のメータデータを返す。

7.6.2b Send Total Hand Paid Cancelled Credits コマンドのレスポンス			
Address	1 binary	01-7F	応答を返す EGM のアドレス
Command	1 binary	2D	Send total hand paid cancelled credits コマンド
Game number	2 BCD	0000-9999	Game number (0000=gaming machine) ゲーム番号(0000=ゲーム機)
Hand paid credits	4 BCD	00000000-99999999	Total number of hand paid cancelled credits ハンドペイでキャンセルクレジットを払い出した回数
CRC	2 binary	0000-FFFF	16-ビット CRC

Note: Send Total Hand Paid Cancelled Credits is defined as a multi-game poll.

注: <2D>はマルチ-ゲームポールとして定義されている。

However, a gaming machine is not required to track cancelled credits for specific game numbers.	ただしゲーム機は特定のゲーム番号別にキャンセルクレジットを記録する必要はない。																				
If a gaming machine only tracks cancelled credits at the gaming machine level, it must ignore long poll 2D with a game number other than 0000.	ゲーム機単位でキャンセルクレジットを記録するだけのゲーム機では、ゲームナンバ 000 以外の<2D>を無視すること。																				
7.6.3 Send Number of Games Implemented	7.6.3 <51>/R 実装済みゲーム数を返す																				
The host issues the type R long poll with a 51 command code to obtain the number of implemented games from a gaming machine.	ホストは<51>/R を送信して、ゲーム機から実装済みゲーム数を取得する。																				
The gaming machine response to this long poll is detailed in Table 7.6.3 below:	<51>/res は表 7.6.3 参照。																				
<table><tr><th colspan="4">7.6.3 Send Number of Games Implemented コマンドのレスポンス</th></tr><tr><td>Address</td><td>1 binary</td><td>01-7F</td><td>応答を返す EGM のアドレス</td></tr><tr><td>Command</td><td>1 binary</td><td>51</td><td>Send number of games implemented コマンド</td></tr><tr><td>Number of games</td><td>2 BCD</td><td>0000-9999</td><td>Total number of games implemented 実装済みゲームの合計数</td></tr><tr><td>CRC</td><td>2 binary</td><td>0000-FFFF</td><td>16-ビット CRC</td></tr></table>		7.6.3 Send Number of Games Implemented コマンドのレスポンス				Address	1 binary	01-7F	応答を返す EGM のアドレス	Command	1 binary	51	Send number of games implemented コマンド	Number of games	2 BCD	0000-9999	Total number of games implemented 実装済みゲームの合計数	CRC	2 binary	0000-FFFF	16-ビット CRC
7.6.3 Send Number of Games Implemented コマンドのレスポンス																					
Address	1 binary	01-7F	応答を返す EGM のアドレス																		
Command	1 binary	51	Send number of games implemented コマンド																		
Number of games	2 BCD	0000-9999	Total number of games implemented 実装済みゲームの合計数																		
CRC	2 binary	0000-FFFF	16-ビット CRC																		
Note: In response to long poll 51, gaming machines must send the total number of implemented games, not the number of games currently available to the player.	注: ゲーム機は<51>/res によりプレイヤーが現在プレイ可能なゲーム数ではなく、実装済みゲームの合計数を返すこと。																				
The response to long poll 51 must indicate the total number of games implemented on the gaming machine.	<51>/res は当該ゲーム機に実装済みのゲームの総数を返すこと。																				
Games must be numbered from 0001 through the number in the long poll 51 response.	ゲームには 0001 から始まり<51>/res で返すゲーム数までの番号を付けること。																				
Each game must maintain an independent set of game play meters.	各ゲームはそれぞれ独立したプレイメータのセットを管理する。																				
If a gaming machine does not support multi-game extensions, it must respond with the number of games implemented equal to zero.	当該ゲーム機がマルチ-ゲーム拡張機能をサポートしていないときは、実装済みゲームナンバをゼロとしてレスポンスする。																				
It must also ignore all multi-game polls that specify a game number other than zero.	ゲーム機はまた、ゼロ以外のゲーム番号を指定したすべてのマルチ-ゲームポールを無視すること。																				
However, for backwards compatibility, it must be understood that some gaming machines not supporting multi-game extensions will ignore long poll 51.	ただし後レベル互換性を確保するため、マルチ-ゲーム拡張機能をサポートしていないゲーム機には<51>を無視するものがあることを理解しておくこと。																				
A gaming machine with only one game or payable may support multi-game extensions by responding to long poll 51 with the number of games implemented equal to one.	実装ゲーム数がひとつだけ、つまりペイテーブルがひとつだけのゲーム機は、<51>/res で実装ゲーム数をゼロとして返すことにより (マルチ-ゲーム拡張機能を) 実装することができる。																				

In this case, it would generally respond to multi-game polls that specify a game number of one with the same data as used to respond to game number zero.	この場合、ゲーム機は一般的に、ゲーム番号1を指定したマルチ-ゲームポールに対して、データを同じにしてゲーム番号ゼロを指定したレスポンスを返す。
If more than one payable is available to the operator, and separate meters are maintained for each payable, a gaming machine should support multi-game extensions even if only one game can ever be available to the player at one time.	(カジノ)オペレータが設定可能なペイテーブルが複数あり、各ペイテーブル別に独立したメータセットを管理している場合、プレイヤーが同時にプレイできるゲームがひとつだけに限定されるときでも当該ゲーム機はマルチ-ゲーム拡張機能をサポートすること。
7.6.4 Send Game N Meters	7.6.4 <52>/M ゲーム N のメータを返す
By issuing a type M long poll with a 52 command code and specifying the desired game number, the host can request meters for a specific game in a multi-game gaming machine.	<52>/M に希望するゲーム番号を指定して送信することにより、ホスト側はマルチ-ゲーム機内の特定ゲームのメータをリクエストする。
The command, detailed in Table 7.6.4a, specifies the game number of the desired game.	コマンド(表 7.6.4a 参照)には希望するゲームのゲーム番号を指定する。

7.6.4a Send Game N Meters コマンド			
Address	1 binary	01-7F	EGM のアドレス
Command	1 binary	52	Send game n meters コマンド
Game number	2 BCD	0000-9999	Game number (0000=gaming machine) ゲーム番号(0000=ゲーム機)
CRC	2 binary	0000-FFFF	16-ビット CRC

Table 7.6.4b details the gaming machine response.

ゲーム機のレスポンスの詳細は表 7.6.4b を参照のこと。

7.6.4b Send Game N Meters コマンドのレスポンス			
Address	1 binary	01-7F	応答を返す EGM のアドレス
Command	1 binary	52	Send game n meters コマンド
Game number	2 BCD	0000-9999	Game number (0000=gaming machine) ゲーム番号(0000=ゲーム機)
Total coin in	4 BCD	XXXX	Total coin in meter for game n ゲーム n のトータルコイン-インメータ
Total coin out	4 BCD	XXXX	Total coin out meter for game n ゲーム n のトータルコイン-アウトメータ
Total jackpot	4 BCD	XXXX	Total jackpot meter for game n ゲーム n のトータルジャックポットメータ
Games played	4 BCD	XXXX	Games played meter for game n ゲーム n のプレイ回数メータ
CRC	2 binary	0000-FFFF	16-ビット CRC

7.6.5 Send Game N Configuration	7.6.5 <53>/M ゲーム N の構成データを返す
To obtain a specific game's information from a multi-game gaming machine, the host issues a type M long poll with a 53 command code and specifies the	マルチ-ゲーム機から指定したゲームの情報を取得するには、ホスト側から<53>/M に目的のゲームナンバを指定して送信する。

game number.	
The command, detailed in Table 7.6.5a, specifies the game number of the desired game.	コマンド(表 7.6.5a 参照)には目的とするゲームのゲームナンバを指定する。

7.6.5a Send Game N Configuration コマンド			
Address	1 binary	01-7F	EGM のアドレス
Command	1 binary	53	Send game n configuration コマンド
Game number	2 BCD	0000-9999	Game number (0000=gaming machine) ゲーム番号(0000=ゲーム機)
CRC	2 binary	0000-FFFF	16-ビット CRC

The gaming machine will respond as detailed in Table 7.6.5b. ゲーム機は表 7.6.5b の形式でレスポンスを返す。

7.6.5b Send Game N Configuration コマンドのレスポンス			
Address	1 binary	01-7F	応答を返す EGM のアドレス
Command	1 binary	53	Send game n configuration コマンド
Game number	2 BCD	0000-9999	Game number (0000=gaming machine) ゲーム番号(0000=ゲーム機)
Game N ID	2 ASCII	??	Game ID in ASCII for game n (see Table C-1 in Appendix C) ゲーム n の ID (ASCII)(付録 C、表 C-1 参照)
Additional ID	3 ASCII	???	Additional game ID in ASCII. If the gaming machine does not support an additional ID, this field should be padded with ASCII "0"s. 追加ゲーム ID(ASCII)。追加 ID をサポートしない EGM のとき、このフィールドには ASCII"0"を詰めること。
Denomination	1 binary	00-FF	Binary number representing the SAS accounting denom (see Table C-4 in Appendix C) SAS アカウンティングデノミを表す 2 進数(付録 C、表 C-4)
Max bet	1 binary	01-FF	Max bet for game n, or FF if max bet greater than or equal to 255 ゲーム n のマックスベット、またはマックスベットが 255 以上のときは FF。
Progressive group	1 binary	00-FF	Configured progressive group for game n. For EDT, stand alone, or non-progressive games, this field contains 0. ゲーム n の構成済みプログレッシブグループ。EDT、スタンドアロン、非プログレッシブゲームのとき、このフィールドは 0 とする。
Game options	2 binary	0000-FFFF	Game options selected by the operator for game n. The bit configurations are dependent upon the type of gaming machine. (see Table C-2 in Appendix C) ゲーム n にオペレータが選択したゲームオプション。このビット構成は EGM のタイプに依存して決まる (付録 C、表 C-2 参照)。
Paytable	6 ASCII	??????	Paytable ID in ASCII for game n

			(see Table C-3 in Appendix C) ゲーム n のペイテーブル ID(ASCII)(付録 C、表 C-3 参照)
Base %	4 ASCII	??..??	Theoretical base pay back percentage for maximum bet in ASCII for game n. The decimal is implied and NOT transmitted. ゲーム n の最大ベット時における論理的なベース払い戻し率(ASCII)。小数点は暗黙に想定したもので送信しないこと。
CRC	2 binary	0000-FFFF	16-ビット CRC

Note: If the host issues the send game n configuration long poll with a 0000 game number, the information in the data fields must match the information returned in long poll response IF.

注: ホスト側がゲームナンバ 0000 を指定してこのロングポールを送信する場合、データフィールド内の情報は<IF>/res (ゲーム機 ID と情報を返す) で返される情報と一致しなくてはならない。

Max bet is in units of game credits, independent of the SAS accounting denom.

マックスベットは SAS のアカウンティングデノミとは関係なくゲームクレジット単位となる。

7.10 Send Gaming Machine ID and Information コマンドのレスポンス			
Address	1 binary	01-7F	応答を返す EGM のアドレス
Command	1 binary	1F	Gaming machine information コマンド
Game ID	2 ASCII	??	Game ID in ASCII. (see Table C-1 in Appendix C) ゲーム ID(ASCII)(付録 C、表 C-1 参照)
Additional ID	3 ASCII	???	Additional game ID in ASCII. If the gaming machine does not support an additional ID, this field should be padded with ASCII "0"s. 追加ゲーム ID(ASCII)。追加 ID をサポートしない EGM のとき、このフィールドには ASCII"0"を詰めること。
Denomination	1 binary	00-FF	Binary number representing the SAS accounting denomination of this gaming machine (see Table C-4 in Appendix C) この EGM の SAS アカウンティングデノミを表す二進数(付録 C、表 C-4 参照)
Max bet	1 binary	01-FF	Largest configured max bet for the gaming machine, or FF if largest configured max bet greater than or equal to 255 EGM に構成した最大マックスベット、または最大構成マックスベットが 255 以上のとき FF
Progressive Group	1 binary	00-FF	Current configured progressive group for the gaming machine EGM に現在構成済みのプログレッシブグループ
Game options	2 binary	0000-FFFF	Game options selected by the operator The bit configurations are dependent upon the type of gaming machine. (see Table C-2 in Appendix C) オペレータが選択したゲームオプション。このビット構成は EGM のタイプに依存して決まる。(付録 C、表 C-2 参照)
Paytable ID	6 ASCII	??????	Paytable ID in ASCII (see Table C-3 in Appendix C)

			ペイテーブル ID (ASCII)(付録 C、表 C-3 参照)
Base %	4 ASCII	??.??	Theoretical base pay back percentage for maximum bet in ASCII. The decimal is implied and NOT transmitted. 最大ベットに対する論理的なベース払い戻し率(ASCII)。 小数点は暗黙に想定されており送信しないこと。
CRC	2 binary	0000-FFFF	16-ビット CRC

7.6.6 Send Selected Game Number	7.6.6 <55>/R 選択済みゲームナンバを返す
The host may issue the type R long poll with a 55 command code to obtain the game number of the currently selected game on a multi-game gaming machine.	ホストは<55>/R を送信して、マルチ-ゲーム機内で現在選択されているゲームのゲーム番号を取得できる。
If the gaming machine is in a game selection menu with no game currently selected when this long poll is received, it responds with game number zero (0000).	<55>を受信したときゲーム選択メニューを表示中で、現在選択されているゲームがない場合、当該ゲーム機はゲームナンバ ゼロ(0000)を返す。
The gaming machine response is detailed below in Table 7.6.6.	ゲーム機のレスポンスの詳細は表 7.6.6 参照。

7.6.6 Send Selected Game Number コマンドのレスポンス			
Address	1 binary	01-7F	応答を返す EGM のアドレス
Command	1 binary	55	Send selected game number コマンド
Game number	2 BCD	0000-9999	Game number. A game number of 0000 indicates a gaming machine with no game currently selected. ゲーム番号。番号 0000 は現在選択されているゲームのない EGM であることを示す。
CRC	2 binary	0000-FFFF	16-ビット CRC

7.6.7 Send Enabled Game Numbers	7.6.7 <56>/R イネーブル状態のゲームナンバを返す
On multi-game gaming machines, only a subset of the games available to the operator for configuration may currently be available to the player.	マルチ-ゲーム機のと看、プレイヤーには(カジノ)オペレータが構成可能なゲームのサブセット(部分)だけがプレイ可能となる。
The host can issue a type R long poll with a 56 command code to obtain the game numbers of the game or games that are actually available to the player.	ホストは<56>/R 発行して、現在プレイヤーがプレイ可能なゲームの番号を取得する。
For a multi-denom gaming machine, these will be the games enabled at the currently selected denomination.	マルチ-デノミ機のと看は、現在選択されているデノミでイネーブル状態になっているゲームの番号となる。
Long poll 56 is defined as a multi-denom-aware poll (see long poll preamble B0, Section 16.1), to allow the host to obtain the list of games enabled for any specific denomination.	<56>はマルチ-デノミ認識ポールとして定義されており(16.1、ロングポール プレアンブル B0 参照)、ホストが特定デノミで使用可能なゲームの一覧を取得するとき使用する。
The variable length gaming machine response is detailed below in Table 7.6.7.	ゲーム機が返す可変長レスポンスの詳細は、表 7.6.7 参照。

16.1a Multi-Denom Preamble コマンド			
Address	1 binary	01-7F	EGM のアドレス
Command	1 binary	B0	Multi-denom preamble コマンド
Length	1 binary	02-FF	後続するバイト数; CRC を含まず
Denomination	1 binary	00-3F	特定のデノミを表す二進数; デフォルトのレスポンスは 00 (デノミは付録 C、表 C-4 を、デフォルトのレスポンスは表 16.1d 参照)
Base command	1 binary	01-FF	マルチ-デノミ認識ロングボールのコマンドバイト (表 16.1d より)
Data	varies	varies	ベースロングボールに適したデータ
CRC	2 binary	0000-FFFF	16-ビット CRC

7.6.7 Send Enabled Game Numbers コマンドのレスポンス			
Address	1 binary	01-7F	応答を返す EGM のアドレス
Command	1 binary	56	Send enabled game numbers コマンド
Length	1 binary	01-FF	後続するバイト数; CRC を含まず
Number of games	1 binary	00-7F	Number of games currently enabled 現在イネーブル状態のゲーム数
Game number	Variable BCD	0001-9999 x ゲーム数	2-byte BCD game number for each game currently enabled 現在イネーブル状態のゲームごとに 2-バイト BCD の ゲーム番号
CRC	2 binary	0000-FFFF	16-ビット CRC

7.7 Send Games Played Since Last Power Up and Slot Door Closure Long Poll	7.7 <18>/R 最後の電源オン以来、プレイしたゲーム情報とスロットドア締め回数を返す
A variation of the multiple meter accounting long poll, the send games played since last power up and slot door closure long poll requires the gaming machine to respond with a pair of two-byte BCD meters.	これは複数メータアカウンティング ロングボールの変形で、ゲーム機は 2 バイト BCD メータを対でレスポンスする必要がある。
The host requests this data by sending a type R long poll with an 18 command code.	ホストは<18>/R を送信してデータをリクエストする。
The message format is identical to that detailed in Table 7.1a on page 7-1.	メッセージ形式は表 7.1a と同じ。
The gaming machine response is detailed in Table 7.7.	ゲーム機のレスポンスの詳細は表 7.7 参照。

7.1 a Single Meter Accounting ロングボール			
Address	1 binary	01-7F	EGM のアドレス
Command	1 binary	?	Single Meter Accounting ロングボール

7.7 Send Games Played Since Last Power Up and Slot Door Closure コマンドのレスポンス			
Address	1 binary	01-7F	応答を返す EGM のアドレス
Command	1 binary	18	Send games played since last power up and slot door closure (最後に電源をオンしスロット機のドア閉め以来の、ゲームのプレイ回数を送信)コマンド
Games played since last power up	2 BCD	0000-9999	Games played since last power up meter 最後に電源をオンしてから以降、ゲームをプレイした回数のメータ
Games played since last slot door closure	2 BCD	0000-9999	Games played since last slot door closure meter 最後にスロットドアを閉めてから以降、ゲームをプレイした回数のメータ
CRC	2 binary	0000-FFFF	16-ビット CRC

7.8 Send Handpay Information Long Poll	7.8 <1B>/R ハンドペイ情報を返す
When the host receives exception 51 (i.e., handpay pending), it requests the handpay information by sending a type R long poll with a 1B command code.	ホストは(p)Exc/51 (ハンドペイ保留)を受信すると、<1B>/Rを送信してハンドペイ情報をリクエストする。
The gaming machine response to the send handpay information long poll is detailed in Table 7.8.	<1B>/res は表 7.8 参照。

7.8 Send Handpay Information Long Poll コマンドのレスポンス			
Address	1 binary	01-7F	応答を返す EGM のアドレス
Command	1 binary	1B	Send handpay information コマンド
Progressive Group	1 binary	00-FF	Progressive group of the highest contributing progressive win for the handpay, if any 00 = Stand alone, non, or linked progressive 01-FF = Host controlled progressive ハンドペイするプログレシブ賞金へ最も貢献したプログレシブグループ(存在時); 00=スタンドアロン、なし、またはリンクしたプログレシブ; 01-FF=ホストの管理下にあるプログレシブ
Level	1 binary	0-20, 40,80	Level of the highest contributing progressive win for the handpay, if any (01 = highest, 20 = lowest) 00 = Non progressive win amount 40 = Non-progressive top win amount (optional) 80 = Cancelled credits amount ハンドペイするプログレシブ賞金へ最も貢献したプログレシブレベル(存在時; 01=最高、20=最低); 00=プログレシブ以外の賞金額; 40=プログレシブ以外の最高賞金額(オプション); 80=キャンセルクレジットの金額
Amount	5 BCD	XXXXX	Total amount of the handpay. ハンドペイの合計金額。 If any portion of the handpay is from a progressive win, the group and level are set according to the highest progressive contributor and the amount is in units of

			cents. ハンドペイの一部がプログレシブ賞金であるとき、最もプログレシブに貢献したグループおよびレベルをセットする；金額はセント単位。 If no portion of the handpay is from a progressive win, the amount is in SAS accounting denom units. プログレシブ賞金の一部をハンドペイしないとき、金額はSAS アカウンティングデノミ単位となる
Partial pay	2 BCD	0000-9999	Any partial amount paid prior to the jackpot handpay in SAS accounting denom units. ジャックポットのハンドペイに先立ち払い出された金額；SAS アカウンティングデノミ単位
Reset ID	1 binary	00-01	Available reset methods 00 – Only standard handpay reset is available 01 – Handpay reset to the credit meter is available 使用可能なリセット方法； 00-標準ハンドペイリセットのみ使用可能； 01-ハンドペイによるクレジットメータのリセットが使用可能
Unused	10	0	予約済み
CRC	2 binary	0000-FFFF	16-ビット CRC

Note: If the handpay amount does not include any progressive wins, the "amount" field in the 1B response indicates the amount of the handpay only, i.e., it does not include any partial pay amount.	ハンドペイする金額にプログレシブ賞金が含まれない場合、<1B>/res/Amount(金額)フィールドにはハンドペイした金額だけを返し、その他の部分的な支払い金額は含めない。
If the handpay amount includes one or more progressive wins, the "amount" field indicates the entire win amount, including the amount in the "partial pay" field.	ハンドペイする金額にひとつ以上のプログレシブ賞金が含まれるとき、<1B>/res/Amount(金額)フィールドには/Partial pay(部分支払い)フィールドの金額を含めた賞金の全額を示す。
7.8.1 Handpay Queue	7.8.1 ハンドペイキュー
To prevent the loss of handpay information in the event that the SAS link is down and multiple handpays occur, the gaming machine must maintain an n-entry (minimum of 5) FIFO (first in/first out) handpay queue.	SAS リンクがダウンしたときハンドペイ情報を喪失したり、ハンドペイの重複が起こらないようにするため、ゲーム機は n-エントリ(最小 5 エントリ) 構造の FIFO (先入れ先出し) キューを設定し、ハンドペイ情報を管理すること。
When operating with the handpay queue, exceptions 51 and 52 are treated as priority exceptions.	ハンドペイキューを設定、稼働するゲーム機は、エクセプション 51 (Handpay is pending: ハンドペイ保留中) と 52 (Handpay was reset: ハンドペイはリセット済み) をプライオリティ(高優先)エクセプションとして扱う。(訳注: (p)Exc/51, (p)Exc/52)
When a handpay occurs, the gaming machine stores all pertinent data required for the 1B long poll in the handpay queue and sends exception 51.	ハンドペイが発生したとき、ゲーム機は<1B>/res に必要となるすべての関連データをハンドペイキューへ格納し、pExc/51 を発行する。

If the handpay queue is already full, the oldest handpay record will be lost.	ハンドペイキューが既に一杯のときは、キュー上の最旧レコードを棄てる。
When long poll 1B is received, the oldest unreported entry in the queue is sent to the host.	<1B>を受信したときは、キュー内に存在していてホストへレポートされていない最旧エントリを<1B>/res で返す。
When the gaming machine's response is acknowledged, this entry is marked as reported or removed from the queue.	ゲーム機からのレスポンスが ACK されたら、キュー内の当該エントリはレポート済みとマークされるか、またはキューから削除される。
If the 1B long poll is not received from the host within fifteen seconds after exception 51 has been sent and acknowledged, the gaming machine will re-issue exception 51 every fifteen seconds as long as the entry is in the queue.	pExc/51 を発行し ACK 済みになってから 15 秒以内に、ホストから<1B>R を受信しないとき、ゲーム機はハンドペイキューにエントリが存在するかぎり、pExc/51 を 15 秒間隔で再送し続ける。
Exception 52 is not sent until the corresponding 1B long poll has been received, responded to and acknowledged, and the associated handpay has been reset.	pExc/52 (ハンドペイはリセット済み) は、対応する<1B>を受信し、<1B>/res を返し ACK が返され、関連するハンドペイがリセットされてから発行する。
If multiple handpays are queued, then after sending exception 52 and receiving an acknowledgement, the gaming machine will send another exception 51 and wait for another 1B long poll.	複数のハンドペイがキューされているとき、pExc/52 を発行し、ACK を受信した後、ゲーム機は次の pExc/51 を発行して対応する別の<1B>を待つ。
This process repeats as necessary until all queued handpay entries have been reported.	ゲーム機はこのプロセスを、キューされているすべてのハンドペイエントリがホストへレポートされるまで繰り返し実行する。
Long poll 1B returns all zeros if a handpay record has been reported and acknowledged, and a subsequent exception 51 has not been issued and acknowledged.	ハンドペイレコードはレポート済みで ACK が返されたが、後続する pExc/51 は発行せず、したがって ACK も返されないとき、ゲーム機は<1B>/res でオールゼロを返す。
If the final handpay has not been reset when the final handpay has been reported, exception 52 is not sent until the handpay is reset.	キュー内の最後のハンドペイをレポート済みなのに最終ハンドペイがリセットされない場合、そのリセットが終了するまで pExc/52 は発行しない。
7.8.2 Legacy Handpay Reporting	7.8.2 レガシーハンドペイのレポート
The original handpay reporting behavior defined in SAS is to insert exception 51 in the exception queue when the gaming machine locks up in a handpay, and insert exception 52 in the queue when the handpay condition is reset.	SAS が当初規定したハンドペイのレポート動作では、ハンドペイのためゲーム機をロックアップしたとき Exc/51 をエクセプションキューへ挿入し、ハンドペイ条件がリセットされたとき Exc/52 を挿入していた。
Any time the host sends the 1B long poll while the gaming machine is in a handpay lockup, the current handpay information is returned.	ゲーム機はハンドペイによるロックアップ時に<1B>を受信すると、その時点で最新のハンドペイ情報を返す。
Long poll 1B returns all zeros whenever the gaming machine is not currently in a handpay lockup.	ゲーム機がハンドペイによるロックアップ状態でないとき、<1B>/res でオールゼロを返す。

Due to this original definition of the handpay exceptions, it must be understood that some systems may not know to poll for the 1B data in response to exception 51.	ハンドペイエクセプションは当初このように定義されていたため、ゲーム機が Exc/51 を発行してきたのに対してホストが<1B>でゲーム機へデータを要求する機能を持たないシステムも存在することを理解しなくてはならない。																				
In order to be compatible with such a system, a gaming machine must provide an operator configuration to enable legacy handpay reporting or otherwise disable the re-issuing of exception 51 every 15 seconds.	このような旧(レガシー)仕様システムとの互換性を確保するため、ゲーム機はレガシーハンドペイレポート新仕様を有効にする、あるいは pExc/51 を 15 秒間隔で再送信する新仕様をディセーブルにする設定機能を(カジノ)オペレータへ提供すること。																				
--- 7-14																					
7.9 Remote Handpay Reset	7.9 <94>/S ハンドペイをリモートからリセット																				
As an alternative to an attendant resetting a handpay condition, the host can remotely reset a handpay on a gaming machine by issuing a type S long poll with a 94 command code.	アテンダントがハンドペイ条件をリセットする代替方法のひとつとして、<94>/S を送信してゲーム機のハンドペイを遠隔リセットする方法がある。																				
The type S message format from the host includes an address, command, and message CRC, and it is detailed in Table 7.9a.	<94>/S のメッセージ形式には、アドレス、コマンド、メッセージ CRC が含まれる(詳細は表 7.9a 参照)。																				
<table><tr><td colspan="4">7.9a Reset Handpay コマンド</td></tr><tr><td>Address</td><td>1 binary</td><td>01-7F</td><td>EGM のアドレス</td></tr><tr><td>Command</td><td>1 binary</td><td>94</td><td>Reset handpay コマンド</td></tr><tr><td>CRC</td><td>2 binary</td><td>0000-FFFF</td><td>16-ビット CRC</td></tr></table>		7.9a Reset Handpay コマンド				Address	1 binary	01-7F	EGM のアドレス	Command	1 binary	94	Reset handpay コマンド	CRC	2 binary	0000-FFFF	16-ビット CRC				
7.9a Reset Handpay コマンド																					
Address	1 binary	01-7F	EGM のアドレス																		
Command	1 binary	94	Reset handpay コマンド																		
CRC	2 binary	0000-FFFF	16-ビット CRC																		
The gaming machine response, detailed in Table 7.9b, informs the host of its action using a reset code.	ゲーム機はアクションをレスポンスのリセットコードでホストへ知らせる (詳細は表 7.9b 参照)。																				
If a gaming machine is not configured for remote handpay reset, it must ignore long poll 94.	ゲーム機がリモートハンドペイリセットを有効にするように構成されていないときは、ロングポール 94 を無視すること。																				
<table><tr><td colspan="4">7.9b Reset Handpay コマンドのレスポンス</td></tr><tr><td>Address</td><td>1 binary</td><td>01-7F</td><td>応答を返す EGM のアドレス</td></tr><tr><td>Command</td><td>1 binary</td><td>94</td><td>Reset handpay コマンド</td></tr><tr><td>Reset code</td><td>1 binary</td><td>00-02</td><td>00 - Handpay was reset 01 - Unable to reset the handpay 02 - Not currently in a handpay condition 00-ハンドペイをリセットした; 01-ハンドペイをリセットできない; 02-現在ハンドペイ条件ではない</td></tr><tr><td>CRC</td><td>2 binary</td><td>0000-FFFF</td><td>16-ビット CRC</td></tr></table>		7.9b Reset Handpay コマンドのレスポンス				Address	1 binary	01-7F	応答を返す EGM のアドレス	Command	1 binary	94	Reset handpay コマンド	Reset code	1 binary	00-02	00 - Handpay was reset 01 - Unable to reset the handpay 02 - Not currently in a handpay condition 00-ハンドペイをリセットした; 01-ハンドペイをリセットできない; 02-現在ハンドペイ条件ではない	CRC	2 binary	0000-FFFF	16-ビット CRC
7.9b Reset Handpay コマンドのレスポンス																					
Address	1 binary	01-7F	応答を返す EGM のアドレス																		
Command	1 binary	94	Reset handpay コマンド																		
Reset code	1 binary	00-02	00 - Handpay was reset 01 - Unable to reset the handpay 02 - Not currently in a handpay condition 00-ハンドペイをリセットした; 01-ハンドペイをリセットできない; 02-現在ハンドペイ条件ではない																		
CRC	2 binary	0000-FFFF	16-ビット CRC																		
Note: If the W2-G Reset To Credit Meter function has been enabled using long poll A8, long poll 94 will reset the handpay to the credit meter.	注: <A8>/Reset method: 01 (Reset to the credit meter; 14-1) を使って"W2-G Reset To Credit Meter (W2-G クレジットメータをリセット)"をイネーブル状態にして																				

	る場合、<94>はハンドペイをクレジットメータにリセットする。
7.10 Send Gaming Machine ID and Information Long Poll	7.10 <1F>/R ゲーム機 ID と情報を返す
To obtain specific information regarding the gaming machine, such as its max bet, denomination, paytable information, progressive group, and game options, the host can issue a type R long poll with command code 1F to request gaming machine ID and information.	ゲーム機についてマックスベット、デノミ、ペイテーブル情報、プログレシブグループ、ゲームオプションなどの特定情報を取得するには、<1F>/R を送信してゲーム機の固有 ID と情報をリクエストする。
The gaming machine response to this is detailed below in Table 7.10.	<1F>/res の詳細は表 7.10 参照。

7.10 Send Gaming Machine ID and Information コマンドのレスポンス			
Address	1 binary	01-7F	応答を返す EGM のアドレス
Command	1 binary	1F	Gaming machine information コマンド
Game ID	2 ASCII	??	ゲーム ID(ASCII)(付録 C、表 C-1 参照)
Additional ID	3 ASCII	???	Additional game ID in ASCII. If the gaming machine does not support an additional ID, this field should be padded with ASCII "0"s. 追加ゲーム ID(ASCII)。追加 ID をサポートしない EGM のとき、このフィールドには ASCII "0" を詰めること。
Denomination	1 binary	00-FF	Binary number representing the SAS accounting denomination of this gaming machine (see Table C-4 in Appendix C) この EGM の SAS アカウンティングデノミを表す二進数(付録 C、表 C-4 参照)
Max bet	1 binary	01-FF	Largest configured max bet for the gaming machine, or FF if largest configured max bet greater than or equal to 255 EGM に構成した最大マックスベット、または最大構成マックスベットが 255 以上のとき FF
Progressive Group	1 binary	00-FF	Current configured progressive group for the gaming machine EGM に現在構成済みのプログレシブグループ
Game options	2 binary	0000-FFFF	Game options selected by the operator. The bit configurations are dependent upon the type of gaming machine. (see Table C-2 in Appendix C) オペレータが選択したゲームオプション。このビット構成は EGM のタイプに依存して決まる。 (付録 C、表 C-2 参照)
Paytable ID	6 ASCII	??????	Paytable ID in ASCII (see Table C-3 in Appendix C) ペイテーブル ID(ASCII)(付録 C、表 C-3 参照)
Base %	4 ASCII	??.??	Theoretical base pay back percentage for maximum bet in ASCII. The decimal is implied

			and NOT transmitted. 最大ベットに対する論理的なベース払い戻し率 (ASCII)。小数点は暗黙に想定されており送信しないこと。
CRC	2 binary	0000-FFFF	16ビット CRC

Note: For multi-game gaming machines in which the games available to the player are a subset of the total implemented games, the max bet field should contain the largest configured max bet for the games currently available to the player, and the base field should contain an average of the theoretical percentage for the games currently available to the player.

注: プレイヤのプレイできるゲームが実装済みのゲーム全体のサブセット(一部)であるマルチ-ゲーム機のと
き、マックスベットフィールドには、プレイヤが現在プレイできるゲームに設定済みの最大マックスベットを、またベースフィールドには、プレイヤが現在プレイできるゲームの論理的な平均(戻)率を、それぞれ返す。

Max bet is in units of game credits, independent of the SAS accounting denom.

マックスベットは SAS アカウンティングデノミに関係なく、ゲームクレジット単位となる。

7.11 Send Last Accepted Bill Information Long Poll

7.11 <48> 最後に受け付けた紙幣情報を返す

When a gaming machine accepts a bill, it reports a corresponding bill accepted exception code (i.e., 47-4E, 50), or the general bill accepted exception 4F to the host (never both).

ゲーム機は紙幣を受け付けると、対応するビルエクセプションコード(47-4E, 50)を、また一般ビル受けエクセプションコード 4F をホストへ通知する(両方を通知することはない)。

In standard event reporting mode, exception 4F is only used if there is not a specific exception defined for the bill value.

標準のレポートモード時は、対象の紙幣に特定の固有値がない場合はエクセプション 4F だけを使用する。

In RTE event reporting mode, it is preferred to always use exception 4F.

RTE イベントレポートモード時は、常時エクセプション 4F が好まれる。

Regardless of the exception reported, the bill information must be saved for the host to retrieve using long poll 48.

レポートされるエクセプションコードに関係なく、紙幣情報は<48>/R で検索できるように必ず保存しておくこと。

The host, in response to the exception code, may poll the gaming machine for the bill information.

ホストは(ゲーム機からの)エクセプションコードに対応して紙幣情報をポーリングしてもよい。

It is up to the host to request the bill information in a timely manner as the gaming machine only saves the most recently accepted bill information.

ゲーム機は最後に受け付けた紙幣の情報だけを保存するため、紙幣情報をタイムリーにリクエストするか否かはホストに依存して決まる。

If there has never been a bill accepted, all fields will be zero.

受け付けた紙幣がないとき、すべてのフィールドはゼロとなる。

To request the last accepted bill information, the host issues a type R long poll with a 48 command code.

最後に受け付けた紙幣情報をリクエストするには、<48>/R を送信する。

The gaming machine response is detailed in Table 7.11.

<48>/res の詳細は表 7.11 参照。

7.11 Send Last Accepted Bill Information コマンドのレスポンス			
Address	1 binary	01-7F	応答を返す EGM のアドレス
Command	1 binary	48	Send accepted bill information コマンド

Country code	1 BCD	00-38	Country code (See Table C-5 in Appendix C) 国コード(付録 C、表 C-5 参照)
Denomination code	1 BCD	00-19	Bill denomination code (See Table C-6 in Appendix C) 紙幣デノミコード(付録 C、表 C-6 参照)
Bill meter	4 BCD	XXXX	Number of accepted bills of this type このタイプの紙幣を受け付けた数
CRC	2 binary	0000-FFFF	16ビット CRC

Note: Older gaming machines that do not send exception 4F may not support long poll 48.

注: エクセプション 4F を送信しない旧式ゲーム機はロングポール 48 をサポートしないことがある。

It is up to the host to determine whether the gaming machine supports this long poll and to adjust its polling accordingly.

ゲーム機がこのロングポールをサポートするか、またポーリングをしかるべく調整するかはホストに依存して決まる。

7.12 Send Card Information

To request a gaming machine's card information, the host issues a type R long poll with an 8E command code.

ゲーム機のカード情報をリクエストするには、ホストがタイプ R、コマンドコード 8E を送信する。

The gaming machine response is detailed in Table 7.12a.

ゲーム機が返すレスポンスの詳細は表 7.12a 参照。

7.12a Send Card Information コマンドのレスポンス			
Address	1 binary	01-7F	応答を返す EGM のアドレス
Command	1 binary	8E	Send card information コマンド
Hand type	1 binary	00-01	00 - Dealt hand, 01 - Final hand 00-ハンド処理済み; 01-最終ハンド
Hand	5 binary	0000000000-5E5E5E5E5E	Card data with the left most card sent first (see Table 7.12b for codes) カードデータ; 左端のカードを最初に送信 (表 7.12b 参照)
CRC	2 binary	0000-FFFF	16ビット CRC

Note: On gaming machines with multiple hands or more than five card positions, only the base hand or first five card positions can be reported.

注: 複数のハンド(手札)があるゲーム機、またはカード位置を6つ以上持つゲーム機の場合は、ベースハンドまたは最初から5つのカードだけをレポートする。

7.12b カードコード			
上位 4 ビット	定義	下位 4 ビット	定義
0	スペード	0	2
1	クラブ	1	3
2	ハート	2	4
3	ダイヤ	3	5
4	ジョーカー	4	6
5	その他	5	7
		6	8
		7	9
		8	10
		9	ジャック
		A	クイーン
		B	キング
		C	エース
		D	ジョーカー
		E	その他

7.13 Send Physical Reel Stop Information

7.13 <8F>/R 物理的なリール停止情報を返す

The host can obtain a gaming machine's physical reel stop information by issuing a type R long poll with an 8F command code.

ホストはタイプ R、コマンド 8F のロングポールを送信することで、ゲーム機の物理リール停止情報を取得できる。

The gaming machine response is detailed in Table 7.13.

ゲーム機が返すレスポンスの詳細は表 7.13 参照。

7.13 Send Physical Reel Stop Information コマンドのレスポンス			
Address	1 binary	01-7F	応答を返す EGM のアドレス
Command	1 binary	8F	Send physical reel stop information コマンド
Stops	9 binary	????????	Physical reel stop information with the left most reel sent first. Unused bytes are padded with FF. 物理リール停止情報;左端リールを最初に送信する。未使用バイトは FF を詰める。
CRC	2 binary	0000-FFFF	16-ビット CRC

Note: On gaming machines with multiple paylines, the stops should be reported for the center or first payline.

注: ペイラインが複数あるゲーム機では、中央または最初のペイラインの停止情報をレポートすること。

If the gaming machine has more than nine reels, only the first nine reels can be reported.

リール数が9を越えるゲーム機の場合は、最初の9リールについてのみレポートすること。

7.14 Send Enabled Features	7.14 <A0>/M イネーブル状態の機能を返す
By issuing a type M long poll with an A0 command code, the host can interrogate numerous features of a gaming machine.	ホストはタイプ M、コマンドコード A0 のロングポールを送信することにより、ゲーム機に数多くのフィーチャについて問合せることができる。
The command, detailed in Table 7.14a, specifies the game number of the desired game.	このコマンドには希望するゲームのナンバを指定する(表 7.14a 参照)。

7.14a Send Enabled Features コマンド			
Address	1 binary	01-7F	EGM のアドレス
Command	1 binary	A0	Send enabled features コマンド
Game number	2 BCD	0000-9999	ゲーム番号(0000=ゲーム機)
CRC	2 binary	0000-FFFF	16-ビット CRC

Table 7.14b details the gaming machine response.	ゲーム機のレスポンスの詳細は表 7.14b を参照。
--	----------------------------

7.14b Send Enabled Features コマンドのレスポンス			
Address	1 binary	01-7F	応答を返す EGM のアドレス
Command	1 binary	A0	Send enabled features コマンド
Game number	2 BCD	0000-9999	ゲーム番号(0000=ゲーム機)
Features1	1 binary	00-FF	フィーチャコード 1 (表 7.14c)
Features2	1 binary	00-FF	フィーチャコード 2 (表 7.14d)
Features3	1 binary	00-FF	フィーチャコード 3 (表 7.14e)
Reserved	3 TBD	0's	予約済み
CRC	2 binary	0000-FFFF	16-ビット CRC

7.14c フィーチャコード 1	
ビット	説明
0 - Jackpot multiplier 0 - ジャックポットマルチプライヤ(乗数)	0 = Disabled or not supported, 1 = Enabled 0 = ディセーブル状態またはサポートなし; 1 = イネーブル状態
1 - AFT bonus awards 1 - AFT ボーナス入賞	0 = Disabled or not supported, 1 = Enabled 0 = ディセーブル状態またはサポートなし; 1 = イネーブル状態
2 - Legacy bonus awards 2 - レガシーボーナス入賞	0 = Disabled or not supported, 1 = Enabled 0 = ディセーブル状態またはサポートなし; 1 = イネーブル状態
3 - Tournament 3 - トーナメント	0 = Disabled or not supported, 1 = Enabled 0 = ディセーブル状態またはサポートなし; 1 = イネーブル状態
4 - Validation extensions	0 = Not supported, 1 = Supported

4 - 拡張検証	0 = サポートなし; 1 = サポートあり
6~5 - Validation style 6-5 - 検証スタイル	00 = Standard or none 01 = System 10 = Secure Enhanced 11 = reserved 00 = 標準またはなし; 01 = システム; 10 = セキュア拡張; 11 = 予約済み
7 - Ticket redemption 7 - チケット換金	0 = Disabled or not supported, 1 = Enabled 0 = ディセーブル状態またはサポートなし; 1 = イネーブル状態

7.14d フィーチャコード 2	
ビット	説明
1~0 - Meter model flag 1-0 - メータモデルフラグ	00 = Meter model not specified 01 = Won credits metered when won 10 = Won credits metered when played or paid 11 = reserved 00 = メータモデルをサポートしない; 01 = 入賞時、入賞クレジットメータへ加算; 10 = プレイまたは払い出し時、入賞クレジットへ加算; 11 = 予約済み
2 - トータルドロップとトータルキャンセル クレジットのチケット発行	0 = Not specified, 1 = Included (Note, tickets must always be included in total drop and total cancelled credits) 0 = 指定なし; 1 = 含む (注:トータルドロップとトータルキャンセルクレジットには必ずチケットを含めること)
3 - Extended meters 3 - 拡張メータ	0 = Not supported, 1 = Supported 0 = サポートしない; 1 = サポートする
4 - Component Authentication 4 - コンポーネント認証	0 = Not supported, 1 = Supported 0 = サポートしない; 1 = サポートする
5 - 予約済み	0 (予約済み)
6 - Advanced Funds Transfer 6 - AFT	0 = Not supported, 1 = Supported 0 = サポートしない; 1 = サポートする
7 - Multi-denom extensions 7 - 拡張マルチ-デノミ	0 = Not supported, 1 = Supported 0 = サポートしない; 1 = サポートする

7.14e フィーチャコード 3	
ビット	説明
0 – Maximum polling rate 0 - 最大ポーポーリングレート	0 = Not specified, 1 = 40 milliseconds (Note, older gaming machines that support a 40 ms polling rate are not guaranteed to set this bit. Gaming machines conforming to SAS 6.01 or greater must set this bit to 1 if they support a 40 ms rate) 0 = 指定なし; 1 = 40ms (注: 40ms レートをサポートする旧型 EGM はこのビットのセットを保証しない。SAS6.01 以降に準拠する EGM が 40ms レートをサポートする場合は、このビットに 1 をセットすること。)
1 – Multiple SAS progressive win reporting (long poll 87) 1 - 複数の SAS プログレッシブ入賞のレポート	0 = Not supported, 1 = Supported 0 = サポートしない; 1 = サポートする
7-2 - 予約済み	0 (予約済み)

Note: Reserved bits must always be set to zero when transmitting.

注: 送信時、予約ビットは必ずゼロに設定すること。

No assumptions can be made about reserved/undefined bits when receiving.

受信時、予約済み/未定義ビットについては一切の条件を想定しない。

7.15 Send SAS Version ID and Gaming Machine Serial Number

7.15 <54>/R SAS バージョン ID とゲーム機の通し番号を返す

To obtain a gaming machine's serial number and the SAS version that it supports, the host can issue a type R long poll with a 54 command code.

ゲーム機の通し番号およびサポートしている SAS バージョンを取得するには、ホストがタイプ R、コマンドコード 54 のロングポールを送信する。

The variable length gaming machine response, detailed in Table 7.15, will include the data length of the message, supported SAS version and its serial number.

ゲーム機が返す可変長のレスポンス(表 7.15 参照)には、メッセージ長、サポートされる SAS バージョン、ゲーム機の通し番号を含める。

7.15 Send SAS Version ID and Gaming Machine Serial Number コマンドのレスポンス			
Address	1 binary	01-7F	EGM のアドレス
Command	1 binary	54	Send SAS version ID and gaming machine serial number コマンド
Length	1 binary	03-2B	後続するバイト数; CRC を含まず
SAS version	3 ASCII	XXX	Implemented SAS version number 実装した SAS バージョン番号
Gaming machine serial number	variable ASCII	XXX...	Gaming machine serial number (0 to 40 bytes) EGM の通し番号(0 から 40 バイト長)
CRC	2 binary	0000-FFFF	16-ビット CRC

7.16 Send Cash Out Limit	7.16 <A4>M キャッシュアウトの上限を返す
The cash out limit, defined as the largest amount, in units of the SAS accounting denom, that the gaming machine can pay from the hopper without locking up in a handpay, can be obtained by the host by issuing a type M long poll with an A4 command code.	ゲーム機がハンドペイ-ロックアップせずにホップパから払い出せる最大金額、つまり SAS のアカウンティングデノミ単位で定義したキャッシュアウト上限値は <A4>M を送信して取得する。
The command, detailed in Table 7.16a, specifies the game number of the desired game.	このコマンドには目的のゲームのゲーム番号を指定する (表 7.16a 参照)。

7.16a Send Cash Out Limit コマンド			
Address	1 binary	01-7F	EGM のアドレス
Command	1 binary	A4	Send cash out limit コマンド
Game number	2 BCD	0000-9999	ゲーム番号(0000=ゲーム機)
CRC	2 binary	0000-FFFF	16-ビット CRC

The gaming machine response is detailed in Table 7.16b. ゲーム機が返すレスポンスの詳細は表 7.16b 参照。

7.16b Send Cash Out Limit コマンドのレスポンス			
Address	1 binary	01-7F	応答を返す EGM のアドレス
Command	1 binary	A4	Send cash out limit コマンド
Game number	2 BCD	0000-9999	ゲーム番号(0000=ゲーム機)
Cash out limit	2 BCD	0000-9999	Cash out limit in SAS accounting denom units, sent MSB first キャッシュアウトの上限; SAS アカウンティングデノミ単位; MSB を最初に送信
CRC	2 binary	0000-FFFF	16-ビット CRC

7.17 Receive Date and Time	7.17 <7F>/G/S 日時の受付け
When the host desires to synchronize all gaming machines to the same real time clock, it can use the type G global broadcast detailed in Table 7.17.	ホスト側で全ゲーム機を同一のリアルタイムクロックに同期させたいときは、<7F>/G (表 7.17)を使用する。
Gaming machines do not respond to global broadcasts.	ゲーム機はグローバルブロードキャストへは応答しない。
Long poll 7F can also be sent to any single gaming machine as a type S poll.	<7F>/S は任意の単独ゲーム機へ送信してもよい。
When received as a type S poll, the gaming machine ACKs or NACKs this message, as detailed in Table 7.4b on page 7-5.	ゲーム機は<7F>/S を受信したら、ACK または NACK を返す(表 7.4b)。

7.17 Receive Date and Time コマンド			
Address	1 binary	00-7F	グローバルブロードキャスト、または EGM のアドレス

Command	1 binary	7F	Receive data and time コマンド
Date	4 BCD	XXXX	Date in MMDDYYYY format 日付(MMDDYYYY 形式)
Time	3 BCD	XXX	Time in HHMMSS 24-hour format 時刻(HHMMSS 24 時間形式)
CRC	2 binary	0000-FFFF	16-ビット CRC

7.18 Send Current Date and Time	7.18 <7E>/R 現在の日時を返す
The host can issue a type R long poll with a 7E command code to read a gaming machine's current date and time.	ホストは<7E>/R を送信して、ゲーム機の現在の日時を読み出すことができる。
The response to this long poll is detailed in Table 7.18.	<7E>/res は表 7.18 参照。

7.18 Send Current Date and Time コマンドのレスポンス			
Address	1 binary	01-7F	応答を返す EGM のアドレス
Command	1 binary	7E	Send current date and time コマンド
Date	4 BCD	XXXX	Date in MMDDYYYY format 日付(MMDDYYYY 形式)
Time	3 BCD	XXX	Time in HHMMSS 24-hour format 時刻(HHMMSS 24 時間形式)
CRC	2 binary	0000-FFFF	16-ビット CRC

7.19 Send Current Hopper Status	7.19 <4F>/R ホッパの現在ステータスを返す
At any time, the host can obtain the current hopper status and level by issuing a type R long poll with a 4F command code.	ホストは<4F>/R を送信することにより、随時、ホッパの現在ステータスとレベルを取得できる。
The host may use this long poll in response to exception 22 (coin-out tilt) to obtain further information about the hopper tilt status.	ホストは Exc/22 (コイン-アウト チルト) に対応するレスポンスとしてこのロングポールを送信し、ホッパ チルトステータス情報の詳細を取得する。
The gaming machine response, detailed in Table 7.19a, includes the current status and percentage full.	ゲーム機のレスポンス (表 7.19a) には現在ステータスおよびホッパフルに対する(充足程度の)比率が含まれている。
It may also optionally include the number of coins in the hopper, if this information is available to the gaming machine.	またホッパ内のコイン数を情報として持つゲーム機の場合は、オプションとして同コイン数も含めてよい。

7.19a Send Current Hopper Status コマンドのレスポンス			
Address	1 binary	01-7F	応答を返す EGM のアドレス
Command	1 binary	4F	Send current hopper status コマンド
Length	1 binary	02,06	Number of bytes following, not including CRC 02 = only status and % full 06 = status, % full and level 後続するバイト数; CRC を含まず; 02 = ステータスフルに対する % のみ; 06 = ステータスフルに対する % とレベル
Status	1 binary	00-FF	Hopper status (see Table 7.19b for status codes) ホップステータス(表 7.19b 参照)
% Full	1 binary	00-64, FF	Current hopper level as 0-100%, or FF if unable to detect hopper level percentage 現在のホップレベル: 0-100%; ホップレベル%を検知できない場合は FF
Level	4 BCD	XXXXXXXX	Current hopper level in number of coins/tokens, only if EGM able to detect (see length byte, above) 現在のホップレベル: コイン/トークン数 (EGM が検知できる場合のみ)(上記 length フィールド参照)
CRC	2 binary	0000-FFFF	16-ビット CRC

Note: If a gaming machine reports both % full and level, these values may be derived from separate systems, and have very different resolutions.

注: ホップフルに対する比率とレベルの両方をレポートするゲーム機のと看、それぞれのデータ値を別々のシステムから取得することがあり、それぞれの最小単位も大きく異なることがある。

Therefore, these two values should not be used to calculate how many coins it takes to fill the hopper.

したがってこの 2 つのデータを使って、ホップフル条件となるコイン数を算出してはならない。

7.19b ホップのステータスとコード	
コード(二進数)	ステータス
00	Hopper OK; ホップ OK
01	Flooded optics; センサあふれ
02	Reverse coin; リバースコイン
03	Coin too short; コインが短すぎる
04	Coin jam; コインジャム
05	Hopper runaway; ホップランアウェイ
06	Optics disconnected; センサ切断
07	Hopper empty; ホップが空
08-FE	予約済み
FF	その他

7.20 Enable/Disable Game Auto Rebet	7.20 <AA>/R ゲームの自動リベットを有効/無効にする
To configure a game to auto rebet (play continuously without customer interaction), the host issues the type S long poll detailed in Table 7.20.	ゲームのオートリベット(プレイヤーの介入なしに連続的にプレイできるモード)を構成設定するには、<AA>/R を送信する (詳細は表 7.20 参照)。
The gaming machine ACKs or NACKs this message, as detailed in Table 7.4b on page 7-5.	<AA>/R に対してゲーム機は ACK/NACK を返す(表 7.4b)。

7.20 Enable/Disable Game Auto Rebet コマンド			
Address	1 binary	01-7F	EGM のアドレス
Command	1 binary	AA	Enable/disable game auto rebet コマンド
Enable/Disable	1 binary	00-01	00 – Disable auto rebet feature 01 – Enable auto rebet feature 00-オートリベット機能をディセーブルにする; 01-オートリベット機能をイネーブルにする
CRC	2 binary	0000-FFFF	16-ビット CRC

7.21 Send Extended Meters for Game N	7.21 <6F>/<AF>/M ゲーム N の拡張メータを返す
To better address modern metering needs in the gaming industry, such as those presented by multi-denomination gaming machines, the following method is provided to communicate cumulative meters to the host that are up to 18 decimal digits in length.	マルチ-デノミ ゲーム機等の登場で見られるゲームのメータリングに対する現代の業界ニーズに対応するため、ホストとゲーム機間で最大 10 進数 18 桁長の累計メータを通信する次の手段を提供する。
Existing long polls that communicate eight digit meters must continue to send the least significant eight digits of the requested meter.	8 桁長のメータを通信する現行のロングポールは、リクエストされたメータの下位 8 桁を引き続いて送信すること。
A gaming machine indicates its support of extended meters by setting Features2 bit 3 to one in its long poll A0 response.	ゲーム機は<A0>/res/Feature Codes2: xxxx1xxx(ビット 3 に 1 をセット) により、拡張メータのサポートを表明する。
Two different long poll codes can be used to access the exact same meter data.	<6F>/M と<AF>/M の 2 つを使うことで、まったく同一のメータデータにアクセスできる。
Two different codes are provided to allow a host to perform consecutive meter polls and still provide a proper implied acknowledgement in accordance with Section 3.1.	2 つの異なるロングポールを交互に送信することにより、ホストはメータを連続的にポーリングしながら、かつ、3.1 節に準拠した適切な暗黙の ACK を返すことができる。
Using the type M long poll 6F, Send Extended Meters, or long poll AF, Send Extended Meters (Alternate), the host can obtain up to 12 meters per poll.	<6F>/M (拡張メータを送信)、または<AF>/M (拡張メータを送信-代替)を使うと、ポールごとに最大 12 メータまでを取得できる。
For ultimate flexibility, the host can select from the list of meters detailed in Table C-7.	最大限まで柔軟な機能にするため、ホストは表 C-7 に一覧したメータから選択できるようにする。
The length of the meters is not fixed as with long poll 2F.	<2F>/M (Send selected meters for game N: ゲーム N のメータを選択して送信; 7-3) とは異なり、メータの長

	さは固定していない。
It is, however, recommended that meters accumulate at least as many digits as implied by the size column in Table C-7.	ただし、メータは少なくとも表 C-7 のサイズ欄に示されている桁数まで、データを累計することを推奨する。
Long polls 6F and AF are defined as multi-denom-aware polls (see long poll preamble B0, Section 16.1), so some meters may also be retrieved for all games at a specific denomination.	<6F>と<AF>はマルチ-デノミ認識ポールとして定義されているため、全ゲームから特定デノミのメータを収集することもできる。
These variable length commands are detailed in Table 7.21a.	以上の可変長コマンドの詳細は表 7.21a 参照。

7.21 a Send Extended Meters コマンド			
Address	1 binary	01-7F	EGM のアドレス
Command	1 binary	6F, AF	Send extended meters コマンド
Length	1 binary	04-1A	後続するバイト数; CRC を含まず
Game number	2 BCD	0000-9999	ゲーム番号(0000=ゲーム機)
Requested meter code	2 binary	0000-FFFF	Meter code for first requested meter (see Table C-7 in Appendix C for codes) 最初にリクエストされたメータのコード (付録 C、表 C-7 参照)
...	variable	...	Additional meter codes (maximum 11 additional meter codes per command) 追加メータコード(コマンドあたり最大 11 コードまで)
CRC	2 binary	0000-FFFF	16-ビット CRC

7.21b Send Extended Meters コマンドのレスポンス			
Address	1 binary	01-7F	応答を返す EGM のアドレス
Command	1 binary	6F, AF	Send extended meters コマンド
Length	1 binary	05-nn	後続するバイト数; CRC を含まず
Game number	2 BCD	0000-9999	ゲーム番号(0000=ゲーム機)
Meter code	2 binary	0000-FFFF	Meter code for first meter (see Table C-7 in Appendix C for codes) 最初のメータのコード(付録 C、表 C-7 参照)
Meter size	1 binary	00-09	Meter size in number of bytes メータサイズ(バイト数)
Meter value	x BCD	???	Meter value for first meter (0 to 9 bytes) 最初のメータの値(0-9 バイト)
...	variable	...	Code/size/value for additional meters 追加メータのコード/サイズ/値
CRC	2 binary	0000-FFFF	16-ビット CRC

To obtain terminal-wide meters, use game number 0000.	ゲーム機的全メータを取得するには、ゲーム番号 0000 を使う。
It is possible that not all meters will be supported on all platforms, and that some meters that are supported on a terminal-wide basis may not be supported for individual games or denominations.	必ずしもすべてのメータがすべてのプラットフォーム (ゲーム機) でサポートされていなくてもよく、またゲーム機全体でサポートされているメータの一部が、個別のゲームやデノミについてサポートされていなくてもよい。
Meters are transmitted as three to 12 bytes per meter.	メータはひとつのメータについて 3 から 12 バイト長で送信される。
The first two bytes are the meter code from Table C-7, indicating the specific meter being transmitted.	最初の 2 バイトは表 C-7 に一覧したメータコードで、送信する特定のメータを指定する。
The third byte indicates the size of the meter in number of bytes.	3 番目のバイトはメータのサイズ(バイト数)を指定する。
The size not only indicates the number of bytes of meter data being transmitted, but also implies the maximum number of digits in the meter, i.e. meter rollover.	このサイズは送信するメータデータのバイト長だけでなく、当該メータの最大桁数、つまりメータがロールオーバーする桁も意味している。
The size will be zero if the meter requested is not supported by the gaming machine.	リクエストされたメータをサポートしていないゲーム機 のとき、メータデータのサイズはゼロとなる。
In this case no meter data is included.	サイズがゼロの場合、メータデータは送信されない。
Unlike long poll 2F, the response to 6F or AF must include at a minimum the meter code and a size byte for every meter specified in the 6F or AF command, unless including the meter would cause the maximum number of meters or the maximum message length to be exceeded.	<2F>とは異なり、<6F>/res または <AF>/res には最小限、<6F> または <AF> で指定した各メータのメータコードとサイズ(バイト数)を含めること。ただし当該データを含めるとメータの最大数、あるいはメッセージの最大長を越える結果となる場合を除く。
Also note that meter codes beyond FF are not available using long poll 2F.	また<2F>はメータコード FF を越える値は指定できないことに注意すること。
In allowing the gaming machine to specify its meter size, it is important to understand meter rollover.	ゲーム機が自身のメータサイズを指定できるようにするには、メータのロールオーバー (繰越してゼロになること) を理解しておくことが重要。
It is expected that cumulative meters by nature have a maximum capacity, and the potential to roll over.	累計メータは最大桁数が決まっており、ロールオーバー (桁の繰越し) が起こり得る。
It is also expected that the maximum capacity of any meter can be expressed as a string of decimal nines, for example 99,999,999 for an eight digit meter.	またすべてのメータの最大桁数も 10 進数 9 桁の文字列で表現できること (例: 8 桁メータならば 99,999,999)。
It is further expected that the maximum capacity is reasonably fixed by game design issues, and will not change dynamically.	さらにこの最大桁数はゲームのデザイン時、適切に設定され、動的に変化することはない。
A meter that rolls over at 99,999,999 is said to have a maximum capacity of eight digits, and would therefore	99,999,999 でロールオーバーするメータの最大桁数は 8 桁なので、サイズは必ず 04 (バイト) となり、4 BCD

always have a size byte of 04, and be transmitted as 4 BCD bytes of meter data.	バイトのメータデータとして送信される。
A meter with a maximum capacity of 12 digits would always have a size byte of 06 and be transmitted as six BCD bytes.	最大桁数 12 桁のメータは必ずサイズが 06 (バイト) となり、6 BCD バイトのデータとして送信される。
Please note, if a meter's current value is 99,999,999, for example, and adding one to that meter would result in a value of 100,000,000, the meter obviously does not roll over at eight digits, and it is not correct to ever transmit that meter value as 04 99 99 99 99.	たとえばメータの現在値が 99,999,999 のとき、そのメータに 1 を加算すると値は 100,000,000 となる。このメータは 8 桁目でロールオーバーせず、したがってメータ値を 04 99 99 99 99 として送信するのは正しくない。(???)
To accommodate future protocol revisions, gaming machines must not attempt to enforce the 12 meter limit of the 6F or AF command by ignoring or NACKing the command.	将来のプロトコル改定に備えるため、ゲーム機はロングボールの 6F または AF コマンドを無視するか、または NACK を返すことにより、12 メータを上限とする設定を強制してはならない。
If a host requests more than 12 meters, the gaming machine must respond with meters to the best of its ability.	ホストが 12 を越えるメータをリクエストしたとき、ゲーム機は可能な限りのメータをレスポンスで返すこと。
It is permitted to ignore meter codes beyond the 12 meter limit, or respond with all requested meters so long as the maximum length of the response is not exceeded.	12 メータまでの上限を越えるメータコードは無視するか、またはレスポンスの最大長を越えない範囲でリクエストされたすべてのメータを返す。
If for any reason the maximum length of the response would be exceeded by including all requested meters, or the gaming machine is unable to format more than 12 meters in the required response time, meter codes that would cause the length or time to be exceeded may be ignored.	何らかの理由でリクエストされた全メータを含めるか、またはゲーム機が 12 を越えるメータをリクエストされた応答時間内にフォーマットできないとき、メッセージ長または時間長を越える原因となったメータコードは無視してよい。
If the gaming machine transmits meters with more than 9 bytes of meter data, the host is free to ignore the extra most significant bytes.	ゲーム機が 9 バイトを越えるメータデータを送信したとき、ホストは余分な MSB を無視してもよい。
7.22 Send Token Denomination	7.22 <B3>/R トークンデノミを返す
The host may use the type R long poll B3 to determine what the current coin mechanism and/or hopper denomination is.	ホストは<B3>/R を使って、現在のコイン機構および/またはホッパデノミの種類を判定する。
The gaming machine response to long poll B3 is detailed in Table 7.22.	ゲーム機がロングボール B3 に返すレスポンスの詳細は表 7.22 参照。

7.22 Send Token Denomination コマンドのレスポンス			
Address	1 binary	01-7F	応答を返す EGM のアドレス
Command	1 binary	B3	Send token denomination コマンド
Token denomination	1 binary	00-3F	Binary number representing the token denomination (see Table C-4 in Appendix C) 00 = no configured token value トークンデノミを表す二進数(付録 C、表 C-4 参照); 00=構成されていないトークン値
CRC	2 binary	0000-FFFF	16-ビット CRC

7.23 Send Extended Game N Information	7.23 <B5>/M 拡張ゲーム N の情報を返す
The type M long poll B5 allows a host to retrieve additional data for the gaming machine or a specific game, as a supplement to the legacy game information long polls 1F and 53.	<B5>/M はレガシーゲーム情報を取得するロングポール <1F> (7.10; Send gaming machine ID & information) および <53> (7.6.5; Send game N configuration) を補足する手段として ホストがゲーム機または特定ゲームについての付加データを取得するときに使用する。
Long poll B5 is defined as a multi-denom-aware poll (see long poll preamble B0, Section 16.1), so this information may also be retrieved for all games at a specific denomination, or a specific game at a specific denomination.	<B5> はマルチ-デノミ認識ポールとして定義されているため、特定デノミで稼働する全ゲーム、または特定特定デノミで稼働する特定ゲームの情報を取得するときにも使われる。(16.1, ロングポール プレアンブル B0 参照)。
Because the Max Bet response is 2 BCD bytes, larger max bet values can be accommodated than is possible with long polls 1F and 53.	レスポンスのマックスベットは 2 BCD バイト長なので、ロングポール 1F および 53 で可能なマックスベット値 (共に 1 バイト長) より大きい値を持つことができる。
The B5 command, detailed in Table 7.23a, specifies the game number of the desired game.	<B5> (表 7.23a) には、希望するゲームのゲーム番号を指定する。

7.23a Send Extended Game N Information コマンド			
Address	1 binary	01-7F	EGM のアドレス
Command	1 binary	B5	Send extended game n information コマンド
Game number	2 BCD	0000-9999	ゲーム番号 (0000=ゲーム機)
CRC	2 binary	0000-FFFF	16-ビット CRC

The gaming machine response to long poll B5 is detailed in Table 7.23b.	ゲーム機がロングポール B5 に返すレスポンスの詳細は 7.23b 参照。
---	---------------------------------------

7.23b Send Extended Game N Information コマンドのレスポンス			
Address	1 binary	01-7F	応答を返す EGM のアドレス
Command	1 binary	B5	Send extended game n information コマンド
Length	1 binary	09-nn	後続するバイト数; CRC を含まず
Game number	2 BCD	0000-9999	ゲーム番号 (0000=ゲーム機)
Max bet	2 BCD	0000-9999	Max bet for game n, in units of game credits ゲーム n のマックスベット; ゲームクレジット単位
Progressive group	1 binary	00-FF	SAS progressive group for game n ゲーム n の SAS プログレッシブグループ
Progressive levels	4 binary	00000000-FFFFFFFF	SAS progressive levels enabled for game n (lsb = level 1, msb = level 32, bit set for each SAS progressive level enabled) ゲーム n の SAS プログレッシブレベル; LSB = レベル 1, MSB = レベル 32, 各 SAS プログレッシブレベルのビットはイネーブル状態
Game name length	1 binary	00-14	Length of game n name text ゲーム n の名前のテキスト長
Game name	X ASCII	???	Optional ASCII name of game n or game family (任意) ゲーム n またはゲームファミリの ASCII 名
Paytable name length	1 binary	00-14	Length of paytable name text ペイテーブルの名前の長さ
Paytable name	X ASCII	???	Optional ASCII name of paytable or collection of paytables (任意) ペイテーブルまたはペイテーブルのコレクションの ASCII 名
Wager categories	2 BCD	0000-9999	Number of wager categories supported サポートされる賭け金カテゴリ数
CRC	2 binary	0000-FFFF	16-ビット CRC

When the game number is zero, all games supported by the gaming machine are considered in the response to long poll B5, whether they are currently enabled or not.	ゲーム番号がゼロのとき、現在イネーブル状態のゲームか否かに関係なく、ゲーム機のサポートしているすべてのゲーム情報が<B5>/resに含まれていると見なされる。
When the denomination is not specified or is zero, all supported denominations are considered.	デノミの指定がないかゼロのときは、サポートされているすべてのデノミが同レスポンスに含まれていると見なす。
When the response is based on multiple games and/or multiple denominations, the max bet field will contain the largest max bet value, the progressive group is the SAS group number if any game considered is configured for a SAS progressive level, and the progressive levels will have bits set for all active SAS progressive levels for all games considered.	マルチ-ゲームおよび/またはマルチ-デノミ ゲーム機の返すレスポンスでは、マックスベット フィールドにはマックスベットの最大値を、また対象ゲームが SAS プログレッシブレベルを設定しているときはプログレッシブグループ フィールドに SAS グループナンバをそれぞれ設定し、プログレッシブレベルには対象となる全ゲームについてすべてのアクティブ(稼働可能)な SAS プログレッシブレベルを示すビットを設定する。

The progressive levels field must never have any bits set for levels other than SAS progressive levels.	プログレシブレベル フィールドには、SAS プログレシブレベル以外の一切のビットをセットしないこと。
If the progressive group field is zero, the progressive levels field will be zero.	プログレシブグループ フィールドがゼロのとき、プログレシブレベル フィールドはゼロとする。
The game name is an optional ASCII string identifying the game theme.	ゲームゲーム名フィールドは当該ゲームを識別する任意の ASCII 文字列である。
For any response which considers multiple paytables, the response may identify the common game theme, if any, or the overall cabinet theme, if any.	複数のペイテーブルを扱うゲーム機の場合は、一般的なゲーム名(存在時)またはゲーム機名(存在時)をレスポンスで識別する。
The payable name is an optional ASCII string identifying a specific payable.	ペイテーブルネーム フィールドは特定のペイテーブルを識別する任意の ASCII 文字列である。
For any response which considers multiple paytables, the payable name should identify the entire collection of paytables.	複数のペイテーブルを扱うゲーム機の場合は、ペイテーブルネームで複数ペイテーブルの全体を総称的に識別する。
The wager categories field indicates how many wager categories within one payable have individual Coin In meters.	ウェイジャカテゴリー(賭け金区分)フィールドには、コインインメータを持つひとつのペイテーブル内に設定する賭け金区分の数を指定する。
If a payable has only one wager category, this field may be 0 or 1.	あるペイテーブルにウェイジャカテゴリーがひとつだけ存在するとき、このフィールドの値は 0 または 1 となる。
For any response which considers multiple paytables, this field should be 0.	複数ペイテーブルを扱うゲーム機のレスポンスのとき、このフィールドは必ずゼロ (0) とすること。
A wager category of greater than 0 indicates long poll B4 is supported for that payable.	賭け金区分がゼロより大きい場合、当該ペイテーブルに<B4>/M (7.24.2; 賭け金区分を送信) がサポートされていることを意味する。
See Section 7.24 for more information about wager categories.	賭け金区分についての詳細は 7.24 参照。
7.24 Weighted Average Theoretical Payback Percentage	7.24 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	7.24.1 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	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

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).	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%_{Paytable} : 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_{wcn} : Wagers placed in wager category 'n'.	賭け金区分'n'に張られた賭け金
P_{wcn} : Wager category 'n' payback percentage.	賭け金区分'n'の払い戻し率
CI_{Paytable} : Total sum of all wagers on a payable.	ペイテーブルに張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
$WATP\%_{Paytable} = \frac{\sum_{n=1}^m (CI_{wcn} \times P_{wcn})}{CI_{Paytable}}$	

If there is no jurisdictional requirement to report weighted average theoretical payback percentage, the gaming machine may optionally report the theoretical base payback percentage for max bet for that payable, or choose to not support meter 007F for that payable.	行政当局により加重平均論理払い戻し率の提示を求められない場合、ゲーム機は任意処理として当該ペイテーブルのマックスベットに対する加重平均論理払い戻し率をホストへレポートするか、または当該ペイテーブルにメータ 007F をサポートしない選択をする。
Gaming machines may also optionally report the overall weighted average theoretical payback percentage of a multi-game gaming machine.	ゲーム機はまた任意処理として、マルチ-ゲーム機の全体を対象とした加重平均論理払い戻し率をホストへレポートしてもよい。
For a multi-game gaming machine, the weighted average theoretical payback percentage of the gaming machine may be calculated by dividing the amount wagered on each game by the total amount wagered on the gaming machine, multiplying the maximum theoretical base payback percentage or calculated weighted average theoretical payback percentage of the game by this value, then summing the results (see calculation below).	<p>マルチ-ゲーム機のと看、ゲーム機としての加重平均論理払い戻し率は、ゲームごとの賭け金をゲーム機全体の賭け金で除算し、ゲームの最大論理払い戻し率または加重平均論理払い戻し率の計算値を乗算し、その結果を合計して求める。</p> <p>(訳注: マルチ-ゲーム機: ゲーム ペイテーブル; ひとつのゲームに複数のペイテーブルを設定したもの; 例: ひとつのゲームに小当たり多いペイテーブルと数少ない大当たりのあるペイテーブルがあると、様相の異なる 2 つのゲームとなる); (080420)</p>

WATP%_{Cabinet} : Weighted Average Theoretical Payback Percentage of the cabinet.	ゲーム機キャビネットの加重平均論理払い戻し率
CI_{wcni} : Wagers placed in wager category 'n' on	ペイテーブル'i'に設定された賭け金区分'n'に張られ

Paytable 'i'.	た賭け金
P_{WCni} : Wager category 'n' on payable 'i' payback percentage.	ペイテーブル'i'に設定された賭け金区分'n'の払い戻し率
CI Cabinet: Total sum of all wagers on the cabinet.	ゲーム機キャビネットの全賭け金の合計金額
j: Total number of paytables on the cabinet.	ゲーム機キャビネットに設定されたペイテーブルの合計数
$WATP\%_{Cabinet} = \frac{\sum_{i=1}^j \sum_{n=1}^m (CI_{WC_{ni}} \times P_{WC_{ni}})}{CI_{Cabinet}}$	

7.24.2 Send Wager Category Information	7.24.2 <B4>/M 賭け金区分情報を送信
Long poll B4 allows the host to obtain the individual Coin In meters for each different payback percentage or each different number of credits wagered.	ホストは<B4> を使うことにより、異なる払い戻し率ごと、または異なる賭けクレジット数ごとのコイン-インメータを取得することができる。
Gaming machines may optionally maintain multiple wager categories even if there is little or no difference in payback percentages, or no jurisdictional requirement.	ゲーム機は、払い戻し率にほとんど相違のない場合、あるいは行政当局の要求がない場合でも、任意に複数の賭け金区分を管理してよい。
If a gaming machine has one or more paytables with multiple wager categories, it will report the number of wager categories supported by each of those paytables in its long poll B5 response.	複数の賭け金区分を持つペイテーブルをひとつ以上、所有するゲーム機では、各ペイテーブル別にサポートしている賭け金区分数を<B5>/res/Wager categories(2BCD)でホストへレポートする。
The type M long poll B4 allows a host to retrieve the payback percentage and Coin In meter for each specific wager category.	ホストは<B4>/M を使って、賭け金区分ごとの払い戻し率データおよびコイン-インメータを取得できる。 (<B4>/res/Wager category/Payback percentage/Coin In meter size&value)
The B4 command, detailed in Table 7.24a, specifies the game number and wager category.	<B4> には、ゲームナンバと賭け金区分を指定する。 (7.24a 参照)

7.24a Send Wager Category Information コマンド			
Address	1 binary	01-7F	EGM のアドレス
Command	1 binary	B4	Send wager category information コマンド
Game number	2 BCD	0000-9999	ゲーム番号(0000=ゲーム機)
Wager Category	2 BCD	0000-9999	Wager category (0000=total Coin In for game n) 賭け金カテゴリー (0000=ゲーム n のコイン-イン合計)
CRC	2 binary	0000-FFFF	16-ビット CRC

The gaming machine response to long poll B4 is detailed in Table 7.24b.	ロングポール B4 にゲーム機が返すレスポンスの詳細は表 7.24b 参照。
---	--

7.24b Send Wager Category Information コマンドのレスポンス			
Address	1 binary	01-7F	応答を返す EGM のアドレス
Command	1 binary	B4	Send wager category information コマンド
Length	1 binary	09-nn	後続するバイト数; CRC を含まず
Game number	2 BCD	0000-9999	ゲーム番号(0000=ゲーム機)
Wager Category	2 BCD	0000-9999	Wager category (0000=total Coin In for game n) 賭け金カテゴリ(0000=ゲーム n のコイン-イン合計)
Payback percentage	4 ASCII	??.??	Theoretical payback percentage for the wager category in ASCII for game n. The decimal is implied and NOT transmitted. ゲーム n の賭け金カテゴリの論理的な払い戻し率 (ASCII); 小数点は暗黙に想定されており送信しないこと
Coin In meter size	1 binary	00-09	Coin In meter size in number of bytes コイン-イン メータのサイズ(バイト数)
Coin In meter value	x BCD	???	Coin In meter value (0 to 9 bytes) コイン-イン メータの値(0-9 バイト)
CRC	2 binary	0000-FFFF	16-ビット CRC

For wager category 0, the payback percentage is the theoretical percentage for maximum wager, and the Coin In meter is the total Coin In for the payable.

賭け金区分が 0 のとき、払い戻し率は最大賭け金の論理比率となり、コイン-インメータは当該ペイテーブルのトータル コイン-インとなる。

If the requested wager category is not supported for the requested game number, the payback percentage will be all nulls (0) and the Coin In meter size will be 0.

リクエストされたゲームナンバのゲームにリクエストされた賭け金区分がサポートされていないとき、払い戻し率はすべてヌル(0)となり、コイン-インメータのサイズは 0 となる。