

[SAS6.02] 8 章 目 次

(2019/09/23 20:17)

8 章 アドバンスド ファンド トランスファ (AFT).....	8-2
8.1 ゲーム機の登録 (<73>/S).....	8-6
8.2 AFT ゲームロック&ステータスリクエスト(<74>).....	8-11
8.3 <72>/S AFT 資金移動.....	8-17
8.4 資金転送の受付け	8-35
8.5 ボーナス賞金.....	8-37
8.6 トランザクションの履歴	8-39
8.7 ホストのキャッシュアウトをイネーブル.....	8-41
8.8 キャッシュアウトボタンを押下げ.....	8-44
8.9 転送後ロック.....	8-45
8.10 AFT メータ	8-46
8.11 トランザクション受領書.....	8-46
8.11.1 AFT 受領書データのセット.....	8-47
8.11.2 トランザクション受領書のレイアウト.....	8-48
8.11.3 トランザクション受領書のサンプル	8-52
8.12 カスタム AFT チケットデータのセット.....	8-54

SECTION 8 ADVANCED FUNDS TRANSFER	8 章 アドバンスド ファンド トランスファ (AFT)
With the introduction of the SAS Advanced Funds Transfer Protocol (AFT), the EFT/ECT protocol first introduced in SAS 3.x has been removed from this specification.	SAS AFT の導入により、SAS 3.x で導入された EFT/ECT プロトコルはこの仕様から除去された。
This does not prohibit a gaming machine that supports this version of SAS from supporting 3.x compatible EFT/ECT transactions.	本バージョン(SAS 6.02)は SAS 3.x 互換の EFT/ECT トランザクションをサポートすることを禁じるものではない。
However, it is not recommended for a gaming machine to support transfers from multiple funds transfer protocols simultaneously.	ただしゲーム機が複数のファンドトランスファ(資金移動)プロトコルを同時にサポートすることは推奨しない。
If a gaming machine is configured with AFT enabled, it should ignore SAS EFT/ECT polls 22 through 25, 29, 62 through 65, 67, and 69.	ゲーム機の AFT 機能をイネーブルに設定するときは、SAS EFT/ECT のポール 22 から 25、29、62 から 65、67、69 を無視すること。
AFT provides a robust, secure, highly auditable method for transferring funds between a host and a gaming machine.	AFT は堅牢さ、安全性に富み、ホストとゲーム機間で資金を転送する、高度に検証可能な手段となる。
All transfers require that a non-zero "asset number," or house ID, be configured on the gaming machine by an operator to uniquely identify every gaming machine on a system, and every transfer must include the correct asset number.	資金転送には、(カジノ)オペレータがシステム内の各ゲーム機を一意に識別できるように、当該ゲーム機にゼロ以外の"アセット番号"、またはハウス ID を設定、構成する必要がある。
All transfers must also include a unique transaction ID.	すべての資金転送には一意のトランザクション ID も含めること。
Transaction IDs must be composed of only printable ASCII characters in the range of 20 hex through 7E hex.	トランザクション ID は印字可能な ASCII 文字(x'20' から x'7E')だけで構成する。
It is the responsibility of the system to construct transaction IDs such that all transactions within a property can be uniquely identified and traced over a reasonable period of time.	トランザクション ID はホール内のすべてのトランザクションを一意に識別でき、適当な期間にわたり追跡できるようにシステム設定すること。
To provide for the maximum level of security and interoperability, it is strongly recommended that transaction IDs be as long as possible and begin with a two-character identifier unique to each systems provider and/or cashless application.	セキュリティおよび相互運用性を最大限に確保するため、トランザクション ID は可能な限りシステムプロバイダおよび/またはキャッシュレスアプリケーションごとに固有の2文字識別子から始まるように設定することを強く推奨する。
Please contact IGT for allocation of unique identifiers.	固有の識別子の割り当てについては IGT へ照会のこと。
Please note that the term "promotional," as used in this protocol, refers to amounts that are given to a player as incentive or reward.	このプロトコルで使用する"プロモーション(プロモーションナル)"という用語は、プレイヤーへ報奨あるいは賞金として与える(販売促進目的の)資金を意味する。
The intent is to distinguish these amounts from a	その意図はカジノの会計上、報奨金(プロモーション)

player's regular funds for the purpose of casino accounting, in that promotional awards that are wagered may be taxed differently from those promotional amounts that are not wagered.	とプレイヤーの通常(ゲーム)資金を区分することにあり、賭金として使った販促目的の賞金(以下、プロモーション)と、賭金として使わないプロモーションとは課税区分に相違のある場合があるためである。
The term "restricted," as used in this protocol, refers to promotional amounts that are not redeemable for cash, and must be wagered.	本プロトコルで使用する"制限付き"という用語は、現金として払い出しできないプロモーション資金であり、使途は必ず賭金であることを意味している。
This is equivalent to what has been called "promotional" in the SAS EFT/ECT protocol.	"制限付き"は SAS EFT/ECT プロトコルで云うところの"プロモーションナル"と同義である。
Restricted promotional amounts may only be removed from a gaming machine by methods that preserve the restricted status of the amounts, such as by transferring restricted amounts to the host or printing restricted tickets.	制限付きプロモーション資金をゲーム機から取り出すには、制限付き金額をホストへ転送する、あるいは制限付きチケットを印刷するなど、制限付きステータスを残したまま扱う方法によるしかない。
They must never be cashed out on a normal cashout ticket, from the hopper, or by an attendant handpay.	制限付きプロモーション資金は通常の出金チケットで、あるいはホッパから自動的に、またはアテンダントによるハンドペイで払い出してはならない。
The term "nonrestricted," as used in this protocol, refers to promotional amounts that may be redeemed for cash but have special accounting requirements.	本プロトコルで"制限なし"というときは、現金で払い出しは可能だが特別な会計上の要件のあるプロモーション資金を意味する。
Nonrestricted promotional amounts that are played are tracked separately from those that are cashed out without being played.	プレイして消費された制限なしプロモーションの金額は、プレイせずに現金として払い出された金額とは別に記録する。
Whenever nonrestricted promotional amounts are cashed out by a method that cannot preserve the nonrestricted promotional status, they become regular cashable amounts.	制限なしプロモーション金額は、制限なしプロモーションというステータスを残さない方法で現金として払い出すたびに通常の"キャッシュابل"(現金払い出し可能資金)として扱われる。
The term "cashable," as used in this protocol, refers to amounts that may be redeemed for cash and have no special accounting requirements.	本プロトコルで"キャッシュابل"という用語は、現金払い出しが可能で会計上の特別な要件のない資金を意味している。
Amounts described as cashable do not include nonrestricted promotional amounts.	キャッシュابلと記述された資金額には、制限なしプロモーション資金を含めない。
Note that the term cashable may also be used generically in this protocol to refer to the redeemable status of funds.	また本プロトコルで"キャッシュابل"という用語は、払い出し可能な状態の資金を一般的に意味している。
The term "regular cashable" may be used in this protocol to further clarify that the amounts do not include debit or nonrestricted promotional amounts.	本プロトコルで"レギュラー(通常の)キャッシュابل"という用語は、当該資金にデビット(プレイヤーの銀行口座の借方資金)、または制限なしプロモーション資金を含まないことを明示するときに使う。
Note that debit transfers to the gaming machine always become regular cashable funds when they are added to the credit meter.	ゲーム機へのデビット転送資金は、クレジットメータへ加算されると常に"レギュラーキャッシュابل"資金となることに注意。

The term "total cashable" is used in this protocol when referring to the combined total of debit, cashable and nonrestricted promotional amounts.	本プロトコルで"トータルキャッシュャブル"という用語は、デビッド、キャッシュャブル、制限なしプロモーションの合計額を意味する。
Note that when cashing out on a ticket, for example, nonrestricted amounts are automatically converted to cashable.	チケットでキャッシュアウト(資金の払い出し)するときは、たとえば制限なしプロモーション資金は自動的にキャッシュャブル資金に変換される。
If any combination of restricted promotional amounts, nonrestricted promotional amounts and cashable amounts are in a gaming machine's credit meter at the same time, the restricted amounts must be played first, then the nonrestricted amounts, and finally the cashable amounts.	制限付きプロモーション、制限なしプロモーション、キャッシュャブルの各資金が任意の組み合わせで当該ゲーム機のクレジットメータに同時に存在する場合は、まず制限付きプロモーションを最初にプレイに使い、次に制限なしプロモーション、最後にキャッシュャブル資金を使うこと。
Separate meters must track the cumulative restricted amount played, and the cumulative nonrestricted amount played.	制限付きプロモーションと制限なしプロモーションの各プレイ済み累計は、それぞれ別々のメータで記録すること。
Transfers are separated into three general categories: in-house, bonus and debit.	資金転送は3つの一般区分、イン-ハウス(カジノ内)、ボーナス(賞金)、デビッド(銀行口座)に分類できる。
Bonus transfers are win amounts awarded to a player by an external bonusing system.	ボーナス転送は、プレイヤーが外部ボーナスシステムから獲得した賞金の転送である。
Debit transfers are those transactions where funds are transferred from a player's external bank account.	デビッド転送は、プレイヤーの銀行口座(外部)から転ゲーム機への資金転送である。
All other transfers are considered in-house.	その他の資金転送はすべてイン-ハウス(カジノ内)となる。
The term "in-house" is not meant to be arbitrarily limiting.	"イン-ハウス"という用語には、勝手に制限するという意味はない。
The protocol is not concerned with whether the funds are managed locally by the casino, or transferred to and from some form of wagering account maintained on behalf of the player, potentially accessible from more than one casino.	本プロトコルは、カジノホールがローカルに管理している資金か、プレイヤーのため複数カジノからアクセス可能な賭金勘定の資金かについては関知しない。
A gaming machine may individually prohibit in-house, bonus and/or debit transfer types even if AFT has been enabled, in order to meet specific jurisdictional or system requirements.	ゲーム機は AFT 機能がイネーブル状態でも、行政当局の要求またはシステム要件を満たす目的で、イン-ハウス、ボーナス、デビッドの各資金転送タイプを個別に禁止することができる。
Debit transfers (withdrawals from a player's bank account over an external financial network) require a gaming machine to be properly registered by the host.	デビッド転送(外部の金融ネットワークを経由してプレイヤーの銀行口座から資金を引き落とす転送)には、ホストがゲーム機を適切に(端末として)登録しなくてはならない。
Registration for debit transfers includes a host-supplied non-zero AFT registration key and a non-zero Point of Sale terminal ID (POS ID).	デビッド転送の登録には、ホストの供給する AFT 登録キー (非ゼロ) と POS ターミナル ID (非ゼロ) が必要となる。
Gaming machines must be registered by the host	デビッド転送を実行するときは、ホストが事前にゲー

社内教育用資料

Ken's Services, inc./ blog@casino-age.com
無断掲載・転載を禁ず Copyright 2020-2023 All rights reserved.

before they can perform debit transfers.	ム機を登録すること。
Debit transfer requests must include the current valid registration key.	デビット転送の実行リクエストには、現時点で有効な登録キーを指定すること。
Although system bonus awards use the funds transfer process, they are metered as game win rather than transfers to the gaming machine.	システムはボーナス賞金の移動手段として AFT 処理を利用するが、ボーナス賞金額はゲーム機への資金転送メータではなく、ゲームの入賞賞金メータに加算する。
They are not metered as part of "total transfers to the gaming machine" or "total in."	ボーナス賞金は"ゲーム機への転送資金合計"、つまり "トータル-イン" メータへ加算することはない。
Bonus amounts are handled exactly the same as normal game win amounts, and are always fully cashable.	ボーナス賞金は通常のゲーム賞金とまったく同様に扱い、いつでも完全なキャッシュブル資金である。
Bonus amounts transferred as nonrestricted, that are paid to the credit meter and are subsequently wagered, are metered in the Total Nonrestricted Played meter, and otherwise follow all of the standard rules for nonrestricted.	制限なし資金として転送されたボーナス賞金のうち、クレジットメータへ払い出され、やがて賭金として使われた分は "Total Nonrestricted Played" (001A;制限なしプレイ済み合計)メータへ累計し、それ以外のボーナス賞金は、制限なし資金の標準規則に従ってメータへ累計する。
Note that bonus transfers using AFT should have the same general player "look and feel" as legacy bonus transfers.	一般プレイヤーから見たとき、AFT を使ったボーナス転送とレガシー (従来からの) ボーナス転送は、同じ外観と使い勝手であること。
To perform AFT transfers, the gaming machine must maintain a one element buffer to track the current or most recent transfer request.	AFT 転送を実行するには、ゲーム機が現在または最新の転送リクエストを記録するエレメントバッファをひとつ管理すること。
In addition, the gaming machine must also maintain a circular history buffer of a maximum of 127 elements to store the most recent successfully completed transfers of a non-zero amount.	さらにゲーム機は最大 127 (レコード) エレメントを格納できる循環履歴バッファを管理して、最後に正常に完了した非ゼロ金額の資金転送を保存すること。
Some systems or jurisdictions may have specific requirements for minimum history buffer size.	一部の (ホスト) システムまたは行政当局によっては、最小履歴バッファのサイズについて特定の要件を提示することがある。
The gaming machine indicates how many buffer positions it supports in its response to long poll 74, AFT Game Lock and Status Request.	ゲーム機はサポートするバッファポジション数を <code><74>/res/Max buffer index:nnnnnnnn</code> で返す。
In lieu of other guidelines, a minimum of 70 positions is recommended.	バッファポジション数は最小 70 ポジションとすることを推奨する。
Gaming machines that are configured with Advanced Funds Transfer enabled will set Features2 bit 6 to one in the long poll AO response.	AFT 機能をイネーブル状態に構成したゲーム機は、 <code><A0>/res/Feature2:n1nnnnnn</code> 提示する。
New in SAS 6.02 is the ability to request a Lock After Transfer in long poll 72, AFT Transfer Funds.	SAS 6.02 では AFT の新機能として Lock After Transfer (転送後にロック)、 <code><72>/Transfer flags:nnn1nnnnn</code> 機能が追加されている。

Gaming machines indicate support for this feature in the long poll 74 response by setting bit 7 of the Available Transfers byte to 1.	ゲーム機はこの機能をサポートすることを、 <74>/res/Available transfers:1nnnnnnn で提示する。
See Section 8.9 on page 8-23 for details.	詳細は 8.9 参照。
8.1 AFT Register Gaming Machine Long Poll	8.1 ゲーム機の登録 (<73>/S)
Note: The registration process allows a debit system to associate a gaming machine with a POS terminal.	注: デビットシステムはこのゲーム機登録プロセスを使ってゲーム機を POS ターミナルとして使用可能にする。
Registration should not be used for in-house and bonus transactions.	ゲーム機登録プロセスはイン-ハウス トランザクションおよびボーナス トランザクションには使用しない。
These transactions should use a registration key of all zeros.	イン-ハウス/ボーナス トランザクションには(ゲーム機登録プロセスの)登録キーをゼロにすること。
The registration process is custom to each debit application.	ゲーム機登録プロセスは、対応するデビット(銀行)アプリケーションごとに個別に適合させる。
Please consult the systems provider that will be using the debit transfer functionality to obtain specific instructions on implementing long poll 73.	デビットトランスファ機能を使って特定の指示命令を取得するロングポール 73 を実装するときは、システムプロバイダへ問い合わせること。
Before the host instructs a gaming machine to perform debit transfers, it must register the gaming machine using long poll 73.	ホストはゲーム機へデビット転送を実行する前に、ロングポール 73 (AFT ゲーム機登録)を使って当該ゲーム機を登録すること。
The variable length type S long poll 73 is detailed in Table 8.1 a.	タイプ S 可変長ロングポール 73 の詳細は表 8.1.a 参照。

8.1a AFT Register Gaming Machine コマンド			
Address	1 binary	01-7F	EGM のアドレス
Command	1 binary	73	AFT register gaming machine コマンド
Length	1 binary	01, 1D	Number of bytes following, not including CRC 後続するバイト数; CRCを含まず
Registration code	1 binary	nn	00 = Initialize registration 00 = 登録を初期設定; 01 = Register gaming machine 01 = EGMを登録; 40 = Request operator acknowledgement 40 = オペレータのACKをリクエスト; 80 = Unregister gaming machine 80 = EGMの登録を解除; FF = Read current registration FF = 現在の登録情報を読み出す
Asset number	4 binary	nnnnnnnn	Gaming machine asset number or house ID

			EGMの資産番号、またはハウスID
Registration key	20 binary	nn...	Registration key 登録キー
POS ID	4 binary	nnnnnnnn	Point of Sale terminal ID (0000 = no POS ID, FFFFFFFF = no change) POS 端末 ID (0000=POS ID なし; FFFFFFFF=変更なし)
CRC	2 binary	0000-FFFF	16-ビット CRC

A gaming machine must maintain the current registration status and registration data in non-volatile memory.

ゲーム機は現在の登録ステータスおよび登録データを、不揮発メモリ内へ保存、管理すること。

If the host requests to read the registration data or unregister the gaming machine, it will set the registration code to FF or 80 respectively, and omit the remaining fields.

ホストが登録データの読み出すとき、またはゲーム機の登録解除をリクエストするときは、登録コード (Registration code) にそれぞれ FF (読出し) または 80 (解除) にセットし、残りのフィールドは指定を省略する。

The gaming machine response to long poll 73 is detailed in Table 8. 1b.

ゲーム機が返すロングポール 73 へのレスポンスの詳細は表 8.1b 参照。

8.1 b AFT Register Gaming Machine 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	73	AFT register gaming machine コマンド
Length	1 binary	1D	後続するバイト数; CRC を含まず
Registration status	1 binary	nn	00 = Gaming machine registration ready 00 = EGMの登録レディ状態; 01 = Gaming machine registered 01 = EGM登録済み; 40 = Gaming machine registration pending 40 = EGM登録保留; 80 = Gaming machine not registered 80 = EGM 未登録
Asset number	4 binary	nnnnnnnn	Gaming machine asset number or house ID EGM 資産番号またはハウス ID
Registration key	20 binary	nn...	Registration key 登録キー
POS ID	4 binary	nnnnnnnn	Point of Sale terminal ID (0 = no POS ID) POS 端末 ID(0=POS ID なし)
CRC	2 binary	0000-FFFF	16-ビット CRC

The gaming machine response includes the current registration status, the current operator-entered asset

ゲーム機が返すレスポンス <73>/res には、現在の

number, the current or most recently received registration key, and the current or most recently received POS ID.	登録ステータス、現在カジノが設定済みのアセット番号、現在または最新で受信した登録キー、現在または最新で受信した POS ID を含める。
If the gaming machine has not yet been configured with an asset number, the asset number field will be zero.	アセット番号がまだ構成されていないとき、アセット番号フィールドはゼロを返す。
If the gaming machine has not yet received a registration key or POS ID from the host, those fields will be zero.	ゲーム機がホストから登録キーあるいは POS ID をまだ受信していないとき、各フィールドはゼロを返す。
A gaming machine may not be registered until a valid non-zero asset number has been configured by an operator.	カジノがゼロ以外の有効なアセット番号を構成するまで、ゲーム機は登録できない。
A gaming machine may not perform debit transfers unless it has been properly registered and received a non-zero POS ID.	ゲーム機は正しく登録されゼロ以外の POS ID を受信するまでは、デビット転送を実行できない。
A POS ID is never required for in-house transfers.	イン-ハウス資金転送に POS ID は不要。
At any time, the host may interrogate the current registration status by setting the registration code to FF and omitting the remaining fields.	ホストはどんな場合でも、登録コードに FF をセットし、残りのフィールドを省略することにより、現在の登録ステータスを照会できる。
The host may unregister the gaming machine or cancel a registration cycle at any time by sending long poll 73 with a registration code of 80 and omitting the remaining fields.	ホストはロングポール 73 (AFT ゲーム機登録) に登録コード 80 を指定し、残りのフィールドを省略して送信することで、ゲーム機の登録を解除、または登録サイクルを随時、取り消すことができる。
The gaming machine may choose to set its registration status to 80 for other reasons, such as a memory error detected, or an operator changing the asset number or AFT setup parameters or unregistering the gaming machine through a setup option provided for that purpose.	ゲーム機はメモリエラーを検出したとき、(カジノ)オペレータが設定オプションを使ってアセット番号または AFT 設定パラメータを変更したとき、あるいはゲーム機の登録を解除したときなどに、自身の登録ステータスを 80 (ゲーム機未登録) にセットできる。
The gaming machine must still respond with the most recently received registration key, even if it is not currently registered.	ゲーム機は現在未登録の状態でも、最後に受信した登録キーを返すこと。
Once registered, a gaming machine must not set its registration status to 80 simply because communication with the host has been lost, or a funds transfer operation has failed.	ゲーム機はいったん登録済みとなったら、単にホストとの通信が切断されたり、あるいは資金転送命令がエラーになったことだけを理由として登録ステータスを 80 (ゲーム機未登録) に設定しないこと。
If the gaming machine, in response to an action by an operator, wants to initiate a registration cycle, it may issue exception 6C, AFT request to register.	ゲーム機がオペレータのアクションに対応して登録サイクルを開始したいときは、エクセプション 6C (AFT 登録リクエスト) を発行する。
The host may deny registration by sending long poll 73 with a registration code 80.	ホストはロングポール 73 (AFT ゲーム機登録) に登録コード 80 (登録解除) を指定して送信し、登録を拒絶することができる。
The host may initiate a registration cycle without first receiving exception 6C.	ただしホストは最初にエクセプション 6C (AFT 登録リクエスト) を受信せずに、登録サイクルを開始してよ

	い。
A registration cycle begins when the host sends long poll 73 with a registration code of 00.	登録サイクルを開始するには、ホストがロングポール 73 (AFT ゲーム機登録)、登録コード 00 (登録開始) を送信する。
The asset number specified by the host must exactly match the current operator-entered non-zero value.	ホストの指定したアセット番号は、カジノが設定済みの非ゼロ値と正確に一致していること。
The gaming machine then transitions to registration status 00.	ゲーム機は (以上の条件を満たすLPを受信したら) 登録ステータスを 00 (登録レディ) に移行する。
The host may set the registration key and/or POS ID to zero, which will cause any value previously stored by the gaming machine to be deleted.	ホストは登録キーおよび/または POS ID をゼロにセットする; その結果、以前に格納済みの値は削除される。
After the gaming machine has responded with a registration status of 00, the host may simply complete the registration by sending long poll 73 with a registration code of 01, the gaming machine's correct asset number, and the desired registration key and POS ID.	ゲーム機が登録ステータス 00 (登録レディ) を返した後、ホストは<73>/登録コード 01 (ゲーム機登録)、当該ゲーム機の正しいアセット番号、希望する登録キーと POS ID を送信して登録を終了する。
The final registration key must be non-zero.	最終登録時の登録キーは必ずゼロ以外であること。
The gaming machine then sets its registration status to 01.	ゲーム機は登録ステータスを 01 (ゲーム機登録済み) にセットする。
Note that if the POS ID is zero, the gaming machine may be registered, but will be unable to perform debit transfers.	POS ID がゼロのときゲーム機は登録できるが、デビット転送は実行できないことに注意。
If the registration cycle was initiated by the gaming machine issuing exception 6C, indicating an operator is at the gaming machine, the host may optionally request an acknowledgement from the operator by sending long poll 73 with a registration code of 40.	ゲーム機が Exc/6C を送信して登録サイクルを開始し、オペレータがゲーム側にいることを通知したとき、ホストは任意の機能として<73>/Registration code: 40 (Request operator ACK; オペレータ応答を要求) を送信して、オペレータから ACK をリクエストできる。
After receiving a valid acknowledgement request, the gaming machine will respond with a registration status of 40, registration pending, and wait for operator acknowledgement.	ゲーム機は有効な ACK リクエスト(登録コード 40)を受信した後、<73> /res/ Registration status: 40(registration pending; 登録保留) を返し、オペレータの ACK(動作)を待つ。
The current gaming machine registration status must be 00 for it to transition to status 40.	ゲーム機がステータス 40 へ移行するには、現在の登録ステータスが 00 であること。
The registration data in the acknowledgement request is not required to be the same as any previously sent.	ACK リクエスト中の登録データは、先に送信済みのデータと同一である必要はない。
Like the initiation poll, the acknowledgement request must always include the correct gaming machine asset number.	<73>/Registration code: 00 (Initialize registration; 登録開始)と同様、<73>/Registration code: 40 (Request for operator Ack; ACK リクエスト) には必ずゲーム機の正しいアセット番号を指定すること。
When the operator performs the acknowledgement step, the gaming machine will change its registration	オペレータが ACK 操作を実行したら、当該ゲーム機は登録ステータスを 00 (登録レディ) へ戻し直し、

status back to 00 and issue exception 6D, AFT registration acknowledged.	pExc/6D (AFT 登録 ACK 手順を承認) を発行する。
The host may then complete the registration by sending long poll 73 with a registration code of 01, the gaming machine's correct asset number, and the desired final registration key and POS ID.	次にホストは<73>/Registration code: 01(登録開始)/Asset number:正しいアセット番号/Registration key:希望する最終登録キー/POS ID を送信して登録を完了する。
At any time during the registration cycle, if the gaming machine receives a long poll 73 with a registration code of 80, unregister gaming machine, or determines that the link has gone down, or receives an operator request to cancel registration, the registration cycle will be cancelled and the registration status set to 80.	登録サイクル中は随時、ゲーム機が<73>/Registration code: 80 (Unregister eGM; 登録解除)を受信するか、通信リンクがダウンと判定したとき、またはオペレータによる登録取消し指示を受けたとき、当該登録サイクルは取り消され、登録ステータスを 80 (8.1b; ゲーム機未登録)にセットする。
If the gaming machine receives a registration long poll 73 with an asset number that is not valid, or any long poll 73 is received that does not conform to the proper sequence and data, the gaming machine will set its registration status to 80 and preserve its existing registration data.	ゲーム機が<73>/Registration code: 01 (AFT ゲーム機登録) を受信したときアセット番号が無効な場合、あるいは受信したメッセージのデータ順が不正のとき、当該ゲーム機は登録ステータスを 80 (ゲーム機未登録)に設定し、既存の登録データを保存する。
Whenever a gaming machine transitions from a state where the registration status is a value other than 80 to a state where the registration status is 80, it will issue exception 6E, AFT registration cancelled.	ゲーム機は登録ステータスが 80(ゲーム機未登録)以外から 80 へ移行するたびに、Exc/6E (AFT 登録の取消し)を送信する。
This includes all conditions where a valid registration is cancelled or a registration in progress is cancelled, including when the cancellation is initiated by the host.	対象となる条件には、ホストが開始した取消しを含む有効な登録の取消し、登録途中での取消しが含まれる。
Please note that exceptions 6C, 6D and 6E are normally only issued to a host if the gaming machine is configured to perform AFT transactions with that host.	ゲーム機がホストへ正常に pExc/6C (AFT 登録リクエスト)、pExc/6D (AFT 登録を承認)、Exc/6E (AFT 登録の取消し)を送信するのは、ゲーム機がホストとの間で AFT トランザクションを実行するように構成されている場合に限定されることに注意。
If AFT is disabled on a gaming machine that is currently registered, or the AFT configuration is changed in any way that affects AFT behavior, the registration must be cancelled and exception 6E issued to the host that performed the registration.	現在登録済みのゲーム機が AFT をディセーブル状態にしているか、または AFT 処理に悪影響を及ぼすような AFT 設定を変更した場合、登録は取消し Exc/6E を発行する。
If the gaming machine is configured to print registration reports, it may need to provide an option for an operator to print the report whenever a gaming machine is properly registered.	ゲーム機が登録レポートを印刷する構成のとき、当正常にゲーム機登録されたら、登録レポートを印刷するオプションをオペレータ向けに提供すること。
See Section 8.11, Transaction Receipts, for details of the format of a registration report.	登録レポートの形式についての詳細は、8.11、「トランザクションの受領書」を参照。
Please contact your systems provider for specific information on any operator interface design requirements for the registration process.	登録プロセスについてのオペレータインタフェースを設計するときの要件については、システムプロバイダへ照会すること。

8.2 AFT Game Lock and Status Request Long Poll	8.2 AFT ゲームロック&ステータスリクエスト(<74>)
The host may interrogate the current AFT availability status at any time using the type S long poll 74.	ホストは<74>/S を使って現在 AFT が使用可能な状態かを随時、ゲーム機に問い合わせることができる。
Long poll 74 may also be used to request a lock of gaming machine operation, in order to prevent the player from changing the gaming machine state until an AFT transfer is complete.	<74>は、AFT 転送が完了するまでプレイヤーがゲーム機の状態を変えないようにするため、ゲーム機の動作をロックするリクエストにも使う。
The long poll 74 command is detailed in Table 8.2a.	<74> のコマンドの詳細は表 8.2a 参照。

8.2a AFT Lock and Status Request コマンド			
Address	1 binary	01-7F	EGM のアドレス
Command	1 binary	74	AFT look and status request コマンド
Lock code	1 binary	nn	00 = Request lock 00 = ロックリクエスト; 80 = Cancel lock or pending lock request 80 = ロックを取消し、または保留リクエスト; FF = Interrogate current status only FF = 現在ステータスのみ照会
Transfer condition	1 binary	00-FF	Bit For bit = 1, lock when condition true ビット: =1 を指定時、次の条件が true ならロック; 0 Transfer to gaming machine OK 0 EGM への転送 OK; 1 Transfer from gaming machine OK 1 EGM からの転送 OK; 2 Transfer to printer OK 2 プリンタへの転送 OK; 3 Bonus award to gaming machine OK 3 EGM へのボーナス支払い OK; 4 Leave as 0 4 0 のまま; 7~5 TBD (leave as 0) 7-5: TBD (0 のまま)
Lock timeout	2 BCD	0000-9999	Lock expiration time in hundredths of a second ロック有効時間; 1/100秒単位
CRC	2 binary	0000-EPEE	16-ビット CRC

If the host simply interrogates the current status (lock code = FF), the gaming machine will ignore the transfer condition and lock timeout fields.	ホストが単純にゲーム機の現在ステータスだけを照会(<74>/Lock code: FF /Transfer condition: /Lock timeout) すると、ゲーム機は転送条件(Transfer conditions)とロックタイムアウト(Lock timeout)フィールドを無視する。
---	---

An interrogation poll must have no effect on any current or pending lock.	<74>/Lock code: FF (Interrogate current status only) は現在のロックまたはロック保留の状態に一切、影響を与えないこと。
The gaming machine response to long poll 74 is detailed in Table 8.2b.	<74>/res/ の詳細は表 8.2b 参照。

8.2b AFT Lock and Status Request 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	74	AFT lock and status request コマンド
Length	1 binary	23	後続するバイト数; CRC を含まず
Asset number	4 binary	nnnnnnnn	Gaming machine asset number or house ID EGM の資産番号またはハウス ID
Game lock status	1 binary	nn	00 = Game locked 00 = ゲームはロック済み; 40 = Game lock pending 40 = ゲームのロック保留; FF = Game not locked FF = ゲームはロックされていない
Available transfers (eGM が受入れ可能な転送タイプ)	1 binary	00-FF	ビット 説明
			0 1 = Transfer to gaming machine OK 0 1 = EGM への転送 OK;
			1 1 = Transfer from gaming machine OK 1 1 = EGM からの転送 OK;
			2 1 = Transfer to printer OK 2 1 = プリンタへの転送 OK;
			3 1 = Win amount pending cashout to host 3 1 = ホストへの賞金のキャッシュアウト保留;
			4 1 = Bonus award to gaming machine OK 4 1 = EGM へのボーナス支払い OK;
			6~5 TBD (leave as 0) 6-5 TBD(0 のまま);
			7 Lock After Transfer request supported (See Section 8.9) 7 転送後ロックリクエストをサポート(8.9 参照)
Host cashout status (8.7 Host Cashout Enable)参照	1 binary	00-FF	ビット 説明
			0 0 = Cashout to host forced by gaming machine 0 = EGM がホストへ強制的にキャッシュアウト 1 = Cashout to host controllable by host 1 = ホストの制御下でホストへキャッシュアウト

				1 0 = Cashout to host currently disabled 0 = ホストへのキャッシュアウトは現在ディセーブル状態
				1 = Cashout to host currently enabled 1 = ホストへのキャッシュアウトは現在イネーブル状態
				2 0 = Host cashout mode currently soft 2 0 = ホストのキャッシュアウトモードは現在 soft
				1 = Host cashout mode currently hard (only valid if cashout to host is enabled) 1 = ホストのキャッシュアウトモードは現在 hard (ホストへのキャッシュアウトがイネーブル時のみ有効)
				7~3 TBD (leave as 0) 7-3 TBD(0 のまま)
AFT status	1 binary	00-FF	0 1 = Printer available for transaction receipts 0 1 = プリンタはトランザクション受領書の印刷に使用可能	
(eGM が現在、受付け可能な転送タイプ)			1 1 = Transfer to host of less than full available amount allowed 1 1 = 総額より少ない金額をホストへ転送可	
			2 1 = Custom ticket data supported 2 1 = チケットのカスタムデータをサポート	
			3 1 = AFT registered 3 1 = AFT 登録済み	
			4 1 = In-house transfers enabled 4 1 = イン-ハウス転送はイネーブル状態	
			5 1 = Bonus transfers enabled 5 1 = ボーナス転送はイネーブル状態	
			6 1 = Debit transfers enabled 6 1 = デビット転送はイネーブル状態	
			7 1 = Any AFT enabled 7 1 = すべての AFT 機能はイネーブル状態	
Max buffer index	1 binary	46-7F	Maximum transactions in history buffer 履歴バッファ内の最大トランザクション(位置)	
Current amount	cashable	5 BCD	XXXXXX	Current cashable amount on gaming machine, in cents; EGM の現在のキャッシュャブル資金の金額; セント単位
Current amount	restricted	5 BCD	XXXXXX;	Current restricted amount on gaming machine, in cents; EGM の現在の制限付き資金の金額; セント単位

Current non-restricted amount	5 BCD	XXXXX	Current nonrestricted amount on gaming machine, in cents; EGM の現在の制限なし資金の金額; セント単位
Gaming machine transfer limit	5 BCD	XXXXX	Maximum amount that may currently be transferred to the credit meter, in cents; クレジットメータへ転送可能な資金の最大額; セント単位
Restricted expiration	4 BCD	XXXX	Current restricted expiration date in MMDDYYYY format or 0000NNNN days format, if restricted amount non-zero; 現在の制限付き資金額がゼロ以外のとき、制限の有効日(MMDDYYYY 形式または 0000NNNN 日形式)
Restricted pool ID	2 binary	0000-FFFF	Current restricted pool ID, if restricted non-zero 制限付き資金額がゼロ以外のとき、現在のプール ID
CRC	2 binary	0000-FFFF	16-ビット CRC

All responses to long poll 74 include the current gaming machine status at the time of the response.	<74>/res にはゲーム機の現在ステータスを返す。
If AFT is disabled on the gaming machine, the available transfers and AFT status fields will be zero.	ゲーム機の AFT 機能がディセーブル状態 (<A0>/res/Features2:n0nnnnnn) のとき (7.14d) 、<74>/res /Available transfers:0000000 /AFT status:00000000 を返す。
Otherwise, the AFT status bits are set according to the current configuration of the gaming machine, and each of the available transfer bits will be one if the gaming machine is currently in a state where it might be able to accept the particular transfer type.	それ以外の条件 (AFT 機能がイネーブル) 時、<74>/res/AFT status:nnnnnnnn には当該ゲーム機の現在の構成を示すビットに 1 をセットし、/Available transfers:nnnnnnnn には当該ゲーム機が現在、受け付け可能な状態にある転送タイプを示すビットに 1 をセットする。
The gaming machine must always set these bits, and the amounts, based on its current state.	ゲーム機は必ず現在ステータスを基にして、<74>/res /Available transfers /AFT status の各フィールドのビットと金額フィールドをセットすること。
For example, the "transfer to printer OK" bit would be one if the gaming machine is currently configured with a printer, the printer is currently in a state where it can be used as a cashout device, and the gaming machine is currently in a state where it can perform or escrow a cashout request.	たとえば 1)ゲーム機にプリンタが構成されているとき、2)プリンタがキャッシュアウト装置として使われる状態にあるとき、および 3)ゲーム機がキャッシュアウトリクエストを実行またはエスクロウできる状態にあるとき、<74>/res /Available transfers :ビット 2= "transfer to printer OK" には 1 をセットする。
This in no way guarantees, however, that the states and amounts will be the same when a subsequent transfer request is received.	ただし後続して転送リクエストを受信したときでも、状態や金額が同じであることを保証するものではない。
In addition, the current registration status is not considered in determining currently available transfers.	また現在使用可能な転送機能(<74>/res /Available transfers)を判別するときに、現在の登録ステータス(<73>/res /Registration status)は考慮しない。
The host may request a gaming machine lock prior to	ホストは AFT 資金転送を実行する前にゲーム機のロ

performing an AFT transfer, to hold the gaming machine in a state where it is reasonably expected to be able to perform the transfer.	ックをリクエストすることで、当該ゲーム機が転送処理を確実に実行できる状態にすることができ。
From the host perspective, the game lock status may be in one of three states:	ホスト側から見たゲーム機のロック状態は次の3つのうちどれかとなる:
FF = Not locked (gaming machine not locked, no lock pending)	FF=ロックされていない (ゲーム機はロックされておらず、保留中のロックリクエストもない)
40 = Lock pending (gaming machine not locked, lock request in process)	40=ロック保留中(ゲーム機はロックされておらず、ロックリクエストは処理中)
00 = Locked (gaming machine currently locked)	00=ロック済み(ゲーム機は現在ロックされている)
The gaming machine must never enter the locked state if AFT is disabled, an AFT transfer cycle is currently in progress, the gaming machine is in a condition where it cannot be played and cannot accept any transfers such as door open, operator menu, tilt, disabled, waiting for handpay, etc., or a lock is requested that is not possible in the current configuration.	ゲーム機は次の条件時にはロック状態にしないこと: 1) AFT がディセーブル状態のとき; 2) AFT 資金転送サイクルが進行中のとき; 3) ゲーム機がプレイできないドアオープン、オペレータメニュー、チルト、ディセーブル状態、ハンドペイ待ち等の条件下にあるとき; 4) 現在の構成では受け付け不能のロックをリクエストしたとき。
If the gaming machine goes into such a condition or enters a link down state while locked or lock pending, it must transition to the not locked state.	ゲーム機はこのような条件になったとき、またはロック済み/ロック保留中に通信リンクがダウンしたときは、ロックされていない状態へ移行すること。
If the host requests a gaming machine lock (lock code = 00), it must specify a transfer availability condition to be met in order for the lock to occur.	ホストが<74>/Lock code:00 (ロックリクエスト)を送信するときは、当該ロックを実行するため満たすべき条件を /Transfer condition:nnnnnnnn で指定すること。(→ 条件を満たしたときロックされる)
When a lock request is received while the gaming machine is not locked, the gaming machine may reject the lock and respond with lock status FF, it may immediately enter the lock state and respond with lock status 00, or it may transition to lock status 40, lock pending.	ロックされていない状態でロックリクエストを受信したとき、当該ゲーム機は 1)そのリクエストを拒絶して<74>/res/Game lock status: FF (ロックされていない)を返すか、2) 直ちにロック状態となり<74>/res/Game lock status: 00 (ロック済み) を返すか、あるいは 3) <74>/res/Game lock status: 40 (ロック保留) へ状態を移行することができる。
This allows the gaming machine to actually process the lock request after its initial response.	ゲーム機はこうして最初のレスポンス<74>/res/を返してから、実際にロックリクエストを処理できる。
If the game is playable but the requested transfer availability condition is not met, the gaming machine may stay in the lock pending state indefinitely.	ゲーム機は、プレイ可能な状態であっても<74>/Transfer condition:nnnnnnnn (転送条件)を満たしていないときは、無制限に<74>/res/Game lock status: 40 (ロック保留) 状態のままでよい。
It is also possible that some transfer conditions may never be available, for example "lock on transfer to printer OK" for a gaming machine without a printer.	またたとえばプリンタなしのゲーム機の時<74>/Transfer condition: ビット 2=1 (lock on transfer to printer OK=プリンタへ転送ロック OK) など、一部の転送条件は絶対に可能条件にならないこともある。

In this case the gaming machine may either refuse to enter the lock pending state, or return to the not locked state once the request has been processed.	この場合、ゲーム機は 1) ロック保留状態(/res/Game lock status:40)への移行を拒絶するか、または 2) リクエストを処理した後、ロックなし状態(/res/Game lock status:FF)へ戻る。
If any AFT transfer cycle is initiated while the gaming machine lock is pending, the transfer will be processed as a transfer request while not locked.	ホストが AFT 転送サイクル(<72>)を開始したとき、ゲーム機が<74>/res/Game lock status: 40 (ロック保留状態) のとき、その転送リクエストはロックなし状態時(<74>/res/Game lock status: FF)の転送リクエストとして処理する。
A subsequent lock status request (lock code = FF) will return lock status FF, not locked.	後続して<74>/Lock code: FF (現在ステータス照会)が発行されたら、ゲーム機は<74>/res/Game lock status: FF (ロックなし状態)を返す。
When a lock is pending and the requested transfer type is available, the gaming machine will transition into the locked state.	状態が(ロック保留中 (<74>/res/Game lock status: 40)で、<74>/Transfer condition で指定された転送が可能なとき、ゲーム機は/Game lock status:40 から /Game lock status: 00 (ロック済み状態)へ移行する。
Once the gaming machine is locked, it sets the lock status to 00, game locked, and starts a timer for the lock timeout duration specified in the lock command.	ゲーム機はいったんロックされると/Game lock status: 00 (ロック済み状態)をセットし、<74>/Lock timeout で指定されたタイムアウト時間を監視するタイマーを起動する。
While locked, the gaming machine should indicate to the player that a transaction is pending with a message such as "Please Wait."	ゲーム機はロック状態の間中、"Please Wait"("お待ちください")などのメッセージを表示してトランザクションの処理中であることをプレイヤーへ提示すること。
If the lock timer expires, the gaming machine must exit the locked state.	ゲーム機はロックのタイマー時間を経過したら、ロック状態を終了すること。
If any AFT transfer request (long poll 72) is received while the gaming machine is locked, the gaming machine should remain locked for the purpose of the transfer.	ゲーム機はロック状態中に<72> (AFT 転送リクエスト)を受信したら、転送処理のためロック状態を継続すること。
However, because the lock request is a separate process from the transfer request, the lock status, as reported to a long poll 74 Lock and Status request, will return status FF, not locked, once the transfer request is received.	ただし<74>ロックリクエストは<72>転送リクエストとは独立したプロセスであるため、<72>転送リクエストを受信したときでも<74>/Lock code: FF(ステータス照会) には <74>/res/Game lock status: FF (ロックされていない)を返す。
If a gaming machine receives a lock request while in a locked or lock pending state, the transfer condition and lock timeout values from the new lock request take precedence over any previous values.	ゲーム機がロック済み(<74>/res/Game lock status: 00)またはロック保留中(/Game lock status: 40) の状態にあるときロック要求(<74>/Lock code: 00/Transfer condition:xx/Lock timeout:yyyy)を受信すると、新たに受信したロックリクエストの転送条件(xx)とロックのタイムアウト値(yyyy)が、前から有効であった値より優先して有効となる(xx/yyyy に書き換える)。
If the gaming machine is in a locked state when it receives the new lock request, it must not exit the	新しいロックリクエスト(<74>/Loce code:nn)を受信した時点でゲーム機がロック状態(<74>/res/Game lock

locked state simply because it has not yet processed the new lock request.	status: 00) のときは、まだ/Lock code:nn (新しいロックリクエスト)を処理していないことだけを理由にして、既存のロック状態を終了してはならない。
When the gaming machine evaluates the lock request while already locked, if the requested transfer condition is already met; the gaming machine must refresh its lock timer with the new timeout value and remain locked.	ゲーム機が既にロック状態になっている状態で、新しいロックリクエストを評価した結果、リクエストされた転送条件を既に満たしている場合、当該ゲーム機はロックタイマーの設定値を新しいリクエストの設定値で置換してロック状態を続行すること。
In this way, the host can actively maintain a lock indefinitely.	ホストはこの方法でロック状態を無制限かつ積極的に維持できる。
Otherwise the gaming machine will process the new request and transition to the appropriate state.	それ以外の条件時、ゲーム機は新しい<74>リクエストを処理して、適切な状態へ移行する。
At its next opportunity to respond with an exception code after entering the game lock state, unless a higher priority exception is pending, the gaming machine will respond with exception 6F, game locked.	ゲーム機はゲームのロック状態を開始した後、エクセプションコードを返す次の機会が来たとき(=次の Gen Poll)、優先順の高いエクセプションが保留になっていなければ pExc/6F (ゲームロック済み) を発行する。
Exception 6F is a priority exception, and must not be inserted in the exception queue.	pExc/6F は優先順の高いエクセプションなので、(通常の)エクセプションキューへ挿入しないこと。
It must only be issued if the gaming machine is currently locked.	pExc/6F はゲーム機が現在ロック済みのときに限り発行すること。
Exception 6F must be reissued every five seconds as long as the gaming machine is locked.	ゲーム機がロック済みのとき pExc/6F は 5 秒間隔で再発行すること。
If the host requests the lock to be cancelled (lock code = 80), or issues any lock code the gaming machine does not support, the transfer condition and lock timeout fields will be ignored.	ホストが<74>/Loce code: 80 (ロック取り消し)をリクエストするか、あるいはゲーム機のサポートしていないロックコード(<74>/Lock code: 00 80 FF 以外) を発行すると、転送条件およびロックのタイムアウトフィールド(<74>/Transfer condition/Lock timeout:)は無視される。
The gaming machine must respond with status FF, not locked, and cancel any current or pending lock.	ゲーム機は<74>/res/Game lock status: FF (ロックされていない) を返し、現在のロック状態またはロック保留状態を取り消す。
8.3 AFT Transfer Funds Long Poll	8.3 <72>/S AFT 資金移動
The host may use long poll 72 to transfer funds to or from the gaming machine, or instruct the gaming machine to print a ticket for a specified amount.	ホストは<72>を使って 1) ゲーム機との間で資金を転送する、または 2) ゲーム機に指定金額のチケットを印刷させる指示を与える。
For any of these transfers, the host may request the gaming machine to print a transaction receipt.	これらの資金転送について、ホストはゲーム機にトランザクション受領書の印刷をリクエストできる。
The host may also use long poll 72 to award a bonus win amount.	ホストはまた<72>を使ってボーナスの入賞賞金を転送することができる。
The variable length type S long poll 72 is detailed in	<72>/S は可変長メッセージで構成される; 詳細は

Table 8.3a.

表 8.3a を参照のこと。

8.3a AFT Transfer Funds Initiate コマンド			
Address	1 binary	01-7F	EGM のアドレス
Command	1 binary	72	AFT transfer funds コマンド
Length	1 binary	01-nn	後続するバイト数; CRC を含まず
Transfer code	1 binary	nn	00 = Transfer request, full transfer only 00 = 転送リクエスト、全部転送のみ; 01 = Transfer request, partial transfer allowed 01 = 転送リクエスト、部分転送可; 80 = Cancel transfer request 80 = 転送リクエストを取り消す
Transaction index	1 binary	00	Only “current” transaction may be initiated "現在"のトランザクションだけを開始する
Transfer type	1 binary	nn	転送タイプ(8.3d 参照)
Cashable amount	5 BCD	XXXXX	Cashable transfer amount requested, in cents キャッシュ ャブル転送の要求金額、セント単位
Restricted amount	5 BCD	XXXXX	Restricted transfer amount requested, in cents 制限付き転送の要求金額、セント単位
Nonrestricted amount	5 BCD	XXXXX	Nonrestricted transfer amount requested, in cents 制限なし転送の要求金額、セント単位
Transfer flags	1 binary	00-FF	ビット 説明 0 Host cashout enable control 0 ホストによるキャッシュアウトを有効にする制御 (1 = set enable to bit 1 state) (1 = のときビット 1 のセットがイネーブルになる) 1 Host cashout enable 1 ホストによるキャッシュアウトを有効にする (ignore if bit 0 = 0) (ビット 0 = 0 のとき無視) 2 Host cashout mode (0=soft, 1=hard) (ignore if bit 0 = 0) 2 ホストのキャッシュアウトモード (0=soft, 1=hard) (ビット 0=0 のとき無視) 3 Cashout from gaming machine request 3 EGM からのキャッシュアウトを要求 4 Lock After Transfer request (See Section 8.9) 4 転送後ロック(8.9 参照) 5 Use custom ticket data (from long poll 76) 5 カスタムチケットデータを使用(<76>で取得)

社内教育用資料

Ken's Services, inc./ blog@casino-age.com

無断掲載・転載を禁ず Copyright 2020-2023 All rights reserved.

			6 Accept transfer only if locked 6 ロック時は転送のみを受け付ける
			7 Transaction receipt request 7 トランザクション受領書を要求
Asset number	4 binary	nnnnnnnn	Gaming machine asset number or house ID EGM の資産番号またはハウス ID
Registration key	20 binary	nn...	Registration key (0 = registration not required) 登録キー (0=登録は不要)
Transaction ID length	1 binary	01-14	Length of message transaction ID メッセージのトランザクション ID の長さ
Transaction ID	x ASCII	???	Transaction ID ASCII text (1 to 20 bytes) トランザクション ID- ASCII テキスト (1-20 バイト長)
Expiration	4 BCD	XXXX	Expiration date in MMDDYYYY format or 0000NNNN days format 有効日(MMDDYYYY 形式 または 0000NNNN 日形式)
Pool ID	2 binary	0000-FFFF	Restricted pool ID 制限付きプロモーション資金のプール ID
Receipt data length	1 binary	nn	Number of bytes of receipt data following (Length zero if no data provided. 後続する受領書データのバイト数(データなしのとき長さはゼロ)。 Data may be provided even if no receipt is requested. 受領書リクエストがなくてもこのデータは供給可能。 Note that maximum overall message length must not be exceeded.) メッセージ全体の最大長の上限を越えないこと)
Receipt data X	bytes	???	Transaction receipt data (see Table 8.3f) トランザクション受領書データ(8.3f 参照)
Lock timeout	2 BCD	0000-9999	Lock expiration time in hundredths of a second, Only used for Lock After Transfer request. ロック有効時間; 1/100 秒単位
CRC	2 binary	0000-FFFF	16ビット CRC

Note: Please see Section 15, Validation, for details on expiration, pool ID, and the rules for combining restricted credits from different sources.

注: 有効期間、プール ID、各種の異なるソースの制限付きクレジットを連結する規則の詳細は 15 章「検証」を参照のこと。

When initiating a transfer, the transaction index must be zero.

資金転送は、<72>/Transaction index: 00 を指定して開始すること。

The host may not specify the index for a new transaction.

ホストは新しいトランザクションにはインデックスを指定しなくてもよい。

Transfer requests may specify "full transfer only," or

転送リクエストには「全部転送のみ」(<72>/Transfer

"partial transfer allowed."	code: 00)または「一部転送可」(<72>/Transfer code: 01)を指定する。
Full transfer requests require the gaming machine to either perform the entire transfer for the exact amount specified or reject it.	全部転送リクエスト(<72>/Transfer code: 00)時、ゲーム機は 1) 指定された正確な金額の全部を転送するか、または 2) 転送を拒絶する。
With partial transfer allowed, the gaming machine is permitted to perform a transfer for any amount equal to or less than each specified amount.	部分転送(<72>/Transfer code: 01)が可能なゲーム機は、各資金タイプ (cashable, restricted, nonrestricted) ごとに、指定金額以下の任意の金額を転送することができる。
Due to jurisdictional or other considerations, some gaming machines may refuse to perform partial transfers even if the host specifies partial transfer allowed.	行政当局の指導あるいはその他の要件のため、ゲーム機はたとえホストが部分転送を許可しても実際には部分転送を拒絶することがある。
The total requested transfer amount is the sum of the cashable, restricted and nonrestricted amounts.	転送リクエストの合計金額は、キャッシュブル、制限付き、制限なし資金 (<72>/Cashable:/Restricted:/Nonrestricted:)の合計となる。
Table 8.3d indicates which amount types are allowed for each supported transfer type.	表 8.3d は転送タイプごとに許容される資金の種類 (資金タイプ) を示している。
Amount fields must be zero for amount types not permitted for the selected transfer type.	選択された転送タイプ (<72>/Transfer type; 8.3d, 左側) に許容されない資金タイプ (8.3d, 右側) の金額フィールド (<72>/Cashable:/Restricted:/Nonrestricted:) はゼロとすること。
The host may request a transaction receipt for transfers from the host to the gaming machine, transfers from the gaming machine to the host, and transfers from the host to a ticket.	ホストは 1) ホストからゲーム機の転送、2) ゲーム機からホストへの転送、3) ホストからチケットへの転送について、トランザクション受領書をリクエストできる。
There is never a receipt for bonus award transfers.	ボーナス賞金の転送には受領書を発行しない。
If the host requests a transaction receipt, it should provide additional information as necessary for the receipt.	ホストがトランザクション受領書をリクエスト (<72>/Transfer flags: 1nnnnnnn) するときは、当該受領書に必要な付加的情報を供給すること (/Receipt data length/Receipt data)。
Some receipt information differs for in-house vs. debit transactions.	受領書情報はイン-ハウスとデビッド各トランザクション間で異なる。
Please see Table 8.3f.	詳細は表 8.3f 参照。
If the host requests a receipt and the gaming machine knows it will be unable to produce a receipt before it begins the transfer, it will reject the transfer request.	ホストが受領書をリクエストしたとき、ゲーム機は転送を開始する前に受領書を作成できないことが判明すると、当該転送リクエストを拒絶する。
The host may also specify that a transfer must only be accepted if the gaming machine is currently locked (using long poll 74) at the time the transfer is initiated.	ホストはまた転送開始時にゲーム機が (<74>/Lock code: 00 リクエストにより) ロック済みであるときに転送を受け付ける条件も指定できる (<72>/Transfer flags: n1nnnnnnn)。
It does not matter which lock condition was	ホストはリクエストしたロック条件に関係なく、ゲーム

requested, only that the gaming machine is locked and able to perform the requested transfer.	機がロックされていること、またリクエストされた転送を実行できるかだけを転送条件にする。
The host may also use long poll 72 to interrogate the status of the current or most recently completed transfer requests.	ホストはまた<72>/Transfer code: FE, FF/ Transaction index: 00 を使って、現在進行中の転送リクエスト、または直近で完了した転送リクエストのステータスを照会することができる。
Long poll 72 also allows the host to retrieve from the history buffer up to 127 of the most recent funds transfers that were successfully completed for a non-zero amount.	履歴バッファから直近の最大 127 までの資金転送情報(ゼロ以外の金額で正常に終了した転送レコード)を取り出すこともできる(<72>/Transfer code: FE/Transaction index: 01-7F, 81-FF)。
The variable length interrogation long poll 72 is detailed in Table 8.3b.	可変長の<72>/Transfer code: FE, FF の詳細は表 8.3b 参照。

8.3b AFT Transfer Funds		<72> 転送資金 — 照会形式	
Address	1 binary	01-7F	EGM のアドレス
Command	1 binary	72	AFT transfer funds コマンド
Length	1 binary	02	後続するバイト数; CRC を含まず
Transfer code	1 binary	FE, FF	Identify poll as interrogation request ポールを照会リクエストとして識別する
Transaction index	1 binary	00,	00 = current or most recent transaction 00 = 現在または最新のトランザクション
		01-7F,	01-7F = absolute history buffer position 01-7F = 履歴バッファの絶対位置
		81-FF	81-FF = relative history index 81-FF = 履歴バッファの相対位置
CRC	2 binary	0000 – FFFF	16-ビット CRC

Transfer code FE is identical to FF, except a response to an FE interrogation does not in any way affect the current transfer cycle, even when reporting the current transaction.	/Transfer code: FE は/Transfer code: FF と同じである。ただし<72>/res/Transfer code: FE は、現在のトランザクションをレポートするときでも、一切、現在進行中の転送サイクルに影響しない。 (→ <72>/res/Transfer code:FF は転送サイクルを終了させる)
Systems designers should be aware that gaming machines not supporting an FE transfer code will respond with a Transfer Status C1, unsupported transfer code.	システムデザイナーは、<72>/Transfer code: FE をサポートしないゲーム機は<72>/res/Transfer status: C1 (サポート外の転送ステータス)を返すようにすること。
The gaming machine response to lone noll 72 is detailed in Table 8.3c.	<72>/res/ の詳細は 8.3c 参照。

8.3c AFT Transfer Funds 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	72	AFT transfer funds コマンド
Length	1 binary	02-nn	後続するバイト数; CRC を含まず
Transaction buffer position	1 binary	00-FF	Specific transaction history buffer position (0 = current or most recent transaction, not in history buffer) トランザクション履歴バッファの特定位置 (0=現在または最新トランザクション; 履歴バッファ内ではない)
Transfer status	1 binary	nn	Gaming machine transfer status code (see Table 8.3e) EGM の転送ステータスコード(8.3e 参照)
Receipt status	1 binary	nn	Transaction receipt status code (see Table 8.3g) トランザクション受領書ステータスコード(8.3g 参照)
Transfer type	1 binary	nn	Transfer type (see Table 8.3d) 転送タイプ(8.3d 参照)
Cashable amount	5 BCD	xxxxx	Actual or pending cashable transfer amount, in cents 実際のまたは保留中のキャッシュابل資金転送額; セント単位
Restricted amount	5 BCD	xxxxx	Actual or pending restricted transfer amount, in cents 実際のまたは保留中の制限付き資金転送額; セント単位
Nonrestricted amount	5 BCD	xxxxx	Actual or pending nonrestricted transfer amount, in cents 実際のまたは保留中の制限なし資金転送額; セント単位
Transfer flags	1 binary	00-FF	ビット 説明
			ビット 0: 0 = Cashout to host forced by gaming machine 0 = EGM の強制によるホストへのキャッシュアウト 1 = Cashout to host controllable by host 1 = ホストの管理下によるホストへのキャッシュアウト
			ビット 1: 0 = Cashout to host currently disabled 0 = ホストへのキャッシュアウトは現在ディセーブル状態; 1 = Cashout to host currently enabled 1 = ホストへのキャッシュアウトは現在イネーブル状態;

<p>ビット 2:</p> <p>0 = Host cashout mode currently soft 0 = ホストキャッシュアウトモードは現在 soft と設定されている;</p> <p>1 = Host cashout mode currently hard 1 = ホストキャッシュアウトモード現在 hard と設定されている</p> <p>(only valid if cashout to host is enabled) (ホストへのキャッシュアウトがイネーブル状態のときのみ有効)</p>			
<p>ビット 3:</p> <p>0 = Host did not request cashout from gaming machine 0 = ホストは EGM からのキャッシュアウトをリクエストしなかった</p> <p>1 = Host requested cashout from gaming machine 1 = ホストは EGM からのキャッシュアウトをリクエストした</p>			
<p>ビット 4:</p> <p>0 = no Lock After Transfer request 0 = 転送後ロックのリクエストなし</p> <p>1 = Lock After Transfer requested 1 = 転送後ロックのリクエストあり</p>			
<p>ビット 5:</p> <p>Custom ticket data requested カスタム チケットデータをリクエスト</p>			
<p>ビット 6:</p> <p>0 = Host did not require lock 0 = eGM のロック不要;</p> <p>1 = Host requested transfer only if locked 1 = ロック時のみ転送をリクエスト</p>			
<p>ビット 7 Transaction receipt requested トランザクション受領書をリクエスト</p>			
Asset number	4 binary	nnnnnnnn	Gaming machine asset number or house ID EGM の資産番号またはハウス ID
Transaction ID length	1 binary	01-14	Length of message transaction ID メッセージトランザクション ID の長さ
Transaction ID	x ASCII	???	Transaction ID ASCII text (1 to 20 bytes)トランザクション ID - ASCII テキスト (1-20 バイト長)
Transaction date	4 BCD	xxxx	Date transaction completed in MMDDYYYY format トランザクション終了日 (MMDDYYYY 形式)

Transaction time	3 BCD	xxx	Time transaction completed in HHMMSS 24-hour format トランザクション終了時刻(HHMMSS 24 時間形式)
Expiration	4 BCD	XXXX	Expiration date for transfer to ticket or restricted amount in MMDDYYYY or 0000NNNN days format チケットへの転送または制限付き資金額の転送の有効日(MMDDYYYY または 0000NNNN 日形式)
Pool ID	2 binary	0000-FFFF	Restricted pool ID (0 if no restricted amount) 制限付きプロモーション資金のプール ID(制限付き資金額がないときゼロ)
Cumulative cashable amount meter size	1 binary	00-09	Length of cumulative cashable amount meter for transfer type, after transfer complete (0 until complete) 転送完了後の、転送タイプがキャッシュابلの資金累計メータの長さ(転送完了まで 0)
Cumulative cashable amount meter	x BCD	???	Cumulative cashable amount meter for transfer type, in cents (0 to 9 bytes) 転送タイプがキャッシュابلの資金メータの累計額; セント単位 (0-9 バイト長)
Cumulative restricted amount meter size	1 binary	00-09	Length of cumulative restricted amount meter for transfer type, after transfer complete (0 until complete) 転送完了後の、転送タイプが制限付きプロモーションの資金累計メータの長さ(転送完了まで 0)
Cumulative restricted amount meter	x BCD	???	Cumulative restricted amount meter for transfer type, in cents (0 to 9 bytes) 転送タイプが制限付きプロモーションの資金メータの累計額; セント単位(0-9 バイト長)
Cumulative nonrestricted amount meter size	1 binary	00-09	Length of cumulative nonrestricted amount meter for transfer type, after transfer complete (0 until complete) 転送完了後の、転送タイプが制限なしプロモーションの資金累計メータの長さ(転送完了まで 0)
Cumulative nonrestricted amount meter	x BCD	???	Cumulative nonrestricted amount meter for transfer type, in cents (0 to 9 bytes) 転送タイプが制限なしプロモーションの資金メータの累計額 (0-9 バイト長)
CRC	2 binary	0000-FFFF	16-ビット CRC

8.3d AFT 転送タイプごとに許容される金額タイプ

コード	Transfer type	Allowed amount types
-----	---------------	----------------------

(二進数)	転送タイプ	許容金額タイプ		
		Cashable キャッシュابل	Restricted 制限付き	Nonrestricted 制限なし
		00XX/00YY = 付録 C-7 AFT メータコード		
00	Transfer in-house amount from host to gaming machine ホストから EGM へ、イン-ハウス資金額を転送	X 00A0/00A1	X 00A2/00A3	X 00A4/00A5
10	Transfer bonus coin out win amount from host to gaming machine ホストから EGM へ、ボーナスのコイン-アウト賞金を転送	X 00AE/00AF		X 00B0/00B1
11	Transfer bonus jackpot win amount from host to gaming machine (force attendant pay lockup) ホストから EGM へ、ボーナスのジャックポット賞金を転送	X 00AE/00AF		X 00B0/00B1
20	Transfer in-house amount from host to ticket (only one amount type allowed per transfer) ホストからチケットへ、イン-ハウス資金額を転送 (転送ごとに 1 つの金額タイプのみ可能)	X 00A8/00A9	X 00AA/00AB	
40	Transfer debit amount from host to gaming machine ホストから EGM へ、デビッド金額を転送	X 00A6/00A7		
60	Transfer debit amount from host to ticket ホストからチケットへデビッド金額を転送	X 00AC/00AD		
80	Transfer in-house amount from gaming machine to host EGM からホストへイン-ハウス資金額を転送	X 00B8/00B9	X 00BA/00BB	X 00BC/00BD
90	Transfer win amount (in-house) from gaming machine to host EGM からホストへ賞金額(イン-ハウス資金)を転送	X 00B8/00B9	X 00BA/00BB	X 00BC/00BD

8.3e EGM の AFT 転送ステータスコード	
コード (二進数)	Transfer Status (Note, 3 MSbits can be used to determine category of status code) 転送ステータス (注: ステータスコードのカテゴリは 3MSB で判定)
	Binary codes 000xxxxx indicate transfer successful 二進数 000xxxxx は転送が正常であったことを示す
00	Full transfer successful 全部転送を正常に実行した

01	Partial transfer successful 部分転送を正常に実行した
	Binary codes 010xxxxx indicate transfer pending 二進数コード 010xxxxx は転送が保留中であることを示す
40	Transfer pending (not complete) 転送は保留中(未完了)
	Binary codes 100xxxxx indicate transfer failed 二進数 100xxxxx は転送エラーを示す
80	Transfer cancelled by host 転送はホストにより取り消された
81	Transaction ID not unique (same as last successful transfer logged in history) トランザクション ID が一意でない(最後に正常と履歴に記録された転送と同じ ID)
82	Not a valid transfer function (unsupported type, amount, index, etc.) 有効な転送機能ではない(タイプ、金額、インデックスなどが未サポート)
83	Not a valid transfer amount or expiration (non-BCD, etc.) 転送金額、有効日が無効 (BCD コードでない等)
84	Transfer amount exceeds the gaming machine transfer limit 転送金額が EGM の転送上限を越えている
85	Transfer amount not an even multiple of gaming machine denomination 転送金額が EGM デノミの複数倍でない
86	Gaming machine unable to perform partial transfers to the host EGM はホストへの部分転送を実行できない
87	Gaming machine unable to perform transfers at this time (door open, tilt, disabled, cashout in progress, etc.) EGMは転送処理を実行できない (ドアオープン、チルト、ディセーブル状態、キャッシュアウト途中などの理由で)
88	Gaming machine not registered (required for debit transfers) EGM が登録されていない(デビット転送に必要)
89	Registration key does not match 登録キーが一致しない
8A	No POS ID (required for debit transfers) POS ID がない(デビット転送に必要)
8B	No won credits available for cashout キャッシュアウト可能な入賞クレジットなし
8C	No gaming machine denomination set (unable to perform cents to credits conversion) EGM デノミがセットされていない(セントをクレジットへ変換できない)
8D	Expiration not valid for transfer to ticket (already expired) チケットへの転送に有効日は無効(既に終了済み)
8E	Transfer to ticket device not available チケット装置への転送機能はない

8F	Unable to accept transfer due to existing restricted amounts from different pool 別のプールから取得した既存の制限付き資金額のため、転送リクエストを受け付けできない
90	Unable to print transaction receipt (receipt device not currently available) トランザクション受領書を印刷できない(現在、受領書装置は使用できない)
91	Insufficient data to print transaction receipt (required fields missing) トランザクション受領書へ印刷するデータ不足(必須フィールドの指定がない)
92	Transaction receipt not allowed for specified transfer type 指定された転送タイプにはトランザクション受領書は許されていない
93	Asset number zero or does not match 資産番号がゼロ、または一致しない
94	Gaming machine not locked (transfer specified lock required) EGM がロックされていない(ロック指定転送が必要)
95	Transaction ID not valid トランザクション ID が無効
9F	Unexpected error 予期しないエラー
	Binary codes 110xxxxx indicate incompatible or unsupported poll 二進数コード 110xxxxx はプールに互換性がないか、または未サポートであることを示す
C0	Not compatible with current transfer in progress 現在処理中の転送処理と互換性がない
Cl	Unsupported transfer code 未サポートの転送コード
	Binary codes 111xxxxx indicate no transfer information available 二進数コード 111xxxxx は転送情報がないことを示す
FF	No transfer information available 転送情報がない

8.3f トランザクション受領書フィールド

コード (bin)	説明	データ	定義済みラベルテキスト
00	Transfer source/destination(in-house or debit) 転送元/転送先(イン-ハウスまたはデビット)	Variable ASCII text (22 max) 可変長 ASCII テキスト(最長 22)	None なし
01	Date and time (in-house or debit) 日付と時刻(イン-ハウスまたはデビット)	7 BCD (date in MMDDYYYY format followed by time in HHMMSS 24-hour format) 7 BCD(MMDDYYYY 形式の日付に HHMMSS 24 時間形式の時刻が後続)	None なし

10	顧客名(イン-ハウストラザクシヨンのみ) Patron name (in-house transaction only)	可変長 ASCII テキスト(最長 22) Variable ASCII text (22 max)	None なし
11	Patron acct# (required!)(in-house transaction only) 顧客口座番号(必須)(イン-ハウストラザクシヨンのみ)	Variable ASCII text (16 max) 可変長 ASCII テキスト(最長 16)	"Acct:"
13	Account Balance (in-house transaction only) 口座残高(イン-ハウストラザクシヨンのみ)	5 BCD (cents) (value BEFORE transaction!) 5 BCD(セント) (金額がトラザクシヨンの前にくること)	"Acct Bal" (print value + total transaction) "Acct Bat" (残高金額 + 合計トラザクシヨンを印刷)
41	Debit card# (required!) (debit transaction only) デビットカード番号(必須)(デビットトラザクシヨンのみ)	2 BCD (NNNN = last 4 digits of card#) 2 BCD (NNNN=カードの下 4 桁)	"Acct: xxxxxxxxxxxxx"
42	Transaction fee (debit transaction only) トラザクシヨン料 (デビットトラザクシヨンのみ)	5 BCD (cents) 5 BCD(セント)	"Transaction Fee"
43	Total debit amount (debit transaction only) デビット合計金額	5 BCD (cents) 5 BCD(セント)	"Total Debit"

Each transaction receipt data entry in the long poll 72 command consists of the code, a length byte, and the data.

<72>/Receipt data の各エントリは、受領書コード (8.3f)/バイト長/受領書データで構成される。

A length byte must always be included, even with fixed length data, to enable a gaming machine to skip over receipt data codes it does not understand.

このうちバイト長は固定長データであっても、ゲーム機に解析できないデータコードをスキップさせるのに必要なので必ず指定すること。

8.3g Transaction Receipt Status Codes トランザクション受領書ステータス	
コード (二進数)	Transaction Receipt Status トランザクション受領書ステータス
00	Receipt printed 受領書を印刷済み
20	Receipt printing in progress (not complete) 受領書を印刷中(未完了)
40	Receipt pending (not complete) 受領書を保留中(未完了)
FF	No receipt requested or receipt not printed 受領書のリクエストがない、または受領書を印刷しない

A transfer cycle begins when the gaming machine receives an initiating 72 long poll, and ends when the host <u>retrieves</u> the final transfer and transaction receipt completion status codes.	転送サイクルはゲーム機が最初の転送コマンド(<72>/Transfer code: 00,01/Transactionindex:00)を受信したときに開始され、ホストが最後に「全額/一部転送終了」(<72>/res/Transfer status:00,01 (8.3e)と「受領書印刷済み」/Receipt status:00 (8.3f)を取り出したときに終了する。
During a transfer cycle, the host may interrogate the current status at any time, and may request that the transfer be cancelled.	転送サイクル中、ホストは随時、現在ステータスを照会(<72>/FE)し、当該転送の取消し(<72>/Transfer code:80)をリクエストしてよい。
(This does not mean, however, that a request can always be cancelled. Cancellation is always at the discretion of the gaming machine.)	(ただし、リクエストが必ず取り消しできるとは限らない。リクエストの取消しは常にゲーム機側の意向で決まる。)
To initiate a transfer cycle, the host issues long poll 72 with a transfer code of 00 or 01 indicating whether the gaming machine must transfer the full amount or if a partial transfer is allowed, and a transaction index of zero.	転送サイクルを開始するには、<72>/Transfer code:00,01(00=資金の全額を転送; 01=資金の一部を転送)/Transaction index:00 ("現在の"トランザクションのみ開始)を送信する。
The remaining fields must be filled in appropriately to describe the specific transfer being requested.	<72>の他フィールドは適宜、リクエストされている特定トランザクションを特定できるように指定すること。
The transaction ID must be different from the transaction ID of the most recently completed transfer for a non-zero total amount (the last transfer placed in the history buffer).	/Transaction IDは合計金額が非ゼロで直前に終了した転送(履歴バッファに最後に保存した転送)のトランザクション ID と異なること。
If an initiating long poll 72 contains a transfer code that the gaming machine does not support, the gaming machine responds with a transfer status of C1, unsupported transfer code, and omits the remaining fields.	<72>/Transfer code にゲーム機のサポートしていない転送コード(00,01,80 以外)が含まれているとき、当該ゲーム機は<72>/res/Transfer status: C1 (8.3e 未サポートの転送コード)、残りフィールドを省略して返す。
The gaming machine should not attempt to parse the rest of the message.	ゲーム機はメッセージの残り部分(<72>/Transfer code 以外)は解析しないこと。
If the gaming machine otherwise determines that the initiating long poll is not valid, or that it is unable to perform the requested transfer, or that it is unable to print a requested transaction receipt, it may respond immediately with a transfer status code from Table 8.3e indicating the reason the transfer was rejected.	ゲーム機が 1) 他の手段で開始<72>を無効と判断したとき、あるいは 2) リクエストされた<72>を実行できないとき、あるいは 3) リクエストされたトランザクション受領書を印刷できないとき、当該ゲーム機は即座に<72>/Transfer status:xx (8.3e, 転送を拒絶する理由を示すステータスコード xx) を返す。
When determining which transfer failure code to report from Table 8.3e, the gaming machine is permitted to evaluate the error conditions in any order it chooses.	ゲーム機は表 8.3e に一覧した転送エラーコードを決めるとき、エラー条件を任意の順序で選択してよい。
For example, if a transfer to the gaming machine has an invalid transfer amount and the gaming machine is in a tilt condition, it may respond with either transfer status 83 or 87, depending on the order it evaluates the transfer poll.	たとえば、ゲーム機へ転送する金額データが無効で、当該ゲーム機がチルト条件にあるとき、当該ゲーム機は転送ポールを評価する順序によって/Transfer status: 83 (転送金額が無効または期限切れ;BCD 以

	外等) または/Transfer status: 87 (ゲーム機は転送処理ができない状態にある;ドアオープン、チルト、ディセーブル、キャッシュアウト中等) を返す。
Because receipts are only printed for successful transfers for a non-zero total amount, the receipt status is set to FF when a transfer is rejected, fails or successfully completes for a total amount of zero.	トランザクション受領書は合計金額が非ゼロで正常に転送された場合にのみ印刷する。そのため、転送 (8.3e /Transfer status)が拒絶されたり、エラーとなったり、あるいは合計金額ゼロで正常に終了した場合、<72>/res/Receipt status: FF (8.3g 受領書リクエストでない、または受領書を印刷しない)をセットする。
At this point, the transfer cycle is complete and no further processing is necessary.	この時点で転送サイクルは終了し、以降の処理は不要となる。
If the gaming machine expects to be able to complete the transfer, or is unable to determine whether it is able to perform the transfer in time to respond to the initiating long poll 72 with the transfer completion status, it will respond to the initiating long poll with transfer status 40, transfer pending.	ゲーム機が転送リクエストを終了できる見込みのとき、または<72>/res/Transfer status:00,01(8.2e 転送完了)を所定時間内に返せるように転送処理を実行できるか否か判定できないときは、<72>/res/Transfer status:40 (8.2e 転送保留中) を返す。
If a transaction receipt has been requested, the receipt status code is also set to 40, receipt pending.	トランザクション受領書がリクエストされている場合 (<72>/Transfer flags:ビット 7=1)、受領書ステータスは<72>/res/Receipt status: 40 (8.3g, 受領書保留中) をセットする。
If no receipt was requested, the receipt status code is set to FF.	トランザクション受領書がリクエストされていない場合 (<72>/Transfer flags:ビット 7=0)、受領書ステータスは<72>/res/Receipt status: FF (8.3g, 受領書リクエストでない、または受領書を印刷しない)をセットする。
The gaming machine is then considered to be in a transfer cycle until the transfer and receipt (if any) are both complete or the transfer has been rejected, and the host has retrieved the final transfer and receipt completion status codes.	ゲーム機は、1) 転送と受領書(存在時)の両方のリクエストが終了し、ホストが最後の転送データを取得するか受領書印刷の完了ステータスコードを受信するまで、または 2) 転送が拒絶されるまで、転送サイクル内にあると見なされる。
It is important to understand that a transfer cannot be reported as complete until all affected meters have been updated, any requested receipt has been printed, and the transfer has been logged in history if appropriate.	転送は、1) 関連するすべてのメータが更新済み、2) リクエストされたトランザクション受領書が印刷済み、3)転送データが履歴バッファに記録済み、の 3 条件をすべて満たしてから完了したとレポート(<72>/res)される。
Whenever the transfer status in the gaming machine response indicates the transfer is pending, each transfer amount should be the expected transfer amount.	転送ステータスが保留中(<72>/res/Transfer status: 40) を示しているときはいつでも、転送する金額は想定金額とする。
If partial transfer is allowed but the gaming machine has not yet determined the actual amounts that will be transferred, if any, it should report the full or maximum amounts while the transfer is pending, until it has determined the actual amounts, even though the actual transfer may be for partial amounts.	資金の部分転送(<72>/Transfercode:01)をリクエストしたとき、ゲーム機側でまだ転送する実際の金額が決まっていない場合、実際の金額が決定するまでは最終的には資金の部分転送になったとしても、資金の全額または最大金額をレポート(<72>/res)するこ

	と。
When the gaming machine reports the transfer is complete, the amount fields must indicate the actual amounts transferred, or zero if the transfer failed.	ゲーム機は転送完了(<72>/res/Transfer status: 00,01) をレポートするとき、各金額フィールドには実際に転送された金額を返すか、または転送エラー時はゼロを返すこと。
The date and time fields should be all zeros while the transfer is pending.	転送保留中(<72>/res/Transfer status: 40) のとき、日時フィールド(/Transaction date/Transaction time)はすべてゼロであること。
Once the transfer is complete, whether successful or failed, the date and time fields must indicate the time, according to the gaming machine clock, that the transfer completed.	転送が正常終了かエラー終了に関係なく終了したら、日時フィールドはゲーム機のクロックに従って転送終了日時を返すこと。
The pool ID is ignored if the transfer does not include a restricted amount.	転送する金額に制限付き資金が含まれないとき、プール ID は無視される。
Expiration is valid for all restricted amount transfers and all transfers from the host to ticket.	有効期間はすべての制限付き資金の転送と、ホストからチケットへのすべての資金転送に適用される。
Expiration is ignored otherwise.	それ以外のとき、有効期間は無視される。
If the host uses long poll 72 to transfer an amount to a ticket, it may set the expiration to 00000000 to instruct the gaming machine to use its default expiration, or specify a valid expiration value that is not already expired.	資金額をチケットへ転送する(<72>/Transfer type:20,60 ; 8.3d) ときは、/Expiration (有効期間)を00000000 にセットしてゲーム機にデフォルトの有効期間をセットさせるか、または期限切れでない有効な期間データをセットさせることができる。
The gaming machine must not consider whether the expiration date is already expired in determining whether to accept a transfer of a restricted amount to the gaming machine.	ゲーム機は資金タイプが制限付き資金の転送リクエスト(<72>/Transfer type:00,20,80,90)を受け付けるか否かを決めるときに、有効期間を過ぎているかどうかは考慮しないこと。
When restricted amounts are transferred from the gaming machine to the host, the host should leave the pool ID and expiration fields in the initiating long poll 72 set to all zeros.	制限付き資金をゲーム機からホストへ転送するとき(<72>/Transfer type: 80,90) は、プール ID(/Pool ID:0000)と有効期間(/Expiration:XXXX 4BCD)をゼロとすること。
The gaming machine's long poll 72 response will indicate the pool ID and expiration currently associated with any restricted amounts being transferred.	転送中の制限付き資金があれば対応するプール ID と有効期限を返す(<72>/res/Pool ID: 0000/Expiration: XXXX 4BCD)。
The gaming machine must not consider whether the amounts are currently expired in determining whether to honor the request to transfer restricted amounts to the host.	ゲーム機は、制限付き資金をホストへ転送するリクエストを処理するかどうかを決めるとき、当該資金の有効期限が終了しているかどうかは考慮しないこと。
It is the responsibility of the host to check the current expiration using long poll 74 if it wants to limit transfer of expired restricted amounts.	ホストが有効期限を過ぎた制限付き資金の転送を制限したいときは、<74>で現在の有効期限を確認すること。
At any time the host may use the interrogation form of long poll 72 to interrogate the current or most	ホストは随時、照会フォーム(<72>/Transfer code: FE/Transaction index:00)を使って、現在または直近トラ

recent transfer and receipt status codes by setting the transfer code to FF and the transaction index to 00.	ンザクションの転送ステータスコードと受領書ステータスコードを問い合わせることができる。 (→ FF を使うと転送サイクルは終了する)
All fields in the gaming machine response are set to the actual status of the current or most recent transfer.	<72>/res で返すすべてのフィールドには、現在または直近の転送の実ステータスをセットする。
If the host requests the current transfer status and there has been no current or previous transfer, the response will have a transfer buffer position of 00, a transfer status of FF and a receipt status of FF, and the remaining fields are omitted.	資金転送の現在ステータスをリクエスト (<72>/Transfer code: FE /Transaction index: 00) したとき、現在または直近の転送がなかった場合のレスポンスは (<72>/res/Transaction buffer position: 00 (8.3c 現在または直近の転送; 履歴バッファ外) /Transfer status: FF (8.3e 転送情報なし) /Receipt status: FF (8.3g 受領書リクエストなしまたは受領書印刷せず) / その他フィールド:省略) となる。
Once the host has sent an initiating long poll 72 and the gaming machine has responded with a transfer pending status response 40, the host may not send another initiating long poll 72 until the current transfer cycle is complete and the host has received and acknowledged (see Section 3.1) the final transfer and receipt status codes using the interrogation long poll 72 with transfer code FF, as described above.	ホストが転送サイクルを開始した後、ゲーム機が転送保留(<72>/res/Transfer status: 40 ;8.3e)を返したときは、ゲーム機側が現在の転送処理が終了し、ホストが転送サイクルを終了するまで(<72>/Transfer code: FF を送信; <72>/res/Transfer status: 00,01 (転送終了) /Receipt status: 00 (受領書印刷済み) を受信; ホストが ACK を返す)、次の転送リクエストは送信できない(転送サイクルは開始できない)。
The host may choose to poll for the transfer status at any time or wait for exception 69, AFT transfer complete.	ホストは転送ステータス照会 (<72>/Transfer code: FE) を発行するか、pExc/69 (AFT 転送完了) を待つかを選択することができる。
Remember that a response to an interrogation poll with transfer code FE does not count as reporting the transfer completion status.	照会ポール(<72>/Transfer code: FE) に対する <72>/res は、転送終了ステータスのレポートとしてカウントしないことに注意。(⇒ FE: 転送サイクルに影響しない; FF: 転送サイクルを終了する)
At any time while a transfer is pending, the host is allowed to attempt to cancel the transfer by sending long poll 72 with a transfer code of 80 and omitting the remaining fields.	転送が保留中(<72>/res/Transfer status: 40)はいつでも、ホストは資金転送を取り消すことができる(<72>/Transfer code: 80 /その他フィールド:省略)。
If the gaming machine has not already irretrievably committed to performing the transfer, it should abort the transfer request and respond with a transfer status of 80, transfer cancelled by host.	ゲーム機は、資金転送処理を回復不能な程度まで <u>実行済みでない</u> ときは、当該転送リクエストを異常終了させ、転送を取り消さなくてはならない(<72>/res/Transfer status: 80 (8.3e, ホストにより取消し)。
If the gaming machine has irretrievably committed to the transfer, or has already completed the transfer, it may effectively ignore the cancel request and simply respond with the current pending or completion status codes.	ゲーム機が資金転送処理を回復不能な程度まで <u>実行済み</u> のとき、または資金を転送済みのときは、キャンセルリクエストを無視し、現在の保留ステータス(<72>/res/Transfer status: 40) または完了ステータス(<72>/res/Transfer status: 00,01)を返すだけでよい。
It is entirely up to the gaming machine to decide whether a pending transfer may be cancelled.	保留中の転送を取り消すか否かは、もっぱらゲーム機が決定する事柄である。

If the host sends any long poll 72 during a transfer cycle, other than an interrogation poll or request to cancel, that poll must have no effect on the current transfer cycle.	転送サイクル中は、照会ポール(<72>/Transfer code: FE) または転送取消しリクエスト(<72>/Transfer code:80) 以外のロングポールは現在処理中の転送サイクルに影響を及ぼさないこと。
If the long poll 72 contains a transfer code that the gaming machine does not support, the gaming machine will respond with a transfer status of C1, unsupported transfer code, and omit the remaining fields.	転送リクエスト(<72>/Transfer code: xx) がゲーム機のサポートしていない転送コードのとき、ゲーム機は「(8.3e, サポート外の転送コード)(<72>/res/Transfer status: C1)/残りフィールド:省略) を返す。
Otherwise, the gaming machine will respond with a transfer status of C0, and omit the remaining fields.	それ以外の条件時、ゲーム機は「8.3e, 現在処理中の転送と互換性なし」(<72>/res/Transfer status: C0)/残りフィールド:省略) を返す。
While the transfer is pending, the cumulative amount meters are reported each with a size byte of zero.	転送を保留中のとき(<72>/res/Transfer status: 40)、累計金額メータ(/Cashable/Restricted/Nonrestricted) はそれぞれ 0 をレポートする。
Once the transfer is complete, the cumulative amount meters report the total meters for the transfer type just completed (i.e. the same values as reported by the AFT-specific meters in Table C-7).	転送が終了したら、累計金額メータは終了したばかりの転送タイプ(表 8.3d) の、資金タイプ別合計値(表 C-7、AFT 固有メータごとに分別・累積した値を、転送タイプ別、資金タイプ別に合計した値) を返す。 (例: 転送タイプ 20 のときはキャッシュابل(00A8)、制限付き(00AA)の各メータ値を<72>/res/Cashable amount: (00A8 の値)/Restricted amount (00AA の値)/Nonrestricted amount: 00000 形式で返す。
These meters must include the values from the transfer just completed.	メータには終了したばかりの転送資金額も含めること。
If the transfer has completed successfully and was logged in history, the transaction buffer position will indicate the position where the transaction has been stored in the transaction history.	資金転送が正常に終了し、履歴バッファへ記録した後、トランザクションバッファ ポジション(<72>/res/Transaction buffer position: 00-FF) は、トランザクションを保存した履歴バッファを指している。
--- 8-18	
If the host performs a transfer from the host to a ticket, that amount must be metered in any "total transfer in" meter as well as any "total ticket out" meter.	ホストがチケットへの資金転送(8.3d, 転送タイプ 20,60)を実行すると、転送する金額は任意の"total ticket out"メータだけでなく、"total transfer in"メータにも記録すること。
Transaction receipts are only printed for successful transfers for a non-zero amount.	トランザクション受領書は、ゼロ以外の資金額を正常に転送したトランザクションにだけ印刷する。
If a transfer fails for any reason, or successfully completes for an amount of zero, the transfer status will be set to the appropriate value from Table 8.3e and the receipt status will be set to FF if it is not already FF.	何らかの理由で資金転送に失敗するか、資金額ゼロの転送が正常に終了したとき(異常)は、転送ステータスは 8.3e の適切なコード xx (<72>/res/Transfer status: xx) を、また受領書ステータスは「8.3g,受領書リクエストなし、または受領書を印刷せず:FF」(<72>/res/Receipt status: FF) をセットする。
If the transfer has successfully completed for a	ゼロ以外の資金額について資金転送が正常に終了

non-zero amount and a receipt was requested, the transfer status will be set to the appropriate completion code (00 or 01), and the receipt status will be set to 20 to indicate the receipt is being printed.	(異常)したとき、受領書がリクエストされている場合は、<72>/res/Transfer status: 00, 01/ Receipt status: 20 (8.3g, 現在印刷中) をセットする。
If the gaming machine responded to the initiating long poll 72 with transfer pending status 40, the gaming machine is responsible (to the best of its ability) to make sure the host retrieves the transfer and receipt completion status.	<72>/res/Transfer code: 40 (8.3e, 転送保留中) を返したとき、当該ゲーム機は (機能を最大限、利用して) ホストが /Transfer status (8.3e, 転送ステータス) /Receipt status (8.3g, 受領書ステータス)を読み出している(<72>/Transfer code: FE ?)ことを確認すること。
When either the transfer status transitions from pending to complete (successful or not), or the receipt status transitions from printing to complete, and the host has not received and acknowledged the completion status, the gaming machine must issue exception 69, AFT transfer complete.	転送ステータス(/Transfer status; 8.3e) が 40 (保留) から 00,01(終了) またはそれ以外へ移行するか、または受領書ステータス(/Receipt status; 8.3g) が 20 (印刷中) から 00 (終了) へ移行したとき、ホストがその終了ステータスを受信せず(<72>/res/)、ACK を返していない場合、ゲーム機は pExc/69 (AFT 転送終了) を発行すること。
The host will then issue the interrogation long poll 72 with the transaction index set to 00 to obtain the completion status.	これに対してホストは照会リクエスト(<72>/Transfer code: FF/Transacion code: 00 (8.3b, 最新または直近のトランザクション)を送信して、終了ステータス(<72>/res/Transfer status: 00,01) を取得する。
If the host does not respond with a proper interrogation poll, the gaming machine must reissue exception 69 every 15 seconds until the host polls for and acknowledges the completion status.	(pExc/69 を発行しても) ホストが適切な照会ポール(<72>/Transfer code: FF)を送信しないとき、ホストが最終ステータスを要求し、ゲーム機からの応答にホストがACKを返すまで、15 秒間隔で pExc/69 を発行し続けること。
Please note, exception 69 is not issued unless the gaming machine has responded to the initiating long poll 72 with transfer pending status of 40, and has not subsequently responded to an interrogation long poll 72 (transfer code FF) with both a transfer and receipt completion status.	ゲーム機が pExc/69 を発行する条件は、1) 当該ゲーム機が開始<72>に対して転送保留(<72>/res/Transfer status: 40) を返していること、かつ 2) 後続する照会ポール(<72>/Transfer code: FF) に対して転送ステータスと受領書終了ステータス(<72>/res/Transfer status: xx /Receipt status: yy) の両方を返していないことである。
Exception 69 is not issued if the host polls for and acknowledges the completion status before the gaming machine can issue exception 69.	ホストが「最新または直近のトランザクション照会」(<72>/Transfer code: FF/Transaction index: 00)を送信し、「転送終了」(<72>/res/Transfer status: 00,01) を返し、これにホストが ACK を送信した後は pExc/69 を発行しない。
Exception 69 is not issued if the gaming machine responded with a transfer status other than 40 to the initiating long poll 72.	開始<72>に対して<72>/res/Transfer status: 40 以外を返したとき、pExc/69 は発行しない。
Exception 69 is a priority exception, and is NOT inserted into the exception queue.	エクセプション 69 は優先順の高いエクセプション (pExc/69) であり、したがってエクセプションキューへは挿入しない。

It must be issued dynamically based on the current completion state.	pExc/69 は現在の終了ステータス(<72>/res/Transfer status: xx ; 8.2e) に応じて動的に発行すること。
Exception 69 may be issued even though other exceptions are pending in the queue.	pExc/69 は他のエクセプションがキュー内に保留中でも発行できる。
It is the responsibility of the host to read the completion status.	(照会ポールで) 終了ステータス(/Transfer status: xx) を読み出すのはホストの役割りである。
The gaming machine must not accept a new transfer until the current transfer cycle is complete and the host has polled for and acknowledged the final transfer and receipt completion status.	ゲーム機は、現在の資金転送サイクルが終了し、ホストが最後の転送および受領書完了ステータスを求めるポーリングを行い、取得したステータスに対する ACK を返すまでは、新しい資金転送リクエスト<72>を受け付けけないこと。
The transfer cycle is not complete until both the transfer and receipt status flags have been read and acknowledged by the host with their final completion values.	資金転送サイクルは、ホストが転送ステータスおよび受領書ステータスを読み出し、最後の終了ステータス値に対して ACK を返したときに終了する。
8.4 Accepting Transfers	8.4 資金転送の受付け
The gaming machine must reject all transfers or ignore transfer polls if it is not enabled for AFT.	AFT 機能がディセーブル状態(<A0>/res/Feature2:ビット 7=1)のゲーム機は、すべての資金転送リクエスト(<73>,<74>,<72>)を拒絶するか、無視すること。
It must not accept transfers when it is in an unplayable state, such as door open, operator menu, tilt, disabled, waiting for handpay, etc., except if cash out is allowed to occur from a tilt or disable state.	ゲーム機はドアオープン、オペレータメニュー、チルト、ディセーブル状態、ハンドペイ待ちなど、プレイ不能の状態にあるとき、資金転送リクエストを受け付けではない。ただしチルトまたはディセーブル状態でキャッシュアウトが許されている場合を除く。
If the host has requested that a transfer only be accepted if the gaming machine is "locked," the gaming machine must reject the transfer if it is not currently locked using long poll 74, and able to accept the requested transfer type in that lock state.	ホストが「ロック時のみ転送可」条件で転送要求(<72>/Transfer type: nn (8.3d)/Transfer flags:ビット 6=1 (8.3a,) を送信したとき、当該ゲーム機がロック要求(<74>/Lock code:00) によりロックされていない状態 (<74>/res/Game lock status: FF(ロックされていない)で、かつ転送タイプ(nn)がロック状態で受け可能なときは、当該転送要求<72>を拒絶すること。
Otherwise, the gaming machine will escrow transfers received during game play or at any other time while waiting for player input, and perform the transfer at its next available opportunity.	それ以外の条件時、ゲーム機はプレイ中またはプレイヤの入力待ち中に受信した資金転送リクエスト(<72>)をエスクロウ (一時預かり) し、次に処理可能になったときに一時預かりしていた転送処理を実行する。
In this case, the gaming machine will respond with transfer pending status 40.	この場合は転送保留(<72>/res/Transfer status: 40)を返す。
If, before the gaming machine is able to perform the transfer, it transitions to a state where it would normally have rejected the transfer, such as a tilt occurring or a door opening, it should then reject the transfer and report the transfer complete.	ゲーム機が転送処理を実行可能になる前に、チルト条件の発生やドアオープンなど、通常ならば転送を拒絶する状態へ移行したとき、当該ゲーム機は転送処理を拒絶して、転送終了をレポートすること。

The transfer completion status will indicate the reason for rejection.	転送終了ステータス(<72>/res/Transfer status: nm) は転送処理の拒絶理由(8.3e)を返す。
--- 8-19	
The gaming machine may perform an in-house or debit transfer from the host whenever it would normally allow money to be accepted or credits to be wagered.	ゲーム機は、金銭の受け付けができるか、クレジットによる賭けが可能な状況のときはいつでも、ホストからイン-ハウスまたはデビッド資金転送を実行してよい。
Understanding that gaming machines may enforce a transfer limit, for example due to a maximum allowable transfer amount or a credit meter limit, the gaming machine may reject the entire transfer when full transfers are required, or the portion that would exceed the limit if partial transfer is allowed.	ゲーム機は、たとえば転送資金の最大許容額やクレジットメータの上限など、転送に限度額を設定していることを考えると、資金の全額転送が要求されたときの転送や、部分転送が許されているときその上限額を超える部分の転送は拒絶してよい。
When multiple amounts are specified and less than the full total amount can be transferred, the gaming machine must transfer from the restricted amount first, if possible, then the nonrestricted amount, then the cashable amount, until the limit is reached.	複数の資金タイプを指定して、資金合計の全額に満たない額を転送するとき、ゲーム機は制限付きプロモーション資金をまず転送し、次に制限なしプロモーション資金、続いてキャッシュابل資金の順序で転送の限度に達するまで送信する。
Transfers from the host to a ticket may have other restrictions, such as not allowed when the gaming machine is disabled, or when other rules would prevent the printer from being used as a cashout device.	ホストからチケットへの資金転送には、ゲーム機がディセーブル時の転送は不可、あるいは規則によりキャッシュアウト装置として使用していないプリンタへの転送を許さないなど制約のある場合がある。
The gaming machine may perform transfers from the gaming machine to the host at any time it would otherwise normally allow the player to cash out.	ゲーム機は、プレイヤーへのキャッシュアウトが正常に可能な状態のときは随時、ホストへ資金転送を実行してよい。
One method for the host to request a transfer of all available credits to the host is to set all amounts to 9999999999 and the transfer code to partial transfer allowed.	ホストがゲーム機から使用可能な全クレジットを転送させるには、<72>のすべての資金額フィールドに9999999999（最大値）をセットし、部分転送(/Transfer code: 01) をセットする方法がある。
A gaming machine is not required to allow cashouts from the credit meter of less than the full available amount for each type.	ゲーム機はクレジットメータの値が資金タイプ別に転送可能な金額合計より少ないとき、クレジットメータからのキャッシュアウトを許さなくてもよい。
If there are no credits on the gaming machine when the host requests a transfer of all available credits to the host, if possible the gaming machine should perform a successful transfer for a total amount of zero.	ホストがゲーム機へ、使用可能な全クレジットの転送をリクエストしたが、ゲーム機にクレジットが存在しないとき、当該ゲーム機は可能ならば合計資金額ゼロの転送を正常に実行すること。
This allows the host to use the cashout process to set the Host Cashout Enable state, and begin or end a cashless session, even if there are no credits currently on the gaming machine.	この方法によりホストは、たとえゲーム機に現在、クレジットがない状態であっても、キャッシュアウト処理を使ってホスト キャッシュアウト イネーブル状態をセット(<72>/Transfer flags: nnnnnn11, 8.3a) し、キャッシュレスセッションを開始/終了させることができる。
When the host requests a transfer from the gaming machine, it may also request that any amounts in the	ホストがゲーム機からの資金転送をリクエストするとき

gaming machine credit meter greater than the amounts specified in the transfer request be cashed out by the gaming machine.	は、転送リクエストに指示した額を越える額を当該ゲーム機のクレジットメータからキャッシュアウトするリクエストをしてもよい。
This is accomplished by setting the transfer flag bit 3 to 1.	このリクエストは「ゲーム機からキャッシュアウト」(<72>/Transfer flags: nnnn1nnn ; 8.3a) により達成できる。
One use for this feature is for the host to effectively press the cashout button on the gaming machine, by requesting a transfer type of transfer in-house amount from gaming machine to host, with all amounts set to zero and the transfer flag bit 3 set to 1.	この機能の用途のひとつは、「ゲーム機からホストへイン-ハウス資金を転送」(<72>/Transfer type: 80 (8.3d,) /Cashable:00 /Restricted:00 /Nonrestricted:00 /Transfer flags: xxxx1xxx) を使うことで、ホストによりゲーム機のキャッシュアウトボタンが押されかのようなキャッシュアウトが可能となる。
If possible, the gaming machine should perform a cashout by whatever means it normally would if the player had pressed the cashout button and cashout to host were not an option.	ゲーム機は、可能ならばホストへのキャッシュアウトをオプションとせず、プレイヤーが通常キャッシュアウトボタンを押したときと同じようにキャッシュアウトを実行すべきである。
Once the cashout has been performed, the transfer would be reported as completing successfully for a total amount of zero.	この方法(ホスト主導)でキャッシュアウトを実行したときの転送処理は、合計額ゼロのまま正常に終了したとレポートする。
Another example is for the host to cash out all restricted promotional credits to the host, while causing all cashable credits to be cashed out of the gaming machine, by setting the restricted amount to 9999999999 and the cashable and nonrestricted amounts to zero.	またホストは、<72>/Cashable:00/Restricted amount: 9999999999/Nonrestricted:00 を送信することにより、制限付きプロモーションクレジットの全額をホストへキャッシュアウト(引き上げ)し、キャッシュアブルクレジットの全額をキャッシュアウトすることができる。
8.5 Bonus Awards	8.5 ボーナス賞金
Bonus award transfers differ from all other types of transfers in that they are considered to be game win, and contribute to the total gaming machine hold and yield calculations.	ボーナス賞金の転送はその他の資金転送のどのタイプとも異なり、ゲームの賞金と見なされゲーム機の売上と収益の計算に使われる。
Because bonus award transfers can be paid to the credit meter, or by hopper, ticket, handpay, etc., they are not limited by the gaming machine's credit limit or maximum transfer limit.	ボーナス賞金はクレジットメータへ転送しても、あるいはホッパ、チケット、ハンドペイなどでの支払いに充当してもよく、ゲーム機のクレジット上限や最大転送額の上限には制約されない。
Bonus award transfers must always be performed for the full requested amount, if at all.	ボーナス賞金の転送は必ず、全額(<72>/Transfer code: 00)を転送すること。
Bonus award transfers are accepted, and possibly escrowed, by the same rules as in-house and debit transfers above, and performed when the gaming machine is in a state where the player would normally be allowed to cash out.	ボーナス賞金の転送は前述したイン-ハウスおよびデビット資金転送と同じ規則により受け付け、エスクロウ(一時預かり)され、プレイヤーによる通常のキャッシュアウトが許される状態のとき実行される。
Bonus award transfers must never be accepted or performed when the gaming machine is in a disabled state, even if the player may cash out from this state.	ゲーム機がディセーブル状態のときは、たとえプレイヤーのキャッシュアウトが許されていてもボーナス賞金の転送を受け付け、実行してはならない。

--- 8-20	
The host may choose to transfer the bonus award as a "bonus coin out" or "bonus jackpot" type.	ホストはボーナス賞金を"ボーナス コイン-アウト"または"ボーナス ジャックポット" 転送タイプとして選択する(8.3d, <72>/Transfer type: 10, 11)。
The gaming machine may pay the bonus coin out award to the credit meter, or by hopper, ticket, handpay, etc., by the same rules it would use for a normal game win.	ゲーム機はボーナス コイン-アウト賞金を通常のゲーム賞金と同じ支払い規則にしたがってクレジットメータへ払い出すか、またはホッパ、チケット、ハンドペイなどで支払ってよい。
If the award results in a jackpot handpay, the bonus award is metered in the Total Attendant Paid External Bonus Win meter and reported to the host in the long poll 72 transfer complete response as a bonus jackpot.	ボーナス賞金を獲得した結果、ジャックポットのハンドペイとする場合、そのボーナス賞金は "Total Attendant Paid External Bonus Win" メータ(0021; (外部ボーナス賞金のアテンダント支払い済み合計)へ加算し、ホストへは<72>/res/Transfer status: 00 (8.3e, 全部転送) / Transfer type: 11 (8.3d, ボーナス転送) を返す。
Otherwise, the bonus award is metered in the Total Machine Paid External Bonus Win meter and reported to the host as a bonus coin out transfer.	それ以外の条件時、ボーナス賞金は "Total Machine Paid External Bonus Win"メータ(001E; 外部ボーナス賞金のゲーム機支払い済み合計)へ加算し、ホストへは<72>/res/Transfer status: 00 (8.3e, 全部転送) / Transfer type: 10 (8.3d, ボーナスコイン-アウト転送) を返す。
The host may use the bonus jackpot transfer type to force a bonus win of any amount, including an amount of zero, to cause the game to lock up in a jackpot handpay state requiring attendant intervention.	ホストはボーナス ジャックポット転送(<72>/Transfer type: 11 ; 8.3e,) を使って強制的にボーナス賞金のうち金額ゼロを含む任意の金額を転送し、ゲーム機をアテンダントの介入を要するジャックポット ハンドペイ状態にすることができる。
If the gaming machine implements a "W2-G Reset To Credit Meter" feature, the gaming machine's jackpot limit is not considered in determining whether the jackpot bonus win is eligible to be reset to the credit meter.	ゲーム機が"W2-G Reset To Credit Meter"機能を実装している場合、ジャックポット ボーナス賞金でクレジットメータをリセットできるかを判定するときに当該ゲーム機のジャックポット上限は考慮しない。(W2G: GLI-13, 3.4.2 = Domestic Player; by US IRS)
If paid to the credit meter or other method besides attendant handpay, the bonus award is metered in the Total Machine Paid External Bonus Win meter and reported to the host as a bonus coin out transfer.	ボーナス賞金をクレジットメータへ払い出すか、またはアテンダントによるハンドペイ以外の方法で払い出したときは、"Total Machine Paid External Bonus Win" メータ(001E) (外部ボーナス賞金のゲーム機支払い済み合計)へ加算し、ホストへは<72>/res/Transfer type: 10 (8.3d, ボーナス コイン-アウト転送) を返す。
In addition to metering bonus awards in the Total Machine Paid External Bonus Win or Total Attendant Paid External Bonus Win meter, they are added to the Total Coin Out or Total Jackpot meter as appropriate.	ボーナス賞金は "Total Machine Paid External Bonus Win" (外部ボーナス賞金のゲーム機支払い済み合計) メータ(001E) または "Total Attendant Paid External Bonus Win" (外部ボーナス賞金のアテンダント支払い済み合計) メータ(0021)へ加算するほか、(001E メータへの加算分は) "Total Coin Out"

	(0001)へ、また(0021 メータへの加算分は) "Total Jackpot" (0002) へと、適切なメータへも加算する。
Total Coin Out and Total Jackpot are the meters reported by long polls 0F, 12, 14, 19, 1C, and 52, and Table C-7 meter codes 01 and 02 for long polls 2F, 6F and AF.	Total Coin Out(0001)および Total Jackpot(0002)メータは、<0F>, <12>, <14>, <19>, <1C>, <52> でレポートし、またロングポール(M) 2F, 6F, AF に表 C-7 のメータコード 0001 および 0002 を指定して取得する。
New meters have been added for base payable win and progressive win, to allow for proper calculations of the base gaming machine hold and yield percentages.	ペイテーブル賞金およびプログレッシブ賞金を基本データとして加算するメータが新た追加されて、ゲーム機の売上と収益の比率を適切に計算できるようになった。
External bonus awards must never be added to these base meters.	外部ボーナス賞金はこれらの基本メータへ加算しないこと。
Please refer to Section 13 for more details on bonusing, particularly enabling and disabling, active players, and differences between legacy and AFT bonusing.	ボーナス機能の詳細、特にイネーブルとディセーブルの方法、アクティブ プレイヤ、レガシーボーナスと AFT ボーナスの相違については 13 章参照。
8.6 Transaction History	8.6 トランザクションの履歴
The gaming machine must maintain a circular buffer of the most recent successfully completed transfers for a non-zero total amount, and all successful bonus transfers, up to a maximum of 127.	ゲーム機はゼロ以外の合計資金額を正常に転送し、終了した最新の転送情報、およびボーナス賞金を正常に転送し、終了した転送情報を最大 127 まで保存する循環バッファを管理すること。
The gaming machine indicates how many buffer positions it supports in its long poll 74 response.	ゲーム機は<74>/res/Max buffer index: nn (8.2b) でサポートするバッファポジション数を返す。
Note that some jurisdictions or other regulations may require a minimum number of transfers to be buffered in order to allow a gaming machine to perform AFT transfers.	一部の行政当局やその他の規制には、ゲーム機が AFT 転送を実行できる前提として、履歴バッファへ保存する転送情報の最小数を要件としていることがあるので注意すること。
In lieu of other specific guidelines, a minimum of 70 positions is recommended.	特定のガイドラインによらず、最小限 70 件の転送情報を確保することを推奨する。
Once a transfer for a non-zero total amount, or any bonus transfer, has completed successfully and the transaction receipt (if any) has been printed, the gaming machine will copy the transfer record to the next available location in the transaction history buffer.	ゲーム機はゼロ以外の合計金額の資金転送、またはボーナスの転送が正常に終了し、トランザクション受領書(リクエスト時)を印刷したら、その転送データをトランザクション履歴バッファ内の次に使用可能な場所へコピーする。
Buffer positions are numbered, starting with position 1.	バッファ位置は 1 から始まる番号がつけられる。
The first transaction copied to the history buffer goes in buffer position 1, and the buffer is filled sequentially until the last buffer position is filled.	最初に履歴バッファへコピーされたトランザクションはバッファ位置 1 へ格納し、以後、バッファには最後のバッファ位置に達するまで順次、格納される。

The next transaction then overwrites the transaction in buffer position 1, and so forth.	(最後のバッファ位置を超えて)後続するトランザクションはバッファ位置 1 を上書きして保存し、以下同様にバッファ内へ順次、上書き保存される。
The host may use the interrogation form of long poll 72 to retrieve transactions from the history buffer using either an absolute buffer position number or a relative transaction index.	ホストは照会形式メッセージ(<72>/Transfer code: FE/Transaction index: 01-7F, 81-FF)を使い、履歴バッファの絶対位置番号(01-7F) または相対トランザクションインデックス(81-FF) を指定してトランザクションを取り出すことができる。
Relative transaction index FF references the transaction most recently copied to the history buffer, index FE references the transaction copied prior to that, etc.	相対トランザクションインデックス FF は、履歴バッファへ直近にコピーしたトランザクションを参照し、同インデックス FE はひとつ前にコピーしたトランザクションを参照する。(→最旧:01,81; 最新:7F,FF)
Transaction indexes 01 through 7F reference absolute buffer positions.	/Transaction index : 01-7F は、バッファの絶対位置を参照する。
Once a transaction has been copied to the history buffer, it must remain at the same buffer position until overwritten by a newer transaction.	トランザクションはいったん履歴バッファへコピーされると、後続する新しいトランザクションに上書きされるまで、同じバッファポジションに残留する。
The long poll 72 response must always indicate the absolute buffer position where the transaction data is stored when responding with transaction data that is stored in the buffer.	ゲーム機がバッファ内に保存しているトランザクションデータを返すときは必ず(<72>/res/Transaction buffer position: nn)、そのトランザクションデータを格納した絶対バッファポジションを提示すること。
This includes the most recently completed transaction, if it has successfully completed and been stored in the buffer.	最後に正常終了して履歴バッファへ保存されたトランザクションのデータについても同様である。
All data in the response, including the asset number, must be as it existed at the time the transfer completed.	<72>/res/ で返すデータは、アセット番号も含めてすべて、転送処理が終了した時点で(ゲーム機内に)存在していたデータであること。
--- 8-21	
Note that only a current unfinished transfer can have a transfer status of 40.	転送ステータスが「転送保留」となるのは(<72>/res/Transfer status: 40 ;8.3e,)、現在まだ終了していない資金転送だけであることに注意。
The transfer status for completed transfers must always be the final completion status.	転送が終了した後の転送ステータス(<72>/res/Transfer status: 00,01)は、(その転送サイクルの)最終ステータスであること。
If the transaction index refers to a transaction older than the oldest transaction currently buffered by the gaming machine, or a buffer position that is empty or greater than the maximum number of buffer positions on the gaming machine, the response will have a transfer status and receipt status of FF, and the remaining fields are omitted.	トランザクションインデックスが(<72>/Transfer code: FE,FF/Transaction index: nn)、1) ゲーム機の履歴バッファ内に存在する最旧トランザクションより以前のトランザクションを参照しているとき、2) ポイントしている位置のバッファが空のとき、あるいは 3) ゲーム機のバッファポジションの最大数より大きいときは、<72>/res/Transfer status: FF (8.3e, 転送情報なし)/ Receipt status: FF (8.3g, 受領書リクエストなし)/ その他フィールド: 省略 を返す。

The transaction buffer position in the response will be the requested absolute position or relative index.	トランザクションバッファの位置(<72>/res/Transfer buffer position:nn) は、転送リクエスト時の絶対ポジションまたは相対インデックス(<72>/Transfercode: EF,FF/Transaction index: 00-7F, 81-FF)となる。
8.7 Host Cashout Enable	8.7 ホストのキャッシュアウトをイネーブル
When the host initiates a transfer using long poll 72, it may specify a requested Host Cashout Enable state.	ホストは資金転送を開始するとき、「ホスト キャッシュアウトをイネーブル状態にする」指定ができる(<72>/Transfer flags:xxxxxx11 (8.3a, "Host Cashout Enable"))。
The gaming machine response to long poll 72 always indicates the current Host Cashout Enable state, unless the response data is from the history buffer.	ゲーム機は必ず現在の"Host Cashout Enable" の状態を返す(<72>/res/Transfer flags:xxxxxxnn)。ただし対象データが履歴バッファからの場合(/Transaction buffer position: 01-FF)を除く。
The current Host Cashout Enable state is set to the state requested by the host only when a transfer has successfully completed (transfer status 00 or 01).	ゲーム機の"Host Cashout Enable"状態は、転送が正常に終了(<72>/res/Transfer status: 00,01)したときに限り、リクエストした状態(<72>/res/Transfer flags:xxxxxxnn)にセットされる。
The host may optionally perform a transfer for the sole purpose of setting the Host Cashout Enable state by setting the transfer amounts to zero.	ホストは状況により、"Host Cashout Enable"状態を設定することを唯一の目的として、転送金額をゼロにして転送を実行することができる(<72>/Transfer type:00 /Cashable:00 /Restricted: 00 /Nonrestricted: 00/ Transfer flags: xxxxxxnn)。
The gaming machine should accept a transfer request with a total amount of zero whenever possible, unless there is already currently a transfer cycle in progress.	ゲーム機は現在既に転送サイクルが進行中のときを除き、資金合計 <u>ゼロ</u> の転送リクエストを受け付けること;
A successful transfer for a total amount of zero is not copied to the history buffer.	資金合計ゼロの転送が正常に行われたとき、当該転送データは履歴バッファへコピーしない。
Note that it is permissible for the gaming machine to override the host's requested Host Cashout Enable state, for example due to an operator configuration requiring that all cashouts go to the host.	ゲーム機は、たとえば(カジノ)オペレータの設定によりすべてのキャッシュアウトをホストで処理するような場合、ホストがリクエストした"Host Cashout Enable"状態を無効にすることが許される。
When host cashouts are enabled, the gaming machine should treat the host as an available cashout device.	ホストによるキャッシュアウトがイネーブル状態のとき、ゲーム機はホストを使用可能なキャッシュアウト装置として扱う。
Note, it is allowable that some cashouts may not be eligible to be cashed out to the host, for example if there is a maximum transfer limit.	たとえば転送額に上限のあるときは、一部のキャッシュアウトはホストへキャッシュアウトしないことが可能なので注意すること。
Whenever the gaming machine is requested to perform a cashout from the credit meter, such as when the player presses the cashout button, if host cashouts are enabled and the cashout is eligible to be cashed out to the host, the gaming machine will issue exception 6A, AFT request for host cashout.	たとえばプレイヤーがキャッシュアウトボタンを押すなど、ゲーム機がクレジットメータからキャッシュアウトを実行するリクエストを受けるたびに、ホストへのキャッシュアウトがイネーブル状態で、かつキャッシュアウトを実行可能な場合、当該ゲーム機は pExc/6A

	(AFT ホスト キャッシュアウト要求) を発行する。
The host should then send a long poll 72 to initiate a transfer amount to host.	これに対してホストは<72>/Transfer type: 80/Transfer flags: xxxxxn11 を送信して、ホストへの資金転送を開始する。
If the host cashout mode is set to soft, gaming machines may choose to perform a cashout to a device other than the host, for example in response to a selection by the player.	キャッシュアウトモードをソフトにすると(<72>/Transfer flags: xxxxx011) にすると、ゲーム機はたとえば、プレイヤーの選択に応じてホスト以外の装置へキャッシュアウトを実行するなどの対応が可能となる。
The amount fields may all be set to 9999999999, with partial transfer allowed, to transfer the entire cashout amount.	キャッシュアウト金額の全額を転送するには、「部分転送可」を指定し、金額にハイバリュー(最大値)をセットする (<72>/Transfer code: 01/Cashable: 9999999999 /Restricted: 9999999999 /NonRestricted: 9999999999)。
Optionally, all amounts may be set to zero to instruct the gaming machine to perform the cashout by whatever other means are available.	またすべての金額フィールドにゼロをセットすることにより、ゲーム機に他の可能なキャッシュアウト方法を使ったキャッシュアウトを実行させることができる。
The host may not perform any other type of transfer while a cashout to host is pending, such as a transfer to the gaming machine or a transfer to a ticket.	ホストへのキャッシュアウトが保留中のとき、ホストはゲーム機への転送やチケットへの転送など、他のタイプの資金転送を実行しない。
If requested to do so, the gaming machine will respond with status code 87, unable to perform transfers at this time.	そのような転送リクエスト<72>を実行するとゲーム機は、<72>/Transfer status: 87 (8.3e, 資金転送できない) を返す。
This must not cause the cashout in progress to be aborted.	その場合でも進行中のキャッシュアウトはアボート(異常終了)してはならない。
If host cashouts are enabled, some systems or jurisdictions may require a gaming machine to operate by specific rules, such as establishing a limit over which all wins are cashed out to the host.	ホストによるキャッシュアウトがイネーブル状態のとき、一部のシステムあるいは行政当局は、獲得したすべての賞金をホストへキャッシュアウトするときの転送金額に上限を設定するなど、特定の規則に基づいてゲーム機を稼働させることを求めることがある。
Please contact your systems provider for details.	詳細はシステムプロバイダへ照会すること。
Some wins may simply need to be cashed out rather than be paid to the credit meter, for example if the win amount would cause the gaming machine's credit meter limit to be exceeded.	入賞賞金の一部は、たとえば賞金を獲得した結果、リゲーム機のクレジットメータの上限を越えてしまう場合などは、クレジットメータへ払い出すのではなく、単純にキャッシュアウトが必要なこともある。
Please note that some wins may not be eligible to be cashed out to the host, for example due to a jackpot limit or maximum transfer limit.	一部の賞金は、たとえばジャックポットの上限や資金転送の上限などの制約により、ホストへのキャッシュアウトに適さないことがあるので注意。
When a win is ready to be cashed out to the host, the gaming machine issues exception 6B, AFT request for host to cash out win.	賞金をホストへキャッシュアウトする準備ができたなら、ゲーム機は pExc/6B (AFT ホストへキャッシュアウト) を発行する。
The host will then send a long poll 72 with the transfer type set to 90, transfer win amount to host.	ホストはこれを受けて、<72>/Transfer type: 90 (8.3e, 賞金額をホストへ転送) を送信する。

Note that a transfer win amount to host is metered as an in-house transfer to the host.	賞金額のホスト転送は、ホストへのイン-ハウス転送としてメータへ加算されることに注意。 (→キャッシュブル: 00B8/00B9; 制限付き: 00BA/00BB; 制限なし: 00BC/00BD)
The amount fields may be set to 999999999, with partial transfer allowed, to transfer the entire win amount.	資金額フィールドに 999999999 をセットし、/Transfer code: 01 (部分転送可)を指定すると賞金額の全体を転送できる(<72>/Transfer code:01 /Cashable: 999999999 /Restricted: 999999999 /Nonrestrict: 999999999)。
The amounts may be set to zero to instruct the gaming machine to either pay the win to the credit meter or cash out the win by whatever other means are available.	資金額にゼロを指定することで、賞金をクレジットメータへ払い出すか、または他の手段で賞金額をキャッシュアウトするように、ゲーム機へ指示することができる(実装案)。(<72>/Transfer code:00 / Cashable: 0 /Restricted: 0 /Nonrestrict: 0)
If the host attempts a transfer for less than the full amount, the gaming machine may optionally perform a cashout to the host for the requested amount and cash out the remainder using whatever other means are available, or pay the entire win by a means other than to the host.	ホストが資金の全額に満たない額を転送しようとしたとき、ゲーム機は状況に応じて、指定された金額をホストへキャッシュアウトし、残額を他の払い出し手段でキャッシュアウトするか、またはホストへのキャッシュアウトを除く他の払い出し手段で賞金の全額を支払うことができる(実装案)。
Exceptions 6A and 6B are priority exceptions, and are NOT inserted into the exception queue.	pExc/6A と pExc/6B は優先順の高いエクセプションであるため、通常のエクセプションキューへは挿入しない。
They must be issued dynamically based on the current cashout pending state.	pExc/6A と pExc/6B は現在のキャッシュアウト保留状態に応じて動的に発行すること。
Exceptions 6A and 6B may be issued even though other exceptions are pending in the queue.	pExc/6A と pExc/6B は、通常エクセプションがキュー内で保留状態のときでも発行してよい。
As long as a cashout to the host is pending, the gaming machine will reissue the exception 6A or exception 6B every 800 milliseconds.	ホストへのキャッシュアウトが保留中である限り、ゲーム機は pExc/6A または pExc/6B を 800 ミリ秒間隔で再発行する。
If the host sends long poll 74, AFT Game Lock And Status Request, the gaming machine resets its 800 millisecond timer.	ホストが<74>/Lock timer: 0000-9999 を送信したら、ゲーム機は自身の 800 ミリ秒タイマーをリセットする。
If the host fails to perform or deny the transfer within 8 seconds, the gaming machine must perform a cashout to host failure recovery process.	ホストが 8 秒内で転送に失敗するか転送を拒絶したとき、ゲーム機は "ホストへのキャッシュアウトエラー回復処理(実装案)" を実行すること。
If the communications link is down at the time of the cashout, or is determined to be down during this period (see Section 4.3), the gaming machine should go ahead with its recovery process immediately, rather than waiting the full 8 seconds.	キャッシュアウト時に通信リンクがダウンしたか、同期間内にダウンすると判断される場合(4.3 参照)、ゲーム機は 8 秒タイマーの時間経過を待たず、即座に回復処理を実行すること。
If the host cashout mode is set to soft, the cashout to host failure recovery process is to go ahead and	ホスト キャッシュアウトモード= soft をセットしているときは(<72>/Transfer flags: xxxxx011 ; 8.3a)、ホスト

perform the cashout by whatever method would have been selected by the gaming machine if cashout to the host had not been an option to begin with.	へのキャッシュアウトエラー回復処理を実行し、転送の開始時にホストへのキャッシュアウト方法が選択されていない場合でも、ゲーム機を選択した方法によりキャッシュアウトを実行する。
If the host cashout mode is set to hard, a cashout to host failure should cause a "cashout to host failure" tilt.	ホスト キャッシュアウトモード= hard をセットしているとき(<72>/Transfer flags: xxxxx111 (8.3a,)、ホストへのキャッシュアウトエラーが起きた場合は"cashout to host failure" (ホストへのキャッシュアウトエラー) チルト条件とすること(実装案)。
The gaming machine should then provide a mechanism for an attendant to select an alternate cashout method.	ゲーム機はアテンダントがキャッシュアウトの代替手段を選択できるメカニズムを提供すること(実装案)。
It is preferred that the exception 6A or 6B continue to be issued, or be issued as soon as the host comes back on line, while waiting for an attendant action.	エクセプション 6A または 6B は連続して発行するか、またはホストがオンラインに復帰し次第、アテンダントのアクションを待機中に発行するのが望ましい(実装案)。
If the host performs the cashout while the gaming machine is waiting for the attendant, the tilt should be cleared.	ゲーム機がアテンダント待ちの状態でホストへのキャッシュアウトを実行したとき、チルト条件はクリアすること。
Once the attendant has initiated any action, such as turning the attendant key, the host is not allowed to perform the cashout unless the attendant returns the gaming machine to the state where it is waiting for the host to perform the cashout.	アテンダントキーを回すなど(ゲーム機上で)何らかのアクションを開始したら、アテンダントによりゲーム機がホストのキャッシュアウト実行を待機している状態へ戻るまで、ホストはキャッシュアウトを実行することができない。
8.8 Cash Out Button Pressed	8.8 キャッシュアウトボタンを押下げ
If AFT transfers to host are enabled, the gaming machine will report exception 66 whenever the player presses the cash out button.	ホストへの AFT 転送がイネーブル状態のとき(<72>/res/Transfer flags: xxxxxx11)、プレイヤーがキャッシュアウトボタンを押すたびにゲーム機はExc/66を発行する。
This exception is reported regardless of the credit amount or type and will be reported even during game play and tilt conditions.	Exc/66 はクレジットの額やタイプに関係なく、またゲームのプレイ途中やチルト条件時でも発行される。
If a gaming machine forces a cashout from the credit meter on behalf of the player, for example due to terminal disable, it should issue exception 66 the same as if the player had pressed the cashout button.	たとえばターミナルがディセーブル状態となり、ゲーム機がプレイヤーに代わりクレジットメータから強制的にキャッシュアウトするときは、あたかもプレイヤーがキャッシュアウトボタンを押したかのように Exc/66 を発行すること。
Note: There is no need to delay 800 milliseconds when AFT Host Cashout is not enabled.	注: AFT ホスト キャッシュアウト機能がイネーブル状態でないとき(<72>/res/Transfer flags: xxxxxx01)、800 ミリ秒の遅延時間は不要。
Attempting to intercept cashouts from the host is inherently unreliable.	キャッシュアウトをホストからインターセプト(途中で捕捉)する操作の信頼性は本質的に低い。
The host must use AFT Host Cashout Enable in order	ゲーム機にキャッシュアウト処理を確実に実行させる

to be guaranteed an opportunity to process gaming machine cashouts.	には、ホストが AFT ホスト キャッシュアウトイネーブル機能を使用すること(<72>/res/Transfer flags:xxxxxx11)。
8.9 Lock After Transfer	8.9 転送後ロック
New in SAS 6.02 is the ability to request a lock after transfer complete in the long poll 72 transfer request.	SAS 6.02 の新機能として、AFT 転送リクエストの完了後にゲーム機をロックする機能が定義された(<72>/Transfer flags:ビット 4)。
When requested, the gaming machine should attempt to establish a new lock when the transfer is complete, before allowing game play.	この機能をリクエストすると、ゲーム機は転送が終了した後、ゲームをプレイ可能な状態にする前に新しいロックをセットしようと試みること。
This feature allows multiple transfers to be performed in one game idle state.	この機能により、ひとつのゲームがアイドル状態のとき複数の資金転送を実行できる。
Gaming machines indicate support for this feature by setting bit 7 of the Available Transfers byte to 1 in the long poll 74 response.	この機能をサポートするゲーム機は、<74>/res/Available Transfers: ビット 7=1 (8.2b) を返して宣言する。
This bit should be set to 1 if this feature is supported, regardless of the current state of the gaming machine.	ゲーム機の現在状態に関係なくこの機能をサポートするときは、このビット 7 を 1 にセットすること。
If Transfer Flags bit 4 was set and a lock timeout was specified in the long poll 72 initiating message, the gaming machine must process the lock request once the transfer is complete (successful or not) before returning to a playable state.	転送開始メッセージが <72>/Transfer flags:ビット 4=1 (8.3a)/Lock timeout: nnnn のとき、ゲーム機は資金転送が (正常または異常) 終了したら、ロックリクエストを処理してからプレイ可能な状態に復帰すること。
Once the gaming machine has completed a transfer and the host has acknowledged the final completion status, the gaming machine may then evaluate the Lock After Transfer request.	ゲーム機が資金転送を終了し、ホストが最後の終了ステータスに ACK を返したら、ゲーム機は Lock After Transfer リクエスト (<72>/Transfer flags:ビット 4=n) を評価(0/1 を判定)する。
If Transfer Flags bit 4 was set and a valid lock timeout was provided, the gaming machine should act as though a lock request (long poll 74) for the current transfer condition had just been received.	Lock After Transfer リクエストがセットされていてロックタイムアウトが有効であるとき(<72>/Transfer flags: ビット 4=1/Lock timeout: nnnn=有効)、ゲーム機はあたかも現在の転送条件でロックリクエスト(<74>/Lock code:00 /Transfer conditions: nnnnnnnn) を受信したかのように動作すること。
It is not necessary that a lock had been requested prior to the transfer.	資金転送の前にロックリクエスト(<74>)をしておく必要はない。
If the gaming machine is able to establish the lock, it will issue exception 6F, game locked.	ゲーム機はロックの設定が可能であれば pExc/6F (ゲームロック済み) を発行する。
Otherwise, the lock request will be denied.	他の条件時(<72>/Transfer flags:ビット 4=1/Lock timeout: nnnn=有効; 以外)、このロックリクエストは拒絶される。
If the lock is established, the lock timer is started for the lock timeout duration specified in the initiating transfer message.	ロックが確定したら、転送開始メッセージ (<72>/Transfer flags:ビット 4=1/Lock timeout: nnnn)

	で指定されたタイムアウトのタイマーを開始する。
At this point the gaming machine should behave exactly as though the lock had been initiated by a long poll 74.	この時点でゲーム機は、あたかも<74>Lock code: 00 (8.2a, ロック要求)/Lock timeout: nnnn でロックを開始したかのように動作すること。
The host may use long poll 74 as normal to interrogate the status, refresh the lock timer, or cancel the lock.	ホストは<74>を通常どおり送信して、ステータス照会、ロックタイマー更新、またはロック取り消すができる。
If the lock is not established, no further action by the gaming machine is necessary.	ロックが確定していないとき、ゲーム機はそれ以上、動作しなくてよい。
A subsequent long poll 74 status request will indicate the gaming machine is not locked.	後続する<74>によるステータス照会リクエストには、ゲーム機がロックされていないと応答する(<74>/res/Game lock status: FF)。
8.10 AFT Meters	8.10 AFT メータ
Gaming machines that support AFT must keep track of the cumulative value and the total number of transfers performed for each type of transfer supported.	AFT をサポートするゲーム機は、サポート対象の転送タイプ(8.3d) ごとに、転送額と転送回数を累計すること。
The host can obtain these meters by issuing type M long poll 2F, Send Selected Meters For Game N, or by issuing type M long poll 6F or AF, Send Extended Meters For Game N.	ホストは<2F>/M (7.3a: Send Selected Meters For Game N)、<6F, AF>/M (7.21a: Send Extended Meters For Game N) を送信して各メータ値を取得する。
The game number must always be 0000 for AFT meters, as AFT transfers are never tracked on a per game basis.	AFT 転送はゲーム単位に記録されることがないため、AFT メータを取得するロングボールのゲームナンバは常に 0000 とすること。
AFT-specific meter code values have been added to Table C-7, starting with code A0.	表 C-7 へは A0 から始まる AFT 固有のメータコードが追加されている。
8.11 Transaction Receipts	8.11 トランザクション受領書
In order to print transaction receipts and registration reports, a gaming machine must be equipped with a printer capable of at least 24 lines of 22 ASCII characters per line.	ゲーム機でトランザクション受領書およびトランザクション登録レポートを印刷するには、最低 24 行、22 ASCII 文字/行を印刷可能なプリンタを装備すること。
Three basic receipt types are defined; in-house transfers to the gaming machine, debit transfers to the gaming machine, and in-house transfers to the host, including wins.	受領書は 3 つの基本タイプ、1) ゲーム機へインハウス転送、2) ゲーム機へデビット転送、3) ホストへインハウス転送が定義されており受領した賞金額が含まれる。
Some lines are the same for all types of receipts, and some lines vary based on the type of transaction.	一部の印刷行は受領書の全タイプに共通であり、一部はトランザクションのタイプごとに変わる。
To provide reasonably consistent transaction receipts across gaming machines supplied by multiple manufacturers, a great deal of specific text is recommended by the protocol.	複数のメーカーから供給される各種ゲーム機で印刷するトランザクション受領書に合理的な一貫性を持たせるため、かなりの程度まで特定のテキストを使うことが推奨されている。

It is understood that other considerations, such as foreign language support, may make it undesirable to follow these recommendations.	外国語のサポートなどその他の考慮事項によりこの推奨案に準拠するのが望ましくない場合もある。
It is highly encouraged that other manufacturers contact IGT for guidance whenever possible when deviating from these recommendations.	この推奨案から逸脱する可能性のある場合、当該メーカーは弊社(IGT)へ照会することを強く希望する。
8.11.1 Set AFT Receipt Data	8.11.1 AFT 受領書データのセット
Using the set AFT receipt data command, the host can configure a variety of data that may be printed on registration reports and transaction receipts.	ホストは<75>(8.11.1a, 受領書データをセット) を使って、登録レポートおよびトランザクション受領書に印刷する各種データを構成する。
For ultimate flexibility, the host can select from a list of fields to configure.	ホストはフィールドを一覧から選択することで、機能の柔軟性を引き出せる。
The number of fields that can be configured in one poll is limited only by the maximum length of the poll.	一回のポーリングで構成可能なフィールド数は、ポールの最大長にのみ制約される。
This variable length type S command is detailed in Table 8.11a.	<75>/S 可変長コマンドの詳細は表 8.11a を参照のこと。
The gaming machine ACKs or NACKs this message, as detailed in Table 7.4b on page 7-5.	ゲーム機はこのメッセージに ACK または NACK を返す(表 7.4b)。
Long poll 75 may be issued to a specific gaming machine address, or as a variable length type G global broadcast by setting the address to 00.	<75>は特定のゲーム機アドレスを指定して送信するか、またはアドレス 00 を指定して可変長タイプ G、グローバルブロードキャストメッセージとして送信する。
When long poll 75 is sent as a type G global broadcast, the gaming machine sets its values according to the poll but does not respond.	<75>をタイプ G、グローバルブロードキャストメッセージとして送信すると、ゲーム機はポールの指示に従って値をセットするがレスポンスは返さない。

8.11.1a Set AFT Receipt Data コマンド			
Address	1 binary	00-7F	Global broadcast or gaming machine address グローバルブロードキャスト、または EGM アドレス
Command	1 binary	75	Set AFT receipt data コマンド
Length	1 binary	02-nn	後続するバイト数; CRC を含まず
Data code	1 binary	nn	Code indicates data element type following(see Table 8.11.1b) 後続するデータエレメントのタイプを示すコード(8.11.1b 参照)
Data length	1 binary	nn	Length of data element following 後続するデータエレメントの長さ
Data	x bytes	???	Data element (see Table 8.11.1b) データエレメント(8.11.1b 参照)
...	variable	...	Additional data code/length/data elements 追加データコード/長さ/データエレメント

CRC	2 binary	0000-FFFF	16-ビット CRC
-----	----------	-----------	------------

8.11.1b トランザクション受領書のデータフィールド		
データコード (二進数)	説明書	データ
00	ロケーション	可変長 ASCII テキスト(最長 22)
01	アドレス 1	可変長 ASCII テキスト(最長 22)
02	アドレス 2	可変長 ASCII テキスト(最長 22)
10	イン-ハウス行 1	可変長 ASCII テキスト(最長 22)
11	イン-ハウス行 2	可変長 ASCII テキスト(最長 22)
12	イン-ハウス行 3	可変長 ASCII テキスト(最長 22)
13	イン-ハウス行 4	可変長 ASCII テキスト(最長 22)
20	デビット行 1	可変長 ASCII テキスト(最長 22)
21	デビット行 2	可変長 ASCII テキスト(最長 22)
22	デビット行 3	可変長 ASCII テキスト(最長 22)
23	デビット行 4	可変長 ASCII テキスト(最長 22)

Variable ASCII text data consists of a length byte followed by up to max ASCII bytes.	可変長の ASCII テキストデータは、バイト長に続く最長バイトまでの ASCII データで構成する。
Specifying a data code followed by a length byte of zero will cause the field to revert to any default value.	データコード(Data code) に続けてバイト長(Data length) にゼロを指定すると、そのフィールドはデフォルト値へ戻される。
To print a blank line for a specific field, set the ASCII text to one or more ASCII blanks (hex 20).	特定フィールドに空白を印刷するには、ASCII テキストとしてひとつ以上の ASCII 空白文字(x'20')をセットする。
8.11.2 Transaction Receipt Layout	8.11.2 トランザクション受領書のレイアウト
In the interest of providing consistent transaction receipts from all machines connected to a system, the following guidelines are recommended for receipt layout.	システムに接続したすべてのゲーム機に一貫性のあるトランザクション受領書を印刷させるため、受領書のレイアウトには次のガイドラインを適用することを推奨する。
Jurisdictional, language or other considerations may require receipts to be formatted differently from these guidelines.	行政当局の意向、言語、その他の考慮事項により受領書はこのガイドラインとは異なる様式とすることがありえる。
Please consult your systems provider for details.	詳細はシステムプロバイダへ照会のこと。
Following is documentation of each line of the receipt, and the source of the text.	以下、受領書の各行について記載すべき事柄とテキストのソースについて説明する。
Any line for which data has not been provided should	データのない印刷行は空白のままとすること。

be left blank.	
If a receipt is requested and data has not been provided for a required line, the transfer must be rejected.	受領書の印刷をリクエストしたが行データの無い場合、受領書の印刷は拒絶される。
Line 1: Location Source: Operator entry or long poll 75 data	1 行目: 所在地 ソース: (カジノ)オペレータによる入力データ、またはロングポール 75 のデータ;
Line 2: Address 1 Source: Operator entry or long poll 75 data	2 行目: 住所 1 ソース: (カジノ)オペレータによる入力データ、またはロングポール 75 のデータ;
Line 3: Address2 Source: Operator entry or long poll 75 data	3 行目: 住所 2 ソース: (カジノ)オペレータによる入力データ、またはロングポール 75 のデータ;
Line 4: Blank	4 行目: 空白
Line 5: Transfer description Source: Long poll 72 transfer type (see Table 8.11.2)	5 行目: 資金転送の説明 ソース: <72>/Transfer type (8.3d より)
Line 6: Transfer source/destination Source: Long poll 72 print data (ASCII text as received, or blank)	6 行目: 転送元/説明 ソース: <72>/Receipt data (8.3f) (受信したとおりの ASCII テキスト、または空白)
Line 7: Blank	7 行目: 空白
Line 8: Date and time Source: Long poll 72 print data, or date and time transfer completed if not specified by host	8 行目: 日時 ソース: <72>/Receipt data の印刷データ、またはホストの指定がないとき転送終了日時
Line 9: Blank	9 行目: 空白
Line 10: Asset number Source: Set in gaming machine	10 行目: アセット番号 ソース: ゲーム機にセットされているもの
Line 11: Blank (in-house) or POS ID (debit) Source: Debit = POS ID from long poll 73	11 行目: 空白(イン-ハウス)または POS ID(デビット) ソース: デビット= <73>/POS ID
Line 12: Patron name (in-house) or blank (debit) Source: In-house = long poll 72 print data (ASCII text as received, or blank)	12 行目: 顧客名(イン-ハウス)または空白(デビット) ソース: イン-ハウス= <72> の印刷データ(受信したとおりの ASCII テキスト、または空白)
Line 13: Patron acct# (in-house) or Debit card# (debit) Source: In-house = "Acct: " followed by long poll 72 print data Debit = "Acct: xxxxxxxxxxxx" followed by long poll 72 print data	13 行目: 顧客口座番号(イン-ハウス)またはデビットカード番号(デビット) ソース: デビット="Acct: xxxxxxxxxxxx"に続けて <72>の印刷データ
Line 14: Blank	14 行目: 空白
Line 15: Transaction ID Source: Long poll 72 transaction ID	15 行目: トランザクション ID ソース: <72>/Transaction ID
Line 16: Total cashable transfer amount Source: Descriptive text based on transfer type (see	16 行目: キャッシュャブル転送資金の合計 ソース: <72>/Transfer type (8.3d) をベースにした説明テキ

Table 8.11.2), followed by total of cashable and nonrestricted transfer amounts from long poll 72 response (leave line blank if total cashable amount is zero)	スト; 続けて<72>/res/Cashable+Nonrestricted (この資金合計がゼロのときは行を空白のままにしておく)
Line 17: Restricted transfer amount (in-house) or blank (debit) Source: In-house = descriptive text based on transfer type (see Table 8.11.2), followed by restricted transfer amount from long poll 72 response (leave line blank if restricted amount is zero)	17 行目: 制限付き転送資金(イン-ハウス)または空白(デビット) ソース: イン-ハウス=<72>/Transfer type (8.3d)をベースにした説明テキスト; 続けて<72>/resl/Restricted amount (ゼロのときは行を空白のままにしておくこと)
Line 18: Blank (in-house) or transaction fee (debit) Source: Debit = "Transaction Fee" followed by long poll 72 print data, or blank	18 行目: 空白(イン-ハウス)またはトランザクション料(デビット) ソース: デビット="Transaction Fee"に続けて<72>/Receipt data: (8.3f, 42 の印刷データ)、または空白
Line 19: Account balance (in-house) or total debit (debit) Source: In-house = "Acct Bal" followed by sum or difference of long poll 72 print data and total transfer amount, or blank Debit = "Total Debit" followed by long poll 72 print data, or calculated total (debit transfer amount plus fee) if total is not provided but transaction fee is provided, or blank	19 行目: 口座残高(イン-ハウス)または借り方合計(デビット) ソース: イン - ハウス ="Acct Bal" に 続 け て <72>/Cashable+Restricted+Nonrestricted の合計または差分/Receipt data: (8.3f, 42 の印刷データ)、または空白 デビット="Total Debit"に続けて<72>/Receipt data: (8.3f, 42 の印刷データ); 合計データがなくトランザクション料があるときは算出した合計(デビット転送資金額+トランザクション費用)、または空白
Line 20: Blank	20 行目: 空白
Line 21: In-house text 1 (in-house) or debit text 1 (debit) Source: Long poll 75 data (ASCII text as received, or blank)	21 行目: イン-ハウス テキスト 1(イン-ハウス)またはデビット テキスト 1(デビット) ソース: <75>/Data: (受信した ASCII テキスト、または空白)
Line 22: In-house text 2 (in-house) or debit text 2 (debit) Source: Long poll 75 data (ASCII text as received, or blank)	22 行目: イン-ハウス テキスト 2(イン-ハウス)またはデビット テキスト 2(デビット) ソース: <75>/Data: (受信した ASCII テキスト、または空白)
Line 23: In-house text 3 (in-house) or debit text 3 (debit) Source: Long poll 75 data (ASCII text as received, or blank)	23 行目: イン-ハウス テキスト 3(イン-ハウス)またはデビット テキスト 3(デビット) ソース: <75>/Data: (受信した ASCII テキスト、または空白)
Line 24: In-house text 4 (in-house) or debit text 4 (debit) Source: Long poll 75 data (ASCII text as received, or blank)	24 行目: イン-ハウス テキスト 4(イン-ハウス)またはデビット テキスト 4(デビット) ソース: <75>/Data: (受信した ASCII テキスト、または空白)

8.11.2 転送説明テキスト			
転送 タイプ (二進数)	転送の説明(5 行目)	キャッシュブル資金合 計ラベル (16 行目)	制限付き資金額ラベル (17 行目)
00	TRANSFER TO GAME (EGM へ転送)	Cash In	Promo In
20	TRANSFER TO GAME (EGM へ転送)	Cash Ticket	Promo Ticket
40	DEBIT CARD WITHDRAWAL (デビットカード引落し)	Debit In	
60	DEBIT CARD WITHDRAWAL (デビットカード引落し)	Debit Ticket	
80	TRANSFER FROM GAME (EGM から転送)	Cash Out	Promo Out
90	TRANSFER FROM GAME (EGM から転送)	Cash Out	

8.11.3 Sample Transaction Receipts	8.11.3 トランザクション受領書のサンプル
Following are some example transaction receipts.	次はトランザクション受領書のサンプルである。
AFT Transfer To Gaming Machine	ゲーム機への AFT 転送

```

1  LUCKY LARRY'S CASINO
2  777 ADRIAN WAY
3  RENO, NV 89511
4
5  TRANSFER TO GAME
6
7
8  10/15/2001  11:16:32
9
10 EGM 123456
11
12 Freddy Reelspinner
13 Acct: 615902814
14
15 12345678901234567890
16 Cash In      $180.00
17 Promo In     $20.00
18
19
20
21 In-house text line 1
22 In-house text line 2
23 In-house text line 3
24 In-house text line 4

```

AFT Transfer From Gaming Machine	ゲーム機からの AFT 転送
----------------------------------	----------------

```

1  LUCKY LARRY'S CASINO
2  777 ADRIAN WAY
3  RENO, NV 89511
4
5  TRANSFER FROM GAME
6
7
8  10/15/2001  12:34:56
9
10 EGM 341256
11
12 Johnny W. Jackpot
13 Acct: 777-12345-6789
14
15 23456789012345678901
16 Cash Out     $1234.50
17
18
19 Acct Bal      $54321.25
20
21 In-house text line 1
22 In-house text line 2
23 In-house text line 3
24 In-house text line 4

```


Debit Card Withdrawal	デビットカードによる引き落とし
-----------------------	-----------------

```

1  LUCKY LARRY'S CASINO
2  777 ADRIAN WAY
3  RENO, NV 89511
4
5  DEBIT CARD WITHDRAWAL
6  FROM PRIMARY ACCOUNT
7
8  10/15/2001  14:13:12
9
10 EGM 456123
11 POS 2105439876
12
13 Acct: xxxxxxxxxxxxx1248
14
15 13579246809753186420
16 Debit Ticket   $500.00
17
18 Transaction Fee $1.75
19 Total Debit    $501.75
20
21 Debit text line 1
22 Debit text line 2
23 Debit text line 3
24 Debit text line 4

```

Debit Registration Report	デビット登録レポート
---------------------------	------------

```

1  LUCKY LARRY'S CASINO
2  777 ADRIAN WAY
3  RENO, NV 89511
4
5  REGISTRATION REPORT
6
7
8  05/15/2001  08:09:10
9
10 EGM 456123
11 POS 2105439876
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21 Debit text line 1
22 Debit text line 2
23 Debit text line 3
24 Debit text line 4

```

8.12 Set Custom AFT Ticket Data	8.12 カスタム AFT チケットデータのセット
The type S long poll 76, Set Custom AFT Ticket Data, provides support for custom text and graphics on tickets generated using the AFT transfer to ticket	<76>/S (8.12a, AFT カスタムチケットデータをセット) は、<72>/Transfer type: 20,40 (8.3d,チケットへ転送) を使って作成するチケットのカスタムテキストとグラフ

functionality.	イックスをサポートする。
The host may set custom text and graphics for AFT tickets, while leaving standard text in place for tickets generated due to normal cashout activity.	通常のキャッシュアウトでチケットを作成するとき、ホストは AFT チケットのカスタムテキストとグラフィックスをセットする一方、標準テキストは所定の位置にセットしたままにしておく。
The host may use long poll 76 to specify custom data elements for tickets that are printed as a result of an AFT transfer to ticket.	AFT チケット転送によりチケットを印刷するとき、ホストは<76>を使ってカスタムデータエレメントを指定する。
The variable length long poll 76 command is detailed in Table 8.12a.	<76>可変長のロングポールの詳細は表 8.12a 参照。

8.12a Set Custom AFT Ticket Data コマンド			
Address	1 binary	01-7F	EGM のアドレス
Command	1 binary	76	Set custom AFT ticket data コマンド
Length	1 binary	01-nn	後続するバイト数; CRC を含まず
Function	1 binary	nn	00 = set data elements (or interrogate only, if no data elements specified) 00=データエレメントをセット (データエレメントの指定がないときは照会のみ)
Data code	1 binary	nn	Code indicates data element type following (see Table 8.12c) 後続するデータエレメントのタイプを示すコード(8.12c 参照)
Data length	1 binary	nn	Length of data element following 後続するデータエレメントの長さ
Data	x bytes	???	Data element (see Table 8.12c) データエレメント(8.12c 参照)
...	variable	...	データエレメント(8.12c 参照)
CRC	2 binary	0000-FFFF	16-ビット CRC

The gaming machine responds with a list of currently configured elements as detailed in Table 8.12b.	ゲーム機は<76>/res/Data codes で、現在構成済みのエレメントのリストを返す(8.12b)。
--	--

8.12b Set Custom AFT Ticket Data コマンドのレスポンス			
Address	1 binary	01-7F	EGM のアドレス
Command	1 binary	76	Set custom AFT ticket data コマンド
Length	1 binary	00-nn	後続するバイト数; CRC を含まず
Data codes	n binary	??	Codes for each custom data element currently configured, if any (see Table 8.12c) 現在構成済みのカスタムデータエレメントがあるときそのコード(8.12c 参照)

CRC	2 binary	0000-FFFF	16-ビット CRC
-----	----------	-----------	------------

8.12c チケットのデータエレメント		
データコード (二進数)	説明	データ
00	カスタム AFT ロケーション	可変長 ASCII テキスト(最長 40)
01	カスタム AFT アドレス 1	可変長 ASCII テキスト(最長 40)
02	カスタム AFT アドレス 2	可変長 ASCII テキスト(最長 40)
03	カスタム AFT グラフィックスセクタ	可変長 ASCII テキスト(最長 40)
10	カスタム AFT チケットタイトル	可変長 ASCII テキスト(最長 40)

A gaming machine must maintain the data sent using long poll 76 in non-volatile memory.	ゲーム機は<76>/Data codes で取得したデータを不揮発メモリ内で管理すること。
Variable ASCII text data consists of a length byte followed by the corresponding number of ASCII bytes.	可変長 ASCII テキストデータは、長さバイト(1 バイト)に続くバイト数の ASCII 文字列で構成する。
Specifying a data code followed by a length byte of zero will cause the selected element to be cancelled, or unset.	データコードに続く長さバイトをゼロにすると、選択されたエレメントは取り消され、セットされない。
To set a blank line for a specific element, set the ASCII text to one or more ASCII blanks (hex 20).	特定エレメントに空白行をセットするには、ASCII テキストにひとつ以上の ASCII 空白文字(x'20')をセットする。
All custom elements may be cancelled by setting the function code to 80 and omitting the remaining fields.	<76>/Function: 80 (8.12a, 全データをクリア)/残りフィールドを省略; を送信することにより、カスタムエレメントはすべて取り消すことができる。
If a gaming machine receives a function code it does not support, it will ignore any data for that function code.	<76>/Function: nn でサポートしていないファンクションコードを受信すると、当該ファンクションコードのデータはすべて無視する。
The gaming machine response will indicate which elements, if any, are currently set.	<76>/res/Data codes (8.12b) は現在どのデータエレメントがセットされているか(存在時)を示している。
The response includes a list of all codes from Table 8.12c for the elements that currently have data assigned to them.	<76>/res/Data codes には現在設定済みデータのあるエレメントのコード(8.12c)のリストを返す。
If no elements are currently set, the response will have a length of zero.	現在セットされているエレメントがないとき、<76>/res/Lengh: 00 (長さゼロ) となる。
When the host requests an AFT transfer to ticket using long poll 72, it indicates that custom ticket data should be used on the ticket by setting the Transfer Flags bit 5 to one.	ホストがチケットへ転送をリクエストするとき TransferFlags ビット 5 をセットすることにより (<72>/Transfer type: 20,60 (8.3d)/Transfer flags: ビット 5=1)、チケットにカスタムデータを使うことを指示する。

If bit 5 is set to zero, the standard or default ticket data will be used.	<72>/Transfer type: 20,60/Transfer flags: ビット 5=0 とセットすると、標準チケットまたはデフォルトチケットのデータが使われる。
If bit 5 is set to one, the following rules must be observed when printing the AFT ticket.	<72>/Transfer type: 20,60/Transfer flags: ビット 5=1 をセットしたときは、AFT チケット印刷時に次の規則に従うこと。
For each data element that can be set using long poll 76, if a custom parameter has been set, that parameter is used.	<76>/Data codes でセットできる各データエレメントに、カスタムパラメータがセット済みのときはそのセット済みパラメータを使用する。
If no custom parameter has been set, the corresponding standard parameter is used.	カスタムパラメータがセット済みでないとき、対応する標準パラメータを使用する。
If no standard parameter has been set, the gaming machine's default or operator-entered parameter will be used.	標準パラメータがセットされていないとき、ゲーム機のデフォルトまたは(カジノ)オペレータの設定済みパラメータを使用する。
The custom graphics selector is passed to the printer in the format provided for by the communications interface between the gaming machine and the printer.	カスタム グラフィックス セレクタは、ゲーム機とプリンタ間の通信インタフェース用に提供されているフォーマットでプリンタへ引き渡される。
The specific effect of any graphics selector is entirely dependent on the printer firmware.	グラフィックス セレクタ固有の効果は、すべてプリンタのファームウェアに依存して決まる。
One anticipated use is to instruct the printer to print custom graphics on a ticket, such as a birthday cake and balloons.	誕生日ケーキやバルーンなど、カスタムグラフィックスをチケットへ印刷させるなどの用途が考えられる。
However, because the interpretation of the graphics selector is left to the printer firmware, neither the SAS protocol nor the gaming machine need be concerned with the actual meanings of these parameters.	ただしグラフィックスセレクタの解釈はプリンタのファームウェアに任されるため、SAS プロトコルまたはゲーム機のどちらもこれらパラメータの実際の意味については考慮する必要がない。
The custom ticket title is printed on the tickets where text such as "CASHOUT TICKET" is printed on normal cashout tickets.	カスタムチケットのタイトルは、"CASHOUT TICKET" などのテキストを印刷済みの通常のキャッシュアウトチケットに印刷される。
Please use caution in setting this string, that the promotional or cashable nature of the specific ticket is clearly indicated.	この文字列は、特定のチケットがプロモーション用かキャッシュブルかを明示することになるので、慎重にセットすること。
A gaming machine will indicate that it supports custom ticket data in its long poll 74 response by setting AFT Status bit 2 to one.	ゲーム機は、<74>/res/AFT status: ビット 2=1 をセットすることにより、カスタムチケットデータのサポートを提示する。