

[SAS6.02] 14 章 目 次
(2019/09/27 19:25)

14 章 ジャックポット ハンドペイのリセット方法	14-2
14.1 アテンダントの執行権限	14-3
14.2 ジャックポット ハンドペイリセット機能をイネーブルにする	14-4

SECTION 14 JACKPOT HANDPAY RESET METHODS	14 章 ジャックポット ハンドペイのリセット方法
In many gaming jurisdictions there is a win threshold where all wins from a single game that exceed the threshold must be reported.	ゲームにかかわる行政当局の多くでは、入賞しきい値が設定されていて、ひとつのゲームサイクルで発生するすべての入賞賞金のうち、しきい値を越えるものはレポートすることになっている。
Gaming machines typically have a configurable 'handpay', or, 'jackpot' limit that allows an attendant to configure this limit as needed based on a particular gaming jurisdiction's win threshold.	ゲーム機には一般に、構成可能な'ハンドペイ'上限、または'ジャックポット'上限があり、特定の行政当局の定めた入賞しきい値に基づいて、アテンダントが条件値を構成できるようになっている。
For high denomination gaming machines, this win threshold often results in wins of only several credits being hand paid.	デノミの高いゲーム機の場合、この入賞しきい値では、わずかなクレジットの入賞でもハンドペイする結果となる。
For example, a gaming machine with a \$100.00 denomination in a gaming jurisdiction where the win threshold is \$1,200.00 would require handpays for all wins of 12 or more credits.	たとえばデノミが\$100.00 のゲーム機は、入賞しきい値を\$1,200.00 と設定したゲーム行政当局内で稼働すると、12 クレジット以上のすべての入賞についてハンドペイが必要となる。
To reduce the number of attendant payouts on these high denomination gaming machines, an alternate method of resetting handpays has been developed.	このように高いデノミのゲーム機でアテンダントによるペイアウト回数を削減するため、ハンドペイを代替的にリセットする方法が開発されている。
Under this new method, the gaming machine still enters a handpay condition for wins that exceed the win threshold and an attendant is still required to reset the gaming machine.	この新しい方法でも、ゲーム機はやはり入賞しきい値を越える当選についてのハンドペイ条件を開始し、アテンダントもゲーム機をリセットする必要がある。
However, before the gaming machine jackpot handpay condition is reset, the player can opt to have it reset onto the gaming machine credit meter rather than be paid by the attendant.	ただし、ゲーム機のジャックポットハンドペイ条件がリセットされる前に、プレイヤーはアテンダントによるハンドペイを待たず、(ジャックポットをハンドペイする代わりに) ゲーム機のクレジットメータへリセット(CR メータへ加算)することができる。
To reset a jackpot handpay to the gaming machine credit meter, the attendant first must obtain authorization before filling out a credit receipt for the player.	ジャックポットのハンドペイでゲーム機のクレジットメータをリセットするには、まずアテンダントがプレイヤーの受領すべきクレジットを記入する前に、リセットする権限を取得しなくてはならない。
Once authorization has been obtained and the required paperwork has been completed, the handpay condition is reset.	アテンダントはリセット権限を取得し、所定の書類手続きを終了したら、ハンドペイ条件をリセットする。
If the jackpot handpay cannot be reset to the credit meter, the attendant will not be given authorization and therefore must proceed with the standard jackpot handpay procedures.	ジャックポットのハンドペイ額でクレジットメータをリセットできない場合、アテンダントはリセット権限を取得できず、したがって標準のジャックポット ハンドペイ手順を進めなくてはならない。

14.1 Attendant Authorization	14.1 アテンダントの執行権限
When a jackpot handpay condition occurs on a gaming machine, it checks the win against the upper jackpot limit.	ゲーム機はジャックポット ハンドペイ条件が発生したら、入賞額とジャックポットの上限を対比してチェックする。
The upper jackpot limit provides an upper limit for jackpot handpays to be eligible to be reset to the credit meter.	ジャックポット上限は、ジャックポットのハンドペイ額でクレジットメータをリセットするときの上限値となる。
Any win that is greater than or equal to this limit is not eligible to be reset to the credit meter.	入賞金がこの上限値以上のとき、その額でクレジットメータをリセットすることはできない。
If the win is not greater than or equal to the upper jackpot limit, the gaming machine then determines whether or not it can add the win to the current credit amount without exceeding the gaming machine credit limit.	入賞額がジャックポット上限値以下のとき、ゲーム機は当該入賞額を現在のクレジットへ加算するとクレジット上限を越えてしまうか否かを判定する。
Any single win that when added to the current credit amount would exceed the gaming machine credit limit is not eligible to be reset to the credit meter.	単独の入賞(シングルウィン)額を現在のクレジットに加算したときゲーム機のクレジット上限を越えてしまう場合、その単独の入賞額でクレジットメータをリセットすることはできない。
Jackpot handpays that are determined to be eligible for a reset to the credit meter are reported to the host by loading the Reset ID field with a 01 in the gaming machine response to the 1B long poll (see page 7-12).	ジャックポットハンドペイがクレジットメータのリセットに使えると判定されると、<1B>/res/Reset ID:01 でホストへレポートする。
Ineligible jackpot handpays and handpays that have already been reset are reported to the host by loading the Reset ID field with 00.	不適格なジャックポットハンドペイ、およびリセット済みのジャックポットは<1B>/res/Reset ID:00 でホストへレポートする。

7.8 Send Handpay Information Long Poll コマンドのレスポンス			
Address	1 binary	01-7F	応答を返す EGM のアドレス
Command	1 binary	1B	Send handpay information コマンド
Progressive Group	1 binary	00-FF	Progressive group of the highest contributing progressive win for the handpay, if any 00 = Stand alone, non, or linked progressive 01-FF = Host controlled progressive ハンドペイするプログレシブ賞金へ最も貢献したプログレシブグループ(存在時); 00=スタンドアロン、なし、またはリンクしたプログレシブ; 01-FF=ホストの管理下にあるプログレシブ
Level	1 binary	0-20, 40,80	Level of the highest contributing progressive win for the handpay, if any (01 = highest, 20 = lowest) 00 = Non progressive win amount 40 = Non-progressive top win amount (optional) 80 = Cancelled credits amount ハンドペイするプログレシブ賞金へ最も貢献したプログレシブレベル(存在時; 01=最高、20=最低); 00=プログレシブ以外の賞金額;

			40=プログレシブ以外の最高賞金額(オプション); 80=キャンセルクレジットの金額
Amount	5 BCD	XXXXXX	Total amount of the handpay. ハンドペイの合計金額。 If any portion of the handpay is from a progressive win, the group and level are set according to the highest progressive contributor and the amount is in units of cents. ハンドペイの一部がプログレシブ賞金であるとき、最もプログレシブに貢献したグループおよびレベルをセットする; 金額はセント単位。 If no portion of the handpay is from a progressive win, the amount is in SAS accounting denom units. プログレシブ賞金の一部をハンドペイしないとき、金額は SAS アカウンティングデノミ単位となる
Partial pay	2 BCD	0000-9999	Any partial amount paid prior to the jackpot handpay in SAS accounting denom units. ジャックポットのハンドペイに先立ち払い出された金額; SAS アカウンティングデノミ単位
Reset ID	1 binary	00-01	Available reset methods 00 – Only standard handpay reset is available 01 – Handpay reset to the credit meter is available 使用可能なリセット方法; 00- 標準ハンドペイリセットのみ可能; 01- クレジットメータへのハンドペイによるリセットが可能
Unused	10	0	予約済み
CRC	2 binary	0000-FFFF	16ビット CRC

When the host receives the handpay jackpot pending exception from the gaming machine, it issues the 1B long poll to obtain the handpay information.	ホストは(p)Exc/51 (Handpay is pending) を受信すると、<1B>/R (7.8)を送信してハンドペイ情報を取得する。
When the attendant on the gaming floor requests authorization to reset the handpay to the gaming machine credit meter, the host attendant may use the reported Reset ID to determine whether or not to enable a jackpot handpay reset method and authorize the handpay request.	フロアのアテンダントがゲーム機のクレジットメータにハンドペイをリセットする権限をリクエストすると、ホスト側アテンダントはレポートされたリセット ID を参照して、ジャックポットハンドペイのリセット機能をイネーブルにするか否かを判断し、当該ハンドペイリクエストの執行権を与える。
14.2 Enabling Jackpot Handpay Reset Methods	14.2 ジャックポット ハンドペイリセット機能をイネーブルにする
Before the reset jackpot handpay to the credit meter request can be authorized by the host attendant, the appropriate jackpot handpay reset method must be enabled on the gaming machine.	ホスト側アテンダントがジャックポットハンドペイでクレジットメータをリセットする要求を許可する (方式を運用する) ときは、事前にゲーム機側のジャックポットハンドペイのリセット機能をイネーブル状態にしない。
This is accomplished through the use of the type S long poll detailed in Table 14.2a.	リセット機能をイネーブルにするには、タイプ S のロングポール (A8: 表 14.2a) を使用する。

If SAS is not enabled to control the jackpot handpay reset method, long poll A8 will be ignored.	ジャックポットハンドペイのリセット機能を SAS 機能でイネーブルでないとき、ロングポール A8 は無視される。
--	--

14.2a Enable Jackpot Handpay Reset Method コマンド			
Address	1 binary	01-7F	EGM のアドレス
Command	1 binary	A8	Enable jackpot handpay reset method コマンド
Reset method	1 binary	00-01	00-標準ハンドペイ; 01-クレジットメータをリセット
CRC	2 binary	0000-FFFF	16-ビット CRC

The gaming machine response, detailed in Table 14.2b, contains a single byte acknowledgment code.	<A8>/res (表 14.2b) には 1 バイトの ACK code が含まれている。
If the host attempts to enable a reset method on a gaming machine when it is not in a handpay condition, it responds with acknowledgment code 02.	ホストが、ハンドペイ条件にないゲーム機のリセット機能をイネーブルにしようとする、ゲーム機は<A8>/res/ACK code: 02 (Not currently in a handpay condition: 現在、ハンドペイ条件ではない) を返す。
If the gaming machine is in a handpay condition but cannot comply with the host request, it responds with acknowledgment code 01.	ハンドペイ条件にあってもホストのリクエストに対応できないとき、ゲーム機は<A8>/res/ACK code: 01(Unable to enable reset method: リセット方法をイネーブルにできない)を返す。
If the gaming machine is able to comply with the host request, it responds with acknowledgment code 00.	ゲーム機は、ホストのリクエストに対応可能なとき、<A8>/res/ACK code:00 (Reset method enabled: リセット方法をイネーブルにした) を返す。

14.2b Enable Jackpot Handpay Reset Method コマンドのレスポンス			
Address	1 binary	01-7F	EGM のアドレス
Command	1 binary	A8	Enable jackpot handpay reset method コマンド
ACK code	1 binary	00-02	00 – Reset method enabled 01 – Unable to enable reset method 02 – Not currently in a handpay condition 00-リセットメソッドをイネーブル状態にした; 01-リセットメソッドをイネーブル状態にできない; 02-現在、ハンドペイ条件ではない
CRC	2 binary	0000-FFFF	16-ビット CRC

The enable jackpot handpay reset method long poll affects only the pending handpay.	<A8>/S (ジャックポットハンドペイのリセット方法をイネーブルにする) は、保留中のハンドペイだけに有効となる。
Once that handpay is reset, the gaming machine reverts back to its standard handpay reset method.	ジャックポットハンドペイをリセットすると、ゲーム機は標準のハンドペイリセット機能へ戻される。
Additionally, only a single jackpot reset handpay method can be active on a gaming machine at any given time.	またゲーム機でアクティブ状態になるジャックポットハンドペイのリセット機能は、同時にひとつだけとなる。
A gaming machine that has been configured to reset a jackpot handpay to its credit meter cannot perform a standard reset for that jackpot handpay unless another enable jackpot handpay reset method is received enabling the standard handpay reset method.	ジャックポットハンドペイでクレジットメータをリセットするように構成済みのゲーム機では、別の <A8> を受信し、標準ハンドペイのリセット機能がイネーブルになるまでジャックポットハンドペイの標準リセット機能は実行できない。
Note: Jackpot handpay resets to the credit meter are accounted for by the gaming machine in the coin out meter, not the jackpot meter.	注: ゲーム機はクレジットメータへリセットしたジャックポットハンドペイをジャックポットメータではなく、コイン-アウトメータで管理する。