

**[SAS6.02] 15 章 目 次**  
(2018/07/15 15:41)

15 章 キャッシュアウトの検証とチケットの換金.....	15-2
15.2 <7B> 改良済み有効期限チケットサポート .....	15-6
15.2 <7B> 拡張検証ステータス.....	15-7
15.3 <7C> 拡張チケットデータのセット .....	15-14
15.4 <7D> チケットデータのセット.....	15-16
15.5 <3D> キャッシュアウトチケット情報 .....	15-19
15.6 <4C> セキュア拡張検証 ID のセット.....	15-19
15.7 <57> 保留中のキャッシュアウト情報を要求.....	15-21
15.8 <58> 検証番号の受領.....	15-22
15.9 システム検証の実例 .....	15-23
15.9.1 例 1: ホストがキャッシュアウトチケットを検証する .....	15-23
15.9.2 例 2: キャッシュアウトチケットの検証をホストが拒絶する.....	15-24
15.10 <4D> 拡張検証情報.....	15-25
15.11 <70> チケット検証データを要求 .....	15-28
15.12 <71> チケット換金.....	15-29
15.13 <50> 検証メータ要求.....	15-35
15.14 標準検証のアルゴリズム.....	15-37
15.15 セキュア拡張検証のアルゴリズム.....	15-38

SECTION 15 VALIDATION AND TICKET REDEMPTION	15 章 キャッシュアウトの検証とチケットの換金
SAS provides support for three types of cashout validation; standard, secure enhanced and system.	SASはキャッシュアウトを検証する3つの検証機能モードとして、標準、セキュア拡張検証、システムの3種類をサポートしている。
Only one method of validation can be supported at any time.	キャッシュアウト検証モードは同時にひとつだけサポートされる。
Selection between validation modes may be provided by an operator setup option, most likely protected by a setchip or other secure access method.	検証モード間の選択はオペレータによるセットアップオプションで行い、セットチップまたはその他の安全なアクセス手段により確実に保護すること。
Standard validation provides for a gaming machine generated eight-digit (4 BCD) validation number.	標準検証モード時は、ゲーム機が8桁(4 BCD)の検証番号を生成する。
An example standard validation number algorithm is described in Section 15.14.	標準検証モードの検証番号生成アルゴリズムの例は15.14で説明する。
Standard validation lacks sufficient security to allow automatic redemption of a cashout ticket at a gaming machine.	標準検証モードには、ゲーム機がキャッシュアウトチケットを自動払い出しできる十分なセキュリティ機能が不足している。
To address the security and accountability requirements of modern Ticket In/Ticket Out systems, secure enhanced validation and system validation methods have been defined.	現代のチケット-イン/チケット-アウトに対するセキュリティおよびアカウントビリティ要件に対応するため、セキュア拡張検証モードおよびシステム検証モードが定義されている。
Secure enhanced validation places many of the security requirements on the gaming machine to allow more autonomous operation and support of handpay validation, whereas system validation places most of the responsibility for security on the host.	セキュア拡張検証モードは、ゲーム機が多くのセキュリティ機能を分担して、より自律的な稼働とハンドペイの検証を可能とする一方、システム検証モードはホスト側がセキュリティ機能のほとんどを実行する。
Because they share many polls and processes, secure enhanced validation and system validation are referred to collectively as enhanced validation.	セキュア拡張検証モードおよびシステム検証モードは多数のポーラとプロセスを共用するため、総称して拡張検証モードと呼んでいる。
Secure enhanced validation provides for a gaming machine generated 16-digit (8 BCD) validation number.	セキュア拡張検証モード時、ゲーム機は16桁(8 BCD)の検証番号を生成する。
The secure enhanced validation number algorithm is described in Section 15.12.	セキュア拡張検証モードの発番アルゴリズムは15.12参照。
To create this validation number, the gaming machine needs to maintain a gaming machine validation ID number and a validation sequence number in non-volatile memory.	セキュア拡張検証番号を生成するため、ゲーム機はゲーム機検証ID番号と検証順序番号を不揮発メモリ内に管理しなくてはならない。
The validation system ID for secure enhanced validation is always 00.	セキュア拡張検証モードの検証システムIDは必ず00となる。
Secure enhanced validation requires the gaming machine to disable itself and not allow game play until the gaming machine validation ID and starting	セキュア拡張検証モードでは、ホストがゲーム機検証IDと開始時の順序番号を構成するまで、ゲーム

sequence number have been configured by the host, unless handpay validation has been disabled.	機はハンドペイの検証がディセーブル状態であるときを除き、ゲーム機自身をディセーブル状態にしてゲームをプレイできないようにする。
A gaming machine enabled for secure enhanced validation that does not have a valid gaming machine validation ID and sequence number must report exception 3F (validation ID not configured) at power-up, and every fifteen seconds until configured.	セキュア拡張検証モードがイネーブル状態で、有効なゲーム機検証 ID と順序番号を持たないゲーム機は、電源オン時、および構成済みになるまで 15 秒間隔で <b>pExc/3F</b> (検証 ID が構成されていない) を発行すること。
System validation allows the host to provide a 16-digit (8 BCD) validation number plus a 2-digit (1 BCD) non-zero validation system ID for cashout tickets at the time of the cashout.	システム検証モード時、ホストは 16 桁(8 BCD)検証番号に 2 桁(1 BCD)をプラスしたゼロ以外の検証システム ID を、キャッシュアウト時にキャッシュアウトチケットへ供給する。
With system validation enabled, a gaming machine will issue exception 57, system validation request, when a cashout requiring validation is pending, and wait up to ten seconds for the host to provide a validation number.	システム検証モードがイネーブル状態で、検証の必要なキャッシュアウトが保留になっているとき、ゲーム機は <b>pExc/57</b> (システム検証リクエスト) を発行し、ホストが検証番号を供給するまで最大 10 秒間、待機する。
The gaming machine reissues exception 57 every 800 milliseconds while waiting, until it receives a long poll 57(R/send pending cashout info) or 58(S/receive validation number).	この待機中、ゲーム機は< <b>57</b> >(キャッシュアウト保留中の情報を送信)または< <b>58</b> >(検証番号を受信)を受信するまで、800ms ごとに <b>pExc/57</b> を再発行する。
When a gaming machine prints a cash out ticket or a handpay or jackpot receipt, it reports exception 3D (a cash out ticket has been printed).	ゲーム機は、キャッシュアウトチケットまたはハンドペイ受領書あるいはジャックポット受領書を印刷するとき、( <b>p</b> )Exc/3D (キャッシュアウトチケット印刷済み) を発行する。
Secure enhanced validation also allows that the gaming machine validate handpays where no receipt is printed.	セキュア拡張検証モード時、ゲーム機は受領書を印刷しないでハンドペイを検証することもできる。
If a validated handpay does not result in a receipt being printed, such as with hopper-only machines, the gaming machine will report exception 3E (handpay has been validated) after the handpay has been reset.	ホッパだけを装備したゲーム機などでハンドペイを検証した結果、受領書を印刷しないとき、ゲーム機はハンドペイをリセット後に( <b>p</b> )Exc/ 3E (ハンドペイ検証済み) を発行する。
A gaming machine must never report both exception 3D and exception 3E for the same handpay event.	ゲーム機は同一ハンドペイイベントに対して、( <b>p</b> )Exc/3D(キャッシュアウトチケット印刷済み)と( <b>p</b> )Exc/3E (ハンドペイ検証済み) の両方をレポートしないこと。
Note that for all intents and purposes, exceptions 3D and 3E are functionally equivalent.	( <b>p</b> )Exc/3D と( <b>p</b> )Exc/ 3E の機能はあらゆる意味で同じであることに注意。
The host should use the data from long poll 4D(send enhanced validation info) to determine the validation type.	ホストは< <b>4D</b> > (15.10a)で取得したデータを使って検証タイプを判定する。
It is important to understand the difference between a cash out ticket and a handpay receipt.	キャッシュアウトチケットとハンドペイ受領書の相違点を理解することが重要。
A cash out ticket is printed and delivered directly to a	キャッシュアウトチケットは印刷後、直接、プレイヤーへ

player.	渡される。
For the purposes of metering, the ticket is the cash out.	メータリングの目的からは、このチケットはキャッシュアウト用途のチケットである。
A handpay receipt is printed when an attendant resets a jackpot or cancelled credit handpay.	ハンドペイ受領書は、アテンダントがジャックポットあるいはキャンセルクレジットによるハンドペイをリセットしたときに印刷する。
The receipt is not the cash out, the handpay is the cash out, and is metered the same regardless of whether a receipt is printed or not.	ハンドペイ受領書はキャッシュアウト用途ではなく、ハンドペイはキャッシュアウト用途であり、受領書を印刷するか否かに関係なく共にメータへ記録される。
The option of whether or not a gaming machine prints a handpay receipt, and how a receipt is used, is up to the operator and/or the jurisdiction.	ゲーム機にハンドペイ受領書を印刷するか否か、また受領書の用途をどう設定するかは、(カジノ)オペレータおよび/または行政当局が決める事柄である。
System validation does not support jackpot or handpay receipts, or handpay validation, since a handpay must be allowed to occur whether the system is able to validate it or not.	システム検証モード時はジャックポット/ハンドペイ受領書、あるいはハンドペイ検証機能をサポートしない。システムが検証できるか否かにかかわらず、ハンドペイは実行できなくてはならないためである。
If a sequential ticket number is printed on a ticket or receipt, do NOT use the secure enhanced validation sequence number provided by the host.	チケットまたは受領書に順序番号を印刷するときは、ホストの供給するセキュア拡張検証モードの順序番号を使わないこと。
The gaming machine must maintain its own sequence number for this purpose.	ゲーム機は順序を示す目的のため、独自の順序番号を管理すること。
For a gaming machine to support secure enhanced validation, it must maintain a circular buffer of ticket/receipt/handpay validation records for at least five and not more than 31 cash out tickets, handpay receipts and/or handpays.	ゲーム機がセキュア拡張検証モードをサポートするときは、キャッシュアウトチケット/ハンドペイ受領書、および/またはハンドペイのチケット/受領書/ハンドペイ検証レコードを最小 5 つから 31 を越えない数の範囲で保存する循環バッファを管理すること。
Buffer positions are numbered, starting with one, to enable the host to re-acquire previously read validation records.	バッファ位置には 1 から始まる番号を付けて、読み出し・保存済みの検証レコードをホストが再取得できるようにすること。
Initially, the first record is put in buffer position number one, and the buffer is then filled sequentially.	最初、第一レコードはバッファ位置番号 1 のバッファへ格納し、順次、レコード順とバッファ位置を一致させてバッファへ保存する。
When the buffer is full, each new record overwrites the oldest record.	バッファが一巡して一杯になったら、新しいレコードで最旧レコードを上書きする。
The gaming machine must disable itself before the buffer becomes full of records that have not been read by the host in order to prevent loss of validation information.	ゲーム機はホストが読み込んでいないレコードでバッファ一杯になる前に、ゲーム機自体をディセーブル状態にして検証情報の喪失を防止すること。
If it is possible for the player to cash out while the gaming machine is disabled, the disable must occur while there is still room in the buffer for all final cash out records.	ゲーム機がディセーブル状態でもプレイヤーがキャッシュアウト可能な場合は、バッファに最後のキャッシュアウトレコードをすべて格納する余地がある間に、当該ゲーム機をディセーブル状態にすること。

When operating in secure enhanced validation mode, if the link is down (see Section 4.3) or any unread validation records remain in the validation buffer for more than 10 seconds, the gaming machine may not use the printer to print cashout tickets for the player.	セキュア拡張検証モードで稼働中、リンクがダウンするか(4.3 参照)または読み出していない検証レコードが検証バッファ内に 10 秒以上残留するとき、当該ゲーム機はプリンタを使ってプレイヤ用のキャッシュアウトチケットを印刷しないこと。
In this way only jackpot and handpay events, with or without receipts, will need to be validated.	この方法により、受領書の有無にかかわらず、ジャックポットイベントとハンドペイイベントだけを検証する。
System validation utilizes the same buffer mechanism as secure enhanced validation.	システム検証モードはセキュア拡張検証モードと同じバッファメカニズムを利用する。
However, because jackpot and handpay events do not require validation, and cashout tickets will not be printed when unread validation records remain in the buffer, it is reasonable to expect there would never be more than one unread record in the buffer.	ただしジャックポットおよびハンドペイの両イベントは検証不要であり、読み出し前の検証レコードがバッファ内に残存しているときはキャッシュアウトチケットを印刷しないため、バッファ内に残る読み出し前の検証レコードは 1 つだけと考えるのが妥当である。
For the validation controller, exceptions 3D and 3E are priority exceptions, and must not be inserted in the exception queue. (3D:3E type=P/Q)	検証コントローラにとり 3D (A cash out ticket has been printed)と 3E (A handpay has been validated)は優先順の高い pExc/3D, pExc/3E であり、エクセプションキューには格納しない。
The gaming machine must reissue the 3D or 3E exception to the validation controller every fifteen seconds as long as unread records remain in the validation buffer.	ゲーム機は、読み出し前のレコードが検証バッファ内に残留している限り、検証コントローラへ 15 秒間隔で pExc/3D, pExc/3E を再発行すること。
If the gaming machine is also communicating to a SAS host that is not the validation controller, exceptions 3D and 3E are treated as normal exceptions, and are inserted into the exception queue for that host once for each associated event.	ゲーム機が検証コントローラでない SAS ホストとも通信中のとき、3D と 3E は通常の Exc/3D, Exc/3E として扱われ、各イベントが発生するたびに当該ホスト向けのエクセプションキューへ挿入される。
Validation records are not buffered for the non-validating host.	検証ホスト以外るとき、検証レコードはバッファへ格納されない。
Only the most recent validation amount is available.	直近の検証金額だけが参照可能となる。
SAS also provides a method to redeem tickets that have been printed by a gaming machine that supports secure enhanced or system validation.	SAS は、セキュア拡張検証モードまたはシステム検証モードをサポートするゲーム機で印刷したチケットを換金する手段も提供する。
Ticket redemption is not supported in conjunction with standard validation.	チケットの換金機能は、標準検証モードではサポートしない。
Gaming machines that support secure enhanced or system validation must also support a 40 ms polling rate.	セキュア拡張検証モードまたはシステム検証モードをサポートするゲーム機は、ポーリングレート 40ms もサポートすること。
Due to the time-critical nature of ticket redemption, the host is not required to wait 40 ms to respond to a priority exception, provided that poll is the next poll following the priority exception response.	チケット換金機能はスピードが重視される性格上、発行された pExc に対応して送信したポールであるとき、ホストは 40ms 間待機せずに pExc に応答してもよい。

Extended validation support provides enhancements to better support restricted and nonrestricted promotional tickets under secure enhanced and system validation.	機能強化検証サポート機能は、セキュア拡張検証モードおよびシステム検証モード時、制限付き/制限なしプロモーションチケットをよりの確にサポートする。
Extended validation support includes improved ticket expiration support and pool IDs for restricted promotional credits.	機能強化検証サポート機能は、チケットの有効期限サポート機能および制限付きプロモーションクレジットのプール ID 機能が改良されている。
Extended validation status is available using long poll 7B, and extended ticket data may be set using long poll 7C.	機能強化検証ステータスは<7B> (拡張検証ステータス)を使って取得し、機能強化チケットデータは<7C>(拡張チケットデータをセット)を使って設定する。
Long poll A0, Send Enabled Features, can be used to determine if a gaming machine is operating in standard, secure enhanced or system validation mode, if it supports ticket redemption, and if it supports validation extensions.	<A0>(7.14b、イネーブル状態の機能を送信)は、<A0>/res/Features1:7654xxxx: のビット 4 で機能拡張検証機能をサポートしているかを、ビット 6-5 で検証モード(00=標準モード/なし; 01=システム; 10=セキュア拡張検証; 11=予約済み)を、ビット7でチケット換金機能をサポートしているかの判定に使う。
15.1 Improved Ticket Expiration Support	15.2 <7B> 改良済み有効期限チケットサポート
Extended validation support provides improved functionality for setting and reporting ticket expiration values.	機能拡張検証サポート機能は、チケットの有効期限値をセットしレポートする機能が改良されている。
Using long poll 7B, the host can set the expiration to be used for cashable tickets and handpay receipts to "n" days using a 2 byte BCD field, allowing expiration values of greater than 255 days.	ホストは<7B>/Cashable ticket & receipt expiration を使って、キャッシュابلチケットおよびハンドペイ受領書に有効期限 "n" 日(2BCD; nnnn)をセットし、255 日を超える有効期限を設定することができる。
A separate default expiration for restricted tickets may also be set to "n" days using a separate 2 byte BCD field in long poll 7B.	また他に<7B>/Restricted ticket & receipt expiration を使うことで、制限付きチケットにデフォルト時の有効期限"n"日を設定できる。
--- 15-3	
When redeeming a restricted ticket, the host may override the default restricted ticket expiration by providing an expiration to use for the specific restricted amounts as part of the redemption poll.	制限付きチケットを換金するとき、ホストは<71>/Transfer code: 01 (15.12c, 制限付き資金)/Restricted expiration: 4BCD ; (制限付き資金のうち <b>特定額について</b> 有効期限を指定) を使って制限付きチケットのデフォルト時の有効期限を無効にすることができる。
Whenever the credit meter has no restricted amounts, the gaming machine reverts to the default expiration.	クレジットメータに制限付き資金メータがないとき、ゲーム機は有効期限をデフォルトの有効期限へ戻し直す。
The specific expiration is set using a 4 byte BCD field appended to the long poll 71 command.	特定の満了日を指定するには、<71>/Transfer code: 01 (15.12c, 制限付き資金)/Restricted expiration: 4BCD でセットする。
The expiration may be set to "n" days or to a specific date.	有効期限は"n"日形式または特定の日付をセットする。
The field will either be MMDDYYYY or 0000NNNN	有効期限フィールドの形式は MMDDYYYY また



days.	は 0000NNNN(日)のどちらかを使う。
It can be set to 00000000, or omitted, to specify the default expiration.	デフォルトの有効期限を設定するには 00000000 を指定するか省略する。
The expiration date is not evaluated when the ticket is redeemed.	チケットを換金するとき有効期限は評価しない。
It is only used by the gaming machine when processing a cashout request for any remaining restricted credits.	有効期限は、ゲーム機に制限付きクレジット残があり、そのキャッシュアウト要求を処理するときだけに使われる。
When set to a specific date, the restricted amounts may not be cashed out on a restricted ticket if the current date is later than the expiration date.	特定日付を有効期限にセットした場合、当日日付が有効期限を過ぎると、制限付きクレジットは制限付きチケットへキャッシュアウトできなくなる。
The host may easily disable cash out of specific restricted amounts by setting an expiration date prior to the current date (01011901 for example).	ホストは当日日付より前の日付(例: 01011901)を有効期限にセットすることにより、特定の制限付きクレジットのキャッシュアウトを簡単に禁止することができる。
The gaming machine is not responsible for checking for legal dates.	ゲーム機は法定上の日付をチェックしなくてよい。
It is the host's responsibility to never set an expiration date such as 02312002.	ホストは 02312002 など(存在しない日付)を満了日にセットしてはならない。
The important distinction between the two formats is that a specific date sets the expiration relative to when the amounts are transferred.	ふたつの日付形式には重要な相違があり、特定日を指定すると、クレジットを転送する日付に相対して決まる有効期限がセットされる。
An "n" days expiration is always relative to when the ticket is printed.	"n"日形式の有効期限は、チケットを印刷する日付に相対する日数(n)を指定する。
Expiration values are always used as sent.	有効期限の値は常にホストが送信した値を使う。
The gaming machine must never alter them based on the passage of time.	ゲーム機は時間の経過をみて有効期限を変更してはならない。
After printing any ticket, the gaming machine will tell the host what expiration was printed on the ticket in the long poll 4D response, as described in Section 15.3 below.	ゲーム機はチケットを印刷した後、<4D>/res/Expiration: 4BCD (15.10b, チケットへ印刷した有効期限) を返す。
15.2 Extended Validation Status Long Poll	15.2 <7B> 拡張検証ステータス
Long poll 7B, Extended Validation Status, allows the host to control several gaming machine parameters associated with validation and ticket printing.	<7B>/S (拡張検証ステータス)は、検証とチケット印刷に関連するゲーム機パラメータをホストが制御するときに使う。
The host may also use this long poll to inquire the current status of these parameters.	ホストは<7B>を使って、同パラメータの現在ステータスを照会することもできる。
The variable length type S long poll 7B command is detailed in Table 15.2a.	可変長<7B>/Sの詳細は表 15.2aを参照。
Long poll 7B may be issued to a specific gaming machine address, or as a variable length type G global broadcast by setting the address to 00.	<7B> はアドレスを特定したゲーム機へ、あるいはゲーム機アドレスに 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として送信される。

15.2a Extended Validation Status コマンド			
Address	1 binary	00-7F	グローバルブロードキャスト、または EGM アドレス
Command	1 binary	7B	Extended validation status コマンド
Length	1 binary	08	後続するバイト数; CRC を含まず
Control mask	2 binary	0000-FFFF	Set bit to 1 to allow control of corresponding function in control bits (See Table 15.2c)コントロールビットに対応する機能を制御するとき 1 をセット(15.2c 左欄参照)
Status bit control states	2 binary	0000-FFFF	Bit = 1 to enable function, 0 to disable function, if corresponding mask bit = 1 (See Table 15.2c) ビット:1 のとき機能をイネーブル;0 のとき機能をディセーブル;対応するマスクビットが 1 のとき(15.2c 左欄参照)
Cashable ticket and receipt expiration	2 BCD	0000-9999	Number of days before cashable tickets and handpay receipts expire (0000 = do not change, 9999 = never expire) キャッシュャブルチケットおよびハンドペイ受領書が期限切れになるまでの日数(0000=変更しない; 9999=満了しない)
Restricted ticket default expiration	2 BCD	0000-9999	Default number of days before restricted tickets expire (0000 = do not change, 9999 = never expire) 制限付きチケットが期限切れになるまでの日数(デフォルト);(0000=変更しない; 9999=満了しない)
CRC	2 binary	0000-FFFF	16-ビット CRC

The gaming machine response to the type S long poll 7B is detailed in Table 15.2b.	<7B>/res/の詳細は表 15.2b を参照。
When long poll 7B is sent as a type G global broadcast, the gaming machine sets its values according to the poll but does not respond.	<7B>/G、グローバルブロードキャストとして送信したとき、ゲーム機は対応するフィールド値でリセットするがレスポンスは返さない。



15.2b Extended Validation Status コマンドのレスポンス			
Address	1 binary	00-7F	応答を返す EGM のアドレス
Command	1 binary	7B	Extended validation status コマンド
Length	1 binary	0A	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 資産番号またはハウス ID
Status bit	2 binary	0000-FFFF	Bit = 1 if function currently enabled, 0 if function currently disabled (see Table 15.2c) ビット=1; 機能が現在イネーブル状態 ビット=0; (15.2c 右欄参照) 現在ディセーブル状態
Cashable ticket and receipt expiration	2 BCD	0001-9999	Number of days before cashable tickets and handpay receipts expire (9999 = never expire) キャッシュャブルチケットおよびハンドペイ受領書が期限切れになるまでの日数(9999=満了しない)
Restricted ticket default expiration	2 BCD	0001-9999	Default number of days before restricted tickets expire (9999 = never expire) 制限付きチケットが期限切れになるまでのデフォルト時の日数(9999=満了しない)
CRC	2 binary	0000-FFFF	16-ビット CRC

The gaming machine response includes the current operator-entered gaming machine asset number (if any), the current status states (after processing the host's request to set any states), the expiration to be used for printing cashable tickets and handpay receipts, and the default expiration for restricted tickets.	<7B>/res/は、/Asset number (現行オペレータの指定入力したアセット番号(存在時); /Status bits (15.2c, 現在のステータス状態(ホストのリクエストを処理して任意の状態にセットした後); /Cashable ticket & receipt expiration (キャッシュャブルチケットおよびハンドペイ受領書印刷用の有効期限; /Restricted ticket & receipt expiration (制限付きチケットのデフォルト有効期限) を返す。
The asset number is an operator-entered value used to uniquely identify the gaming machine.	/Asset number: アセット番号は(カジノ)オペレータが指定入力した値で、ゲーム機を一意に識別するために使われる。
If no asset number has been assigned, the asset number field is set to zero.	アセット番号を設定していない場合、このフィールドにはゼロをセットする。
It is recommended that if an operator has entered a non-zero asset number, that the asset number be printed on a cashout ticket in the location where the host ID would normally be printed.	アセット番号にゼロ以外を入力したとき、キャッシュアウトチケット上には通常、ホスト ID を印刷する場所に当該アセット番号を印刷する。
Please consult your systems provider for specific details.	詳細はシステムプロバイダへ照会されたい。
Each expiration value is set as "n" days.	/... expiration: 有効期限の値は"n"日をセットする。
A value of 0000 specifies that the current expiration is	値 0000 を指定すると、現在の有効期限がそのまま

to be left in place.	使われる。
The host can set a value to 9999 to say "never expires."	ホストは有効期限に 9999 をセットして、"無期限に有効"を指示できる。
While the protocol allows up to 9998 days, it is expected that the system will impose a more "practical" limit.	有効期限は最大 9998 日まで指定できるが、もっと実用的な上限日付の指定が期待されている。
The gaming machine response always indicates what the expiration values are currently set to.	ゲーム機はいつでも<7B>/res/...expiration で現在設定されている有効期限の値を返す。
Values set using long poll 7B take precedence over the expiration field in long poll 7D.	<7B>で設定した有効期限は、<7D> (15.4a, チケットデータをセット)/Expiration (チケットの有効期限)の値より優先して扱われる。
Once expiration values have been set using long poll 7B, the expiration field in long poll 7D must be ignored, unless valid enrollment is cancelled.	<7B>/... expiration: で有効期限をセットしたときは、有効に入力された値を取り消した場合を除き、<7D>/Expiration で指定された有効日は無視すること。

15.2c 検証コントロール/ステータス ビット				
バイト	ビット	説明	コントロール (<7B>/Control mask/Status bit control states)	ステータス (<7b>/Status bits)
LSB	0	Use printer as cashout Device プリンタをキャッシュアウト装置として使う	0 = Do not allow 1 = Allow 0=不許可; 1=許可	0 = Currently not available 1 = Currently available 0=現在使用不可; 1=現在使用可
	1	Use printer as handpay receipt device プリンタをハンドペイ受領装置として使う	0=不許可; 1=許可	0=現在使用不可; 1=現在使用可
	2	Validate handpays and handpay receipts ハンドペイ/ハンドペイ受領書を検証する	0=不許可; 1=許可	0=現在使用不可; 1=現在使用可
	3	Print restricted tickets 制限付きチケットをプリントする	0=不許可; 1=許可	0=現在使用不可; 1=現在使用可
	4	Tickets for foreign restricted amounts 制限付き金額の外部チケット	0=不許可; 1=許可	0=現在使用不可; 1=現在使用可
	5	Ticket redemption チケットの換金	0=不許可; 1=許可	0=現在使用不可; 1=現在使用可
	6-7	予約済み	Set to 0 0 をセット	Returns 0 0 を返す

MSB	6-0	予約済み	0 をセット	0 を返す
	7	Secure enhanced validation configuration セキュア拡張検証構成	0 = Cancel configuration 1 = No change (use long poll 4C to configure) 0=構成を取り消し; 1=変更なし (<4C>で構成)	0 = Configuration not set 1 = Currently configured (using long poll 4C) 0=構成をセットしない; 現在構成中 (<4C>を使用)

LSB bit 0 allows the host to specify whether the printer may be used as a cashout device.	ホストは LSB ビット 0 を指定して、ゲーム機にプリンタをキャッシュアウト装置として使用させるか否かを指示する。
This affects all tickets that would be printed directly for the player without attendant intervention, including all cashable and restricted tickets.	この設定はアテンダントの介入なしでプレイヤーへ直接、印刷されるキャッシュャブルチケットおよび制限付きチケットを含むすべてのチケットに影響する。
For backwards compatibility, this option should initially default to "allow."	旧システムとの互換性のため、このオプションはデフォルト値を"allow"とすること。
There are other reasons the printer may not be available as a cashout device, such as gaming machine not configured with a printer or other operator option to disable the printer as a cashout device, printer malfunction, validation ID not configured, unread validation records in the buffer, etc.	プリンタをキャッシュアウト装置として使用できない他の理由として、1) ゲーム機にプリンタが構成されていない、2) 他のオペレータオプションによりキャッシュアウト装置としてのプリンタがディセーブル状態にある、3) プリンタ障害、4) 検証 ID が構成されていない、5) バッファ内の検証レコードが読み出せない、などがある。
The gaming machine response always indicates whether a printer is currently available as a cashout device at the time of the response.	<7B>/res は必ず、当該プリンタがその時点でキャッシュアウト装置として使用可能かを返す。
LSB bit 1 allows the host to specify whether the gaming machine prints a handpay receipt following a handpay.	ホストは LSB ビット 1 を指定して、ゲーム機がハンドペイ操作をした後、ハンドペイ受領書を印刷させるか否かを指示する。
For backwards compatibility, this option should initially default to "allow."	旧システムとの互換性のため、このオプションはデフォルト値を"allow"とすること。
There are other reasons the printer may not be available as a receipt device, such as gaming machine not configured with a printer or other operator option to disable the printer as a receipt device, printer malfunction, validation ID not configured, etc.	プリンタを受領書発行装置として使用できない他の理由として、1) ゲーム機にプリンタが構成されていない、2) 他のオペレータオプションによりキャッシュアウト装置としてのプリンタがディセーブル状態にある、3) プリンタ障害、4) 検証 ID が構成されていない、などがある。
The status response indicates whether the gaming machine will currently print handpay receipts, taking into account the current setting of this control, the current status of the printer, etc.	<7B>/res は、当該ゲーム機がこのコントロールの現在の設定やプリンタの現在ステータスなどを考慮してハンドペイ受領書を印刷するか否かを返す。
Note that handpay receipts are not supported in the system validation mode.	ハンドペイ受領書はシステム検証モードではサポートされないことに注意。

LSB bit 2 allows the host to specify whether the gaming machine validates handpays.	ホストは LSB ビット 2 を指定して、ゲーム機にハンドペイを検証させるか否かを指示する。
For backwards compatibility, this option should initially default to "allow."	旧システムとの互換性のため、このオプションはデフォルト値を"allow"とすること。
There are other reasons handpays may not be validated, such as an operator option to disable handpay validation or system validation mode enabled.	ハンドペイを検証できない理由は他に、1) 他のオペレータオプションによりハンドペイ検証機能がディセーブル状態、2) システム検証モードがイネーブル状態、などがある。
If handpays are never validated, no receipt can ever be printed following a handpay.	ハンドペイを検証しない場合は、ハンドペイに続いて受領書を印刷することもない。
Therefore, if bit 2 is set to zero, the host setting for bit 1 is ignored and handpay receipts are not printed.	したがってビット 2=0 をセットすると、ゲーム機はホストによるビット 1 の設定を無視し、ハンドペイ受領書は印刷しない。
If the gaming machine does not validate handpays, it does not need to disable itself in secure enhanced validation mode when it does not have valid configuration data from a long poll 4C.	ゲーム機がハンドペイを検証しない場合、<4C>から有効な構成データを取得していないときは、セキュア拡張検証モードでゲーム機自体をディセーブルする必要はない。
It simply does not use the printer as a cashout device.	ゲーム機は単純にプリンタをキャッシュアウト装置として使わない。
The gaming machine must still issue exception 3F in secure enhanced validation mode when it does not have valid configuration data.	ゲーム機は有効な構成データのないときは、セキュア拡張検証モードでもエクセプション 3F を発行すること。
The status response indicates whether the gaming machine is currently configured to validate handpays.	<7B>/res は、ゲーム機が現在ハンドペイを検証するように構成されているか否かを返す。
--- 15-6	
LSB bit 3 allows the host to specify whether the gaming machine is allowed to print a restricted cashout ticket for restricted amounts.	ホストは LSB ビット 3 を指定して、ゲーム機に制限付き資金の制限付きキャッシュアウトチケットを印刷させるか否かを指示する。
For backwards compatibility, this option should initially default to "allow."	旧システムとの互換性のため、このオプションはデフォルト値を"allow"とすること。
There are other reasons why the printer may not be used to cash out restricted amounts, such as an operator option to disable this capability.	制限付き金額のキャッシュアウトにプリンタを使用できない理由は他に、オペレータオプションにより当該機能がディセーブル状態などがある。
The status response indicates whether the gaming machine is currently allowed to print restricted tickets.	<7B>/res は、ゲーム機が現在、制限付きチケットを印刷できるか否かを返す。
LSB bit 4 allows the host to specify whether the gaming machine is allowed to print a restricted cashout ticket for restricted amounts from "foreign" sources, that is, from any source other than ticket in.	ホストは LSB ビット 4 を指定して、ゲーム機に"異種"(チケットイン以外の)ソースから取得した制限付き資金のキャッシュアウトチケットを印刷させるか否かを指示する。
For backwards compatibility, this option should initially default to "allow."	旧システムとの互換性のため、このオプションはデフォルト値を"allow"とすること。

If the gaming machine is not allowed to cash out foreign restricted amounts, those amounts must not be combined with restricted amounts that may be cashed out.	ゲーム機がチケットイン以外をソースとする制限付き資金をキャッシュアウトできないとき、当該資金額はキャッシュアウト可能な制限付き資金と合算しないこと。
The status response indicates whether the gaming machine is currently allowed to print restricted tickets from foreign sources.	<7B>/res は、ゲーム機が現在、チケットイン以外のソースから取得した制限付きチケットを印刷できるか否かを返す。
LSB bit 5 allows the host to specify whether a gaming machine configured for secure enhanced or system validation is allowed to perform ticket redemption.	ホストは LSB ビット 5 を指定して、セキュア拡張検証モードモードまたはシステム検証モードに構成されたゲーム機にチケット換金を実行させるか否かを指示する。
For backwards compatibility, this option should initially default to "allow."	旧システムとの互換性のため、このオプションはデフォルト値を"allow"とすること。
There are other reasons why ticket redemption may not be allowed, such as an operator option to disable this capability.	チケット換金ができない理由は他に、オペレータオプションにより当該機能がディセーブル状態、などがある。
If the gaming machine is not allowed to perform ticket redemption, it will reject all tickets without issuing any exception 67.	ゲーム機はチケット換金が許されていないときは、すべてのチケットインを拒絶し、pExc/67を発行しない。
The status response indicates whether the gaming machine is currently enabled for ticket redemption.	<7B>/res は、ゲーム機のチケット換金機能が現在、イネーブル状態か否かを返す。
MSB bit 7 allows the host to cancel any validation ID previously sent using long poll 4C, Set Secure Enhanced Validation ID.	ホストは MSB ビット 7 を指定して、<4C>(15.6a, セキュア拡張検証 ID をセット)で送信済みの有効な検証 ID を取り消す指示をする。
In addition to the host being able to cancel validation configuration, the gaming machine should cancel validation configuration if any operator configurations are changed that affect communications between the validating host and the gaming machine.	これによりホストは検証の構成を取り消しできるほか、ゲーム機も(カジノ)オペレータにより変更された検証構成が検証側ホストとゲーム機間の通信に影響を及ぼすとき、その構成を取り消すことができる。
A gaming machine is also permitted to provide an operator option specifically to allow the operator to cancel validation configuration.	ゲーム機はまた、(カジノ)オペレータが検証構成を取り消しできるオペレータオプションも提供できる。
Whenever validation configuration is cancelled for any reason, the gaming machine should revert to its defaults or operator configurations for all data previously sent using long polls 7B, 7C and 7D.	何らかの理由で検証構成が取り消されるたびに、<7B>(拡張検証ステータス)、<7C>(拡張チケットデータをセット)、<7D>(チケットデータをセット) でホストから送信済みのすべてのデータについて、ゲーム機はデフォルト状態か、またはオペレータの設定した構成へ戻し直す。
In secure enhanced validation mode, the gaming machine must issue exception 3F whenever the validation configuration has been cancelled.	セキュア拡張検証モード時、ゲーム機は検証構成が取り消されるたびに pExc/3F (検証 ID が構成されていない)を発行すること。
Even though it can not use the values for creating validation numbers, the gaming machine must, to the best of its ability, still respond with the most recent	<4C>/Machine ID: 0000 (15.6a, ゲーム機検証 ID=0000) を送信したとき、ゲーム機は検証番号を

gaming machine validation ID and sequence number if the host sends long poll 4C with a gaming machine validation ID of 0000.	作成するための値を参照できなくても、持てる機能を最大限に発揮して、<4C>/res/Machine ID(15.6b, 最新のゲーム機検証 ID)/Sequence number(順序番号)を返すこと。
All other bits are currently reserved.	その他のビットはすべて予約済みである。
The host should never attempt to control reserved bits, unless they have been defined in a future revision to this protocol.	ホストは、本プロトコルの将来バージョンで定義済みの場合を除き、予約済みビットをコントロールしようとしないこと。
A gaming machine should ignore attempts to control undefined reserved bits, and respond with a status of zero.	ゲーム機は未定義の予約ビットをコントロールしようとする試みがあれば無視し、ステータスゼロを返すこと。
Please note that it's possible that changes requested while the gaming machine is currently performing a cashout may not take effect until after the current cashout is completed.	ゲーム機がキャッシュアウトを実行中に変更リクエストがあったとき、現在実行中のキャッシュアウトが終了するまで当該リクエストは無効であることに注意。
15.3 Set Extended Ticket Data	15.3 <7C> 拡張チケットデータのセット
Using the set extended ticket data command, the host can configure a variety of data that may be printed on cashout tickets and handpay receipts.	ホストは<7C>(拡張チケットデータのセット)を使って、キャッシュアウトチケットやハンドペイ受領書へ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.	機能の柔軟性を最大限、発揮させるため、ホストは構成するデータフィールドを一覧から選択する。
The number of fields that can be configured in one poll is limited only by the maximum length of the poll.	ひとつのポールで構成可能なフィールド数は、当該ポールの最大長だけに制約される。
This long poll can be issued to a single gaming machine as a type S poll by using a non-zero polling address.	<7C>/S はゼロ以外のポーリングアドレスを指定し、単一のゲーム機へ向けて発行する。
A host can optionally broadcast this data to all gaming machines on a loop as a type G poll by setting the polling address to zero.	ホストは<7C>/G/Address: 00 として、ループ接続している全ゲーム機へこのデータをブロードキャストできる。
Long poll 7C can also be used to interrogate whether a gaming machine has received a previous long poll 7C with valid data, by setting the length byte to 00 and omitting all data fields.	<7C>はまた、/Length:00/その他データフィールドをすべて省略; 形式を使って、ゲーム機が先行して<7C>で有効データを受信しているか否かを照会することもできる。
This variable length poll is detailed in Table 15.3a.	可変長<7C>の詳細は表 15.3a を参照のこと。

15.3a Set Extended Ticket Data コマンド			
Address	1 binary	00-7F	EGM アドレス
Command	1 binary	7C	セット エクステンド チケット データ コマンド
Length	1 binary	00-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



			15.3c) 後続するデータエレメントのタイプを示すコード(15.3c 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 15.3c) データエレメント(15.3c 参照)
...	variable	...	Additional data code/length/data elements 付加データコード/長さ/データエレメント
CRC	2 binary	0000-FFFF	16-ビット CRC

As a type S poll, the gaming machine responds as detailed in Table 15.3b. <7C>/S/res の詳細は表 15.3b を参照。

Gaming machines do not respond to type G polls. <7C>/G にはレスポンスを返さない。

15.3b Set Extended Ticket Data コマンドのレスポンス			
Address	1 binary	01-7F	応答する EGM のアドレス
Command	1 binary	7C	Set extended ticket data コマンド
Ticket data status flag	1 binary	00-01	00 = Flag currently false; 01 = Flag currently true 00=フラグは現在 false; 01=フラグは現在 true
CRC	2 binary	0000-FFFF	16-ビット CRC

A gaming machine must maintain the data sent using long poll 7C in non-volatile memory. ゲーム機は<7C>で受信したデータを不揮発メモリ内で管理すること。

It must also maintain a ticket data status flag in non-volatile memory. また<7C>/res/Ticket data status flag: false/true (チケットデータのステータスフラグ) も同様に不揮発メモリ内で管理すること。

When a long poll 7C with valid data is received, this flag is set to true (before the response, if any). <7C>で有効データを受信したら、(レスポンスを返すときはその前に) <7C>/res/Ticket data status flag: **true** にセットする。

When a long poll 7C with invalid data is received, this flag is set to false (before the response, if any). <7C>で無効データを受信したら、(レスポンスを返すときはその前に) <7C>/res/Ticket data status flag: **false** にセットする。

Whenever a gaming machine is able to respond to long poll 7C (i.e. not sent as a Type G broadcast message), the current state of this flag is returned, and the flag is reset to false when the implied ACK from the host is received. ゲーム機は、<7C>/res/ を返せるとき (タイプ G、ブロードキャストメッセージとして送信されていないとき) はいつでも、/Ticket data status flag は現在の状態を返し、ホストからの暗黙の ACK を受信したら同フラグを **false** にリセットする。

Note that when long poll 7C is sent as a type S poll with data, the response is essentially an ACK/NACK flag indicating whether valid data was received. <7C>/S をデータ指定で送信したとき、有効なデータを受信したか否かを示す **ACK/NACK** フラグを基本的なレスポンスとして返す。

15.3c チケットデータフィールド		
Data code (2 進数)	説明	データ
00	ロケーション	Variable ASCII text (40 max) 可変長 ASCII テキスト(最長 40)
01	アドレス 1	可変長 ASCII テキスト(最長 40)
02	アドレス 2	可変長 ASCII テキスト(最長 40)
10	制限付きチケットのタイトル	可変長 ASCII テキスト(最長 16)
20	デビットチケットのタイトル	可変長 ASCII テキスト(最長 16)

Data set using this long poll always takes precedence over any data set using long poll 7D.	<7C>で使うデータセットは常時、<7D>(15.4a)で使うすべてのデータセットより優先順は高くなる。
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(バイト)の後に、対応するバイト数の ASCII 文字が続く。
Specifying a data code followed by a length byte of zero will cause the field to revert to any default value.	データコードに続けて長さバイトにゼロを指定すると、そのデータフィールドはデフォルト値へ戻される。
To set 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行をセットするには、ひとつ以上の ASCII 空白文字(x'20')をセットする。
Note that the host is allowed to set a title for restricted tickets and a title for debit tickets.	ホストは制限付きチケットとデビットチケットについてタイトルをセットできる。
These are the ASCII strings printed on the tickets where text such as "CASHOUT TICKET" is printed on normal cashout tickets.	タイトルはチケットに印刷する、通常のキャッシュアウトチケットでは"CASHOUT TICKET"などのテキストとなる ASCII 文字列である。
The preferred default string for restricted tickets is "PLAYABLE ONLY."	制限付きチケットのデフォルト時の文字列としては "PLAYABLE ONLY"がよく使われる。
The preferred default string for debit tickets is "DEBIT TICKET."	またデビットチケットのデフォルト文字列としては "DEBIT TICKET"がよく使われる。
15.4 Set Ticket Data Long Poll	15.4 <7D> チケットデータのセット
Several data fields on a ticket or handpay receipt are likely to be the same for all gaming machines connected to a particular host.	チケットやハンドペイ受領書に印刷するデータフィールドのいくつかは、特定のホストに接続されているすべてのゲーム機に共通することがある。
Long poll 7D allows the host to send this data to multiple gaming machines, relieving an attendant from the task of entering this text manually at each individual gaming machine.	ホストは<7D>を使って共通データを複数のゲーム機へ送信し、アテンダントがゲーム機ごとに手作業で入力する手間を軽減できる。
This long poll can be issued to a single gaming machine as a type S poll by using a non-zero polling address.	<7D>はゼロ以外のポーリングアドレスを指定した<7D>/Sとして単一のゲーム機へ送信できる。
A host can broadcast this data to all gaming machines on a loop as a type G poll by setting the polling	ホストは<7D>/Address:00 をセットした<7D>/G 形式で共通データをループ内の全ゲーム機へブロードキ

address to zero.	ヤストすることができる。
Long poll 7D can also be used to interrogate whether a gaming machine has received a previous long poll 7D with valid data, by setting the length byte to 00 and omitting all data fields.	<7D>はまた、/Length: 00/その他データフィールド=すべて省略; 形式を指定することにより、ゲーム機が先の<7D>で有効なデータ受信したか否かを照会することもできる。
This variable length poll is detailed in Table 15.4a.	可変長<7D>の詳細は表 15.4a を参照

15.4a Set Ticket Data コマンド			
Address	1 binary	00-7F	EGM のアドレス
Command	1 binary	7D	Set ticket data コマンド
Length	1 binary	00, 02-7E	後続するバイト数; CRC を含まず
Host ID	2 binary	0000-FFFF	ホスト ID 番号
Expiration	1 binary	00-FF	Number of days before ticket expires (00 = never expires) チケットが期限切れになるまでの日数(00=満了せず)
Location length	1 binary	00-28	Length of location name data (00 = do not change) ロケーション名のデータ長(00=変更なし)
Location data	bytes	???	Location ASCII text data (0 to 40 bytes) ロケーションの ASCII テキストデータ(0-40 バイト長)
Address 1 length	1 binary	00-28	Length of address 1 data (street addr) (00 = do not change) アドレス 1 のデータ長(街区アドレス)(00=変更なし)
Address 1 data	x bytes	???	Address 1 ASCII text data (0 to 40 bytes) アドレス 1 の ASCII テキストデータ(0-40 バイト)
Address 2 length	1 binary	00-28	Length of address 2 data (city/state/zip) (00 = do not change) アドレス 2 のデータ長(市/州/郵便番号)(00=変更なし)
Address 2 data	x bytes	???	Address 2 ASCII text data (0 to 40 bytes) アドレス 2 の ASCII テキストデータ(0-40 バイト)
CRC	2 binary	0000-FFFF	16-ビット CRC

To send data to one or more gaming machines, the minimum length is 02, which means at least the Host ID data must be provided.	データをひとつ以上のゲーム機へ送信するには、データ長は最短の 02、つまり最小限ホスト ID(2 バイト)を送信すること。
All other fields are optional, except that to send Address 1 data, for example, the Expiration, Location Length and Location Data fields would need to be included.	Address(アドレス)の 1 バイトデータを除き、その他のフィールド、たとえば Expiration(有効期限)、Location Length(ロケーションの長さ)、Location Data(ロケーションデータ)の指定は任意。

Note that any text data field may be omitted by setting the associated length field to 00.	各テキストデータフィールドは、フィールド長を 00 にセットすることにより省略できる。
A gaming machine must maintain this data in non-volatile memory.	ゲーム機は各データを不揮発メモリ内で管理すること。
It must also maintain a ticket data status flag in non-volatile memory.	またチケットデータのステータスフラグも同様に不揮発メモリ内で管理すること。
When a long poll 7D with valid data is received, this flag is set to true (before response, if any).	<7D>で有効なデータを受信したら、<7D>/res/Ticket data status flag: nn (15.4b) で返すフラグ nn は true (00) にセットする。
When a long poll 7D with invalid data is received, this flag is set to false (before response, if any).	<7D>で無効なデータを受信したら、<7D>/res/Ticket data status flag: nn (15.4b) で返すフラグ nn は false (01)にセットする。
Whenever a gaming machine is able to respond to long poll 7D (i.e. not sent as a Type G broadcast message), the current state of this flag is returned, then the flag is reset to false.	ゲーム機が<7D>へ応答可能なとき(<7D>/G;ブロードキャストメッセージとして受信しなかったとき)はいつでも、このステータスフラグの現在状態を返し、次にフラグ nn を false にリセットする。
The gaming machine response to long poll 7D, when sent as a Type S poll, is detailed in Table 15.4b.	<7D>/S へ返す<7D>/res の詳細は表 15.4b を参照。
Gaming machines do not respond to type G polls.	ゲーム機は<7D>/G にはレスポンスを返さない。

15.4b Set Ticket Data 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	7D	Set ticket data コマンド
Ticket data status flag	1 binary	00-01	00 = Flag currently false; 01 = Flag currently true 00=フラグは現在 false; 01=フラグは現在 true
CRC	2 binary	0000-FFFF	16-ビット CRC

Hosts utilizing extended validation support will likely to use long polls 7B and 7C instead of long poll 7D.	拡張検証機能をサポートしているホストはこの<7D>(チケットデータをセット)ではなく<7B>(15.2a, 拡張検証ステータス)と<7C>(15.3a, 拡張チケットデータをセット)を使うことが多い。
Data sent using 7B and 7C always takes precedence over data sent using long poll 7D.	<7B>および<7C>で送信したデータは常に、<7D>で送信したデータより高い優先順で扱われる。

15.5 Send Cash Out Ticket Information Long Poll (= Standard Validation)	15.5 <3D> キャッシュアウトチケット情報
When a gaming machine is configured for standard validation or communicating with a host that is not the validating controller, it will issue exception 3D (a cashout ticket has been printed) or 3E (handpay has been validated) to inform the host that a validation has been performed.	ゲーム機は、標準の検証モードに構成されているとき、あるいは検証コントローラ以外のホストと通信する構成のとき、(p)Exc/3D (キャッシュアウトチケットを印刷済み)または(p)Exc/3E (ハンドペイを検証済み)でホストに検証を実行したことを通知する。
Note that for all intents and purposes, exceptions 3D and 3E are functionally equivalent.	(p)Exc/3D と(p)Exc/3E はあらゆる面で機能的に同じであることに注意。
The host may issue a type R long poll with a 3D command code to request the cash out ticket information.	ホストは<3D>/R (キャッシュアウトチケット情報)を送信して、キャッシュアウトチケット情報をリクエストする。
The gaming machine response, detailed in Table 15.5, includes an eight-digit (4 BCD) ticket validation number and the amount of the cash out in cents.	ゲーム機は<3D>/res/Validation number (15.5, 8桁-4 BCD: チケット検証番号) と、/Ticket amount (キャッシュアウト金額(セント単位)) を返す。
If a gaming machine is configured to perform secure enhanced or system validation, it should not respond to long poll 3D to the validation controller.	ゲーム機は、セキュア拡張検証モードまたはシステム検証モードで稼働するように構成されているとき、検証コントローラへは<3D>/res を返さないこと。
If it does respond to long poll 3D, it must not mark the validation record as having been read.	ゲーム機が<3D>/res を返すときは、 <b>検証レコードを読み込み済みとマークしないこと。</b>
When responding to a host that is not the validation controller, the gaming machine must return all zeros in the Validation Number field.	検証コントローラでないホストのときは、<3D>/res/Validationnumber: xxxx (4BCD; 検証番号) に 00000000 (オールゼロ)を返すこと。

15.5 Send Cash Out Ticket Information コマンドのレスポンス			
Address	1 binary	01-7F	応答を返す EGM のアドレス
Command	1 binary	3D	Send cash out ticket information コマンド
Validation number	4 BCD	xxxx	Standard validation number (calculated by the gaming machine) 標準検証番号(ゲーム機が算出)
Ticket amount	5 BCD	xxxxx	Ticket amount in units of cents チケットの金額;セント単位
CRC	2 binary	0000-FFFF	16-ビット CRC

15.6 Set Secure Enhanced Validation ID (=Secure Enhanced Validation)	15.6 <4C> セキュア拡張検証 ID のセット
For a gaming machine to perform secure enhanced ticket/receipt/handpay validation, the host must use the type S long poll detailed in Table 15.6a to set a gaming machine's validation ID number and initial validation sequence number.	ゲーム機がセキュア拡張検証モードでチケット/受領書/ハンドペイを検証するには、ホストが<4C>/S (15.6a)/Machine ID (当該ゲーム機の検証ID)/Sequence number (最初の検証順序番号) を送

	信する。
The host may also use this long poll to retrieve the current gaming machine validation ID and validation sequence number by issuing the 4C command with a gaming machine validation ID of zero.	また<4C>/Machine ID: 000000 (当該ゲーム機の検証 ID=000000)を送信すると、ゲーム機の現在の検証 ID と検証順序番号を取得できる。
If a gaming machine is not configured to perform secure enhanced validation, or is responding to a host that is not the validation controller, it ignores this long poll.	ゲーム機がセキュア拡張検証モードを実行する構成でないとき、あるいは検証コントローラでないホストへレスポンスを返すときは、<4C>を無視する。

15.6a Set Secure Enhanced Validation ID コマンド			
Address	1 binary	01-7F	EGM のアドレス
Command	1 binary	4C	Set secure enhanced validation ID コマンド
Machine ID	3 binary	000000-FFFFFF	Gaming machine validation ID number EGM 検証 ID 番号
Sequence number	3 binary	000000-FFFFFF	Starting sequence number (incremented before being assigned to each event) 開始順序番号(イベントへ割り当て前に増加)
CRC	2 binary	0000-FFFF	16-ビット CRC

The gaming machine response to long poll 4C is detailed in Table 15.6b.	<4C>/res の詳細は 15.6 を参照。
---	-------------------------

15.6b Set Secure Enhanced Validation ID 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	4C	Set enhanced validation ID コマンド
Machine ID	3 binary	000000-FFFFFF	Gaming machine validation ID number EGM 検証 ID 番号
Sequence number	3 binary	000000-FFFFFF	Current sequence number 現在の順序番号
CRC	2 binary	0000-FFFF	16-ビット CRC

If the host resends the exact same gaming machine validation ID and sequence number that it most recently previously sent, and the gaming machine has since incremented the sequence number, the gaming machine must not reset the sequence number to the value sent but continue to use the current incremented value.	ホストが直近で送信済みのゲーム機検証 ID および順序番号とまったく同じものを再送したとき、当該ゲーム機が既に順序番号を増加させている場合は、順序番号を後から送信した番号でリセットせず、現在の増加済み番号を継続的に使用すること。
Note: To prevent non-unique validation numbers in the field, systems providers should contact IGT for allocation of gaming machine validation ID numbers.	注: (カジノ)サイトで一意でない検証番号を使わないようにするため、システムプロバイダは IGT へ連絡してゲーム機の検証 ID 番号の割り当てを受けること。



15.7 Send Pending Cashout Information (= System Validation)	15.7 <57> 保留中のキャッシュアウト情報を要求
When a gaming machine is configured for system validation, the host should be given an opportunity to provide the validation number for a pending cashout.	ゲーム機がシステム検証モード用に構成されているとき、ホストには保留中のキャッシュアウトについての検証番号を取得する機会が必要になる。
When the gaming machine is ready to print a cashout ticket, it issues exception 57, system validation request.	ゲーム機はキャッシュアウトチケットの印刷準備ができると pExc/57 (システム検証リクエスト)を発行する。
Exception 57 is a priority exception, and is sent at the next opportunity to respond to the host with an exception, even if other exceptions are pending.	pExc/57 は優先順位の高いエクセプションであり、他に保留中のエクセプションがあっても次の機会に(次のゼネラルポールに呼応して) ホストへ送信される。
It must never be sent if the gaming machine is not waiting for system validation at the time it is polled.	ゲーム機がシステム検証を待機中でないときは、pExc/57 を送信しないこと。
If the host does not respond with a long poll 57 or 58, the gaming machine reissues exception 57 every 800 milliseconds until the cashout is no longer waiting for system validation, such as the ten second timer expiring or link down detected.	(pExc/57 に対して) ホストが <57> (保留中のキャッシュアウト情報を要求)または <58>(検証番号を受領) を送信しないとき、ゲーム機は 800 ミリ秒間隔でエクセプション 57 を再送信する。この動作をたとえば 10 秒タイマーがタイムアウトになるか、またはリンクダウンが検出されるなど、システム検証を待機中のキャッシュアウトがなくなるまで続ける。
When the host receives exception 57, it uses the type R long poll with a 57 command code to request the pending cashout information.	ホストは pExc/57 を受信すると、<57>/R を使って保留中のキャッシュアウト情報をリクエストする。
The gaming machine response is detailed in Table 15.7a.	<57>/res の詳細は 15.7a を参照。

15.7a Send Pending Cashout Information コマンドのレスポンス			
Address	1 binary	01-7F	応答を返す EGM のアドレス
Command	1 binary	57	Send pending cashout information コマンド
Cashout type	1 binary	表参照	Type of cashout (see Table 15.7b) キャッシュアウトのタイプ(15.7b 参照)
Amount	5 BCD	XXXXXX	Cashout amount in units of cents キャッシュアウトの金額;セント単位
CRC	2 binary	0000-FFFF	16-ビット CRC

15.7b キャッシュアウトタイプコード	
コード(2 進数)	キャッシュアウトタイプ
00	キャッシュブルチケット
01	制限付きプロモーションナルチケット
80	Not waiting for system validation システムの検証待ち以外

15.8 Receive Validation Number (= System Validation)	15.8 <58> 検証番号の受領
After polling for the pending cashout information, the host may then issue the type S long poll with a command code 58 to provide the validation number, as detailed in the Table 15.8a.	保留中のキャッシュアウト情報を要求する<57>の後、ホストは<58>/S (15.8a, 検証番号の受領)を送信してゲーム機に検証番号の提供を求める。
The host may also use long poll 58 following the exception 57 or long poll 57 to deny system validation.	ホストはまた pExc/57 に呼応して<58> または <57>を送信し、システム検証を拒絶することができる。

15.8a Receive Validation Number コマンド			
Address	1 binary	01-7F	EGM のアドレス
Command	1 binary	58	Receive validation number コマンド
Validation System ID	1 BCD	xx	Validation system ID code (00 = system validation denied) 検証システム ID コード (00=システム検証を拒絶)
Validation number	8 BCD	xxxxxxxx	Validation number to use for cashout (not used if validation denied) キャッシュアウトに使用する検証番号(検証が拒絶されたときは使用しない)
CRC	2 binary	0000-FFFF	16-ビット CRC

If the Validation System ID field is 00, the system validation is denied.	<58>/Validation System ID: 00 /Validation number: nnnnnnnn のとき、システム検証モードは拒絶される。
In this case the validation number field is not used.	この場合、<58>/Validation number (検証番号) フィールドは使われない。
If system validation is denied the gaming machine must not print the cashout ticket.	システム検証モードが拒絶されたとき、ゲーム機はキャッシュアウトチケットを印刷しないこと。
The gaming machine must then use another means to perform the cashout or abort it.	この場合、ゲーム機は他の手段でキャッシュアウトを実行するか、キャッシュアウトをアボート(異常終了)させる。
Note that the host may use long poll 58 to deny system validation without first issuing a long poll	ホストは最初に<57>を送信せず、<58>を使ってシステム検証を拒絶することに注意。

57.	
A long poll 58 that specifies a valid validation number must be preceded by a valid long poll 57 within the same cashout.	同一キャッシュアウト処理内ではまず有効な<57>を先に処理し、続いて有効な検証番号を指定した<58>を処理すること。
The gaming machine response to long poll 58 is detailed in Table 15.8b.	<58>/rule の詳細は 15.8b を参照。

15.8b Receive Validation Number コマンドのレスポンス			
Address	1 binary	01-7F	応答を返す EGM のアドレス
Command	1 binary	58	Receive validation number コマンド
Status	1 binary	00, 80-81	00 = command acknowledged 80 = Not in cashout 81 = Improper validation rejected 00=コマンドの肯定応答; 80=キャッシュアウト中でない; 81=不正な検証;拒絶する
CRC	2 binary	0000-FFFF	16-ビット CRC

If the link is down or the host does not issue a long poll 58 within ten seconds after the gaming machine begins its cashout process, or the host issues a long poll 58 specifying a validation number without first issuing a proper long poll 57, the gaming machine will proceed as though the system validation had been denied.	次の条件時、ゲーム機はシステム検証リクエストが拒絶たかのように動作する: 1) リンクがダウンした、2) ゲーム機がキャッシュアウト処理を開始した後、10 秒以内にホストがロングポール 58 を発行しない、または 3) ホストが最初に適切な<57>を送信せずに検証番号を指定した<58>を送信した;
15.9 System Validation Examples	15.9 システム検証の実例
To demonstrate how system validation works, two examples are presented.	システム検証モードがどのように動作するかを実証するため、二つの使用例を紹介する。
The first will show a cashout ticket being validated by the system, and the second will show a cashout ticket being denied.	最初はシステムがキャッシュアウトチケットを検証する例で、2 番目はキャッシュアウトチケットが拒絶される例である。
15.9.1 Example 1, Host validates cashout ticket	15.9.1 例 1: ホストがキャッシュアウトチケットを検証する
The player presses the cashout button with \$47.50 worth of cashable credits on the gaming machine.	ゲーム機に\$47.50 相当のキャッシュアブルクレジットがあるとき、プレイヤーがキャッシュアウトボタンを押した。
The gaming machine determines that it should print a cashout ticket for \$47.50.	ゲーム機は\$47.50 のキャッシュアウトチケットを印刷する必要があると判断する。
The gaming machine starts a ten second timer, and responds to the next general poll with exception 57.	ゲーム機は 10 秒間タイマーを起動し、次のゼネラルポールに対して pExc/57 を返す。
The host then polls for the cashout amount using the type R long poll 57, and the gaming machine responds as shown in Table 15.9a.	ホストは pExc/57 に呼応して、<57>/R (保留中のキャッシュアウト情報を要求)を送信、ゲーム機は<57>/res/Cash type: 00/Amount: 0000004750 (15.9a) を返す。

15.9a Send Pending Cashout Information Request コマンドのレスポンス			
Address	1 binary	01	EGM のアドレス
Command	1 binary	57	Send pending cashout information コマンド
Cashout type	1 binary	00	Cashout type = cashable ticket (15.7b) キャッシュアウトタイプ=キャッシュャブルチケット
Amount	5 BCD	0000004750	Cashout amount in units of cents キャッシュアウト金額; セント単位
CRC	2 binary	6D83	16-ビット CRC

The host then calculates a validation number, and sends the long poll 58 command as detailed in Table 15.9b.

<57>/res/Cashout type: 00/ Amount: 0000004750 に対してホストは検証番号を算出し、<58>/Validation System ID: 01/Validation Number : 123456789 0123456 (15.9b) を送信する。

15.9b Receive Validation Number コマンド			
Address	1 binary	01	EGM のアドレス
Command	1 binary	58	Receive validation number コマンド
Validation System ID	1 BCD	01	Validation system ID code 検証システム ID コード
Validation number	8 BCD	1234567890123456	キャッシュアウトに使う検証番号
CRC	2 binary	349C	16-ビット CRC

The gaming machine responds as shown in Table 15.9c.

<58>/res の詳細は 15.9c を参照。

15.9c Receive Validation Number コマンドのレスポンス			
Address	1 binary	01	EGM のアドレス
Command	1 binary	58	Receive validation number コマンド
Status	1 binary	00	Command acknowledged (15.8b) コマンドの肯定応答
CRC	2 binary	47EB	16-ビット CRC

The gaming machine will then print the cashout ticket using the validation number provided by the host.

ゲーム機はホストから供給された/Validation number: 123456789 0123456 (検証番号)を使ってキャッシュアウトチケットを印刷する。

15.9.2 Example 2, Host refuses to validate cashout ticket

15.9.2 例 2: キャッシュアウトチケットの検証をホストが拒絶する

The player presses the cashout button with \$123.45 worth of cashable credits on the gaming machine.

プレイヤーが\$123.45 相当のキャッシュャブルクレジットのあるゲーム機でキャッシュアウトボタンを押した。

The gaming machine determines that it should print a cashout ticket for \$123.45.

ゲーム機は\$123.45 のキャッシュアウトチケットを印刷

	するという判断をする。
The gaming machine starts a ten second timer, and responds to the next general poll with exception 57.	ゲーム機は 10 秒間のタイマーを起動し、後続するゼネラルポールに対して pExc/57 を返す。
The host determines it is unable or unwilling to provide a validation number for any cashout, and sends the long poll 58 command in Table 15.9d.	ホストはキャッシュアウトの検証番号を提供できない、または提供したくないと状況を判断し、 <58>/Validation system ID: 00/ Validation number: 0000000000000000 (15.9d) を送信する。

15.9d Receive Validation Number コマンド			
Address	1 binary	01	EGM のアドレス
Command	1 binary	58	Receive validation number コマンド
Validation System ID	1 BCD	00	System validation denied システム検証を拒絶
Validation number	8 BCD	0000000000000000	Validation number (not used) 検証番号(使用せず)
CRC	2 binary	BF91	16-ビット CRC

15.9e Receive Validation Number コマンドのレスポンス			
Address	1 binary	01	EGM のアドレス
Command	1 binary	58	Receive validation number コマンド
Status	1 binary	00	Command acknowledged コマンドの肯定応答
CRC	2 binary	47EB	16-ビット CRC

At this point, the gaming machine will abort the cashout ticket and proceed with whatever other cashout method is available.	この時点でゲーム機はキャッシュアウトチケット(の印刷処理)をアボートし、他にキャッシュアウト手段があればその手段によるキャッシュアウトへ進む。
That may be a hopper pay or a cancelled credits handpay.	たとえばホッパーペイやキャンセルクレジットによるハンドペイなど。
15.10 Send Enhanced Validation Information (= Secure Enhanced Validation)	15.10 <4D> 拡張検証情報
When a gaming machine is configured for secure enhanced or system validation, it will issue exception 3D (a cashout ticket has been printed) or 3E (handpay has been validated) to inform the host that an unread validation record is in the buffer.	ゲーム機は、セキュア拡張検証モードまたはシステム検証モードで構成されているときは、(p)Exc/3D(キャッシュアウトチケットを印刷済み) または (p)Exc/3E (ハンドペイを検証済み)を発行して、読み出していない検証レコードがバッファ内にあることをホストへ通知する。
Note that for all intents and purposes, exceptions 3D and 3E are functionally equivalent.	(p)Exc/3D と(p)Exc/3E はあらゆる面で機能的に同じであることに注意。
The host may issue a type S long poll with a 4D command byte, as detailed in Table 15.10a, to look at or read the oldest unread validation in the buffer.	エクセプションに呼応してホストは<4D>/S (15.10a)を送信して、(最新または保存) バッファ内にある最旧の未読み出し検証レコードを取り出す/探し出す。
This long poll is also used to retrieve previously read validation information that is still in the gaming	<4D>は先に読み出し済みで現在もゲーム機のバッファ内にある検証情報を取り出すときにも使われる。

machine's buffer.	
If a gaming machine is not configured to perform secure enhanced or system validation, or is responding to a host that is not the validation controller, it must either not respond to long poll 4D or return all zeros in the Validation Number field.	ゲーム機は、セキュア拡張検証モードまたはシステム検証モードを実行するように構成されていないとき、または検証コントローラでないホストへレスポンスを返しているときは、<4D>/res を返さないこと、または <4D>/res/Validation Number: 00000000 00000000 (検証番号) とオールゼロを返すこと。

15.10a Send Enhanced Validation Information コマンド			
Address	1 binary	01-7F	EGM のアドレス
Command	1 binary	4D	Send enhanced validation information コマンド
Function code	1 binary	00-1 F, FF	00 = read current validation info 01-1F = validation info from buffer index n FF = look ahead at current validation info 読み込む検証情報の位置は: 00=現在の検証情報; 01-1F:バッファインデックス n から; FF=現在の検証情報の次から;
CRC	2 binary	0000-FFFF	16-ビット CRC

The gaming machine response to long poll 4D is detailed in Table 15.10b. <4D>/res の詳細は表 15.10b を参照。

15.10b Send Enhanced Validation Information コマンドのレスポンス			
Address	1 binary	01-7F	応答を返す EGM のアドレス
Command	1 binary	4D	Send enhanced validation information コマンド
Validation Type	1 binary	表参照	Type of validation (see Table 15.13c on page 15-24) 検証のタイプ(15.13c 参照)
Index number	1 binary	00-1F	Buffer position index number バッファポジションのインデックス番号
Date	4 BCD	XXXX	Validation date in MMDDYYYY format 検証日; MMDDYYYY 形式
Time	3 BCD	XXX	Time in HHMMSS 24-hour format 検証時刻; HHMMSS 24 時間形式
Validation number	8 BCD	XXXXXXXX	Validation number (secure enhanced or system) 検証番号(セキュア拡張検証またはシステム検証)
Amount	5 BCD	XXXXX	Ticket/handpay amount in units of cents チケット/ハンドペイの金額;セント単位
Ticket number	2 binary	0000-270F, FFFF	The sequential number printed on the ticket, starts at 0001, rolls over from 9999 to 0000 (FFFF for validations with no ticket) チケットに印刷する 0001 から始まる順序番号; 9999 から 0000 へ繰り上がる(FFFF=チケットなしの検証)



Validation System ID	1 BCD	XX	00 = Secure enhanced validation number calculated by gaming machine 01-99 = System ID code (indicates validation number provided by host) 00=EGM が算出したセキュア拡張検証番号; 01-99=システム ID コード(ホストが供給した検証番号)
Expiration	4 BCD	XXXX	Expiration date printed on ticket in MMDDYYYY format, or 00000001-00009998 = number of days before ticket expires, 00009999 = never expires, 00000000 = no ticket printed or validation extensions not supported チケットへ印刷した有効期間(MMDDYYYY 形式)、または 00000001-99999998= チケット有効期間までの日数; 00009999=満了しない; 00000000=チケットを印刷しない、または拡張検証をサポートしない;
Pool ID	2 binary	0000-FFFF	Restricted pool ID (0000 if not restricted or pool ID unknown) 制限付きプール ID (0000=制限なし、またはプール ID 不明)
CRC	2 binary	0000-FFFF	16-ビット CRC

Note: When a validation number is printed on a ticket, it should include the 2 digit validation system ID followed by the 16 digit validation number, printed as an 18 digit validation number.	注: 検証番号をチケットに印刷するときは、Validation system ID (2 桁の検証システム ID)に Validation number (16 桁の検証番号)を続けた合計 18 桁の検証番号を印刷すること。
The function code supplied by the host controls the gaming machine's response mode.	<4D>/Function code は、ゲーム機のレスポンスモードをコントロールする。
Function code 00 causes the next unread ticket record to be returned.	<4D>/Function code: 00 のときは、後続する未読出しチケットレコードを返す。
Once the gaming machine has received an implied ACK, it will mark the record as having been read.	ゲーム機は暗黙の ACK を受信すると、レコードに読み込み済みのマークを付ける。
If unread records remain in the validation buffer, the gaming machine will then reissue exception 3D or 3E (according to the oldest unread validation).	検証バッファ内に未読出しレコードが残っていると、ゲーム機は(最旧の未読出し検証レコードに従って) (p)Exc/3D または(p)Exc/3E を再発行する。
The gaming machine must continue to issue exception 3D or 3E every fifteen seconds as long as the host is reading the exceptions, and unread records remain in the buffer.	ゲーム機はホストがエクセプションを受信し続け、未読出し検証レコードがバッファ内に残っているかぎり、15 秒間隔で(p)Exc/3D または(p)Exc/3E を発行し続けること。
If no unread records are in the buffer, all fields in the long poll 4D response will be zero, particularly the index number.	未読出しレコードがバッファ内に存在しないときは、<4D>/res の全フィールド、特に/Index number (インデックス番号) をゼロにする。
Function code FF allows the host to look at the next unread ticket record without marking the record as having been read.	ホストは<4D>/Function code: FF を送信することで、後続する未読出しチケットレコードを、読出した状態にせずに (先読み) 処理できる。

If no unread records are in the buffer, all fields will be zero.	未読出しレコードがバッファ内に存在しないとき、 <4D>/res のすべてのフィールドはゼロにする。
For all other function codes, the validation record at the buffer index position corresponding to the function code will be returned.	<4D>/Function code: 01-1F のときはすべて、当該ファンクションコードに対応するバッファインデックス位置にある検証レコードを返す。
If the validation record was previously unread, it will continue to be considered unread.	検証レコードがまだ未読出しのときは、そのまま未読出し状態のままとなる。
If the function code does not correspond to a valid buffer index, or the buffer position does not contain a valid record, all fields will be zero.	ファンクションコードが有効なバッファインデックスと対応しないとき、またはバッファ位置に有効なレコードが存在しないとき、すべてのフィールドはゼロとなる。
Please note, the amount does NOT include any partial amounts paid out of the hopper or to the credit meter, even in the case of a progressive handpay.	金額にはホッパから払い出された、またはプログレッシブハンドペイの場合でも、クレジットメータへ払い出された、部分的な資金を含まないことに注意。
15.11 Send Ticket Validation Data Long Poll	15.11 <70> チケット検証データを要求
When a ticket is inserted into a validator to be redeemed, in an acceptable condition with a machine readable validation number, the gaming machine issues exception 67 (ticket has been inserted).	(ビル)バリデータへ換金したいチケットが挿入され、そのチケットにゲーム機が読出し可能な検証番号のある状態のとき、当該ゲーム機は pExc/67 (チケットを挿入済み)を発行する。
Note that, because ticket redemption is a time critical task, exception 67 takes priority over any other pending exceptions.	チケットの換金はタイムクリティカルな(短時間に処理すべき)タスクであるため、pExc/67 はその他の保留中のエクセプションより高い優先順で扱われる。
If the link is down when the ticket is inserted, it should be returned to the player immediately without issuing exception 67.	チケットを挿入時にリンクがダウンしたときは pExc/67 を発行せず、当該チケットは即座にプレイヤーへ返却すること。
When the host receives exception 67, it uses the type R long poll with a 70 command code to request the ticket's validation data.	ホストは pExc/67 を受信すると、<70>/R を送信してチケットの検証データをリクエストする。
The host may respond to exception 67 with a long poll 70 immediately.	ホストは pExc/67 に対して、即座に<70>で対応する。
The gaming machine variable length response is detailed in Table 15.11 a.	可変長の<70>/res の詳細は 15.11a を参照。
If a gaming machine is not configured for ticket redemption, it will never issue exception 67, and will ignore long poll 70.	チケット換金機能を構成していないゲーム機のときは、pExc/67 を発行することではなく、<70>を無視する。

15.11a Send Ticket Validation Data 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	70	Send ticket validation data コマンド
Length	1 binary	01-27	後続するバイト数; CRC を含まず
Ticket status	1 binary	00 または FF	00 = ticket in escrow, data follows FF = no ticket in escrow

			00=チケットは一時預託、データは後続; FF=一時預託中のチケットなし
Ticket amount	5 BCD	xxxxxx	Ticket amount in cents (all zeros if no amount available) チケットの金額;セント単位 (金額なしのときはオールゼロ)
Parsing code	1 binary	00-FF	Validation data parsing code (see Table 15.11b) 検証データ解析コード(15.11b 参照)
Validation data	x bytes	表参照	Ticket validation data (32 bytes max) (see Table 15.11b) チケット検証データ(最長 32 バイト)(15.11b 参照)
CRC	2 binary	0000-FFFF	16-ビット CRC

Note: If the host sends the 70 long poll when a ticket is not being held in escrow, the gaming machine will respond with a ticket status of FF, and omit the remaining fields.

注: チケット処理を一時預かり(エスクロウ)中でないと  
きホストから<70>を受信すると、当該ゲーム機は  
<70>/Ticket status: FF/その他フィールドを省略; を  
返す。

#### 15.11b Validation Parsing Codes 検証解析コード

コード(2 進数)	9 BCD	BCD-encoded 18 digit decimal	BCD コード 18 桁 10 進数の検証コード。
		The first two digits are a 2 digit system ID code indicating how to interpret the following 16 digits.	最初の 2 桁は、後続する 16 桁の解析方法を指示する 2 桁のシステム ID コード。
		System ID code 00 indicates that the following 16 digits represent a SAS secure enhanced validation number.	システム ID コード 00 は、後続する 16 桁が SAS セキュア拡張検証番号であることを表す。
		Other system ID codes and parsing codes will be assigned by IGT as needed.	その他のシステム ID コードおよび解析コードは必要時、IGT が設定する。

15.12 Redeem Ticket Long Poll	15.12 <71> チケット換金
After the host has received the ticket validation data using long poll 70, it can authorize or reject the ticket by issuing long poll 71, as detailed in Table 15.12a.	ホストは<70>でゲーム機からチケット検証データを取得した後、<71>(15.12a)を送信して当該チケットの発券を許可または拒絶する。
If a gaming machine is not configured for ticket redemption, it ignores long poll 71.	チケット換金機能が構成されていないとき、ゲーム機は<71>を無視する。

15.12a Redeem Ticket コマンド			
Address	1 binary	01-7F	EGM のアドレス
Command	1 binary	71	Redeem ticket コマンド
Length	1 binary	01-2D	後続するバイト数; CRC を含まず
Transfer code	1 binary	表参照	Ticket transfer code (see Table 15.12c) チケット転送コード(15.12c 参照)
Transfer amount	5 BCD	XXXXX	Ticket transfer amount, in cents チケット転送金額;セント単位
Parsing code	1 binary	00-FF	Validation data parsing code (see Table 15.11b) 検証データ解析コード(表 15.11b 参照)
Validation data	x bytes	表参照	Ticket validation data (32 bytes max) (see Table 15.11b) チケット検証データ(最長 32 バイト)(表 15.11b 参照)
Restricted expiration	4 BCD	XXXX	Expiration date in MMDDYYYY format or 0000NNNN days format 満了日(MMDDYYYY 形式または 0000NNNN 日形式)
Pool ID	2 binary	0000-FFFF	Restricted pool ID 制限付きプール ID
CRC	2 binary	0000-FFFF	16-ビット CRC

The restricted expiration and pool ID fields are only be included if the gaming machine has indicated it supports validation extensions in its long poll A0 response and the transfer code indicates a restricted type ticket.

<71>/Restricted expiration/Pool ID の各フィールドは、当該ゲーム機が<A0>/res/Features1:xxxxnxxxxx (7.14c, ビット 4) で拡張検証をサポートしていることを通知し、/Transfer code: 01(転送コード=制限付きチケット) の場合にだけ送信される。

If omitted, the default expiration and pool ID 0000 will be used.

<71>/Restricted expiration/Pool ID の各フィールドの省略時は、ゲーム機のデフォルトの有効期限とプール ID 0000 が使われる。

Please see Section 15.1, Improved Ticket Expiration Support, for a discussion on how to handle the restricted expiration field.

/Restricted expiration (制限付き資金の有効期限)については、15.1「<7B> 改良済み有効期限チケットサポート」を参照のこと。

The gaming machine response to long poll 71 is detailed in Table 15.12b.

<71>/res の詳細は 15.12b を参照。

15.12b Redeem Ticket 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	71	Redeem ticket コマンド
Length	1 binary	01-27	後続するバイト数; CRC を含まず
Machine status	1 binary	表参照	Gaming machine status code (see Table 15.12d) EGM ステータスコード(15.12d 参照)
Transfer amount	5 BCD	xxxxx	Ticket transfer amount, in cents (all zeros if no amount available) チケット転送金額;セント単位(金額なしのときオールゼロ)

Parsing code	1 binary	00-FF	Validation data parsing code (see Table 15.11b) 検証データ解析コード(15.11b 参照)
Validation data	x bytes	表参照	Ticket validation data (32 bytes max) (see Table 15.11b) チケット検証データ(最長 32 バイト)(15.11b 参照)
CRC	2 binary	0000-FFFF	16-ビット CRC

Note: If the communications link is down when the ticket is inserted or determined to be down while the ticket is in escrow, before the host sends the 71 long poll, the ticket should be returned to the player immediately.	注: チケットを(ビルバリデータへ)挿入したとき通信リンクがダウンするか、またはチケット処理を一時預け中にダウンすると判定されたときは、ホストが<71>を送信する前に、当該チケットは即座にプレイヤーへ返却すること。
If the gaming machine does not receive the 70 long poll within ten seconds after the ticket is inserted, or receives the 71 long poll within 30 seconds after the ticket is inserted, the ticket should be returned to the player.	ゲーム機は、チケット挿入後 10 秒内に<70>を受信しないとき、またはチケット挿入後 30 秒以内に<71>を受信しないときは、当該チケットをプレイヤーへ返却すること。
A ticket redemption cycle begins when the gaming machine receives a 70 long poll, and ends when the next ticket's 70 long poll is received.	チケットの換金サイクルは、ゲーム機が<70>を受信したときに開始し、後続する次のチケットの<70>を受信したときに終了する。
The host may use long poll 71 to request the current ticket status at any time by setting the transfer code to FF and omitting the transfer amount, parsing code and validation data fields.	ホストは<71>/Transfer code: FF(転送コード)/Transfer amount(転送金額):省略/Parsing code(解析コード):省略/Validation data(検証データ):省略 を送信することにより随時、現在のチケットステータスをリクエストできる。
After sending a valid Redeem Ticket long poll 71, the host may also request the current ticket status by resending the exact same command during that ticket redemption cycle.	ホストは有効な<71>(チケット換金)を送信した後、同一のチケット換金サイクル内で同じ<71>を送信することにより、現在のチケットステータスをリクエストすることもできる。
All fields in the response will be set to the current status of the most recent ticket redemption cycle.	<71>/res で返されるすべてのフィールドには、最新のチケット換金サイクルの最新ステータスをセットする。
If there has been no previous ticket redemption cycle, the response will have a machine status of FF, and the transfer amount, parsing code and validation data fields are omitted.	先行するチケット換金サイクルが存在しないとき、<71>/res/Machine status: FF (15.12d) /Transfer amount(転送金額):省略/Parsing code(解析コード):省略/Validation data(検証データ):省略; を返す。
If a host sends a different long poll 71 after having sent a Redeem Ticket command for the current redemption cycle, the poll must have no effect on the current redemption cycle.	現在の換金サイクル中に<71>を送信した後、別の<71>を送信したときは、実行中の換金サイクルに悪影響を与えないこと。
The gaming machine will respond with a machine status of C0, and omit the transfer amount, parsing code and validation data fields.	ゲーム機は<71>/res/Machine status: C0 (15.12d)/Transfer amount:省略/Parsing code:省略/Validation data:省略; を返す。
A ticket cannot be declared redeemed until it has been properly stacked.	換金チケットは適切にスタッカへ収納されるまでは「換金済み」として扱うことができない。

When a gaming machine receives a valid transfer that can be accepted, it cannot indicate success until the ticket has been irretrievably stacked.	ゲーム機は、有効な転送チケットが挿入され、受付可能なとき、チケットが完全な状態でスタック済みになるまで、正常に受付けたとレスポンスできない。
Therefore, it issues its long poll 71 response with status code 40, ticket redemption pending.	そこでゲーム機は<71>/res/Machine status: 40 (チケット換金保留中) を返す。
Then, when the ticket has been either successfully stacked or rejected, the gaming machine issues exception 68, ticket transfer complete.	次に、チケットが正常にスタッカへ収納されるか、受け付けを拒絶した後、ゲーム機は pExc/68(チケット転送終了)を発行する。
The host should then issue long poll 71 with a transfer code of FF to get the completion status.	このときホストは<71>/Transfer code: FF を送信して、<71>/res/Machine status: 00,01,02 (15.12d, 終了ステータス)を取得する。
The gaming machine must reissue exception 68 every fifteen seconds until the host polls for and ACKs the completion status.	ホストが<71>を送信し、<71>/res/Machine status: 00,01,02 へ ACK を返すまで、ゲーム機は 15 秒間隔で pExc/68 を再発行すること。
Please note, exception 68 is not issued unless the gaming machine previously responded to a long poll 71 with status code 40, and has not subsequently responded to a long poll 71 with a status other than 40 and received a proper acknowledgement.	ゲーム機は、先の<71>に/res/Machine status: 40 (Ticket redemption pending)を返していて、かつ後の<71>に/res/Machine status: 40 以外を返さず、ホストから適切な ACK を受信したときは、pExc/68 を発行しない。
It is the responsibility of the host to properly complete a ticket transaction.	ホストはチケットデータの転送を正常に終了させること。
If another ticket is inserted after the gaming machine has stacked or returned the previous ticket, the gaming machine issues exception 67.	ゲーム機は、チケットをスタックするか、プレイヤーへ返却した後、別のチケットが挿入されたら、pExc/67 (チケットを挿入) を発行する。
If the host sends long poll 70 without polling for the completion status of the previous ticket, that status will be lost.	ホストが先行するチケットの終了ステータスを求める<71>/Transfer code: FF (15.12c) を送信せずに<70> (チケット検証データ要求)を送信すると、<71>/res/Machine status: 00,01,02 (終了ステータス)は失われる。
To redeem a ticket, a gaming machine must be able to accept the entire transfer amount.	チケットを換金するためゲーム機は、転送資金の全部を受け付けできること。
(Gaming machines with ticket printers may be able to accept ticket transfers that exceed the credit limit or are not an even multiple of the gaming machine denomination by printing a "change" ticket for the excess amount.)	(ゲーム機にチケットプリンタが装備されているときは、クレジットの上限を越えるか、または当該ゲーム機のデノミの偶数倍でない転送チケットでも、余分な金額を"おつり"チケットとして印刷することで受け付けることができる。)
When a ticket transaction is rejected for any reason, the ticket must be returned to the player.	何らかの理由でチケットトランザクションが拒絶される時、当該チケットはプレイヤーへ返却すること。
When a ticket transaction is accepted, the ticket is stacked and the player credited with the ticket amount.	チケットトランザクションが受け付けられたら、当該チケットはスタックへ収納し、チケット金額に見合う値をプレイヤーのクレジットに加算する。
If the gaming machine currently has restricted	ゲーム機に制限付き資金(クレジット)があるときは、



amounts, it may not accept restricted amounts from a different pool.	別プールからの制限付き資金は受け付けなくてもよい。
If the gaming machine refuses to redeem a ticket due to incompatible restricted amounts, the correct machine status code is 87, gaming machine unable to accept transfer at this time.	ゲーム機が制限付き資金額に不整合のあるためチケットの換金を拒絶するときの正しいステータスコードは 87(ゲーム機は転送チケットを受付けできない)である。
If the gaming machine currently has restricted amounts, and the host authorizes redemption of a restricted ticket or transfer of restricted amounts from the same pool but with a different expiration, the gaming machine selects an expiration for the combined amounts according to the following rules:	現在、ゲーム機に制限付き資金が存在していて、ホストが制限付きチケットまたは同一プールからの制限付き資金の換金を許可しているとき、当該ゲーム機は次の規則に従って資金額を合算し、有効期限を選択すること:
If both expirations are for a specific date, use the later date.	両方の有効期限が特定日を指定しているときは、後者(同一プールからの制限付き金額)の有効期限を使う;
If both expirations are for "n" days, use the larger value of "n".	両方の有効期限が"n"日を指定しているときは、大きい値の"n"を使う;
If one expiration is for "n" days and the other is for a specific date, use the "n" days expiration.	一方の有効期限が"n"日、他方の有効期限が特定日のときは、"n"日を使う;

15.12c チケット転送コード	
コード(2 進数)	ステータス
00	Valid cashable ticket 有効なキャッシュブルチケット
01	Valid restricted promotional ticket 有効な制限付きプロモーションチケット
02	Valid nonrestricted promotional ticket 有効な制限なしプロモーションチケット
80	Unable to validate (no reason given / other) 検証できない(理由なし/その他)
81	Not a valid validation number 有効な検証番号でない
82	Validation number not in system 有効な検証番号がシステム内に存在しない
83	Ticket marked pending in system チケットはシステム内で保留中になっている
84	Ticket already redeemed チケットは換金済み
85	Ticket expired チケットは有効期限切れ
86	Validation information not available 検証情報がない
87	Ticket amount does not match system amount チケット金額がシステムの金額と一致しない
88	Ticket amount exceeds auto redemption limit チケット金額は自動換金の上限を越えている

FF	Request for current ticket status 現在のチケットステータスをリクエスト
----	---

Note: Although gaming machines may only print cashable or restricted promotional tickets, support is provided here for redemption of nonrestricted promotional tickets.	注:ゲーム機はその構成により、キャッシュブルチケットまたは制限付きプロモーションチケットだけを印刷することがあるが、本節では制限なしプロモーションチケットの換金機能について説明している。
Please see Section 8, Advanced Funds Transfer Protocol, for details on management and metering of nonrestricted promotional amounts.	制限なしプロモーション金額の管理およびメータリングの詳細は、8 章を参照のこと。

15.12d EGM ステータスコード	
コード (2 進数)	Binary codes 000xxxxx indicate ticket redemption successful ステータス (注: MSB3 ビットはステータスコードのカテゴリの判別に使用可能)
Binary codes 000xxxxx indicate ticket redemption successful バイナリコード 000xxxxx は、チケットの換金が正常に終了したことを示す:	
00	Cashable ticket redeemed キャッシュブルチケットを換金済み
01	Restricted promotional ticket redeemed 制限付きプロモーションチケットを換金済み
02	Nonrestricted promotional ticket redeemed 制限なしプロモーションチケットを換金済み
Binary codes 001xxxxx indicate waiting for long poll 71 バイナリコード 001xxxxx はロングポール 71 を待機中を示す:	
20	Waiting for long poll 71 ロングポール 71 を大気中
Binary codes 010xxxxx indicate ticket redemption pending バイナリコード 010xxxxx はチケットの換金が保留中を示す:	
40	Ticket redemption pending (not complete) チケットの換金を保留中(未完了)
Binary codes 100xxxxx indicate ticket redemption failed バイナリコード 100xxxxx はチケットの換金に失敗したことを示す:	
80	Ticket rejected by host, or unknown ホストがチケットを拒絶した、または不明チケットとした
81	Validation number does not match (response must include correct validation number) 検証番号が一致しない (レスポンスには正しい検証番号を含める必要がある)
82	Not a valid transfer function 有効な転送機能でない
83	Not a valid transfer amount (non-BCD) 有効な転送金額でない(BCD 以外)
84	Transfer amount exceeded the gaming machine credit limit 転送金額が EGM のクレジット上限を越えている
85	Transfer amount not an even multiple of gaming machine denomination 転送金額が EGM のデノミの偶数倍でない
86	Transfer amount does not match ticket amount 転送金額がチケット金額と一致しない
87	Gaming machine unable to accept transfer at this time ゲーム機はこの時点では転送を受け付けできない
88	Ticket rejected due to timeout チケットはタイムアウトにより拒絶された
89	Ticket rejected due to comm link down チケットは通信機能がダウンしたため拒絶された
8A	Ticket redemption disabled チケットの換金はディセーブル状態
8B	Ticket rejected due to validator failure チケットは検証エラーのため拒絶された
Binary codes 110xxxxx indicate incompatible poll バイナリコード 110xxxxx はポールの互換性がないことを示す:	
CO	Not compatible with current redemption cycle (ignored)

	現行の換金サイクルと互換性がない(無視する)
Binary codes 111xxxxx indicate no validation information available バイナリコード 111xxxxx は検証情報が存在しないことを示す:	
FF	No validation information available 検証情報が存在しない

15.13 Send Validation Meters	15.13 <50> 検証メータ要求
Gaming machines that support ticket/receipt validation and/or handpay validation must keep track of the cumulative value in cents and the total number of validations performed for each type of validation supported.	チケット/受領書およびまたはハンドペイの検証機能をサポートするゲーム機は、累計金額をセント単位で、またサポートする検証タイプ別に行った検証の累計回数を記録すること。
Gaming machines that support ticket redemption must keep track of the cumulative value in cents and the total number of tickets redeemed for each type of ticket supported.	換金チケットをサポートするゲーム機は、換金した累計金額をセント単位で、またサポートするチケットタイプの累計枚数を記録すること。
The host can obtain these meters by issuing a type S long poll with command code 50, as detailed in Table 15.13a.	ホストは<50>/S (15.13a) を送信することにより、これらのメータデータを取得する。

15.13a Send Validation Meters コマンド			
Address	1 binary	01-7F	EGM のアドレス
Command	1 binary	50	Send validation meters コマンド
Validation Type	1 binary	表参照	Type of validation (see Table 15.13c) 検証のタイプ(15.13c 参照)
CRC	2 binary	0000-FFFF	16-ビット CRC

The gaming machine response to long poll 50 is <50>/res の詳細は 15.13b を参照。  
detailed in Table 15.13b.

15.13b Send Validation Meters コマンドのレスポンス			
Address	1 binary	01-7F	応答を返す EGM のアドレス
Command	1 binary	50	Send validation meters コマンド
Validation Type	1 binary	表参照	Type of validation (see Table 15.13c) 検証のタイプ(15.13c 参照)
Total validations	4 BCD	xxxx	Total number of validations of type 検証タイプの合計数
Cumulative amount	5 BCD	xxxxx	Cumulative validation amount in units of cents 検証金額の累計; セント単位
CRC	2 binary	0000-FFFF	16-ビット CRC

These validation meters are also included in Table C-7 in appendix C, starting with code 80.	これらのコード 80 から始まる検証メータは、付録 C、表 C-7 にも説明してある。
--	---

Note: Meters reported using long poll 50 include only validations using the SAS protocol.	注: <50> でレポートされるメータには、SAS プロトコルを使った検証データだけが含まれている。
They do not include amounts from any other process or protocol.	<50> でレポートされるメータには、その他のプロセスやプロトコルで取得する金額は含まれていない。
Note: A cashable ticket or promotional ticket is a device delivered directly to the player, without attendant intervention.	注: キャッシュャブルチケットやプロモーションチケットは、アテンダントが介入せずプレイヤーへ直接渡される。
A handpay receipt is a device that is delivered to the attendant following a handpay.	ハンドペイ受領書は、ハンドペイを実施後、アテンダントへ渡される。
The receipt is not the cashout.	ハンドペイ受領書はキャッシュアウト(現金払い出し)ではない。
The handpay is the cashout, and is metered in the appropriate cancelled credit or jackpot handpay meter.	ハンドペイはキャッシュアウト(現金払い出し)であり、適切なキャンセルクレジットメータ、またはジャックポットハンドペイメータへ記録される。
Only validated handpays are metered here, according to whether or not a receipt was printed.	ここでは検証済みハンドペイだけが、受領書を印刷したか否かにしたがって、記録される;

15.13c Validation Type Code Values 検証タイプコード値		C-7 SAS Validation-Specific Meter Code Values	
コード (bin)	検証タイプ	メータ コード (bin)	メータの内容
00	Cashable ticket from cashout or win, no handpay lockup キャッシュアウト、または入賞賞金を源泉としたキャッシュャブルチケット;ハンドペイはロックせず	0086 0087	Regular cashable ticket out (cent) Regular cashable ticket out (quantity) 通常キャッシュャブルチケットアウト
01	Restricted promotional ticket from cashout キャッシュアウトを源泉とした制限付きプロモーションチケット	0088 0089	Restricted ticket out (cent) Restricted ticket out (quantity) 制限付きチケットアウト
02	Cashable ticket from AFT transfer AFT 転送金額を源泉としたキャッシュャブルチケット	0086 0087	Regular cashable ticket out (cent) Regular cashable ticket out (quantity) 通常キャッシュャブルチケットアウト
03	Restricted ticket from AFT transfer AFT 転送を源泉とした制限付きチケット	0088 0089	Restricted ticket out (cent) Restricted ticket out (quantity) 制限付きチケットアウト
04	Debit ticket from AFT transfer AFT 転送を源泉としたデビッドチケット	008A 008B	Debit ticket out (cent) Debit ticket out (quantity) デビッドチケットアウト
10	Cancelled credit handpay (receipt printed) キャンセルクレジットのハンドペイ(受領書を印刷)	008C 008D	Validated cancelled credit handpay, receipt printed (cent), (quantity) 検証済みキャンセルクレジットのハンドペイ(受領書印刷済み)
20	Jackpot handpay (receipt printed) ジャックポットのハンドペイ(受領書を印刷)	008E 008F	Validated jackpot handpay, receipt printed (cent) Validated jackpot handpay, receipt printed (quantity)

			検証済みジャックポットのハンドペイ(受領書印刷済み)
40	Cancelled credit handpay (no receipt) キャンセルクレジットのハンドペイ(受領書なし)	0090 0091	Validated cancelled credit handpay, no receipt (cent) Validated cancelled credit handpay, no receipt (quantity) 検証済みキャンセルクレジットのハンドペイ(受領書なし)
60	Jackpot handpay (no receipt) ジャックポットのハンドペイ(受領書なし)	0092 0093	Validated jackpot handpay, no receipt (cent) Validated jackpot handpay, no receipt (quantity) 検証済みジャックポットのハンドペイ(受領書なし)
80	Cashable ticket redeemed キャッシュابلチケットの換金	0080 0081	Regular cashable ticket in (cent) Regular cashable ticket in (quantity) 通常キャッシュابلチケット-イン
81	Restricted promotional ticket redeemed 制限付きプロモーションチケットの換金	0082 0083	Restricted ticket in (cent) Restricted ticket in (quantity) 制限付きチケット-イン
82	Nonrestricted promotional ticket redeemed 制限なしプロモーションチケットの換金	0084 0085	Nonrestricted ticket in (cent) Nonrestricted ticket in (quantity) 制限なしチケット-イン

15.14 Standard Validation Algorithm	15.14 標準検証のアルゴリズム
Method for validation number calculation:	検証番号の算出方法:
Credit amount of cashout ticket - 3 bytes BCD (byte 0 is LSB, byte 2 is MSB)	キャッシュアウトチケットのクレジット金額 - 3 バイト BCD (LSB=バイト 0; MSB=バイト 2)
Time of cashout ticket - 3 bytes BCD (byte 0 is seconds, byte 1 is minutes, byte 2 is hours)	キャッシュアウトチケットの時刻 - 3 バイト BCD (バイト 0=秒; バイト 1=分; バイト 2=時)
BCD Addition with carry	BCD の加算(桁繰り上がりあり):
Copy LSB of result to the 4th byte of the result	加算結果の LSB を 4 バイト目へコピーする:
Treat 4 byte result as a base 16 number and convert to BCD	4 バイトの結果を 16 進数として扱い、BCD へ変換する:
Print validation number on ticket -- 33761282	チケットへ印刷する検証番号

15.15 Secure Enhanced Validation Algorithm	15.15 セキュア拡張検証のアルゴリズム
In secure enhanced validation mode, cash out ticket and handpay validation numbers are generated by the gaming machine using seed values provided by the host.	セキュア拡張検証モード時、キャッシュアウトチケットとハンドペイの検証番号は、ゲーム機がホストの供給するシード値を使って生成する。
The encoded number is calculated using the gaming machine validation ID and the current validation sequence number.	BCD 番号はゲーム機の検証 ID と現在の検証順序番号を使って算出する。
The gaming machine validation ID is a 3 byte unsigned value assigned to the gaming machine by the host.	ゲーム機検証 ID は、ホストが当該ゲーム機に割り当てた 3 バイト長符号なしバイナリ値である。
The validation sequence number is a 3 byte unsigned value that is initialized by the host.	検証順序番号はホストが初期設定した 3 バイト長符号なしバイナリ値である。
The gaming machine validation ID and initial validation sequence number are provided by long poll 4C, Set Secure Enhanced Validation ID (see page 15-10).	ゲーム機検証 ID と最初の検証順序番号は、<4C> (15.6a, セキュア拡張検証 ID をセット)で供給する。
The host may change these values at any time it chooses.	ホストはこれらの設定値を随時、変更できる。
If the gaming machine is in the process of creating a validation number when new values are sent by the host, it may either finish creating the validation number from the existing values, then save the new values to be used for the next validation, or use the new values to create the current validation number.	ホストから新しい設定値が送信されたとき、ゲーム機が検証番号を生成する途中であった場合、当該ゲーム機は 1) 既存の値から検証番号を生成するプロセスの終了し、新しい設定値を保存して次の検証に備えるか、または 2) 新たに受信した設定値を使って最新の検証番号を生成する。
The validation sequence number is not the sequential ticket number that is printed on every ticket.	検証順序番号は、チケットごとに印刷される通し番号ではない。
The validation sequence number is always incremented immediately prior to being used to create each validation number.	検証順序番号は必ず、検証番号の生成に使われる直前に、値を増加する。
Therefore, the actual validation sequence number is not used as is in the first validation number calculated following receipt of data in a long poll 4C.	したがって、実際の検証順序番号は、<4C>でデータを受信し、検証番号を初めて算出したときのように使われない。
After incrementing the validation sequence number, the six binary bytes composed of the gaming machine validation ID and new validation sequence number are converted by the validation algorithm into a 16-digit BCD number that includes a check-digit.	検証順序番号を増加した後、検証アルゴリズムはゲーム機検証 ID と新しい検証順序番号で構成される 6 バイナリバイトを、チェック桁を含む 16-桁 BCD 番号に変換する。
The following steps are employed in the encoding process.	エンコーディング(コード化)処理は、次の順序で実行される:
Step 1: Place the gaming machine validation ID and the sequence number in an array of 6 bytes.	ステップ 1: ゲーム機 ID と順序番号を 6 バイト長の配列へ格納する。
Machine ID (MSB first)	ゲーム機 ID(最初の MSB)



Sequence number (MSB first)	順序番号(最初の MSB)
Step 2: Array A gets transformed into array B as follows:	ステップ 2: 配列 A を配列 B へ変換する:
(O+ = exclusive OR)	(O+ = 排他的 OR)
Step 3: Array B gets transformed into array C as follows:	ステップ 3: 配列 B を配列 C へ変換する:
where $CRC(B_i, B_j)$ represents a CRC calculation, as per Section 5, with seed 0, over the bytes $B_i$ and $B_j$ in the respective order.	ここで $CRC(B_i, B_j)$ は CRC 計算(5 章参照)を表しシード値 0、 $B_i$ から $B_j$ までこの順序で計算する。
Step 4: Array C gets transformed into an array of digits N as follows:	ステップ 4: 配列 C を N 桁の配列へ変換する:
Where $Bin\_to\_BCD(C_i C_j C_k)$ represents the conversion from binary to BCD of the number $C_i C_j C_k$	ここで $Bin\_to\_BCD(C_i C_j C_k)$ は、値 $C_i C_j C_k$ をバイナリから BCD へ変換することを表す。
Step 5: The array of digits N gets transformed into the array of digits V as follows:	ステップ 5: N 桁配列を V 桁配列へ変換する:
$V_k = N_k$ for all k 0 through 6, and 8 through 14.	$V_k = N_k$ ; ここで k は、0 から 0 まで、および 8 から 14 までを表す。
The finished packed BCD validation number will be ordered with V15 as the MSB and V0 as the LSB.	計算後のパacked BCD コードの検証番号は、V15 が MSB となり V0 が LSB となる。