

[SAS6.02] 付録-D 用語解説 目次

(2019/09/28 7:14)

クレジットメータ.....	D-2
[制限付きプロモーションナルクレジット] メータ.....	D-2
[制限なしプロモーションナルクレジット] メータ.....	D-2
[通常キャッシュアブルクレジット] メータ.....	D-2
[トータルクレジット] メータ.....	D-2
ゲームメータ.....	D-3
(0000: トータル コイン-イン) メータ.....	D-3
(0001: トータル コイン-アウト) メータ.....	D-3
(001C: ゲーム機払い出し済みペイテーブル賞金)メータ.....	D-3
(001D: ゲーム機払い出し済みプログレシブ賞金)メータ.....	D-3
(001E: ゲーム機払い出し済み外部ボーナス賞金)メータ.....	D-3
(0002: ジャックポット合計)メータ.....	D-4
(001F: アテンダント払出し済みペイテーブル賞金)メータ.....	D-4
(0020: アテンダント払出し済みプログレシブ賞金)メータ.....	D-4
(0021: アテンダント払出し済み外部ボーナス賞金)メータ.....	D-5
(0005: プレイ済みゲーム)メータ.....	D-5
(0003: ハンドペイ済みキャンセルクレジット合計額)メータ.....	D-5
(ホッパレベル)メータ.....	D-5
(0004: キャンセルクレジットの合計)メータ.....	D-5
(ビルドロップ)メータ.....	D-6
(コインドロップ)メータ.....	D-6
(0024: ドロップ合計)メータ.....	D-6
(0023: ハンドペイ済みクレジット合計) メータ.....	D-6
(実コイン-イン) メータ.....	D-7
(実コイン-アウト) メータ.....	D-7
デノミネーション.....	D-7
アカウントینگ デノミ.....	D-7
ゲームクレジット.....	D-7
プレイヤー/ゲーム デノミ.....	D-7
トークン デノミ.....	D-8

Credit Meters	クレジットメータ
Restricted Promotional Credits	[制限付きプロモーションナルクレジット] メータ
Credits that are not redeemable for cash, and must be wagered or forfeited.	換金、払い出しができず、賭け金としてのみ使用可能なクレジット;(未使用時は)没収される。
Restricted promotional credits are added to the Restricted Promotional Credits Played meter when they are wagered.	[制限付きプロモーションナルクレジット] は賭け金として使われたとき、Restricted Promotional Credits Played (0019:プレイ済み制限付きプロモーションナルクレジット)メータへ加算される。
Restricted promotional amounts may only be removed from a gaming machine by methods that preserve the restricted status of the amounts, such as by electronically transferring restricted amounts to the host or printing restricted tickets.	[制限付きプロモーションナルクレジット] の金額は、電子的な手段でホストへ資金転送する、あるいは制限付きチケットを印刷するなど、制限付きステータスを保持する方法によってのみゲーム機から移動してよい。
They must never be cashed out on a normal cashout ticket, as cashable coins or tokens, or by an attendant handpay.	[制限付きプロモーションナルクレジット] は 1) 通常のキャッシュアウトチケットを発行する、2) キャッシュアブルコインまたはトークンとして払い出す、あるいは 3) アテンダントによるハンドペイで払い出してはならない。
Nonrestricted Promotional Credits	[制限なしプロモーションナルクレジット] メータ
Credits that may be redeemed for cash but have special accounting requirements.	現金で払い出し可能であるが、特別な会計上の扱い要件のあるクレジット。
Nonrestricted promotional credits are added to the Nonrestricted Promotional Credits Played meter when they are wagered.	制限なしプロモーションナルクレジットは賭け金として使われたとき、Nonrestricted Promotional Credits Played (001A: プレイ済み制限なしプロモーションナルクレジット)メータへ加算される。
Whenever nonrestricted promotional amounts are cashed out by a method that cannot preserve the nonrestricted promotional status, they become regular cashable amounts.	[制限なしプロモーションナルクレジット] の金額を、そのステータスを保持しない方法でキャッシュアウトすると、通常のキャッシュアブル資金となる。
Regular Cashable Credits	[通常キャッシュアブルクレジット] メータ
Credits that may be redeemed for cash and have no special accounting requirements.	現金として払い出しが可能で、特別な会計上の扱い要件を持たないクレジット。
This includes funds from coins, bills, regular cashable tickets, and regular player winnings.	コイン、紙幣、通常キャッシュアブルチケット、プレイヤの通常賞金などが含まれる。
Total Credits	[トータルクレジット] メータ
All credits available to the player on the gaming machine; including restricted promotional, nonrestricted promotional, and regular cashable credits.	プレイヤがゲーム機内で使用可能なすべてのクレジット。制限付きプロモーションナル、制限なしプロモーションナル、通常キャッシュアブルの各クレジットが含まれる。
If any combination of restricted promotional	この 3 種類のクレジットが同時にゲーム機のクレジ

credits, nonrestricted promotional credits and regular cashable credits are in a gaming machine's credit meter at the same time, the restricted credits must be played first, then the nonrestricted credits, and finally the regular cashable credits.	ットメータに混在している場合、プレイ時の賭け金として使う順序は、最初に制限付きクレジット、次に制限なしクレジット、最後に通常キャッシュブルクレジットとすること。
Game Meters	ゲームメータ
Total Coin In	(0000: トータル コイン-イン) メータ
Total credits wagered on the gaming machine from all sources.	賭けクレジットの累計(クレジットの源泉は問わない)。
Used to measure the total turnover or gross wagers on a gaming machine.	ゲーム機の売上高合計、つまり賭け金の総計を表す。
Total Coin Out	(0001: トータル コイン-アウト) メータ
Total value of all credits directly paid by the gaming machine, as a result of winning wagers and awards from an external bonusing system, whether the payout is made to the credit meter or from a cashout device (hopper, printer, electronic transfer etc.).	ゲーム機がクレジットメータへ振り替えた、あるいはキャッシュアウト装置(ホッパ、プリンタ、AFTなど)で直接払い出したクレジットの総計。源泉となるクレジットはゲームの入賞賞金クレジット(Paytable win)、外部ボーナスシステムから獲得したボーナス賞金クレジット(Bonus win)。(=ゲーム機によるクレジットの払い出し合計)
Used as a component of the estimated win for a gaming machine.	ゲーム機の入賞額を見積もるときに使われる。
Machine Paid Paytable Win	(001C: ゲーム機払い出し済みペイテーブル賞金) メータ
The total value of all won credits metered in Total Coin Out, where the award is specifically identified by the manufacturer's par sheet.	Total Coin Out (0001: トータル コイン-アウト)メータに加算したクレジットのうち、ゲームに入賞して獲得したクレジット(Paytable win)の合計。入賞クレジットはゲーム機メーカーの提供する基準シートにより特定される。
This meter does not include progressive amounts or amounts awarded as a result of an external bonusing system.	このメータにはプログレシブ賞金(Progressive win)や外部ボーナスシステムから取得した賞金(Bonus win)は含めない。
Machine Paid Progressive Win	(001D: ゲーム機払い出し済みプログレシブ賞金) メータ
The total value of all won credits metered in Total Coin Out, that were for an amount determined by a progressive controller.	Total Coin Out (0001: トータル コイン-アウト)メータに加算したクレジットのうち、プログレシブコントローラが決定した入賞クレジット(Progressive win)の合計。
Machine Paid External Bonus Win	(001E: ゲーム機払い出し済み外部ボーナス賞金) メータ
The total value of all won credits metered in Total Coin Out, where the credits won are due to a	Total Coin Out (0001: トータル コイン-アウト)メータに加算したクレジットのうち、外部ボーナスコント

bonus award or jackpot multiplier from an external bonus controller.	ローラから取得したボーナス入賞クレジット (Bonus win)、またはジャックポットマルチプライヤ(乗数)により算出したジャックポット入賞クレジット。
Total Jackpot	(0002: ジャックポット合計)メータ
The cumulative sum of all credits paid by an attendant, as a result of winning wagers and awards from an external bonusing system.	ゲームに入賞して獲得したクレジット (Paytable win)、外部ボーナスシステムからボーナスとして獲得したクレジット(Bonus win) を、 <u>アテンダント</u> が払い出したクレジットの累計。
This includes handpays resulting from progressive jackpots, bonus pays and/or game wins regardless of whether or not the win is one of the top jackpots.	(最上位かどうかに関係なく)プログレッシブジャックポット入賞(Progressive win)、ボーナス入賞(Bonus win)、および/またはゲーム入賞(Paytable win)で獲得したクレジットを <u>ハンドペイ</u> した合計。
Credits added to this meter are NOT added to the Total Coin Out meter.	このメータへ加算したクレジットは、Total Coin Out (0001: トータル コイン-アウト)メータへは加算しない。(= <u>アテンダントによるクレジットの払い出し(ハンドペイ) の合計</u>)
While jurisdictional rules may dictate the criteria by which won credits are metered in either coin out or jackpot, the sum of Total Coin Out and Total Jackpot must always equal the total won credits.	入賞クレジットをコイン-アウトまたはジャックポットメータのどちらで記録するかが行政当局により義務付けられているとき、Total Coin Out (0001: トータル コイン-アウト) と Total Jackpot (0002: トータル ジャックポット) の両メータの合計は、必ず入賞クレジット合計(0022 メータ)と同じになること。
Credits accounted for in the Total Hand Paid Cancelled Credits meter are never added to this meter.	Total Hand Paid Cancelled Credits (0003: ハンドペイ済みキャンセルクレジット合計) メータに累計するクレジットはこのメータへ加算してはならない。
Used as a component of the estimated win for a gaming machine and to reconcile metered payments with actual payments.	ゲーム機の入賞を見積もり、メータに記録済みの払い出し額と実際の払い出し額を調整するときに使われる。
Attendant Paid Paytable Win	(001F: アテンダント払出し済みペイテーブル賞金)メータ
The total value of all won credits metered in Total Jackpot, where the award is specifically identified by the manufacturer's par sheet.	Total Jackpot (0002: トータル ジャックポット)メータに加算したクレジットのうち、ゲームに入賞して獲得したクレジット(入賞クレジット)の累計。入賞クレジットはゲーム機メーカの提供する基準シートにより特定される。
This meter does not include progressive amounts or amounts awarded as a result of an external bonusing system.	このメータにはプログレッシブ賞金や外部ボーナスシステムから取得した賞金は含めない。
Attendant Paid Progressive Win	(0020: アテンダント払出し済みプログレッシブ賞金)メータ
The total value of all won credits metered in Total Jackpot, determined by a progressive controller.	Total Jackpot (0002: トータル ジャックポット)メータ

	タに加算したクレジットのうち、プログレシブコントローラが決定した入賞クレジットの累計。
Attendant Paid External Bonus Win	(0021: アテンダント払出し済み外部ボーナス賞金)メータ
The total value of all won credits metered in Total Jackpot, where the credits won are due to a bonus award or jackpot multiplier from an external bonus controller.	Total Jackpot (0002: トータルジャックポット) メータに加算したクレジットのうち、外部ボーナスコントローラから取得したボーナスの入賞クレジット、またはジャックポットマルチプライヤ(乗数)により算出したジャックポット入賞クレジット。
Games Played	(0005: プレイ済みゲーム)メータ
Total count of games played on the gaming machine.	ゲーム機でゲームをプレイした回数の合計。
Used to calculate the average wager per game and as a gross measure of casino activity.	ゲーム当たりの平均賭け金を計算するとき、およびカジノの運営状況を推定する基準として使われる。
Total Hand Paid Cancelled Credits	(0003: ハンドペイ済みキャンセルクレジット合計額)メータ
The cumulative sum in credits of all handpays that resulted from the player pressing the "cash out" button or otherwise cashed out from the credit meter.	プレイヤが"キャッシュアウト"ボタンを押してハンドペイ(手動払い出し)したクレジット、またはクレジットメータを現金化してハンドペイしたクレジットの累計。
These do not include any credits added to the Total Jackpot meter.	Total Jackpot (0002: トータルジャックポット)メータへ加算したクレジットは含めない。
Total Hand Paid Credits can be calculated as the sum of Total Jackpot and Total Hand Paid Cancelled Credits.	Total Jackpot(0002: トータルジャックポット)メータと Total Hand Paid Cancelled Credits (0003: トータルハンドペイド キャンセルクレジット) メータを合計すると Total Hand Paid Credits (0023: ハンドペイ済みクレジット合計) メータを算出できる。
Used to reconcile metered payments with actual payments.	メータに記録されている支払いデータと実際の支払いを調整するときに使われる。
Hopper Level	(ホッパレベル)メータ
The current hopper level of the gaming machine in coins/tokens.	ゲーム機内で現在、ホッパ内に堆積しているコイン/トークンの量/高さ。
The net change in hopper level over a period of time is used in the calculation of net win in some jurisdictions, e.g. NSW, Australia.	一部の行政府(例: オーストラリア、ニューサウスウェールズ州) は、純賞金額を算出するときに、ある時間にわたるホッパレベルの純増/純減データを使うことがある。
It can also be used to detect hopper fills, to verify hopper empty conditions, and to prevent employee theft.	またホッパ容量の埋まり具合を検知するとき、ホッパエンプティ(空ホッパ条件)を判定するとき、および従業員による盗難防止にも使われる。
Total Cancelled Credits	(0004: キャンセルクレジットの合計)メータ

This meter must include all credits removed from a gaming machine except those paid by a hopper and those metered in the Total Jackpot meter.	ゲーム機から払い出されたすべてのクレジットを累計する; ただしホッパーから払い出した分、および Total Jackpot (0002: ジャックポット合計)メータに記録したクレジットを除く。
This includes, at a minimum, all credits in the Total Hand Paid Cancelled Credits meter, all credits paid directly to the player by a cashout ticket, and all credits transferred from the game electronically.	この累計メータには最小限、1) Total Hand Paid Cancelled Credits (0003: ハンドペイ済みキャンセルクレジット合計)メータの全クレジット、2) キャッシュアウトチケットでプレイヤーへ直接払い出した全クレジット、および 3) ゲーム機から電子的な手段で転送した (AFT) 全クレジットを含める。
The fact that tickets are included in Total Cancelled Credits must be indicated in the long poll A0 response.	キャッシュアウトチケットで払い出したクレジットが Total Cancelled Credits (0004: キャンセルクレジット合計)メータに含まれているという事実は、 <A0>/res/Feature2:ビット 2 (7.14d) で返すこと。
Bill Drop	(ビルドロップ)メータ
Total credits received by the game from the bill acceptor.	ゲームがビル(紙幣)アクセプタから受け取ったクレジットの合計。
Used during soft count reconciliation.	ソフトカウントの調整中に使われる。
Coin Drop	(コインドロップ)メータ
Total credit value of coins dropped by the game.	ゲームがドロップしたコインのクレジット合計。
Used during hard count reconciliation.	ハードカウントの調整中に使われる。
Total Drop	(0024: ドロップ合計)メータ
This meter must include all credits added to a gaming machine from an external source that do not go to a hopper.	このメータには、外部から受け入れてホッパーには格納せず、クレジットメータへ加算したすべてのクレジットを含めること。
This includes, at a minimum, total credits received by the game from the bill acceptor, plus total credits from coins dropped by the game, plus total credits from all tickets redeemed (stacked) by the gaming machine, plus total credits transferred electronically to the gaming machine.	最小限、1) ビルアクセプタから受け取った全クレジット、コインドロップから得た全クレジット、ゲーム機が払い出した(スタックした)チケットの全クレジット、電子的手段でゲーム機へ転送した(AFT)クレジット合計を加算する。
The fact that tickets are included in Total Drop must be indicated in the long poll AO response.	Total Drop (0024: ドロップ合計)メータに払い出しチケットのクレジット合計を含めている事実は、 <A0>/res/Feature2:ビット 2 (7.14d) で返すこと。
Used during hard count and soft count reconciliation.	ハードカウント/ソフトカウントの調整時に使われる。
Total Hand Paid Credits	(0023: ハンドペイ済みクレジット合計) メータ
The cumulative sum of all credits paid by an attendant, the value of which is equal to the sum of the Total Jackpot meter and the Total Hand Paid	アテンダントが払い出した全クレジットの累計; Total Jackpot (0002: ジャックポット合計) メータと Total Hand Paid Cancelled Credits (0003: ハンド

Cancelled Credits meter.	ペイ済みキャンセルクレジット合計) メータの合計値と同じ。
True Coin In	(実コイン-イン) メータ
Total coins/tokens received by the game from coin acceptors.	ゲームがコインアクセプタから受け取ったコイン/トークンの合計数。
Used to calculate the estimated hopper level.	ホッパレベルの見積もり計算に使われる。
True Coin Out	(実コイン-アウト) メータ
Total coins/tokens paid out by the gaming machine.	ゲーム機が払い出したコイン/トークンの合計数。
Used to calculate the estimated hopper level.	ホッパレベルの見積もり計算に使われる。
Denominations	デノミネーション
Accounting Denomination	アカウンティング デノミ
Reported to the host via long polls 1F and 53, this is the denomination used for all credit values reported to the host, except for those values specifically defined to be in a different unit of measure, such as cents or tokens, or those specifically defined to be in units of player credits.	<1F>/res/Denomination(7.10) および <53>/res/Denomination(7.6.5b)を介してホストへ通知されるデノミ(C-1)で、ホストへ伝えるすべてのクレジット値として使われる。ただし、別の異なる単位で定義するクレジット値を除く(例: セント、トークン、あるいはプレイヤーのクレジット単位として特に定義されている値)。
Please note, throughout this document, the term "credits," when used without qualifiers, generally refers to the SAS accounting denomination.	本書では特に記述のないかぎり"クレジット"という用語はSASアカウンティングデノミ(クレジット値=通貨単位)を意味する。
Game Credits	ゲームクレジット
On a multi-denomination game, it is sometimes convenient to refer to credits in terms independent from any specific denomination.	マルチ-デノミゲームでは、特定のデノミ(クレジット値)とは切り離して、クレジットだけを参照するのが便利な場合がある。
For example, a game's payable, max bet, etc., is generally expressed in terms of credits.	たとえば、ゲームのペイテーブルやマックスベット等は一般にクレジットを単位として表現する。
Even though max bet can conceivably be different for different player denominations, the max bet amount can be expressed in units of game credits, independent of the denomination used for game play.	マックスベット(一回の最大賭け金)はプレイヤーデノミによって左右されるが、マックスベットの値はゲームのプレイに使われるデノミ(クレジット値)とは関係なく、ゲームクレジットを単位として表現できる。
Player/Game Denomination	プレイヤー/ゲーム デノミ
On a multi-denomination game, the denominations available to the player for wagering are called the player denominations or game denominations.	マルチ-デノミゲームで、プレイヤーが賭け金として使うことのできるデノミ(クレジット値=金種)をプレイヤーデノミ、またはゲームデノミと呼ぶ。

Token Denomination	トークン デノミ
The denomination of the coin mechanism and/or hopper is called the token denomination.	コイン機構および/またはホッパの扱う金種をトークンデノミと呼ぶ。