

IOS ゲートウェイでのデジタル T1 CAS (損失ビット シグナリング) の動作について

内容

[概要](#)

[前提条件](#)

[要件](#)

[使用するコンポーネント](#)

[表記法](#)

[CAS シグナリング タイプ](#)

[ループスタート シグナリング](#)

[グラウンドスタート シグナリング](#)

[E&M シグナリング](#)

[関連情報](#)

概要

個別線信号方式 (CAS) は、robbed ビット シグナリングとも呼ばれます。このタイプのシグナリングでは、音声を搬送しフレームとクロックの情報を伝送するために使用されるチャンネルから、T1 シグナルの情報の最下位ビットが「損失」します。これは、「インバンド」シグナリングと呼ばれることもあります。CAS は、ISDN のように専用のシグナリング チャンネルを持たずに、各トラフィック チャンネルでシグナリングを行う方式です。言い換えれば、特定のトラフィック回路に対するシグナリングが、永続的にその回路と連携するということです。CASシグナリングの最も一般的な形式は、ループスタート、グラウンドスタート、Equal Access North American(EANA)、およびE&Mです。CAS シグナリングでは、コールの発着信の他に、受信した Dialed Number Identification Service (DNIS; 着信番号情報サービス) や automatic number identification (ANI; 自動番号識別) 情報の処理も行います。これは、認証などの機能をサポートするために使用されます。

各 T1 チャンネルは、フレームのシーケンスを搬送します。これらのフレームには、192 ビットの他にフレーミング ビットとして指定された 1 ビットが含まれ、1 フレーム当たり合計 193 ビットで構成されています。Super Frame (SF) はこの 193 のビット フレームの 12 を一緒にグループ化し、シグナリング ビットとして偶数フレームのフレーミング ビットを指定します。CAS は特に、タイムスロットまたはチャンネルの関連シグナリング情報を参照するために、6 番目の各フレームを参照します。これらのビットは、通常は A ビットおよび B ビットと呼ばれます。Extended Super Frame (ESF) はフレームを 24 の単位でグループ化するため、チャンネルごとあるいはタイムスロットごとに 4 つのシグナリング ビットを持ちます。これらはフレーム 6、12、18、および 24 に発生し、それぞれ A ビット、B ビット、C ビット、および D ビットと呼ばれます。

CAS の最大の欠点は、シグナリング機能を実行するためにユーザ帯域幅を使用することです。

前提条件

要件

このドキュメントに特有の要件はありません。

使用するコンポーネント

このドキュメントの情報は、次のソフトウェアとハードウェアのバージョンに基づいています。

- AS5xxx、Cisco 2600/3600 プラットフォームの場合、すべての Cisco IOS® ソフトウェア リリースに適用されます。

このドキュメントの情報は、特定のラボ環境にあるデバイスに基づいて作成されました。このドキュメントで使用するすべてのデバイスは、初期（デフォルト）設定の状態から起動しています。対象のネットワークが実稼働中である場合には、どのようなコマンドについても、その潜在的な影響について確実に理解しておく必要があります。

表記法

ドキュメント表記の詳細については、『[シスコ テクニカル ティップスの表記法](#)』を参照してください。

CAS シグナリング タイプ

ループスタート シグナリング

ループスタート シグナリングは、CAS シグナリングの最も簡単な形式の 1 つです。受話器を持ち上げる（電話機がオフフックになる）と、その動作によって電話会社の CO から電流が流れている回路が閉じ、ステータスの変化を表します。このステータス変化が CO にシグナリングされ、ダイヤルトーンが提供されます。着信コールは、標準的なオン/オフ パターンで信号を送信することによって CO から受話器に伝えられ、その結果電話機が鳴ります。

ループスタート シグナリングの欠点は、遠端での切断または応答を感知できないことです。たとえば、コールが Foreign Exchange Station (FXS) ループスタート用に設定された Cisco ルータから発信されます。そのコールにリモート エンド側が応答しても、シスコ ルータにはその情報をリレーするための監視情報は何も送られません。リモート エンド側がそのコールの接続を切断した場合も同様です。

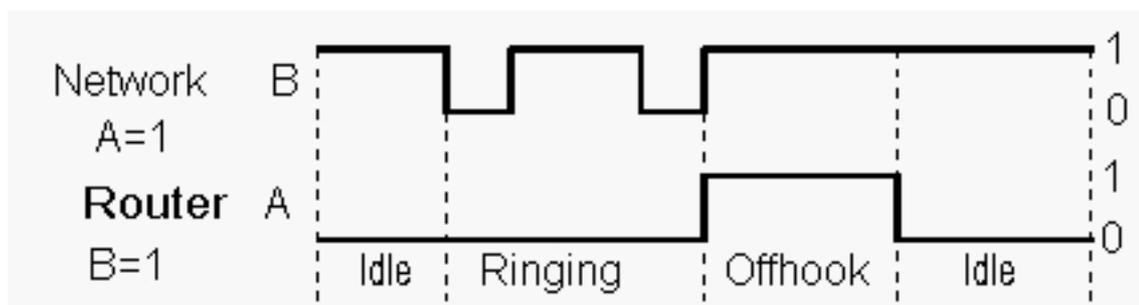
注：ネットワーク機器が回線側の応答監視を処理できる場合は、ループスタート接続で応答監視を提供できます。また、ループスタートは、着信コール チャネルの捕捉は行いません。したがって、グレアとして知られる条件は、両方の関係者（Foreign Exchange Office [FXO] および FXS）が同時にコールを発信する場合に生じる可能性があります。グレアは、着信コールと発信コールが逆順になるように T1-CAS ゲートウェイの [ポート選択順序を設定すると回避できます](#)。たとえば、着信コールがプロバイダーにより FXO ポート上でポート 1、ポート 2、ポート 3、およびポート 4 の順序で送信される場合は、Cisco Unified CallManager ルート グループで発信コールを同じポート上でポート 4、ポート 3、ポート 2 およびポート 1 の順序でルーティングするように設定します。

ループスタート シグナリングでは、FXS 側は A ビットだけを使用し、FXO 側は B ビットだけを使用して、コール情報の通信を行います。AB ビットは双方向です。この状態表では、CPE の観点（FXS）からこのシグナリング情報を定義します。

注：この表では、0/1は、連続するスーパーフレームで1と0が交互に使用されるシグナリングビットを示します。

方向	都道府県	A	B	C	D
トランスミット	オンフック	0	1	0	1
トランスミット	閉じたオフフックループ	1	1	1	1
受信	オンフック	0	1	0	1
受信	オフフック	0	1	0	1
受信	呼出音	1	1	1	1
受信	応答監視があるオフフック ：SF フレーミングのみ	0	0/1		
受信	応答監視があるオフフック ：ESF フレーミングのみ	0	1	0	0
受信	ネットワーク切断 (600 ms+)	1	1	1	1

これは FXS ループスタート タイミング ダイアグラムです。



着信コール (ネットワーク -> CPE) で以下が起きます。

1. 呼び出しを表すために、ネットワークでは B ビットのオン/オフが切り替えられます。これは標準的な呼び出しパターンです。たとえば、オンが 2 秒間、オフが 4 秒間などとなります。
2. CPE によって呼び出しが検出され、オフフック状態になります。A ビットが 0 から 1 に変わります。

発信コール (CPE -> ネットワーク) で以下が起きます。

1. CPE はオフフックになり、A ビットは 0 から 1 になります。
2. ネットワークからダイヤルトーンが送られます。シグナリングの変更はありません。
3. CPE からディジットが送信されます (シスコの場合、デュアルトーン多重周波数 (DTMF))。

ネットワークからの切断時に、以下が起きます。

1. CPE によって、コールがドロップした (電話が切られたか、モデムがキャリアをドロップした) インバンドが検出されます。
2. CPE がオンフック状態になり、A ビットが 1 から 0 に変わります。

CPE からの切断時に、ステップ 2 のみ行われます。

応答監視および切断監視の状態は、ネットワーク側から提供された場合にのみ表示されます。

グラウンドスタート シグナリング

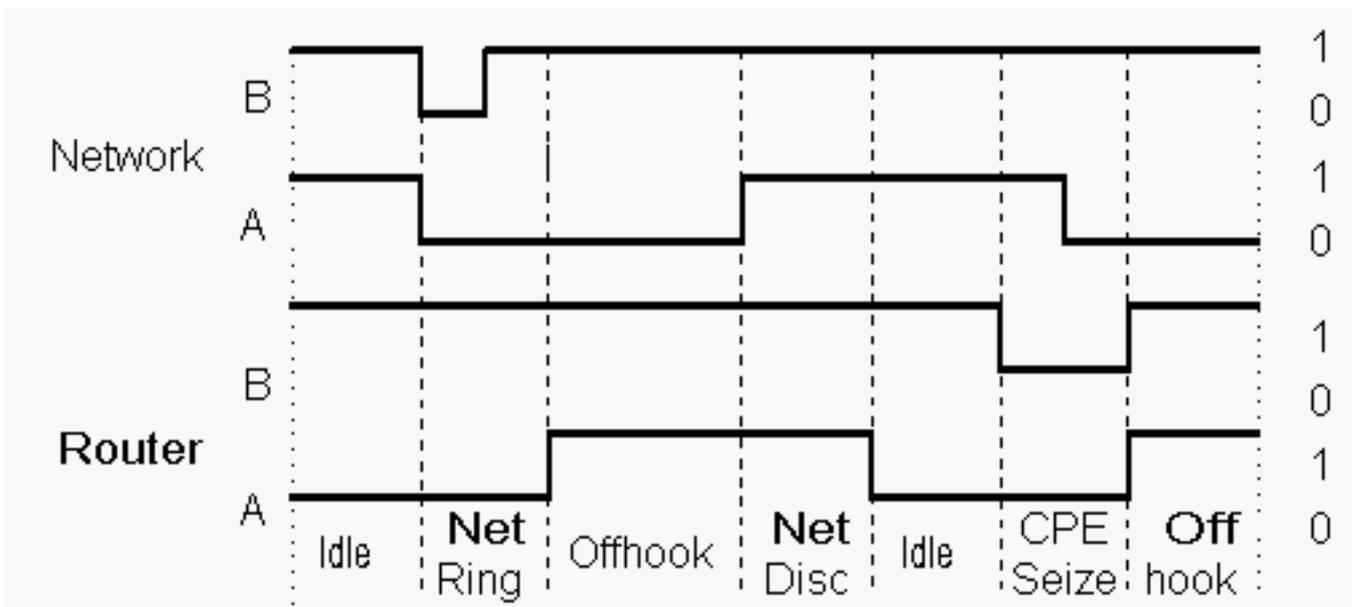
グラウンドスタート シグナリングは、多くの点でループスタート シグナリングによく似ています。グラウンドスタートは、アースと電流の検出機能を使用することによって動作します。これによって、ネットワークはリング信号と無関係にオフフックまたは着信コールの捕捉を伝えることができ、接続および接続解除を確実に認識できます。このため、グラウンドスタートシグナリングは通常 PBX 間の、およびループスタート回線のコール量によってグレアが発生することがある事業用のトランク回線で使用されます。

ループスタートシグナリングと比較した場合のグラウンドスタートシグナリングの長所は、遠端の切断管理ができることです。グラウンドスタートシグナリングのもう1つの長所は、着信コール(ネットワーク->CPE)が発信チャネルを捕捉できるので、グレア状態が起きるのを防ぐことです。これは、ネットワーク側で、Bビットだけでなく、AビットとBビットの両方を使用することで実現しています。AビットもCPE側で使用されます。ただし、スイッチの実装に応じて、Bも関係する場合があります。通常、Bビットは電話会社からは無視されます。これは、CPEの観点(FXS)からこのシグナリング情報を定義する状態表です。

注：この表では、0/1は、連続するスーパーフレームで1と0が交互に使用されるシグナリングビットを示します。

方向	都道府県	A	B	C	D
トランスミット	開いたオンフック/ループ	0	1	0	1
トランスミット	グラウンド オン リング	0	0	0	0
トランスミット	閉じたオフフック/ループ	1	1	1	1
受信	オンフック/チップなしグラウンド	1	1	1	1
受信	オフフック/チップありグラウンド	0	1	0	1
受信	呼出音	0	0	0	0
受信	応答監視：SF フレーミングのみ	0	0/1		
受信	応答監視：ESF フレーミングのみ	0	1	0	0

これは FXS グラウンドスタート タイミング ダイアグラムです。



着信コール (ネットワーク -> CPE) で以下が起きます。

1. ネットワークはオフフックになり、Aビットは1から0になり、Bビットを0と1の間で切り替えることによって回線の呼び出し音を鳴らします。
2. CPEは呼び出し音を検出し、オフフックを捕捉してオフフックになり、Aビットは1に設定されます。
3. ネットワークはオフフックになり、Bビットは切り替えを停止します。Bビットは1になります。

発信コール (CPE -> ネットワーク) で以下が起きます。

1. CPEはグラウンド オンリングになり、AビットとBビットは0になります。
2. ネットワークがオフフックになり、Aビットが1から0に変わります。Bビットは1に設定されます。
3. CPEはオフフックになります。AビットとBビットは1です。
4. CPEはダイヤルトーンを検出し、ディジットを送信します。

ネットワークからの切断時に、以下が起きます。

1. ネットワークがオンフック状態になり、Aビットが0から1に変わります。
2. CPEがオンフック状態になり、Aビットが1から0に変わります。

CPEからの切断時には、上記の手順は逆転します。

E&M シグナリング

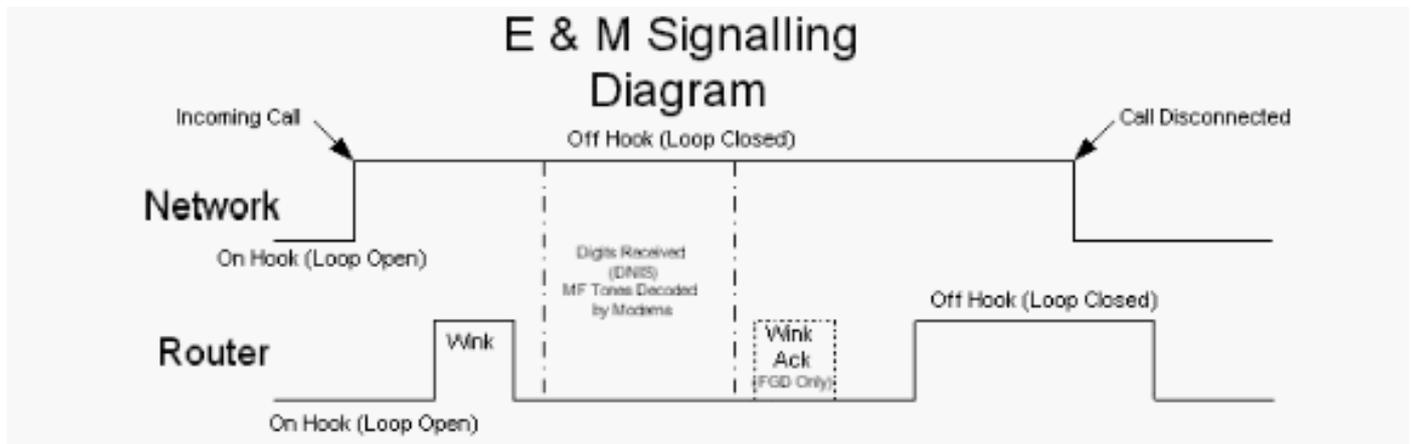
E&M シグナリングは、通常はトランク回線に使用されます。このシグナリング パスは E リード線および M リード線と呼ばれます。Earと Mouth といった説明は、現場担当者がワイヤの信号方向を判別できるように採用されました。E&M は応答と切断解除の監視が優れているため、ルータから電話スイッチまたは PBX への E&M 接続は FXS/FXO 接続よりも適切です。

E&M シグナリングには、このドキュメントで前に説明した CAS シグナリング方式よりも多くの利点があります。これは切断と応答監視の両方と、グレア回避を提供します。E&M シグナリングは理解しやすく、CAS 使用時の推奨される選択肢です。

この表は、標準 (E&M) トランク タイプの A ビットおよび B ビットを示しています。

方向	都道府県	A	B	C	D
トランスミット	アイドル/オンフック	0	0	0	0
トランスミット	捕捉済み/オフフック	1	1	1	1
受信	アイドル/オンフック	0	0	0	0
受信	捕捉済み/オフフック	1	1	1	1

これは E&M シグナリングの図です。



Cisco ルータでサポートされる 3 つのタイプの E&M シグナリングは、次のとおりです。

- ウィンクスタート (FGB) : DNIS 情報を送信できることをリモート側に通知するために使用されます。
- ウィンク確認応答または二重ウィンクがあるウィンク開始 (FGD) : 送信される 2 番目のウィンクは、DNIS 情報の受け取りの確認応答です。
- イミディエート スタート : ウィンクはまったく送信されません。

注 : FGDはANIをサポートする唯一のT1 CASのバリエーションで、シスコはFGD-EANAバリエーションと一緒にサポートします。FGD の機能に加えて、FGD-EANA は緊急通話 (USA-911) などの通話サービスを提供します。FGD を使用すると、ゲートウェイは ANI 着信の収集のみをサポートします。FGD-EANA を使用すると、Cisco 5300 は ANI 情報を発信したり、その着信を収集したりできます。後者の機能には、**ani-dnis オプションを指定した ds0-group コマンドでの fgd-eana シグナリング タイプの使用と、POTS ダイアル ピアでの calling-number outbound コマンドの使用が必要です。calling-number outbound コマンドは、Cisco IOS Software Release 12.1(3)T 以降の Cisco 5300 上でのみサポートされます。**

したがって、着信コール (ネットワーク -> CPE) で以下のプロセスが起きます。

1. ネットワークはオフフックになります。A ビットと B ビットは 1 に等しくなります。
2. CPE はウィンクを送信します。A ビットと B ビットは 200 ms である 1 と等しくなります。これは、ウィンク スタート、またはウィンク肯定応答があるウィンクスタートを使用する場合に起きます。イミディエート スタートの場合はこのステップは無視してください。
3. ネットワークは DNIS 情報を送信します。これは、モデムで復号化される着信トーンを送信することで実行されます。
4. CPE はウィンク確認応答を送信します。A ビットと B ビットは 200 ms である 1 と等しくなります。これはウィンク肯定応答があるウィンク スタートでのみ起きます。イミディエート スタートまたはウィンク スタートの場合はこのステップは無視してください。
5. コールに応答すると、CPE はオフフックになります。A ビットと B ビットは 1 と等しくなります。

発信コール (CPE -> ネットワーク) で、同じ手順が実行されます。ただし、ここで説明したネットワークは CPE であり、逆の場合も同じです。これはシグナリングが対称であるためです。

ネットワークからの切断時に、以下のプロセスが起きます。

1. ネットワークはオンフックになります。A ビットと B ビットは 0 と等しくなります。
2. CPE はオンフックになります。A ビットと B ビットは 0 と等しくなります。

CPE から切断時に、これら 2 つのステップは逆転します。

関連情報

- [個別線信号方式 \(CAS \) での VoIP](#)
- [T1 CAS シグナリングの設定とトラブルシューティング](#)
- [音声に関する技術サポート](#)
- [音声とユニファイド コミュニケーションに関する製品サポート](#)
- [Cisco IP Telephony のトラブルシューティング](#)
- [テクニカル サポートとドキュメント - Cisco Systems](#)