

セガサミーホールディングス株式会社  
2024年3月期 第2四半期決算補足データ集

■ 損益

(億円)		2022/3				2023/3				2024/3		2022/3			2023/3			2024/3		
		Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q2累計	Q3累計	通期	Q2累計	Q3累計	通期	Q2累計	11/8修正 通期計画	11/8修正 通期計画
エンタテインメント コンテンツ	売上高	474	600	704	581	527	639	938	724	538	672	1,074	1,778	2,359	1,166	2,104	2,828	1,210	3,050	3,270
	コンシューマ	295	417	484	387	347	403	675	454	337	442	712	1,196	1,583	750	1,425	1,879	779	2,050	2,275
	AM機器	114	118	128	137	131	153	172	193	141	152	232	360	497	284	456	649	293	635	650
	映像・玩具	55	60	89	52	47	82	88	76	57	78	115	204	256	129	217	293	135	360	340
	その他/消去	10	5	3	5	2	1	3	1	3	0	15	18	23	3	6	7	3	5	5
	営業利益	84	138	131	-14	65	73	258	-9	41	33	222	353	339	138	396	387	74	435	345
	コンシューマ	65	119	110	-1	53	53	227	-5	29	21	184	294	293	106	333	328	50	360	300
	AM機器	16	7	7	-5	5	4	12	8	12	12	23	30	25	9	21	29	24	50	40
	映像・玩具	5	12	21	-8	2	21	19	3	3	15	17	38	30	23	42	45	18	45	38
	その他/消去	-2	0	-7	0	5	-5	0	-15	-3	-15	-2	-9	-9	0	0	-15	-18	-20	-33
経常利益	85	142	141	0	81	91	243	-4	44	46	227	368	368	172	415	411	90	450	365	
遊技機	売上高	103	130	285	240	105	170	246	421	509	425	233	518	758	275	521	942	934	1,150	1,340
	パチスロ	34	86	74	112	33	104	125	148	315	331	120	194	306	137	262	410	646	666	880
	パチンコ	47	24	192	108	51	44	104	243	164	71	71	263	371	95	199	442	235	377	342
	その他	22	20	19	20	21	22	17	30	30	23	42	61	81	43	60	90	53	107	118
	営業利益	-16	-1	70	40	-9	22	56	131	215	173	-17	53	93	13	69	200	388	245	390
経常利益	-14	1	73	42	-6	26	53	134	218	175	-13	60	102	20	73	207	393	250	395	
リゾート	売上高	15	23	28	20	26	30	31	28	29	31	38	66	86	56	87	115	60	120	120
	営業利益	-11	-7	-1	-6	-3	-1	-3	-4	-3	-1	-18	-19	-25	-4	-7	-11	-4	-10	-10
	経常利益	-19	-20	-7	-21	-11	-12	-5	-4	-2	4	-39	-46	-67	-23	-28	-32	2	0	0
その他/消去等	売上高	2	1	2	1	3	0	4	4	4	3	3	5	6	3	7	11	7	10	10
	営業利益	-19	-22	-20	-26	-26	-26	-24	-33	-28	-35	-41	-61	-87	-52	-76	-109	-63	-120	-125
	経常利益	-18	-10	-21	-21	-22	-24	-13	-33	-30	-35	-28	-49	-70	-46	-59	-92	-65	-120	-130
連結	売上高	594	754	1,019	842	661	839	1,219	1,177	1,080	1,131	1,348	2,367	3,209	1,500	2,719	3,896	2,211	4,330	4,740
	営業利益	38	108	180	-6	27	68	287	85	225	170	146	326	320	95	382	467	395	550	600
	営業外収益	7	19	10	23	25	24	-6	6	14	22	26	36	59	49	43	49	36	40	60
	営業外費用	11	15	3	17	10	12	2	-2	8	3	26	29	46	22	24	22	11	10	30
	経常利益	34	113	186	0	42	81	278	93	230	190	147	333	333	123	401	494	420	580	630
	特別利益	0	7	20	25	-	-	0	0	0	2	7	27	52	0	0	0	2	-	2
	特別損失	2	1	2	1	1	1	0	21	6	91	3	5	6	2	3	24	97	-	132
	税金等調整前当期純利益	32	119	204	24	41	79	277	73	225	100	151	355	379	120	397	470	325	580	500
親会社株主に帰属する当期純利益	29	91	174	76	31	65	232	131	172	59	120	294	370	96	328	459	231	400	350	

■主要経費・設備投資

(億円)	2022/3				2023/3				2024/3		2022/3			2023/3			2024/3			
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q2累計	Q3累計	通期	Q2累計	Q3累計	通期	Q2累計	期初 通期計画	11/8修正 通期計画	
エンタテインメント コンテンツ	研究開発費・コンテンツ制作費	99	135	127	183	119	148	164	229	125	175	234	361	544	267	431	660	300	689	666
	広告宣伝費	22	39	37	44	27	50	63	67	31	60	61	98	142	77	140	207	91	236	327
	減価償却費	8	9	9	11	9	10	9	10	9	11	17	26	37	19	28	38	20	36	40
	設備投資	15	14	16	28	11	11	17	20	19	12	29	45	73	22	39	59	31	61	56
遊技機	研究開発費・コンテンツ制作費	34	32	34	44	30	35	37	42	31	35	66	100	144	65	102	144	66	155	134
	広告宣伝費	2	6	5	3	3	3	3	8	8	6	8	13	16	6	9	17	14	40	29
	減価償却費	5	7	7	8	6	7	7	7	5	7	12	19	27	13	20	27	12	30	30
	設備投資	12	11	8	10	10	10	10	12	8	11	23	31	41	20	30	42	19	54	54
リゾート	研究開発費・コンテンツ制作費	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0
	広告宣伝費	0	2	1	0	0	1	1	1	0	2	2	3	3	1	2	3	2	5	4
	減価償却費	1	2	2	1	1	2	1	2	1	2	3	5	6	3	4	6	3	7	6
	設備投資	1	1	1	1	5	1	4	2	0	2	2	3	4	6	10	12	2	4	3
その他/消去等	研究開発費・コンテンツ制作費	1	-1	1	-1	0	0	1	-2	1	-1	0	1	0	0	1	-1	0	1	0
	広告宣伝費	4	4	2	3	3	7	2	2	3	6	8	10	13	10	12	14	9	12	18
	減価償却費	4	1	3	2	5	1	3	2	4	1	5	8	10	6	9	11	5	10	10
	設備投資	3	0	3	6	2	0	2	1	3	1	3	6	12	2	4	5	4	16	19
連結	研究開発費・コンテンツ制作費	134	166	162	227	149	183	202	270	157	209	300	462	689	332	534	804	366	845	800
	広告宣伝費	28	51	45	50	33	61	69	78	42	74	79	124	174	94	163	241	116	293	378
	減価償却費	18	19	21	22	21	20	20	21	19	21	37	58	80	41	61	82	40	83	86
	設備投資	31	26	28	45	28	22	33	35	30	26	57	85	130	50	83	118	56	135	132

■従業員数(正社員・無期契約社員の人数 ※臨時従業員除く)

(人)	2022/3				2023/3				2024/3	
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2
エンタテインメントコンテンツ	5,464	5,541	5,612	5,630	5,822	5,887	5,989	6,035	6,169	6,699
遊技機	1,057	1,052	1,050	1,047	1,087	1,111	1,106	1,108	1,141	1,145
リゾート	714	701	682	664	684	672	651	628	669	638
全社・他	435	431	426	419	426	437	449	448	480	482
連結	7,670	7,725	7,770	7,760	8,019	8,107	8,195	8,219	8,459	8,964
海外人員比率	26.1%	27.0%	27.2%	27.6%	27.4%	27.9%	28.1%	28.7%	27.1%	31.6%
開発人員比率	55.5%	56.0%	56.5%	56.9%	56.4%	56.7%	56.9%	57.1%	56.2%	56.5%※

※2024/3期Q2の開発人員比率へのRovio社のグループ会社化に伴う変動は未反映

セガサミーホールディングス株式会社  
2024年3月期 第2四半期決算補足データ集

■コンシューマ売上内訳

(億円)	2022/3				2023/3				2024/3		2022/3			2023/3			2024/3			
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q2累計	Q3累計	通期	Q2累計	Q3累計	通期	Q2累計	期初 通期計画	11/8修正 通期計画	
コンシューマ	<b>合計</b>	<b>295</b>	<b>417</b>	<b>484</b>	<b>387</b>	<b>347</b>	<b>403</b>	<b>675</b>	<b>454</b>	<b>337</b>	<b>442</b>	<b>712</b>	<b>1,196</b>	<b>1,583</b>	<b>750</b>	<b>1,425</b>	<b>1,879</b>	<b>779</b>	<b>2,050</b>	<b>2,275</b>
	国内	130	179	194	163	157	181	186	190	145	177	309	503	666	338	524	714	322	716	714
	海外	167	236	291	226	192	219	487	269	193	265	403	694	920	411	898	1,167	458	1,354	1,562
	海外比率	56.6%	56.6%	60.1%	58.4%	55.3%	54.3%	72.1%	59.3%	57.3%	60.0%	56.6%	58.0%	58.1%	54.8%	63.0%	62.1%	58.8%	66.0%	68.7%
	その他/消去	-2	2	-1	-2	-2	3	2	-5	-1	0	0	-1	-3	1	3	-2	-1	-20	-1
内訳	<b>フルゲーム</b>	<b>110</b>	<b>197</b>	<b>196</b>	<b>155</b>	<b>99</b>	<b>124</b>	<b>330</b>	<b>179</b>	<b>110</b>	<b>124</b>	<b>307</b>	<b>503</b>	<b>658</b>	<b>223</b>	<b>553</b>	<b>732</b>	<b>234</b>	<b>1,081</b>	<b>946</b>
	新作	30	130	131	115	21	54	259	122	25	37	160	291	406	75	334	456	62	758	640
	日本	2	22	30	3	5	12	19	14	7	1	24	54	57	17	36	50	8	95	111
	アジア	1	8	11	10	5	6	24	18	1	2	9	20	30	11	35	53	3	54	57
	欧米	27	100	90	101	10	36	217	89	15	35	127	217	319	46	263	352	50	608	471
	<b>リポート</b>	<b>80</b>	<b>67</b>	<b>65</b>	<b>40</b>	<b>77</b>	<b>70</b>	<b>71</b>	<b>58</b>	<b>85</b>	<b>86</b>	<b>147</b>	<b>212</b>	<b>252</b>	<b>147</b>	<b>218</b>	<b>276</b>	<b>171</b>	<b>323</b>	<b>305</b>
	日本	8	12	8	6	8	9	7	6	10	10	20	28	34	17	24	30	20	24	35
	アジア	7	7	4	5	8	7	7	6	10	16	14	18	23	15	22	28	26	24	42
	欧米	64	49	53	29	61	54	56	45	63	61	113	166	195	115	171	216	124	275	227
	海外売上比率	90.0%	83.2%	80.6%	93.5%	84.8%	83.1%	92.1%	88.3%	80.9%	91.9%	85.7%	83.7%	86.2%	83.9%	88.8%	88.7%	86.8%	88.9%	84.2%
	ダウンロード比率	61.6%	64.4%	56.3%	88.9%	74.9%	74.1%	60.3%	81.1%	57.1%	52.3%	65.3%	63.8%	69.5%	74.5%	66.0%	69.7%	54.6%	68.2%	56.9%
	<b>F2P</b>	<b>124</b>	<b>137</b>	<b>147</b>	<b>150</b>	<b>156</b>	<b>162</b>	<b>152</b>	<b>151</b>	<b>125</b>	<b>144</b>	<b>261</b>	<b>408</b>	<b>558</b>	<b>318</b>	<b>470</b>	<b>621</b>	<b>269</b>	<b>640</b>	<b>543</b>
	日本	109	122	134	135	130	141	128	133	108	126	232	366	501	271	399	532	234	516	460
	アジア	0	0	3	2	5	0	0	1	-	-	0	3	5	5	5	6	-	7	6
	欧米	14	14	10	13	20	21	24	17	17	17	29	39	52	41	65	82	34	116	75
	2018/3以前のリリース	39	29	34	32	37	30	29	30	26	28	68	102	134	68	97	127	54	119	115
	2019/3 リリース	14	20	12	15	15	27	25	29	19	33	34	46	61	42	66	95	52	93	97
	2020/3 リリース	10	13	11	11	7	8	7	7	5	5	23	34	44	15	22	29	11	27	23
	2021/3 リリース	45	41	70	64	62	66	59	60	46	50	86	156	220	128	187	247	96	200	197
	2022/3 リリース	16	34	20	28	34	31	32	25	25	26	50	70	98	65	98	122	51	128	105
	2023/3 リリース	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	2024/3 リリース	-	-	-	-	-	-	-	-	3	2	-	-	-	-	-	-	5	73	6
	<b>その他</b>	<b>62</b>	<b>83</b>	<b>141</b>	<b>84</b>	<b>92</b>	<b>117</b>	<b>193</b>	<b>124</b>	<b>102</b>	<b>174</b>	<b>145</b>	<b>286</b>	<b>370</b>	<b>209</b>	<b>402</b>	<b>526</b>	<b>276</b>	<b>329</b>	<b>786</b>
	うちRovio	-	-	-	-	-	-	-	-	-	34	-	-	-	-	-	-	34	-	239

■販売タイトル数・販売本数（フルゲーム）

		2022/3				2023/3				2024/3		2022/3			2023/3			2024/3		
		Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q2累計	Q3累計	通期	Q2累計	Q3累計	通期	Q2累計	期初 通期計画	11/8修正 通期計画
タイトル数	日本	0	3	2	1	3	4	4	4	2	1	3	5	6	7	11	15	3	12	11
	アジア	1	3	3	2	3	4	4	4	2	1	4	7	9	7	11	15	3	13	12
	欧米	3	3	5	2	3	4	5	4	2	1	6	11	13	7	12	16	3	14	13
販売本数 (万本)	合計	658	746	793	523	514	500	1,061	714	487	565	1,404	2,197	2,720	1,014	2,075	2,789	1,052	3,448	2,809
	新作	106	244	313	214	44	104	549	312	74	92	350	663	877	148	697	1,009	166	1,412	1,102
	日本	5	36	37	7	9	16	39	45	16	3	41	78	85	25	64	109	19	137	159
	アジア	5	20	25	26	11	15	60	49	4	6	25	50	76	26	86	135	10	93	100
	欧米	96	188	251	181	23	73	450	218	54	82	284	535	716	96	546	764	136	1,180	842
	リポート	552	502	480	309	470	395	512	402	412	473	1,054	1,534	1,843	865	1,377	1,779	885	2,036	1,706
	日本	29	37	29	18	26	50	32	30	43	40	66	95	114	76	108	138	83	113	151
	アジア	34	34	20	28	41	34	64	45	47	75	68	88	117	75	139	184	122	128	220
欧米	489	431	430	262	403	309	417	327	321	358	920	1,350	1,613	712	1,129	1,456	679	1,793	1,334	

■主要IPの販売本数（フルゲーム）

(万本)		2022/3				2023/3				2024/3		2022/3			2023/3			2024/3
		Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q2累計	Q3累計	通期	Q2累計	Q3累計	通期	Q2累計
	SONICシリーズ	100	190	200	90	146	117	412	140	122	149	290	490	580	263	675	815	271
	Total Warシリーズ	60	40	30	130	42	53	80	55	31	56	100	130	260	95	175	230	87
	ペルソナシリーズ	40	30	30	30	27	23	154	123	63	75	70	100	130	50	204	327	138
	龍が如くシリーズ(ジャッジアイズシリーズ含む)	70	110	70	40	47	49	77	110	51	68	180	250	290	96	173	283	119

■配信タイトル数（F2P）

		2022/3				2023/3				2024/3		2022/3			2023/3			2024/3		
		Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q2累計	Q3累計	通期	Q2累計	Q3累計	通期	Q2累計	期初 通期計画	11/8修正 通期計画
F2P	新規配信タイトル数	2	0	0	1	0	0	0	0	1	0	2	2	3	0	0	0	1	3	2
	停止タイトル数	-2	0	0	-3	0	0	0	0	-2	-1	-2	-2	-5	0	0	0	-3	0	-4
	期末配信タイトル数	22	22	22	20	20	20	20	20	19	18	22	22	20	20	20	20	18	23	18

■販売タイトル数・台数(遊技機)

	2022/3				2023/3				2024/3		2022/3			2023/3			2024/3				
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q2累計	Q3累計	通期	Q2累計	Q3累計	通期	Q2累計	期初 通期計画	11/8修正 通期計画		
パチスロ	タイトル数	2	2	2	4	2	2	3	1	1	1	2	4	6	10	4	7	8	3	8	7
	台数(台)	9,554	21,630	17,738	28,948	8,724	25,988	28,867	31,387	64,766	65,629	31,184	48,922	77,870	34,712	63,579	94,966	130,395	146,000	178,000	
パチンコ	タイトル数	2	1	2	0	1	0	2	2	2	1	3	5	1	3	5	3	6	4		
	台数(台)	15,038	8,080	40,907	33,002	14,018	9,942	25,199	54,397	39,095	17,403	23,118	64,025	97,027	23,960	49,159	103,556	56,498	93,000	84,000	
	うち本体販売	3,437	1,447	36,115	15,729	3,598	6,520	8,714	33,320	19,312	3,633	4,884	40,999	56,728	10,118	18,832	52,152	22,945	54,400	27,000	
	うち盤面販売	11,601	6,633	4,792	17,273	10,420	3,422	16,485	21,077	19,783	13,770	18,234	23,026	40,299	13,842	30,327	51,404	33,553	38,600	57,000	

■施設利用者数(リゾート)

(千人)	2022/3				2023/3				2024/3		2022/3			2023/3			2024/3			
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q2累計	Q3累計	通期	Q2累計	Q3累計	通期	Q2累計	期初 通期計画	11/8修正 通期計画	
PSR	施設利用者数	140	187	244	189	234	257	226	229	218	238	327	571	760	491	717	946	456	908	923
	宿泊3施設	48	76	109	75	94	112	93	95	84	95	124	233	308	206	299	394	179	374	370
	ゴルフ2施設	22	21	27	24	26	23	27	27	24	23	43	70	94	49	76	103	47	103	101
	その他施設	70	90	108	90	114	122	106	107	110	120	160	268	358	236	342	449	230	431	452
P City	カジノ利用者数	34	25	21	19	21	27	43	60	63	72	59	80	99	48	91	151	135	-	-

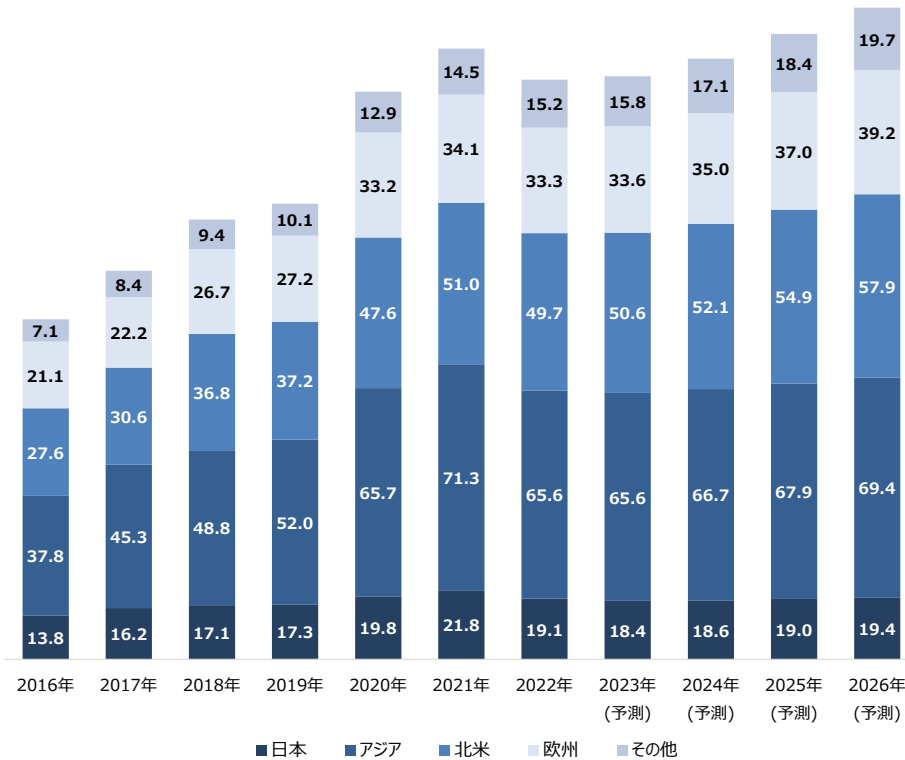
※PSR=Phoenix Seagaia Resort P City=Paradise City

■Paradise Segasammy 損益

(億ウォン)	2022/3				2023/3				2024/3		2022/3			2023/3			2024/3
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q2累計	Q3累計	通期	Q2累計	Q3累計	通期	Q2累計
売上高	424	318	520	353	456	452	789	1,008	912	1,094	742	1,262	1,615	908	1,697	2,705	2,006
カジノ	302	139	311	114	227	184	445	719	633	822	441	752	866	411	856	1,575	1,455
ホテル	114	169	184	210	200	230	288	241	232	233	283	467	677	430	718	959	465
その他	7	11	25	27	28	37	56	49	45	40	18	43	70	66	122	171	85
売上総利益	-3	-104	58	-118	-1	-41	179	227	171	279	-107	-49	-167	-42	137	364	450
営業利益	-75	-161	-2	-184	-58	-99	109	133	98	170	-236	-238	-422	-157	-48	85	268
EBITDA	68	-18	139	-40	82	42	252	277	241	283	50	189	149	124	376	653	524
純利益	-174	-278	-114	-313	-176	-210	11	35	26	153	-452	-566	-879	-386	-374	-339	179
持分法取込額(億円)	-8	-13	-5	-15	-8	-11	-0	1	0	6	-21	-26	-41	-19	-19	-18	6

コンシューマゲーム業界市場規模

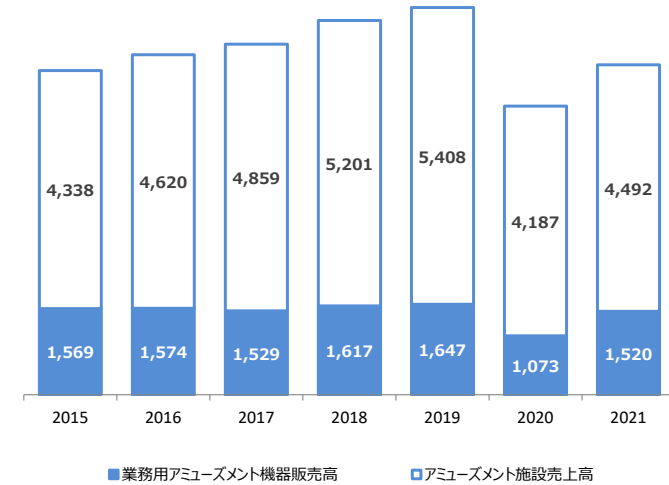
コンシューマゲーム市場規模推移 (billion USD)



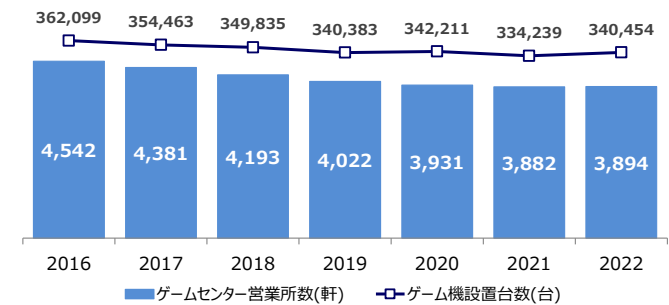
出所：「Newzoo Global Games Market Data October 2023」を元に自社推計

アミューズメント業界市場規模

国内アミューズメント機器・アミューズメント施設売上高 (億円)

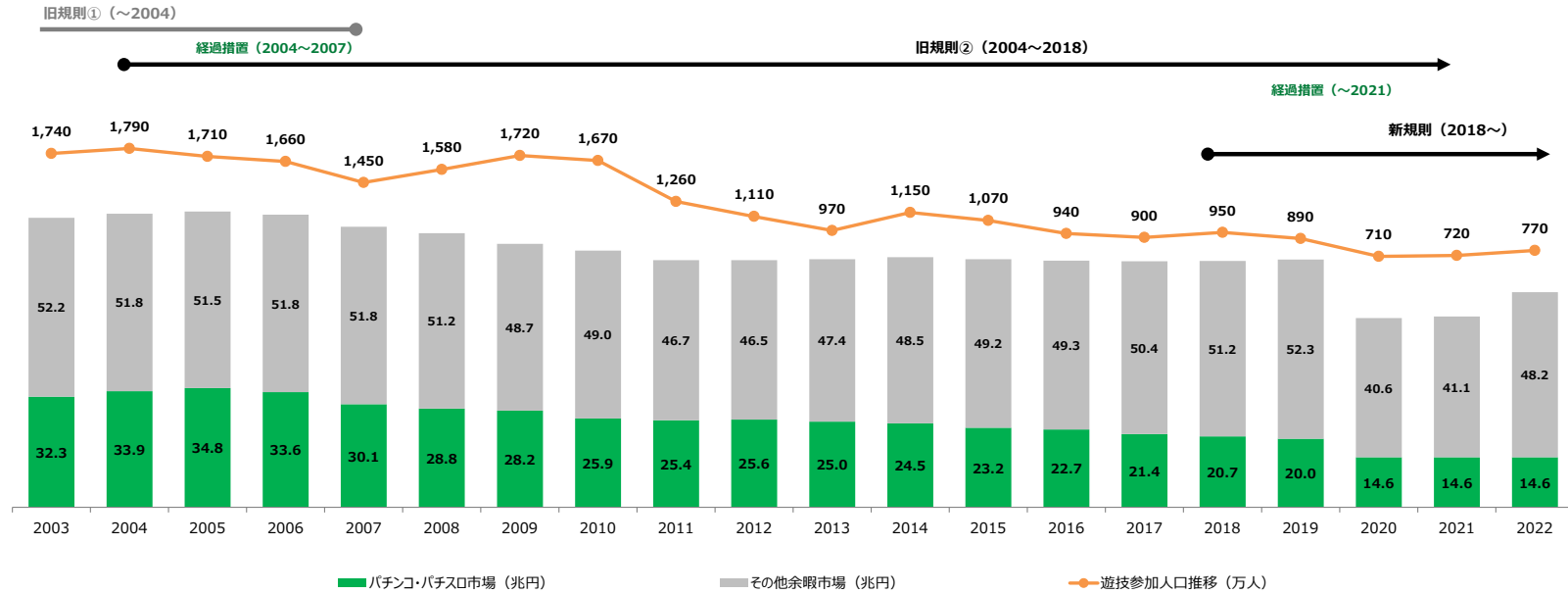


ゲームセンター営業所数、ゲーム機設置台数



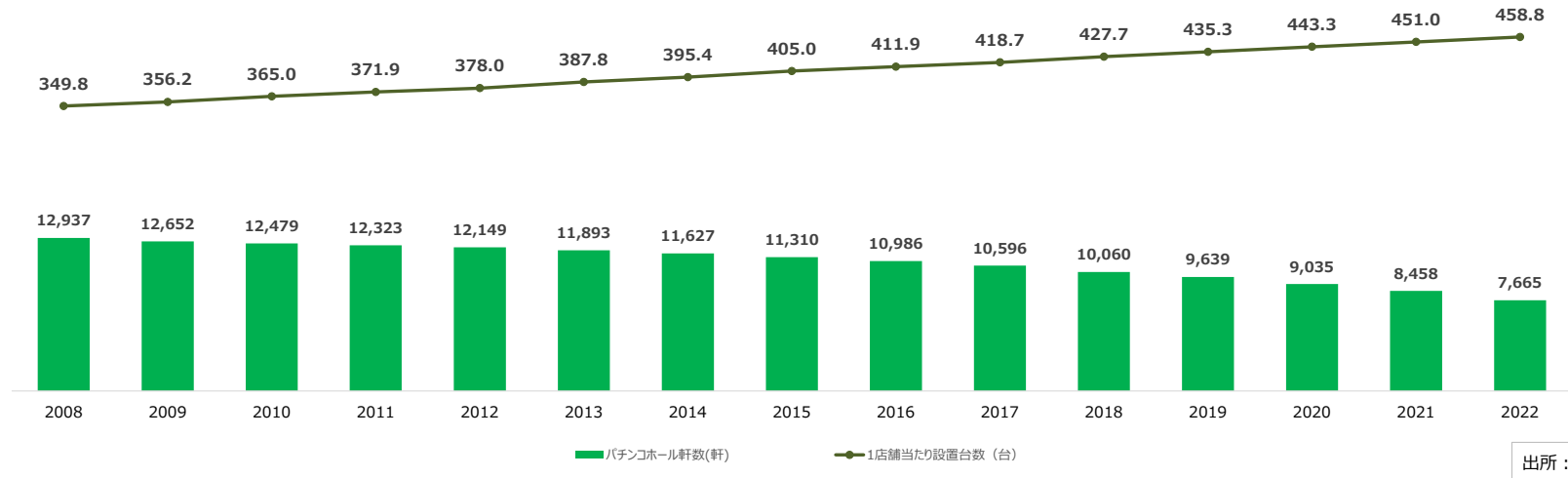
出所：日本アミューズメント産業協会、警察庁

市場規模及び遊技参加人口推移

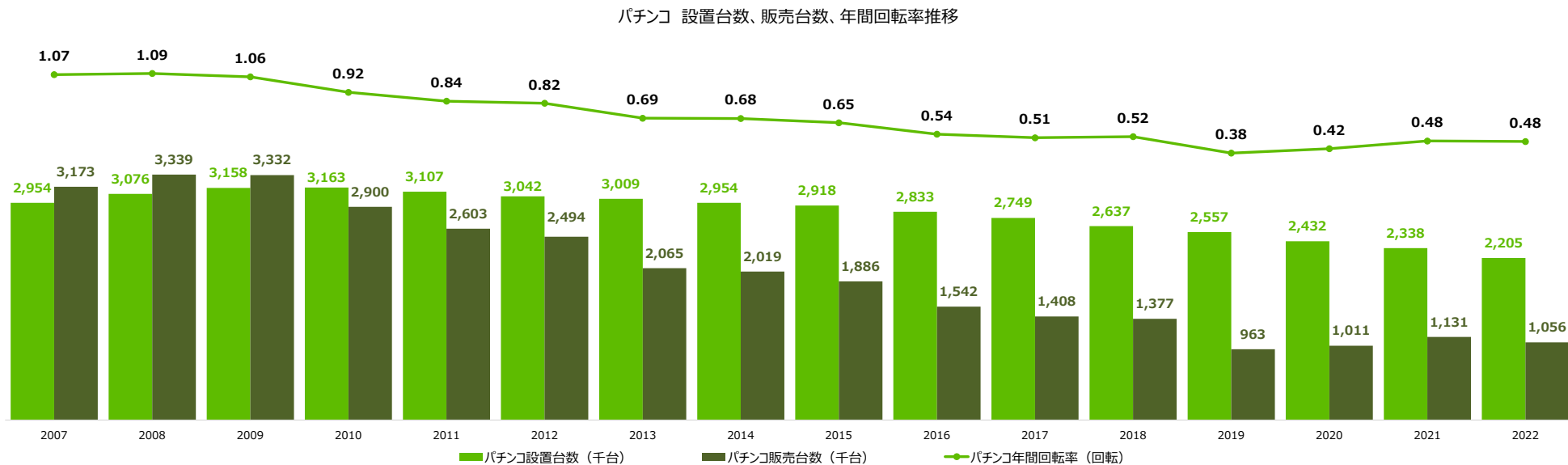
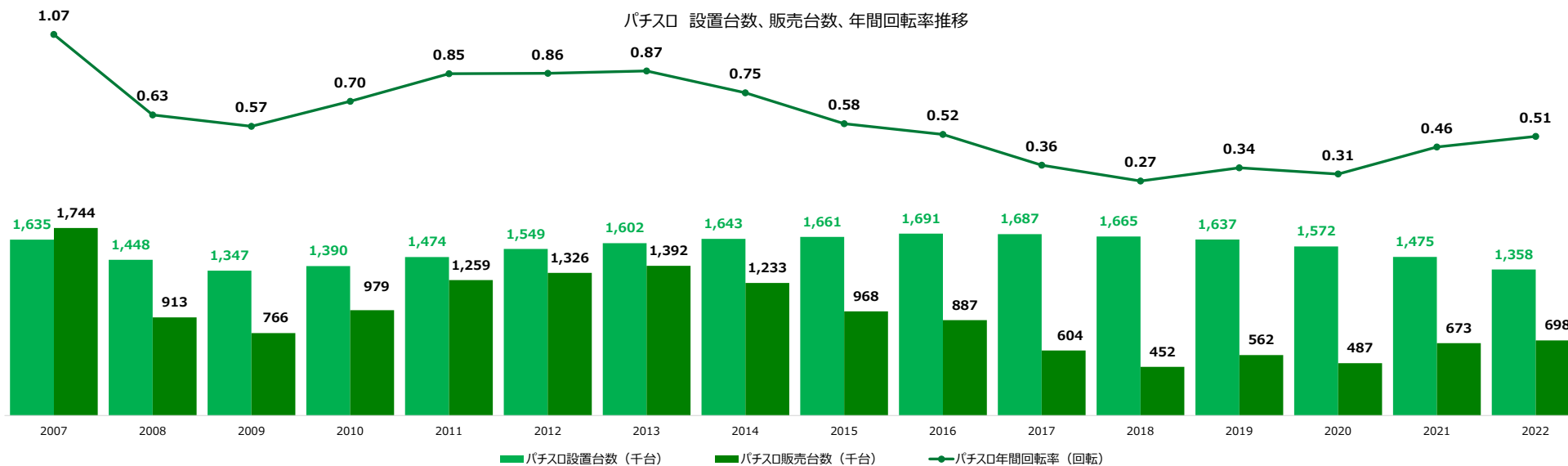


出所：「レジャー白書2023」日本生産性本部

パチンコホール軒数と1店舗当たりの設置台数推移



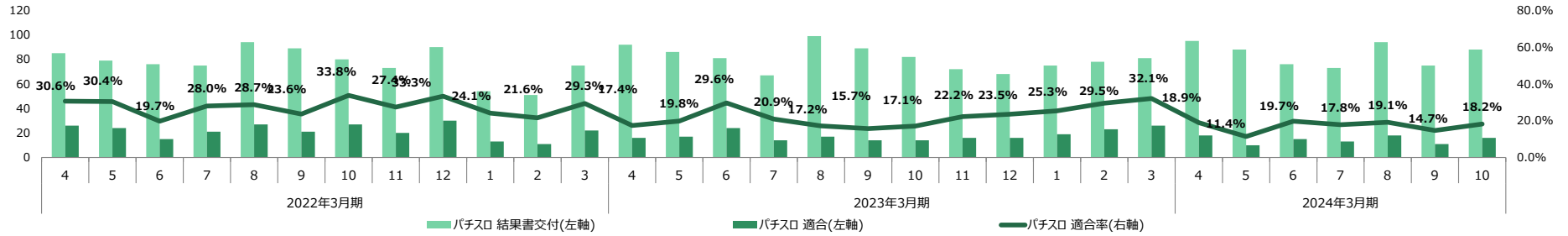
出所：警察庁



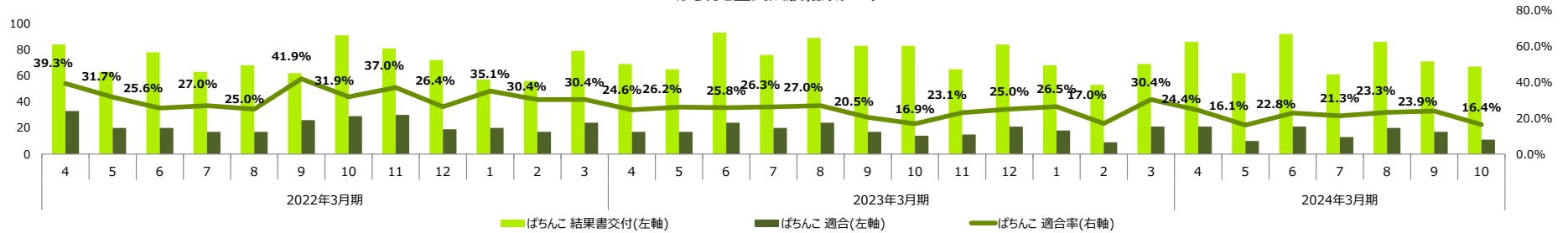
出所：警察庁、矢野経済研究所「パチンコ関連メーカーの動向とマーケットシェア」（日本国内市場の調査）



パチスロ型式試験結果データ

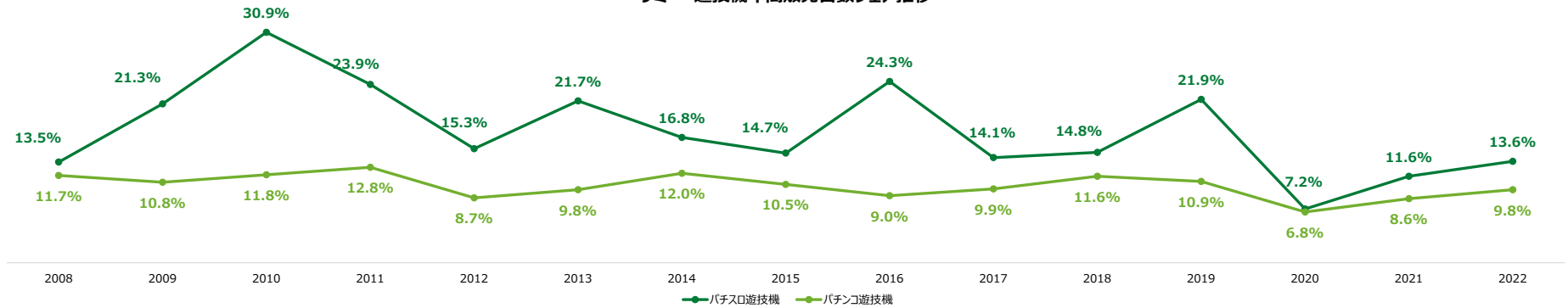


ぱちんこ型式試験結果データ



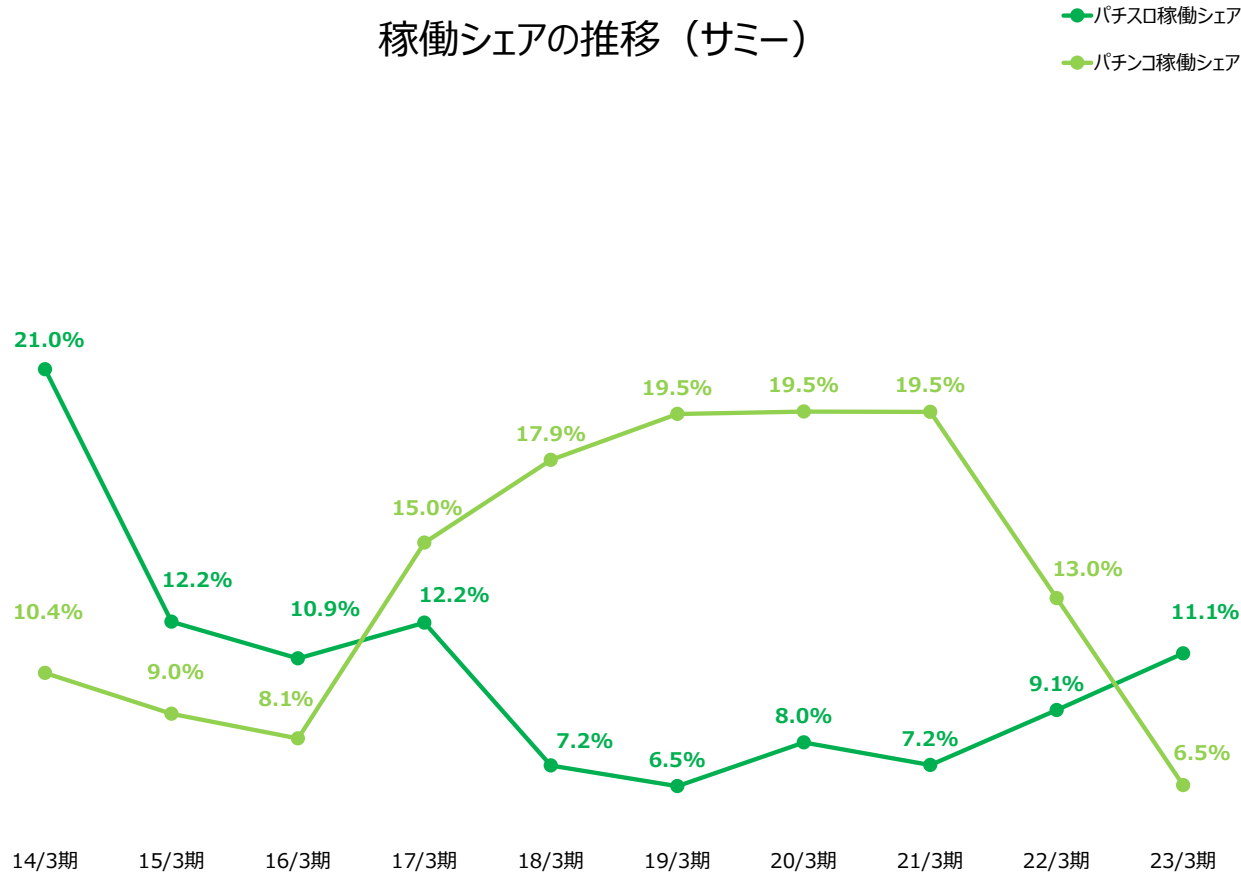
出所：保通協

サミー 遊技機年間販売台数シェア推移



\* 7月～6月の間に迎える決算期  
矢野経済研究所「ぱちんこ関連メーカーの動向とマーケットシェア」掲載の遊技機総販売台数を元に自社推計

## 稼働シェアの推移 (サミー)



※期中平均にて算出 (期を跨ぐ過は計算より除外)

※稼働シェア = 機種毎の設置台数 × 機種毎の稼働 (パチスロ: 投入されたメダル枚数、パチンコ: 打ち出された玉数) の総和の内、サミー製品が占める稼働の割合

### 合算稼働シェア

順位		22/3期		23/3期
1	K社	18.2%	S社	18.4%
2	S社	17.8%	K社	16.2%
3	<b>サミー</b>	<b>11.1%</b>	S社	13.9%
4	S社	8.7%	<b>サミー</b>	<b>8.7%</b>

### パチスロ稼働シェア

順位		22/3期		23/3期
1	K社	37.5%	K社	34.4%
2	U社	17.1%	U社	15.5%
3	D社	10.7%	<b>サミー</b>	<b>11.1%</b>
4	<b>サミー</b>	<b>9.1%</b>	D社	8.7%

### パチンコ稼働シェア

順位		22/3期		23/3期
1	S社	33.0%	S社	31.3%
2	S社	15.5%	S社	25.7%
3	<b>サミー</b>	<b>13.0%</b>	<b>サミー</b>	<b>6.5%</b>
4	N社	8.8%	N社	6.4%

出所: ダイコク電機(株)DK-SISデータ(4円パチンコ、20円スロットのデータ)を元に自社推計



<https://www.segasammy.co.jp/ja/ir/>

**【免責事項】**

本資料における市場予測や業績見通し等の内容は、現時点で入手可能な情報に基づき、経営者が判断したものであります。従いまして、これらの内容はリスクや不確実性を含んでおり、将来における実際の業績は、様々な影響によって大きく異なる結果となりうることを、予めご承知おきください。

**ゲーミング法令及び規制に関わる、投資家・株主への注意事項**

当社は、株式公開会社としてネバダ州ゲーミング・コミッションに登録されており、当社の子会社として米国ネバダ州で事業を行う、セガサミークリエイション株式会社及びその完全子会社であるSega Sammy Creation, USA Inc.（以下、総称して「運営子会社」）の2社の株式を直接的又は間接的に保有することについて適格であると認定されております。

運営子会社は、ネバダ州においてゲーミング機器を製造・販売するライセンスを受けております。ネバダ州法の規制により、当社の株主もネバダ州ゲーミング当局が定める規則の適用対象となります。

当該規制の内容については、<https://www.segasammy.co.jp/ja/ir/stock/regulation/>をご覧ください。

また、両子会社はネバダ州以外の複数の国や州、地域（以下「その他地域」といいます）においてもゲーミング機器を製造・販売するライセンスを受けており、当社の株主はその他地域の法令及び各ゲーミング当局が定める規則等に基づき、ネバダ州と同様又は類似の規制の適用対象となることがあります。