

# SUN's VOICE

2015年4月1日▶2016年3月31日  
第45期 株主通信

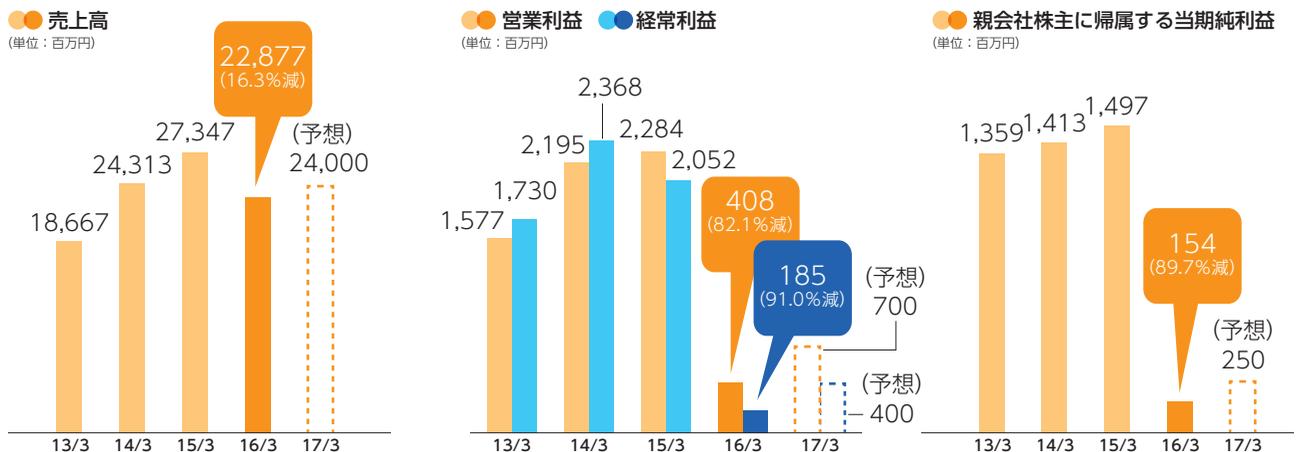
Ambition, Challenge,  
and Creation

## さらなる成長にむけた先行投資を通じて 次なる飛躍へ！

モバイルデータソリューション事業では、サイバー犯罪捜査の世界的な需要増を受け、開発強化と拠点拡大など先行投資を実施、また新規事業の確立を目指し、各ビジネスパートナーとの資本提携・業務提携を積極推進。

当期の業績は売上高228億77百万円(前年同期比16.3%減)、営業利益は4億8百万円(前年同期比82.1%減)、経常利益は1億85百万円(前年同期比91.0%減)、親会社株主に帰属する当期純利益は1億54百万円(前年同期比89.7%減)。

### 決算ハイライト



### 貸借対照表

科目	(百万円)	
	前期末 (2015年3月31日現在)	当期末 (2016年3月31日現在)
<b>資産の部</b>		
流動資産	22,023	19,576
固定資産	5,271	6,666
資産合計	27,294	26,242
<b>負債の部</b>		
流動負債	10,200	9,536
固定負債	517	522
負債合計	10,718	10,058

科目	(百万円)	
	前期末 (2015年3月31日現在)	当期末 (2016年3月31日現在)
<b>純資産の部</b>		
株式資本	14,614	14,169
その他の包括利益累計額	1,092	966
新株予約権	337	579
非支配株主持分	531	469
純資産合計	16,576	16,184
負債純資産合計	27,294	26,242

### キャッシュ・フロー計算書

科目	(百万円)	
	前期末 (2015年3月31日現在)	当期末 (2016年3月31日現在)
営業活動による キャッシュ・フロー	4,433	△ 1,771
投資活動による キャッシュ・フロー	△ 2,620	△ 2,830
財務活動による キャッシュ・フロー	△ 567	78
現金及び現金同等物 に係る換算差額	1,060	△ 27
現金及び現金同等物 の期首残高	10,159	12,465
現金及び現金同等物 の期末残高	12,465	7,914



## 情報通信& エンターテインメントで 世界に飛躍する！

代表取締役社長 **山口 正則**

### 確かなグローバル成長へ向けて強固に基礎固め

2016年3月期は、当社がこれまで培った価値を最大化するための組織再編と成長市場への積極的な投資を実施し、さらなるグローバル成長へ向けて強固に基礎固めをした1年となりました。未来に向かって確実にスタートした当社の姿をお伝えいたします。

#### さらなる成長へ向けて 第45期は強固な基礎固めに集中

2016年3月期(第45期)は、遊技台部品事業およびホールシステム事業が関わるパチンコ市場の低迷とモバイルデータソリューション事業における販売計画の進捗の遅れから、売上高は前年同期比16.3%の減少となりました。利益面では、減収の影響に加えてモバイルデータソリューション事業およびその他事業への先行投資を行った結果、営業利益は前年同期比82.1%の減少、経常利益は同91.0%の減少、親会社株主に帰属する当期純利益は同89.7%の減少となりました。前期に発生した

ホールシステム事業の貸倒処理した債権の一部は回収に至ったものの、前年同期比で減収減益という結果になりましたことを、株主の皆様にご迷惑を深くお詫び申し上げます。  
(業績数値については、表紙・P4をご参照ください)

#### 成長分野の先行投資を加速

当社は“夢・挑戦・創造”をスローガンに性能・信頼性・品質に優れた高付加価値な商品とサービスを開発・提供し続けています。近年はスマートフォンの普及とセレクト社の高品位な技術力に着目し、モバイルデータソリューション事業を当社の収益に貢献する主軸事業に

#### CHECK! 1 「ウェアラブルEXPO」にて 『AceReal』をデモ公開

業務効率ソフトウェアと専用のウェアラブルコンピュータを組み合わせたAR(拡張現実)を使ったトータルソリューション『AceReal』。当社が目指すこの“業務用ARソリューション”を2016年1月東京ビッグサイトで開催された「ウェアラブルEXPO」においてデモ公開。空間認識機能と慣性センサー情報を合わせることで現実空間と3D映像の融合が実現。デモでは、メンテナンスマニュアルの有効性、リアルとバーチャルの融合から得られる臨場感などが再現され、来場者の注目を集めました。

#### CHECK! 2 ジャストプランニング社と業務提携

2015年7月に飲食店市場向けにPOSシステムでビジネス展開を進める株式会社ジャストプランニングと業務提携しました。ホールシステム事業で培った顧客管理技術とのシナジー効果により、それぞれが関わる市場に対して、新たな視野から流通サービスの高度化を促す販促系の新規ソリューションを提供していきたいと考えています。

育成しました。このように大きな変動・変革が生じている市場にビジネスチャンスを見出し、グローバルに事業展開をする成長事業の育成に積極的に取り組んでいます。

当期におきましても、既存事業で培った基礎技術を活かした新商品・新サービスの研究・開発を積極展開するとともに、幅広い市場性と成長が見込めるAR/VR※分野をはじめとする成長事業への先行投資を加速しています。

※AR(Augmented Reality、拡張現実の略)、  
VR(Virtual Reality、仮想現実の略)

### ■遊技台部品事業

パチンコ市場全体としては低迷しているものの、遊技台市場における当社技術力への評価は高く、成長余地は十分にあるものと考えます。当社では遊技機メーカーとの連携を強化し、プレイヤーの支持を得る商品開発に努めることで、増収増益につなげていきたいと考えています。

### ■ホールシステム事業

他社システムとの連携も可能な高機能な呼出ランプ「台上演出装置プレボEX」を開発し、販売を開始しました。また、これまで培った店舗管理技術の横展開を図るべく、飲食店市場に店舗システムを提供するジャストプランニング社と提携し、新たな市場への取り組みを進めています。

### ■モバイルデータソリューション事業

世界的なサイバー犯罪捜査の需要増を受け、当期は各国販売拠点の拡充や開発強化を行ったことにより固定費が増加、販売計画の遅延も発生したことで一時的に業績が停滞する結果となりましたが、中長期的な成長に影響を及ぼすものではないと考えております。

犯罪捜査機関向けのモバイルフォレンジック事業では、2016年4月にインターポールとのパートナーシップ契約を締結するに至りました。今後はインターポールを通して世界各国の捜査員向けに、当社機器を使ったフォレンジックトレーニングが実施され、当社機器の需要はさら

に高まるものと期待しています。

今後も故障診断サービス、端末の初期化、中古流通支援サービスなどを拡充し、携帯端末のライフサイクルすべての市場を対象にしたソリューションを展開していきます。

### ■その他「M2M事業」

クラウドの普及と共に、IoT(Internet of Things)を活用したスマートファクトリーの実現に向けてM2M(機器間通信)市場が急速な拡大を続けています。

M2M事業では、Bacsoft, Ltd.(バックソフト社)のクラウド型ワイヤレスIoTプラットフォーム「Bacsoft IoT Platform」(これまでの「M2MGrid Platform」から改称)の展開により、国内市場でも産業機器・エネルギー管理・農業などの分野で初期導入案件が増加しています。

当社ではバックソフト社とのより強固な連携を目指して、2015年8月に同社を子会社化しています。バックソフト社が持つクラウド型サービスと当社の高いハードウェア技術、これを融合し世界規模で需要が拡大するクラウド型ワイヤレスIoTプラットフォームの販売展開を加速していきます。

### ■その他「ゲームコンテンツ分野」[VR分野]

これまでも独創的なコンテンツを多数シリーズ化してきましたが、ニッチなファン層を確実に確保しながら、収益性の向上を図っていく他、『PlayStation VR』に向けたゲームコンテンツ開発へ積極的に参加していきます。

### ■その他「AR分野」

2015年4月に資本提携したInfinity Augmented Reality,Inc.(Infinity AR社)の空間認識技術を活用し、当社独自のAR(拡張現実)コンテンツの開発を加速しています。2015年10月にはイスラエルのLumus Ltd.(Lumus社)と業務提携し、高精細で視野角の広いメガネ型のウェアラブルデバイスを開発しました。これらの技術により、現実世界と仮想世界の融合は、より高度なMR(複合現実)の段階にまで進めることが可能です。

#### CHECK! 3 機能を強化した新製品を下期に販売開始予定

モバイルフォレンジック事業では、さらに転送速度を強化した新製品を下期にリリース致します。さらにインターポールへは、機器・ライセンスに加え、充実したトレーニングプログラムも提供しています。サイバー犯罪捜査の中でも、特に重要性が高まっているモバイルフォレンジック分野でハード・ソフトの両面から協力することで、国際的なサイバー犯罪捜査の高度化に貢献していきます。

#### CHECK! 4 本格的なクラウド展開に向けてBacsoft, Ltd. (バックソフト社)を子会社化

IoTの浸透で急速に市場を拡大するM2M事業では、ワールドワイドな事業展開を目指し資本・業務提携関係にあったバックソフト社を、2015年8月に正式に子会社化しました。今後は同社との強力なパートナーシップのもと、世界規模で需要が広がるクラウド型ワイヤレスIoTプラットフォームソリューション「Bacsoft IoT Platform」の販売展開を加速していきます。

当社は、Infinity AR社およびLumus社の技術を活用したARシステム『AceReal』のデモ機を「ウェアラブル EXPO」などで公開するとともに、事業化に向けた商品開発を進め、AR市場での飛躍的な成長を実現していきます。

#### ■その他 「O2Oソリューション分野」

米国のSUNCORP USA, Inc.が開発を進めるプロジェクトを、O2Oソリューション事業の一環として育成したいと考えています。当社がこれまで蓄積した技術力・ネットワーク力を結集して、例えばお客様のスマートフォンからレストランのおすすめメニュー等を来店前にオーダーするなど、オンラインと実店舗の融合を促す高度なO2Oソリューションの提供を目指します。

### ハードからソリューションへ、 新たな挑戦がスタート

情報通信関連事業とエンターテインメント関連事業が両輪となって中長期的な成長を牽引する事業体制を目指し、当期は成長事業への積極的な投資を行いました。今後は、ハードウェア主体からソフトウェアとハードウェア双方のノウハウを必要とするトータル・ソリューションの提供へと、当社の果たす役割が大きくシフトしていくことを確信しています。

現在、その他として位置づけられるARやVR分野、ゲームコンテンツ分野、O2Oソリューション分野の各プロジェクトですが、市場の成熟や事業の進捗を見据えながら正式に事業部として発足させ、成長を積極的に取り込むことができる組織への転換を図っていきたいと考えています。

こうした成長分野への継続的な投資と組織再編による既存事業の活性化は、当社の創出価値を飛躍的に拡大させ、2017年3月期(第46期)は増収増益になるものと見込んでいます。

#### CHECK! 5 「PlayStation VR」向けに ゲームコンテンツを開発

ゲームコンテンツ部門では、株式会社ソニー・インタラクティブエンタテインメントが2016年10月に発売予定の「PlayStation VR」専用のゲームタイトル開発に積極的に参加。より魅力的なVR表現技術の実現に努めています。



### 進化する時代をチャンスと捉えて 確かなグローバル成長へ

当社は、財務の健全性を維持しつつ、株主の皆様へ長期安定的な配当と、業績に応じた増配等による利益還元を行うことを基本方針としています。当期(第45期)の期末配当につきましては、業績が一時的に停滞したものの中長期的な成長への影響は最小限と判断し、創立45周年記念配当を加えて増配し、20円とさせていただきます。また、業務執行の適法性、妥当性の監査・監督機能の強化と、コーポレートガバナンス体制の強化を目的に監査等委員会設置会社へ移行し、さらなる企業価値の向上を図ってまいります。

当期において確かなグローバル成長への強力なエンジンを確保した当社は、社員一丸となり、世界を舞台に大きな飛躍を果たしてまいります。

株主の皆様におかれましては、引き続きご支援を賜りますよう、よろしくお願い申し上げます。

#### CHECK! 6 AR分野の強化を目指し、 積極的な資本・業務提携を実施

2015年4月に拡張現実(AR)のInfinity Augmented Reality, Inc.(以下Infinity AR社)と資本提携したの続き、2015年10月には、LOE(導光光学素子)技術の優れた特許を保有し、高性能のディスプレイユニットを開発・製造するLumus Ltd.(以下Lumus社)と業務提携の基本合意をしました。当社はLumus社のディスプレイユニットを使ったメガネ型デバイスを開発、Infinity AR社の先進的なAR開発プラットフォーム技術と組み合わせることで、世界最高性能の業務用ARソリューションを目指します。

## セグメントの状況

情報通信関連分野の合計売上高 **135億00**百万円(売上高構成比59.0%)

## モバイルデータソリューション事業



売上高  
119億57百万円  
(前期比12.2%減) ▼

セグメント利益  
4億68百万円  
(前期比83.3%減) ▼

主要な製品・サービスは、携帯機器販売店向け(モバイルライフサイクル)及び犯罪捜査機関等向け(フォレンジック)に販売するモバイルデータトランスファ機器及び関連サービスです。一時的な需要減や固定費増加等の影響により前年同期比で減収減益でした。インターポールとの提携や他社製品の差別化の強化、新製品の準備など、再度の成長に向けて取り組んでおります。



## その他 (M2M事業、ゲームコンテンツ事業)



売上高  
15億42百万円  
(前期比16.0%増) ▲

セグメント損失  
4億91百万円  
(前年同期は1億22百万円の損失) ▼

主要な製品・サービスは、M2M通信機器及びIoTソリューション並びにコンテンツ配信サービスです。M2M通信機器の販売は、セキュリティや娯楽機器向け等、当社製品の導入事例は着実に増加しています。またIoTソリューションは、国内では当期から本格的なサービスを開始しており、産業機器・エネルギー管理・農業などの分野で初期導入の案件が増えています。コンテンツ配信サービスにつきましては、同サービスの販売が低調に推移しました。またAR(拡張現実)等、新規事業に係る先行開発投資を積極的に行ったことも影響し、セグメント全体では売上高は前年同期を上回りましたが、利益確保には至りませんでした。



エンターテインメント関連分野の合計売上高 **93億77**百万円(売上高構成比41.0%)

## 遊技台部品事業



売上高  
68億14百万円  
(前期比26.4%減) ▼

セグメント利益  
10億36百万円  
(前期比19.9%減) ▼

主要な製品は、パチンコ台メーカーに販売する制御基板及び樹脂成形品です。新機種に係る遊技台部品の販売が計画に対して順調に推移しました。ただ、好調だった前年からは下回り、減収減益となりました。



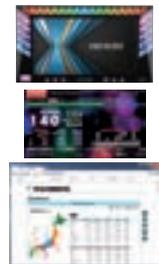
## ホールシステム事業



売上高  
25億62百万円  
(前期比18.1%減) ▼

セグメント利益  
1億49百万円  
(前年同期は7億58百万円の損失) ▲

主要な製品は、パチンコホール経営を支援する遊技台管理・会員管理・景品管理等のコンピュータシステムです。パチンコホールの設備投資に対する慎重な姿勢は継続していますが、受注案件の獲得はほぼ計画通り順調に推移しました。また、セグメント利益につきましても、人員の見直し等を含めた構造改革等を行ったほか、前期に貸倒処理した債権の一部が回収できたこと等により、セグメント利益を確保することとなりました。



## 地域別売上高

(単位：百万円、カッコ内は売上高構成比)

	日本	米国	その他
当期 2016/3	11,094 (48.5%)	7,063 (30.9%)	4,719 (20.6%)
前期 2015/3	14,096 (51.5%)	8,650 (31.6%)	4,601 (16.9%)

# サン電子の素顔をクローズアップ！

情報通信&エンターテインメントの最前線で働く6人の社員に取材し、新しい時代へと大きく飛躍するサン電子の「今」をお伝えします。

## 遊技台部品事業

### サン電子独自の価値提供を目指し、メーカーやプレイヤーと夢を共有

アミューズメント事業部 本社開発部 企画管理課 課長 丹羽 昌宏 (にわ まさひろ)



プレイヤーの方に長時間遊んでいただくために、魅力ある遊技台づくりに取り組んでいます。昔は発売時の出荷台数を重視していたのですが、現在は市場導入後に長期間稼働できる飽きのこない遊技台の実現がメーカーのブランド力向上につながります。当社でも遊技機メーカーと一体となった開発を目指し、各遊技台の責任者がお互いに企画・映像演出・プログラムのアイデアを出し合うことで、サン電子独自の価値を積極的に提案することに注力しています。

今後も面白い遊技台を創造するために良い意味での「型破り」に挑戦し、サン電子が自信を持って提案・開発する機種で、お客様に長時間楽しめる夢をお届けしていきます。

#### ● 遊技台部品事業

遊技台の制御基板・演出基板等の企画、ハードウェア・ソフトウェアの開発・製造、グラフィックス・ムービー制作を行う。2013年3月に遊技機メーカーの株式会社藤商事と資本・業務提携。

## ホールシステム事業

### 進化するサンタック事業を、迅速かつ的確にフォローアップ

サンタック事業部 業務部 業務課 課長 斎藤 寛生 (さいとう ひろき)



サンタック事業部では、市場環境に左右されない利益体質の構築を目指して組織のスリム化を図り、ホールシステム事業が蓄積した開発・販売のノウハウを活かした事業領域の拡大を進めています。昨年からはジャストプランニング社の飲食店舗向けシステムとの連携もおこない、今後もインバウンド需要向け通訳サービスなど、様々な通信ネットワークシステムを取り扱う事業部への進化を加速しています。

そのパフォーマンスをバックアップする業務課の仕事には一層の迅速性と正確性が求められますが、自発的に考え行動していくことで進化するサンタック事業を支えています。

#### ● ホールシステム事業

ホール経営を支援する通信ネットワークシステムを開発・販売展開。2015年7月に株式会社ジャストプランニングと業務提携し、飲食店市場に向けた展開を図るなど、新規事業領域の拡大を推進中。

## モバイルデータソリューション事業

### 世界のセブライツ製機器の日本国内普及を全力でサポート

モバイルソリューション事業部 営業課 柳 和幸 (やなぎ かずゆき)



優れた携帯電話データ抽出解析技術を誇るセブライツ社製モバイルソリューション機器を国内の警察機関や携帯電話販売店に紹介するために、東京を拠点に日本全国を飛び回っています。現在、科学捜査において携帯電話を解析する重要性が高まっており、セブライツ社のフォレンジック技術が注目を浴びていますが、当事業部開発課とも連動してスマートフォンのチャットソフトなどの最新のアプリケーションにも即時に対応するセブライツ社製機器の提供価値は高く、故障診断サービスなどのサポート機能の充実によりモバイルライフサイクル事業でもお客様の反応度が向上していますので、私も「常にカイゼン」を課題に販売促進活動に邁進していきます。

#### ● モバイルデータソリューション事業

子会社セブライツ社と協働して、フォレンジック（犯罪捜査機器）事業とモバイルライフサイクル（販売店向けサービス）事業を展開。2015年には拠点も拡充し、世界市場本格攻略の準備が整う。

その他  
(M2M 事業)

## ものづくりの生産性を高めるトータルソリューションを提供

M2M事業部 業務部 ユーザーサポート課 課長 森田 友美 (もりた ともみ)

IoTという言葉が一般的に普及し、インダストリー4.0などの取り組みが世界規模で加速することにより、お客様からユーザーサポートへのお問い合わせも、1台単位で「Rooster」を導入したいというものからシステム全体で遠隔監視・制御を行いたいというものへと変化してきました。高品位なデバイスの提供により高い信頼性を確立してきた(4年連続シェアNo.1※)当社は、クラウド型ワイヤレスIoTプラットフォーム「Bacsoft IoT Platform」を開発したバックソフト(子会社)社との連携を強め、お客様の生産システムの高度化・効率化を強力にバックアップさせていただいており、私もお客様の未来を拓く仕事に誇りを感じています。

※TSR国内モバイルM2M/IoT市場動向調査2015年度版より

### ● その他 (M2M事業)

2015年8月にクラウド型ワイヤレスIoTプラットフォームを展開するバックソフト社を子会社化し、急速に拡大するIoT M2M市場に向けて高品位なトータルIoTソリューションサービスの提供を目指す。



その他  
(ゲームコンテンツ事業)

## 新感覚VRゲームでサンソフトの新たな伝説づくりに挑戦

サンソフトネクストプロジェクト プログラマー 伊奈 正倫 (いな まさと)

次世代のゲーム開発を目指すネクストプロジェクトでは、現在、2016年10月に発売が予定されるバーチャルリアリティシステム「PlayStation VR」専用タイトルの開発に取り組んでいます。VRヘッドセットとモーションコントローラーで、プレイヤーに未知の仮想現実空間でのエキサイティングな体験をお届けするVRゲームの開発には、よりリアルな操作感の実現や長時間プレイ時の安全性など様々な課題を克服する工夫が求められますが、今まで誰も対面したことの無い新しいシミュレーションゲームの開発で、サンソフトといえば「VR」と言われるような、新たなトップ・コンテンツづくりにチャレンジしていきます。

### ● その他 (ゲームコンテンツ事業)

iPhoneやAndroidなどのスマートフォン向けゲームコンテンツ、アプリを開発・配信。ネクストプロジェクトは現在、SONYが発売を予定する「PlayStation VR」専用のコンテンツ開発に取り組む。



その他  
(AR)

## 独自の価値を創出し、果てしない可能性を秘めるAR市場を攻略

クラウドビジネスプロジェクト 執行役員 プロジェクトリーダー 炭竈 辰巳 (すみがまたつみ)

“世界最高性能の業務用ARソリューション”の実現を目指し、2015年4月からクラウドビジネスプロジェクトとしてAR(仮想現実)分野での事業化を進めています。2016年1月の「ウエアラブルEXPO」では開発中のARソリューション「AceReal」を出展し、高度な熟練技術を要する機器・設備のメンテナンス向けやアミューズメント施設向け等に幅広い潜在需要があることを改めて確認できました。今後、お客様のニーズをより詳細に分析するとともに、ハードウェアの量産化やコンテンツ開発など実用化への準備を進め、世界トップクラスのテクノロジーとともに付加価値の高いサービスを提供していきます。

### ● その他 (AR)

2015年4月のInfinity AR社との資本提携、2015年10月のLumus社との業務提携により、世界的水準のARソフトウェアエンジンと光学ディスプレイ技術を融合。世界最高性能の業務用ARトータル・ソリューション・ベンダーを目指す。



## 会社および株式の情報

### 会社概要

(2016年3月31日現在)

会社名	サン電子株式会社 (SUNCORPORATION)
設立	1971年(昭和46年)4月
本社	〒483-8555 愛知県江南市古知野町朝日250番地
資本金	992百万円
従業員数	連結:932名 単体:357名
事業内容	モバイルデータソリューション事業 その他(M2M事業、ゲームコンテンツ事業) 遊技台部品事業 ホールシステム事業
事業所	本社(江南)、東京事業所、三田開発センター、東京営業所、大阪営業所、仙台営業所、福岡営業所、広島営業所、徳島出張所
主要子会社	イードリーム株式会社 Cellebrite Mobile Synchronization Ltd. Bacsoft, Ltd. SUNCORP USA, Inc.

役員 (2016年6月23日現在)	代表取締役社長	山口 正 則
	取締役	亀ヶ井 克 寿
	取締役	東 谷 浩 明
	取締役	山 本 泰
	取締役	佐 野 正 人
	取締役(監査等委員)	北 島 光 晴
	取締役(監査等委員)	※岡 島 章
	取締役(監査等委員)	※宮 田 豊

※岡島章、宮田豊は社外取締役であります。

### 監査等委員会設置会社への移行について

当社は、2016年6月23日開催の第45回定時株主総会での承認のもと、監査等委員会設置会社へ移行いたしました。

監査等委員会設置会社への移行により、新たに「取締役(監査等委員)」として3名が選任されております。

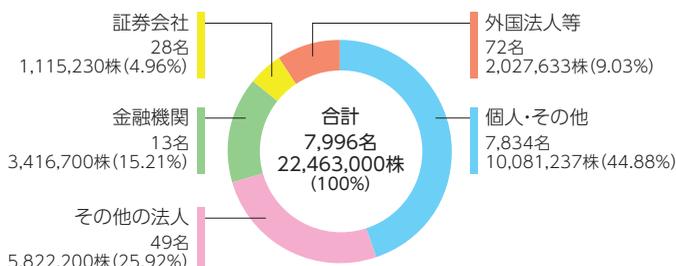
これにより、業務執行の適法性、妥当性の監査・監督機能の強化と、コーポレートガバナンス体制を強化し、さらなる企業価値向上を図ってまいります。

### 株式の状況

(2016年3月31日現在)

発行可能株式総数	48,000,000 株
発行済株式の総数	22,463,000 株
株主数	7,996 名

#### 株主構成



(注) 自己株式946株は、「個人・その他」に含めて記載しています。

### 株主メモ

決算期	3月31日
定時株主総会	6月中
基準日	3月31日
中間配当基準日	9月30日
単元株式数	100株
株主名簿管理人	東京都千代田区丸の内一丁目4番5号 三菱UFJ信託銀行株式会社
同事務取扱場所	東京都千代田区丸の内一丁目4番5号 三菱UFJ信託銀行株式会社 証券代行部 0120-232-711 (通話料無料) ホームページ <a href="http://www.tr.mufg.jp/">http://www.tr.mufg.jp/</a>
同取次所	三菱UFJ信託銀行株式会社 全国各支店
上場取引所	東京証券取引所 JASDAQ市場
証券コード	6736
公告	電子公告または日本経済新聞

(ご注意)

- 株券電子化に伴い、株主様の住所変更、買取請求その他各種お手続きにつきましては、原則、口座を開設されている口座管理機関(証券会社等)で承ることとなっております。口座を開設されている証券会社等にお問合せください。株主名簿管理人(三菱UFJ信託銀行)ではお取り扱いできませんのでご注意ください。
- 特別口座に登録された株式に関する各種お手続きにつきましては、三菱UFJ信託銀行が口座管理機関となっておりますので、特別口座の口座管理機関(三菱UFJ信託銀行)にお問合せください。なお、三菱UFJ信託銀行全国各支店にてもお取次ぎいたします。
- 未受領の配当金につきましては、三菱UFJ信託銀行本支店でお支払いいたします。



サン電子株式会社は、環境マネジメントシステムの国際規格 ISO14001 の認証を取得しています。

