

Official Basketball Rules 2017 Basketball Equipment

章 条 項 号	FIBA原文	頁	日本語訳
	<b>TABLE OF CONTENTS</b>	3	目次
	1 Backstop unit	6	1 バックストップユニット
	2 Backboard	6	2 バックボード
	3 Basket ring	8	3 バスケットリング
	4 Basket net	10	4 バスケットネット
	5 Backboard support structure	10	5 バックボードサポート
	6 Padding	11	6 パッド
	7 Basketballs	11	7 バスケットボール
	8 Game clock	12	8 ゲームクロック
	9 Scoreboard/videoboard	13	9 スコアボード/ビデオボード
	10 Shot clock	14	10 ショットクロック
	11 Signals	15	11 ブザー
	12 Player foul markers	15	12 プレーヤーファール表示器具
	13 Team foul markers	16	13 チームファール表示器具
	14 Alternating possession arrow	16	14 オルタネーティングポゼッションアロー
	15 Playing floor	16	15 フロア
	16 Playing court	18	16 コート
	17 Lighting	18	17 照明
	18 Advertising boards	24	18 広告看板
	19 Spectator areas	25	19 観客エリア
	20 References	26	20 参考資料
	<b>TABLE OF DIAGRAMS</b>		図表リスト
	Diagram 1 Backstop unit	6	図1 バックストップユニット
	Diagram 2 Backboard markings	7	図2 バックボードマーキング
	Diagram 3 Rigidity of the backboard glass	8	図3 バックボードガラスの強度
	Diagram 4 Basket ring	8	図4 バスケットリング
	Diagram 5 Ring mounting plate	9	図5 リング取付器具
	Diagram 6 Ring mounting plate for existing baskets	9	図6 既存のバスケット用リング取付器具
	Diagram 7 Backboard padding	11	図7 バックボードのパッド
	Diagram 8 Scoreboard for Level 1 (example of the layout)	14	図8 Level1のスコアボード (表示例)
	Diagram 9 Shot clock display unit and duplicate game clock, for Levels 1 and 2 (example of the layout)	15	図9 Level1、Level2用のショットクロックおよび連動型ゲームクロック (表示例)
	Diagram 10 Alternating possession arrow (Example of the layout)	16	図10 オルタネーティングポゼッションアロー (表示例)
	Diagram 11 Playing court	18	図11 コート
	Diagram 12 Advertising boards – main camera table side	24	図12 広告看板—メインカメラテーブル側
	Diagram 13 Advertising boards – main camera opposite side	25	図13 広告看板—メインカメラの反対側
	Diagram 14 Spectators' line of visibility	25	図14 観客席からの視界
		4	
	<b>Basketball Equipment</b>	5	バスケットボール用具・器具
	Throughout this section entitled Basketball Equipment, all references made to a timer, scorer, shot clock operator, etc. in the male gender also apply to the female gender. It must be understood that this is done for practical reasons only.		本編を通して、タイマー、スコアラ、ショットクロックオペレーターなどを全て男性として表記しているが、これは便宜上の理由にのみよるものであり、女性にも当てはまるものとする。
	<b>Introduction</b>		はじめに
	The Basketball Equipment section of the Official Basketball Rules specifies all basketball equipment required at a game. Reference to high level competitions indicates that the equipment is essential and imperative for this level and strongly recommended for medium level and all of the other competitions. Reference to medium level competitions indicates that the equipment is essential and imperative for this level and strongly recommended for all other competitions.		バスケットボール競技規則におけるバスケットボール用具・器具の項目は、試合に必要な全てのバスケットボール用具・器具について規程する。ハイレベルコンペティションに関して記載している用具・器具はこの競技レベルの試合において必要不可欠な必須のものであり、ミディアムレベルおよびその他の競技レベルにおいても使用を強く推奨するものである。ミディアムレベルコンペティションに関して記載している用具・器具はこの競技レベルの試合において必要不可欠な必須のものであり、その他の競技レベルにおいても使用を強く推奨する。
	This Appendix shall be used by all parties involved directly in the game as well as by basketball equipment manufacturers, local organisers and FIBA for its equipment approval programme and to establish national and international standards.		参考資料については、試合に直接関わる関係者はもちろん、バスケットボール用具・器具メーカー、大会主催者、FIBAについても、用具・器具承認基準として、また国際・国内における基準を定めるために使用されるものとする。
	The competitions are divided into 3 levels:		競技レベルは3段階に分けられる。
	• <b>High level competitions (Level 1):</b>		ハイレベルコンペティション (Level 1)
	Main FIBA official competitions, as defined in Book 2 – Chapter I of the FIBA Internal Regulations governing the FIBA Competitions.		FIBA公式試合について規定するFIBA International Regulations Book 2 - Chapter 1で定めるFIBAの主要公式大会。
	The facilities and equipment required for the following main FIBA official competitions are subject to FIBA approval (Levels 1 and 2): Olympic Tournaments, <b>Olympic Qualifying Tournaments; FIBA Basketball World Cup and FIBA Women's Basketball World Cup including qualification games, FIBA U-17 and U-19 Basketball World Cup for Men and Women; Continental Cups for Men and Women.</b>		以下に挙げるFIBAの主要公式大会で使用が求められる施設および用具・器具はFIBAの承認を必要とする (Level1・Level2) : オリンピック、オリンピック予選、予選を含むFIBAバスケットボールワールドカップおよびFIBA女子バスケットボールワールドカップ、FIBA U-17およびU-19 バスケットボールワールドカップ男子・女子、コンチネンタルカップ男子・女子
	All equipment at these competitions must be FIBA approved Level 1 and must display the FIBA <b>Equipment &amp; Venue</b> logo in the FIBA approved layout.		これらの大会で使用する全ての用具・器具はFIBA Level1承認を受け、FIBA Equipment & VenueロゴをFIBAが定めた場所に表示しなければならない。

		<p>● <b>Medium level competitions (Level 2):</b> All other FIBA official competitions as defined in Book 2 – Chapter I of the FIBA Internal Regulations governing the FIBA Competitions, and high-level competitions of the national federations.</p>	<p>ミディアムレベルコンペティション (Level 2) FIBA公式試合について規定するFIBA International Regulations Book 2 - Chapter 1で定めるその他のFIBA公式試合ならびにハイレベルな国際試合。</p>
		<p>● <b>Other competitions (Level 3):</b> All other competitions not included in the above.</p>	<p>その他 (Level 3) 上記に含まれないその他全ての大会</p>
	Note:	<p>1. All measurement tolerances are according to EN/DIN/ISO Standard 286 (see References [1]) except where other values are explicitly stated.</p> <p>2. Reference is made to the FIBA publication "FIBA Guide to Basketball Facilities".</p>	<p>補足： 1.全ての測定公差は、別途明示されている場合を除いて、EN/DIN/ISO Standard 286 (参照：Reference [1]) に基づく 2."FIBA Guide to Basketball Facilities"を参照</p>
<b>1</b>		<p><b>Backstop unit</b> There shall be 2 backstop units (Diagram 1), 1 placed at each end of the playing court and each consisting of the following parts:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 1 backboard.</li> <li>• 1 basket ring with a ring mounting plate.</li> <li>• 1 basket net.</li> <li>• 1 basket support structure.</li> <li>• Padding.</li> </ul> <p>Diagram 1 Backstop unit</p>	<p>6 バックストップユニット コートの両端に以下の部品で構成されたバックストップユニット (図1) がそれぞれ1組ずつ設置されなければならない</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>•バックボード 1</li> <li>•バスケットリングおよびその取付器具 1</li> <li>•バスケットネット 1</li> <li>•バスケットサポート 1</li> <li>•パッド</li> </ul> <p>図1 バックストップユニット</p>
<b>2</b>		<p><b>Backboard</b> The backboards shall be made of a suitable transparent material (for Level 1 and 2, of a tempered safety glass), made in one piece, non-reflective, with a flat front surface and shall:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Have a protective framework of the backboard support structure around the outer edge.</li> <li>• Be manufactured such that, if broken, the pieces of glass do not split off.</li> </ul> <p>For Level 3, the backboards may be made of other material(s) painted white, but must meet the other above specifications.</p> <p>The backboards shall measure 1,800 mm (+ a maximum of 30 mm) horizontally and 1,050 mm (+ a maximum of 20 mm) vertically.</p> <p>All lines on the backboards shall be:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• In white, if the backboards are transparent.</li> <li>• In black, if the white painted backboards are non-transparent.</li> <li>• 50 mm in width.</li> </ul> <p>The borders of the backboards shall be marked with a boundary line (Diagram 2) and an additional rectangle behind the ring as follows:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Outside dimensions: 590 mm (+ a maximum of 20 mm) horizontally and 450 mm (+ a maximum of 8 mm) vertically.</li> <li>• The top edge of the base of the rectangle shall be level with the top of the ring and 150 mm (- 2 mm) above the bottom edge of the backboard.</li> </ul>	<p>バックボード バックボードは、適切な透過性の素材 (Level 1およびLevel 2は強化ガラス) で単一かつ、非反射で前面が平らになるように作られ：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 外縁にはバックボードサポートの保護フレームを使用する</li> <li>• 万が一バックボードが割れてしまっても、そのガラス片が飛び散らないように加工する</li> </ul> <p>Level 3においては、バックボードはその他の素材 (複合素材を含む) で作られ、白色に塗装しているものでもよい。ただし、その他の規定については上記2.1の仕様に準ずるものとする。</p> <p>バックボードの大きさは、水平方向1,800mm (公差30mm以内)、垂直方向1,050mm (公差20mm以内) とする。</p> <p>バックボード上に描かれる全ての線は：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• バックボードが透過色の際は白色とする</li> <li>• バックボードが白色に塗装され、非透過色の際は黒色とする</li> <li>• 幅50mmとする</li> </ul> <p>バックボードの端に境界線 (図2) を描き、もう一つの長方形をリングの後方に以下の通りに描く：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 外形寸法：水平方向590mm (公差20mm以内) 垂直方向450mm (公差8mm以内)</li> <li>• 長方形の底辺の上縁がリングの上部と水平かつ、バックボード下部の縁より150mm (公差-2mm以内) 上となる</li> </ul>
	2.1		
	2.2		
	2.3		
	2.4		
	2.5		
	2.6		
		Diagram 2 Backboard markings	図2 バックボードマーキング
	2.7	<p>For Levels 1 and 2 each backboard shall be equipped with lighting along its perimeter at the top, mounted on the inside borders of the backboards, which lights up in yellow only when the shot clock signal sounds. The lighting shall be a minimum of 10 mm in width and be mounted directly below the red lighting for the game clock.</p>	<p>Level1およびLevel2の大会においては、それぞれのバックボードは、ショットクロックのブザーが鳴ると同時に黄色く発光する照明がバックボード上部の縁の内側に沿って備えつけられていなければならない。照明は幅最低10mmでゲームクロック用の赤色の照明のすぐ下に取り付けるものとする。</p>
	2.8	<p>The backboards shall be firmly mounted on the backboard support structures at each end of the playing court at right angles to the floor, parallel to the endlines (Diagram 1). The central vertical line on their front surfaces, extended down to the floor, shall touch the point on the floor which lies 1,200 mm from the centre point of the inner edge of each endline, on an imaginary line drawn at right angles to this endline.</p>	<p>バックボードはコートの両端に設置し、バックボードサポートに強固に、フロアに垂直かつエンドラインに平行になるように設置されなければならない (図1)。位置は両サイドラインのちょうど中央で、表面はエンドラインの内側から1,200mmのコート内にあるものとする。</p>



	2.9	Rigidity test for the backboard tempered safety glass: • When a square-shaped weight of 50 kg (250 mm wide and high, and 1,100 mm long) is applied along the centre of the backboard glass (without its frame), which is placed horizontally on 2 parallel wooden bars at a distance of 1,200 mm from each other (Diagram 3), the maximum vertical deformation shall be 3 mm.	強化ガラス製バックボードの強度テスト： • 1,200mm離して平行に置かれた二本の木製の棒の上に（図3）、フレームが付いていないバックボードのガラスを置き、その中心に50kgの直方体（幅・高さ250mm、長さ1100mm）の重りを載せた時に、垂直方向に最大3mmの変形まで許容することとする
		Diagram 3 Rigidity of the backboard glass	8 図3 バックボードガラスの強度
		• When a basketball is dropped onto the backboard, it shall rebound from it with a minimum rebounding height of 50 %.	• バasketボールをバックボードに向けて落下させたとき、Basketボールは落下地点からバックボードまでの距離の50%以上の高さまで跳ね返ることとする。
3		<b>Basket ring</b>	バスケットリング
	3.1	The rings shall be made of solid steel and shall:	リングは鋼鉄製で、以下の条件を満たさなければならない：
	3.1	• Have an inside diameter of a minimum of 450 mm and a maximum of 459 mm.	• 内径450mm以上、459mm以下とする
		• Be painted orange within the following Natural Colour System (NCS) FIBA approved spectrum (see References [2]): 0080-Y70R 0090-Y70R 1080-Y70R	• FIBA承認範囲以下のNatural Colour System (NCS) のオレンジ色で着色される（参照：References [2]）： 0080-Y70R 0090-Y70R 1080-Y70R
		• Have its metal a minimum of 16 mm and a maximum of 20 mm in diameter.	• リングの太さは直径16mm以上、最大20mmである
	3.2	The net shall be attached to each ring in 12 places. The fittings for the attachment shall:	ネットはリングの周囲に12箇所に取り付けられる。ネットの取り付け金具は以下の条件を満たさなければならない：
		• Not have any sharp edges or gaps,	• 鋭利な部分や隙間がない
		• Have gaps smaller than 8 mm, to prevent fingers from entering,	• 指が引っかからないように、取り付け金具の間隔は8mmを超えてはならない。
		• Not be designed as hooks for Level 1 and 2.	• Level1およびLevel2の大会においては、かぎ状のものであってはならない。
		Diagram 4 Basket ring	図4 バスケットリング
	3.3	The rings shall be fixed to the backboard support structures in such a way that any force applied to the ring cannot be transferred to the backboard itself. Therefore, there shall be no direct contact between the ring mounting plate and the backboard (Diagram 5).	リングは、どのような力が加えられたとしてもバックボード自体に直接影響しないよう、バックボードサポートのフレームに直接取り付けなければならない。したがって、リング取付器具とバックボードは直接接触しないようにする。（図5）
	3.4	The top edge of each ring shall be positioned horizontally, 3,050 mm (± a maximum of 6 mm) above the floor, equidistant from the 2 vertical edges of the backboard.	リングは、上端がフロアから3,050mm（公差最大±6mm）の高さになるように、バックボードの両端から等距離で水平に取り付けられなければならない。
	3.5	The point on the inside circumference of the ring nearest the backboard shall be 151 mm (± a maximum of 2 mm) from the face of the backboard.	リング内周のバックボードに最も近い地点からバックボードの表面までの距離は、151mm（公差最大±2mm）とする。
		Diagram 5 Ring mounting plate	9 図5 リング取付器具
		Must not extend below the bottom edge of the backboard	（図内左下部）バックボードの底辺より下に出てはいけない。
	3.6	For existing basket support structures, it is recommended that the ring mounting plate be fixed to the framework according to the measurements given in Diagram 6.	既存のバスケットサポートについては、リング取付器具が図6で示されている寸法で固定されることが望ましい。
		Diagram 6 Ring mounting plate for existing baskets	図6 既存のバスケット用リング取付器具
		Must not extend below the bottom edge of the backboard	（図内左下部）バックボードの底辺より下に出てはいけない。
	3.7	Pressure release rings with the following specifications shall be used for Levels 1 and 2 and are recommended for Level 3:	Level1およびLevel2の大会においては、以下の規格に沿ったプレッシャーリリースリングを使用しなければならず、Level3の大会においても、同様のものが望ましい：
		• It shall have rebound qualities close to those of the fixed ring. The pressure release mechanism shall ensure these characteristics, but not cause any damage to either the ring or the backboard. The design of the ring and its construction shall be such that the players' safety is ensured.	• ボールの跳ね返りにおいて固定のリングと同様の質がなくてはならない。プレッシャーリリースの構造はその性質を確保し、またリングやバックボードを傷めるものであってはならない。リングとその構造のデザインはプレーヤーの安全が確保されるものでなければならない
		• The pressure release rings shall have a 'positive-lock' mechanism which must not disengage until a static load of a minimum of 82 kg and a maximum of 105 kg has been applied vertically to the top of the ring at the most distant point from the backboard. The pressure release ring mechanism shall be adjustable within the given static load range.	• プレッシャーリリースリングは、最低82kg、最大105kgの静荷重が、リング上部のバックボードから最も遠い部分に垂直方向にかかるまで働かない「ポジティブロック」メカニズムを備えていなければならない。プレッシャーリリースリングはその静荷重の域内で調節可能でなければならない。
		• When the pressure release mechanism is released, the front or the side of the ring shall rotate no more than 30 degrees and no less than 10 degrees below the original horizontal position.	• プレッシャーリリースのメカニズムが働いたとき、リングの正面部か側部が30度を上限、10度を下限に元々の水平位置から可動するものとする
		• After release and with the load no longer applied the ring shall return automatically and instantly to its original position. No fissures and no permanent deformation of the ring shall be observed.	• リリースが働いて、過重がなくなると、リングは自動的にかつ即座に元の位置にもどらなければならない。リングに亀裂や、元に戻らない変形などが生じないこと
		• Both rings must have identical rebound characteristics.	• 両方のリングがボールの跳ね返りの質において同一であること

	3.8	The rebound/elasticity of the ring and support system shall be within 35 % - 50 % energy absorption range of total impact energy and with a maximum differential of 5 % between both baskets on the same playing court.	リングおよびサポートシステムのリバウンド/弾性の衝撃吸収率は総衝撃エネルギーの35%から50%の幅とし、同じコートの両バスケットで最大5%までの誤差とする。
<b>4</b>		<b>Basket net</b>	バスケットネット
	4.1	The nets shall be made of white cord and shall be: • Suspended from the rings. • Manufactured so that they check the ball momentarily as it passes through the basket. • No less than 400 mm and no more than 450 mm in length. • Manufactured with 12 loops to attach it to the ring.	ネットは白いひも製のものとし、以下の条件を満たすものとする： • リングから吊り下げられている • ボールがバスケットを通過するときに、一瞬触れるようにつくりされている • ネットの長さは400mm以上、450mm以下とする • リングに取り付けるための12個のループ（環）をつける。
	4.2	The upper section of the net shall be semi-rigid to prevent: • The net from rebounding up through or over the ring, creating possible entanglement. • The ball from becoming trapped in the net or rebounding back out of the net.	ネットの上部は以下の事象を避けるためやや固めでなくてはならない： • ネットが跳ね上がったときにリングにもつれること • ボールがネットの中で止まったりネットから弾き出てしまうこと
<b>5</b>		<b>Backboard support structure</b>	バックボードサポート
	5.1	For Level 1, only mobile or floor-fixed backboard support structures shall be used. This is also recommended for Level 2.  For Levels 2 and 3, ceiling or wall mounted backboard support structures may also be used. Ceiling mounted backboards shall not be used in sports halls with a suspension height exceeding 10,000 mm in order to avoid excessive vibration in the support structure.	Level1の大会においては、バックボードサポートは、移動式のものあるいは固定式のものを使用しなければならない。Level2の大会においても、同様のものが望ましい。  Level2およびLevel3の大会においては、天井から吊り下げられた方式のものや壁に取り付けられた方式のものを使用してもよい。ただし天井から吊り下げられた方式のものは、吊り下げ部分が長さ10,000mmを超えるものは、サポート部分の過度の揺れを避けるために、使用してはならない。
	5.2	The backboard support structure shall be: • For Levels 1 and 2, at a distance of at least 2,000 mm including padding, measured from the outer edge of the endline (Diagram 1). • Of a bright colour, contrasting with the background, so that it is clearly visible to the players. • Secured to the floor so as to prevent any movement. If floor anchoring is not possible, an additional weight on the basket support base must be used to prevent any movement. • Adjusted such as that once the top edge of the ring is at a height of 3,050 mm from the playing floor, this height cannot be changed.	バックボードサポートは以下の条件を満たさなければならない： • Level1およびLevel2の大会においては、エンドラインの外側の縁から測り、パッドを含めて最低2,000mm離れていなければならない（図1） • プレーヤーにははっきりと見えるように、バックボードと対照的な明るい色でなければならない • 動かないようにしっかりとフロアに固定されなければならない。フロアに固定することが不可能な場合は、バスケットサポートの土台部分に重りを追加し動かないように固定されなければならない • リングの上端がフロアから3,050mmの高さになるように調整したら、この高さは変更しない
	5.3	The rigidity of the backboard support structure with ring shall fulfil the requirements of the EN 1270 norms.	リングのついたバックボードサポートの強度はEN1270の水準を満たさなければならない。
	5.4	The visible vibration of the backboard support unit shall end a maximum of 4 seconds after a dunk shot.	バックボードサポートはダンクショットの後でも、最長4秒以内には目視で揺れがおさまっていなければならない。
<b>6</b>		<b>Padding</b>	11 パッド
	6.1	The backboard and backboard support structure must be padded.	バックボードとバックボードサポートはパッドで覆われなければならない。
	6.2	The padding shall be of a single solid colour and shall be the same colour on both backboards and support structures.	パッドは無地の単色で、両バックボードおよびバックボードサポートで同じ色でなければならない。
	6.3	The padding shall be 20 to 27 mm thick from the front, back and side surface of the backboards. The padding shall be 48 to 55 mm thick from the bottom edge of the backboards.	パッドは、バックボードの正面、背面、側面いずれからも20～27mmの厚さが必要でなければならない。また、バックボードの下部の縁から48～55mmの厚さが必要でなければならない。
	6.4	The padding shall cover the bottom surface of each backboard and the side surface to a distance of 350 to 450 mm from the bottom. The front and back surface must be covered to a minimum distance of 20 to 25 mm from the bottom of each backboard.	パッドは、両バックボードの底辺と、底辺から350mmから450mmの高さまでの側面を覆わなければならない。正面と背面は、底辺から最低20mmから25mmの高さまでを覆わなければならない。
	6.5	<b>Diagram 7 Backboard padding</b> The padding of the backboard support structure shall cover: • The vertical edges on each side, to a minimum height of 2,150 mm from the floor and with a minimum thickness of 100 mm (Diagram 1). • The bottom and side surfaces of the supporting arm of the backboard, from the back surface of the backboard over a minimum length of 1,200 mm along the arm, with a minimum thickness of 25 mm (Diagram 1).	図7 バックボードのパッド バックボードサポートのパッドは以下を覆わなければならない： • フロアから最低2,150mmの高さまでのそれぞれの側面を最低100mmの厚さで覆う（図1） • バックボードサポートのアーム部分の底辺と側面は、バックボードの背面から最低1,200mmをアーム部分に沿って、最低25mmの厚さで覆う（図1）



	6.6	All padding shall: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Be constructed so as to prevent limbs from being trapped.</li> <li>• Have a maximum indentation factor of 50 %. This means that when a force is applied suddenly to the padding, the indentation in the padding does not exceed 50 % of its original thickness.</li> <li>• Pass the test according to EN 913, Annex C (see References [3]).</li> </ul>	すべてのパッドは : <ul style="list-style-type: none"> <li>• プレーヤーの腕や脚が引っ掛からないように作られなければならない</li> <li>• くぼみは最大50%まで。これは突然の力がパッドに加わった時に、パッドに出来るくぼみが元々の厚さの50%を超えてはならないということである</li> <li>• EN 913, Annex C (参照 : References [3]) に準拠した試験を通過していなければならない</li> </ul>
	<b>7</b>	<b>Basketballs</b>	バスケットボール
	7.1	For Levels 1 and 2, the outer surface of the ball shall be made of leather or artificial/-composite/synthetic leather.	Level1およびLevel2の大会においては、ボールの表面の材質は、天然皮革あるいは人工/合成皮革でなければならない。
		For Level 3, the outer surface of the ball may be made of rubber.	Level3の大会においては、ボールの表面の材質がゴムでもよい。
	7.2	The surface of the ball shall be free of AZO-dyes, soluble heavy metals (EN 71-3), Phthalate and PAH.	ボールの表面にはアゾ化合物による染色、可溶性重金属 (EN 71-3)、フタル酸エステルならびに多環芳香族炭化水素を使用してはならない。
	7.3	The ball shall: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Be spherical, with a maximum of 12 seams not exceeding 6.35 mm in width and, either of a single shade of orange or of a FIBA approved colour combination.</li> <li>• Be inflated to an air pressure such that, when it is dropped onto the playing floor from a height of approximately 1,800 mm measured from the bottom of the ball, it will rebound to a height of between 1,200 mm and 1,400 mm, measured to the top of the ball.</li> <li>• Be marked with its respective size number.</li> </ul>	ボールは : <ul style="list-style-type: none"> <li>• 球体で、幅6.35mm以下の最大12本のシーム（つなぎ目）があり、オレンジ1色、あるいはFIBAが承認した色の組み合わせでなければならない</li> <li>• ボールの最底部までがおよそ1,800mmの高さからフロアに落下させたとき、ボールの最上部が1,200mmから1,400mmの高さまではずむ程度に空気を入れる</li> <li>• サイズ（号数）が表記されていない</li> </ul>
	7.4	For all men's competitions in all categories, the circumference of the ball shall be no less than 749 mm and no more than 780 mm (size 7) and the ball shall weigh no less than 567 g and no more than 650 g.	男子の全カテゴリーの大会で使用するボールの大きさは周囲749mm以上、780mm以下とし（7号サイズ）、重さは567g以上、650g以下とする。
	7.5	For all women's competitions in all categories, the circumference of the ball shall be no less than 724 mm and no more than 737 mm (size 6) and the ball shall weigh no less than 510 g and no more than 567 g.	女子の全カテゴリーの大会で使用するボールの大きさは周囲724mm以上、737mm以下とし（6号サイズ）、重さは510g以上、567g以下とする。
	7.6	For all mini's competitions in all categories the circumference of the ball shall be no less than 690 mm and no more than 710 mm (size 5) and the ball shall weigh no less than 470 g and no more than 500 g.	ミニバスケットボールの全レベルの大会で使用するボールの大きさは周囲690mm以上、710mm以下とし（5号サイズ）、重さは470g以上、500g以下とする。
	7.7	In addition to checking the specifications listed above, the following tests shall be carried out: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Fatigue strength test</li> <li>• Heat-storage test</li> <li>• Valve leak test</li> <li>• Practice test</li> <li>• Grip test</li> <li>• Marking test.</li> </ul>	上記の規格に加え、以下の検査も実施すること : <ul style="list-style-type: none"> <li>• 疲労強度検査</li> <li>• 貯熱量検査</li> <li>• 弁の空気漏れ検査</li> <li>• プラクティス検査</li> <li>• グリップ検査</li> <li>• マーキング検査</li> </ul>
		The test shall be performed at standard atmosphere (atmospheric temperature 23° C, relative air humidity 50 %, atmospheric pressure 860 to 1060 hPa) and the tolerance of the measuring devices shall not exceed 2 %.	検査は標準的な環境下（気温23度、湿度50%、気圧860～1060hPa）で行われ、計測器の公差は2%を超えてはならない。
	<b>8</b>	<b>Game clock</b>	ゲームクロック
	8.1	For Levels 1 and 2, the main game clock (Diagram 8) shall: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Be a digital countdown clock with an automatic signal sounding for the end of the period as soon as the display shows zero (00:00.0).</li> <li>• Have the ability to indicate time remaining in minutes and seconds; as well as tenths (1/10) of a second only during the last minute of the period.</li> <li>• Be placed so that it is clearly visible to everyone involved in the game, including the spectators.</li> </ul>	Level1およびLevel2の大会においては、メインゲームクロック（図8）は : <ul style="list-style-type: none"> <li>• デジタル表示で残りの競技時間を示し、各ピリオド、各延長時限の終わりに残りの競技時間が0:00と表示された瞬間に自動的にブザーが鳴るものでなければならない</li> <li>• 分と秒で残りの競技時間を表示し、各ピリオド、各延長時限の残り1分は、残り時間は10分の1秒単位まで表示できるものでなければならない</li> <li>• 観客を含むゲームにかかわるすべての人にははっきりと見えるように設置しなければならない</li> </ul>

	8.2	If the main game clock is placed above the centre of the playing court, <b>one duplicate game clock on the opposite side of the players' benches, clearly visible to both teams, will be sufficient</b> . Each duplicate game clock shall display the score and the playing time remaining throughout the game.	メインゲームクロックがコート中央頭上に設置される場合は、それと連動しているゲームクロックを一台プレイヤーのベンチと反対側に両チームからはっきりと見える場所に設置する。連動する各ゲームクロックには、両チームの得点と残りの競技時間を表示する。
	8.3	For Levels 1 and 2, a whistle-controlled time system, interfaced with the connector equipped game clock may be used by the officials to stop the game clock, provided that this system is used in all of the games of a given competition. The officials shall also start the game clock, however this is, at the same time, also done by the timer. All FIBA approved scoreboards may provide the interface with the whistle controlled system.	Level1およびLevel2の大会においては、当該大会の全試合で同様のシステムが使用されるという条件で、コネクターが組み込まれたゲームクロックと（ホイッスルが）接続され、審判がゲームクロックを停止させることが出来る、ホイッスルコントロールタイムシステムを使用する。審判がゲームクロックを動かし始めることもできるが、タイマーも同時に操作をすることができる。すべてのFIBAが承認したスコアボードはホイッスルコントロールシステムを使用することができるインターフェイスが備え付けられていなければならない。
	<b>9</b>	<b>Scoreboard/Videoboard</b>	13 スコアボード/ビデオボード
	9.1	For Levels 1 and 2, <b>two large</b> scoreboards or videoboards shall be:	Level1およびLevel2の大会においては、2台の大きなスコアボードは：
		<ul style="list-style-type: none"> <li>Placed <b>one at</b> each end of the playing court,</li> <li><b>If there is a scoreboard (cube) placed above the centre of the playing court, one duplicate scoreboard on the opposite side of the players' benches, clearly visible to both teams, will be sufficient,</b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>コートの両端に1台ずつ設置しなければならない</li> <li>もしキューブ型のスコアボードをコート中央上部に設置する場合は、もうひとつの連動しているスコアボードをプレイヤーのベンチと反対側に、両チームからはっきりと見えるように設置する</li> </ul>
		<ul style="list-style-type: none"> <li>Clearly visible to everyone involved in the game, including the spectators.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>観客を含むゲームにかかわるすべての人にはっきりと見えなければならない</li> </ul>
		If video displays are used the complete required game information must be visible at any time during the game including intervals of play. The readability of the displayed information shall be identical compared to that of a digital scoreboard.	ビデオディスプレイ画面が使われる場合は、必須の試合情報が完全な形でインターバル中も含めた試合中、常に表示されていなければならない。表示されている情報はデジタルスコアボードと同等に読みやすいものでなければならない。
	9.2	A game clock control panel shall be provided for the timer and a separate scoreboard control panel shall be provided for the assistant scorer. Computer panels may be used for entering data onto the scoreboard, however, to operate the equipment only dedicated control panels shall be used. Each panel shall enable easy correction of any incorrect data and have memory back-ups to save all game data for a minimum of <b>30</b> minutes.	ゲームクロックの操作盤をタイマーが、別のスコアボード操作盤をアシスタントスコアラーが操作する。スコアボードへのデータ入力にはコンピュータパネルの使用も可能だが、機器の操作には専用の操作盤を使用する。それぞれの操作盤は間違ったデータを容易に修正できるものとし、試合のすべてのデータを最低30分間記録するメモリーバックアップを有する事とする。
	9.3	The scoreboard shall include and/or indicate:	スコアボードは以下の情報を表示しなければならない:
		<ul style="list-style-type: none"> <li>The digital countdown game clock.</li> <li>The points scored by each team, and for Level 1 the cumulative points scored by each individual player.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>デジタル表示で残りの競技時間を示すゲームクロック</li> <li>それぞれのチームの得点、Level1の大会においては、各プレイヤーの個人得点</li> </ul>
		<ul style="list-style-type: none"> <li>For Levels 1 and 2 the number of each individual player number (in the order 00, 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 and 11-99), and for Level 1 also their corresponding surnames. There shall be a minimum of <b>12</b> digits to display each player's surname.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Level1およびLevel2の大会においては、各プレイヤーの番号（00、0、1、2、3、4、5、6、7、8、9、10、10-99の順番で）、Level1の大会においては各プレイヤーの姓。各プレイヤーの姓を表示するために最低12文字まで表示できること</li> </ul>
		<ul style="list-style-type: none"> <li>The team's names. There shall be a minimum of <b>3</b> digits to display each team's name.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>チーム名。少なくとも3文字で表示ができること</li> </ul>
		<ul style="list-style-type: none"> <li>The number of fouls committed by each player on the team from 1 to 5. The fifth foul shall be indicated in red or orange. The number may be shown with <b>5</b> indicators or a number display with a minimum height of 135 mm. In addition, the 5th foul may be indicated with a slow flashing display (~ 1 Hz) for <b>5</b> seconds.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>1から5まで、各プレイヤーの個人ファールの数。5回目のファールは赤色かオレンジ色で表示しなければならない。個人ファールの数の表示は5個のランプあるいは最低135mmの高さの数字で表示するでなければならない。加えて、5回目のファール表示は、ゆっくりとした点滅（～1Hz1秒間に1回ずつ）で5秒間点滅するものでなければならない</li> </ul>
		<ul style="list-style-type: none"> <li>The number of team fouls from 1 to 5, stopping at 5.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>1から5までのチーム・ファールの数、表示は5で止める</li> </ul>
		<ul style="list-style-type: none"> <li>The number of the period from 1 to 4, and E for an extra period.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>1から4までのピリオド数および延長時間のE</li> </ul>
		<ul style="list-style-type: none"> <li>The number of charged time-outs per half from 0 to 3.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>0から3までのハーフごとのタイムアウトの数</li> </ul>
		<ul style="list-style-type: none"> <li>A clock for timing the time-out (optional). The game clock must not be used for this purpose.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>タイムアウトの残り時間を表示するクロック（任意）。ゲームクロックはこの目的で使用してはならない</li> </ul>
	9.4	For Level 1 (obligatory) and Level 2 (recommended):	Level1の大会における必須条件。Level2においては推奨条件：
		<ul style="list-style-type: none"> <li>The display on the scoreboard shall be in bright contrasting colours.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>スコアボードの表示は、明るく、対照的な色でなければならない</li> </ul>
		<ul style="list-style-type: none"> <li>The background of the display shall be antiglare.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>表示の背景は、反射やまぶしさが無いこと</li> </ul>



		<ul style="list-style-type: none"> <li>The digits used for displaying the numbers on the game clock and game score shall be a minimum height of 300 mm (Level 1) or 250 mm (Level 2) and a minimum width of 150 mm (Level 1) or 125 mm (Level 2). <b>These digit sizes are obligatory for Level 2.</b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>ゲームクロックおよび得点を示す数字の大きさは、Level1の大会においては高さ300mm以上/幅150mm以上、Level2の大会においては、高さ250mm以上/幅125mm以上でなければならない。Level2の大会においては、これらの数字の大きさは必須である</li> </ul>
		<ul style="list-style-type: none"> <li>The digits and characters used for displaying the numbers of the team fouls and periods shall be a minimum height of 250 mm and a minimum width of 125 mm.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>チームファール数およびピリオド数を示す表示（数字・文字）は、高さ250mm以上/幅125mm以上でなければならない</li> </ul>
		<ul style="list-style-type: none"> <li>The digits and characters used for displaying the team names, players' surnames and numbers, and points scored by players shall be a minimum height of 150 mm.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>チーム名、プレーヤーの姓と番号、個人得点の数を示す表示（数字・文字）は高さ150mm以上でなければならない</li> </ul>
		<ul style="list-style-type: none"> <li>The scoreboard game clock, game scores and the shot clocks <b>shall</b> have a minimum viewing angle of 130°.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>スコアボードのゲームクロック、チームの得点表示およびショットクロックの表示は、最低130°の視野角を確保しなければならない</li> </ul>
	9.5	The scoreboard shall:	14
		<ul style="list-style-type: none"> <li>Not have any sharp edges or burrs.</li> <li>Be mounted securely.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>スコアボードは：</li> <li>鋭利な部分やバリがあってはならない</li> <li>安全に設置されていなければならない</li> </ul>
		<ul style="list-style-type: none"> <li>Be able to withstand severe impact from any ball <b>according to DIN 18032-3.</b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>DIN 18032-3に基づき、ボールが強く当たっても、その衝撃に耐えられなければならない。</li> </ul>
		<ul style="list-style-type: none"> <li>Have specific protection, if necessary, which shall not impair the readability of the scoreboard.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>必要な場合は、スコアボードの表示が読み取りにくならないように保護をつけなければならない。</li> </ul>
		<ul style="list-style-type: none"> <li>Have electromagnetic compatibility in accordance with the statutory requirements of the respective country.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>開催国の電磁適合性に関する法令基準に準拠している</li> </ul>
		<b>Diagram 8 Scoreboard for Level 1 (example of the layout)</b>	図8 Level1のスコアボード（表示例）
<b>1</b>		<b>Shot clock</b>	ショットクロック
	10.1	The shot clock shall have:	ショットクロックは：
		<ul style="list-style-type: none"> <li>A separate control unit provided for the shot clock operator, with a very loud automatic signal to indicate the end of the shot clock period when the display shows zero (0).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>独立した操作機器をショットクロックオペレーターが操作し、表示が0になったときに自動的に大きなブザー音が鳴りショットクロックの終了を知らせる</li> </ul>
		<ul style="list-style-type: none"> <li>A display unit with a digital countdown, indicating the time in seconds only.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>デジタル表示のカウントダウン式で、秒単位のみを表示する表示器具でなければならない</li> </ul>
	10.2	<b>For Levels 1 and 2, the shot clock shall:</b>	Level1およびLevel2の大会において、ショットクロックは：
		<ul style="list-style-type: none"> <li><b>Have the signal sounding for the end of the shot clock period when the display shows zero (0.0).</b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>表示が0.0になったときに、ショットクロックの終了を知らせて鳴るブザーを備えていなければならない。</li> </ul>
		<ul style="list-style-type: none"> <li><b>Indicate the time remaining in seconds; and tenths (1/10) of a second only during the last 5 seconds of the shot clock period.</b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>秒単位で残り時間を表示し、5秒以下では10分の1秒単位で表示しなければならない</li> </ul>
	10.3	The shot clock shall have the ability to be:	ショットクロックは以下の操作が可能でなければならない：
		<ul style="list-style-type: none"> <li>Started from <b>24 seconds.</b></li> <li>Started from <b>14 seconds.</b></li> <li>Stopped with the display indicating the <b>time</b> remaining.</li> <li>Restarted from the time at which it was stopped.</li> <li>Showing no display, if necessary.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>残り時間24秒から開始する</li> <li>残り時間14秒から開始する</li> <li>残り時間を表示したまま止める</li> <li>止めた残り時間から再開する</li> <li>必要に応じて何も表示しない</li> </ul>
	10.4	For Levels 1 and 2 the shot clock shall be connected to the game clock so that when:	Level1およびLevel2の大会においては、ショットクロックは次のようにゲームクロックと連動されなければならない、それにより：
		<ul style="list-style-type: none"> <li>The game clock stops, the shot clock shall also stop.</li> <li>The game clock starts, it is possible to start the shot clock manually.</li> <li>The shot clock stops and sounds, the game clock count continues and may be stopped, if necessary, manually.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>ゲームクロックが止まったとき、ショットクロックも連動して止まる</li> <li>ゲームクロックが動き始めても、ショットクロックは手動で動かし始めることができる</li> <li>ショットクロックのブザーが鳴っても、ゲームクロックの計測を続け、必要であれば手動で止める。</li> </ul>
	10.5	For Levels 1 and 2 the shot clock display unit (Diagram 9), together with a duplicate game clock shall:	15
		<ul style="list-style-type: none"> <li>Be mounted on each backboard support structure a minimum of 300 mm above and behind the backboard (Diagram 1) or hung from the ceiling.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Level1およびLevel2の大会においては、ゲームクロックと連動しているショットクロック表示装置（図9）は：</li> <li>両バックボードサポートにバックボードより300mm以上 上部かつ後方に設置するか（図1）、天井からつり下げられていなければならない。</li> </ul>
		<ul style="list-style-type: none"> <li>Have the numbers of the shot clock in <b>red colour</b> and the <b>numbers of the</b> dupli-cate game clock <b>in yellow colour.</b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>ショットクロックの数字表示は赤色、連動しているゲームクロックの数字表示は黄色でなければならない。</li> </ul>
		<ul style="list-style-type: none"> <li>Have the numbers of the shot clock display a minimum height of 230 mm and be larger than the numbers of the duplicate game clock.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>ショットクロックの数字は、高さ230mm以上で表示し、連動しているゲームクロックの数字よりも大きくなければならない。</li> </ul>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>For Level 1, have 3 or 4 display surfaces per unit (recommended for Level 2 and 3) to be clearly visible to everyone involved in the game, including the spectators.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Level1の大会においては、観客を含むゲームにかかわるすべての人からはっきりと見えるように、3方向あるいは4方向の表示面をもつものでなければならない。(Level2およびLevel3においても同様のものを設置することが望ましい)</li> </ul>
		<ul style="list-style-type: none"> <li>Have the maximum weight of 60 kg, including the support structure.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>取り付け部分も含めて、重さ60kg以下でなければならない。</li> </ul>
		<ul style="list-style-type: none"> <li>Pass the test of protection against damage by balls according to DIN 18032-3 (see References [9]).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>DIN 18032-3 (参照 : References [9]) に基づき、ボールによる衝撃に対する保護検査を通過しなければならない。</li> </ul>
		<ul style="list-style-type: none"> <li>Have electromagnetic compatibility in accordance with the statutory requirements of the respective country.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>開催国の電磁適合性に関する法令基準に準拠している</li> </ul>
		Diagram 9 Shot clock display unit and duplicate game clock, for Levels 1 and 2 (example of the layout)	図9 Level1、Level2用のショットクロックおよび運動型ゲームクロック (表示例)
<b>1</b>		<b>Signals</b>	ブザー
	11.1	There shall be at least 2 separate sound signals, with distinctly different and very loud sounds:	2種類以上の明瞭に異なる音色の大きな音の出るブザーを用意しなければならない :
		<ul style="list-style-type: none"> <li>One provided for the timer and the scorer which shall sound automatically to indicate the end of the playing time for a period. The timer and scorer shall be able to sound the signal manually when appropriate to attract the attention of the officials.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>1種類はタイマーおよびスコアラー用とされ、各ピリオド、各延長時間の競技時間の終了を自動的に大きな音で知らせるものとする。タイマーとスコアラーが審判を呼ぶ必要がある時に、手で鳴らすことが出来なければならない</li> </ul>
		<ul style="list-style-type: none"> <li>One provided for the shot clock operator which shall sound automatically to indicate the end of the shot clock period.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>もう1種類はショットクロックオペレーター用とされ、ショットクロックの終了を自動的に大きな音で知らせるものとする</li> </ul>
	11.2	Both signals shall be sufficiently powerful to be easily heard above the most adverse or noisy conditions. The sound volume shall have the ability to be adapted according to the size of the sport hall and the noise of the crowd, to a maximum sound pressure level of 120 dBA measured at a distance of 1 m from the source of the sound. A connection to the public information system of the sports hall is strongly recommended.	どちらのブザーも、どんなに聞き取りにくく騒がしい状況の中でもハッキリ聞こえるように十分に大きな音が出なければならない。音量は会場の大きさや観客の騒がしさに合わせて調整することができ、ブザーの音源から1mの距離のところで、最大音圧120dBAまでの音を出すことが出来なければならない。会場の音響装置との接続が強く推奨される。
<b>1</b>		<b>Player foul markers</b>	プレイヤーファールの表示器具標識
		The 5 player foul markers provided for the scorer shall be:	スコアラーの使用するプレイヤーファールの表示器具は :
		<ul style="list-style-type: none"> <li>Of white colour.</li> </ul>	16. <ul style="list-style-type: none"> <li>白色でなければならない</li> </ul>
		<ul style="list-style-type: none"> <li>With numbers a minimum of 200 mm in length and 100 mm in width.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>数字は縦200mm以上、横100mm以上の大きさとなければならない</li> </ul>
		<ul style="list-style-type: none"> <li>Numbered from 1 to 5 (1 to 4 in black and the number 5 in red).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>1から5まで番号が付けられる (1から4は黒色で5は赤色)</li> </ul>
<b>1</b>		<b>Team foul markers</b>	チームファールの標識
	13.1	The 2 team foul markers provided for the scorer shall be:	スコアラーの使用する2つのチームファールの表示器具は :
		<ul style="list-style-type: none"> <li>Of red colour.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>赤色でなければならない。</li> </ul>
		<ul style="list-style-type: none"> <li>A minimum of 350 mm in height and of 200 mm in width.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>縦350mm以上、横200mm以上の大きさとなければならない</li> </ul>
		<ul style="list-style-type: none"> <li>Clearly visible to everyone involved in the game, including the spectators, when positioned on either side of the scorer's table.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>オフィシャルズテーブルの両端に設置されたとき、観客を含むゲームにかかわるすべての人にはっきりと見えなければならない</li> </ul>
		<ul style="list-style-type: none"> <li>Used to indicate the number of team fouls up to 5 and to show that a team has reached the team foul situation.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>5までのチームファールの数および、チームファールシチュエーションになったことを示すために使用される。</li> </ul>
	13.2	Electrical or electronic devices may be used but they shall meet the above specifications.	電光式の表示装置を用いても良いが、上記の仕様に準拠するものでなければならない。
<b>1</b>		<b>Alternating possession arrow</b>	オルタネーティングポゼッションアロー
		The alternating possession arrow device (Diagram 10) provided for the scorer shall:	スコアラーの使用するオルタネーティングポゼッションアロー (図10) は :
		<ul style="list-style-type: none"> <li>Have an arrow of a minimum length of 100 mm and height 100 mm.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>矢印の部分が長さ100mm以上、高さ100mm以上でなければならない</li> </ul>
		<ul style="list-style-type: none"> <li>Display on the front side an arrow, illuminated in bright red colour when switched on, showing the direction of the alternating possession.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>スイッチを入れると正面に向けて矢印の表面がはっきり赤く光り、オルタネーティングポゼッションの方向を示す</li> </ul>
		<ul style="list-style-type: none"> <li>Be positioned in the centre of the scorer's table and shall be clearly visible to everyone involved in the game, including the spectators.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>オフィシャルズテーブルの中央に置かれ、観客を含むゲームにかかわるすべての人にはっきりと見えなければならない</li> </ul>
		Diagram 10 Alternating possession arrow (Example of the layout)	図10 オルタネーティングポゼッションアロー (表示例)



1		<b>Playing floor</b>	フロア
	15.1	The playing floor surface shall be made of: • Permanent wooden flooring (Levels 1 and 2). • Mobile wooden flooring (Levels 1 and 2). • Permanent synthetic flooring (Levels 2 and 3). • Mobile synthetic flooring (Levels 2 and 3).	フロアの表面は以下の材質でできていなければならない： • 常設の木製のフロア（Level1およびLevel2） • 可動式の木製のフロア（Level1およびLevel2） • 常設の合成素材のフロア（Level2およびLevel3） • 可動式の合成素材のフロア（Level2およびLevel3）
	15.2	The playing floor shall: • Be a minimum length of 32,000 mm and a minimum width of 19,000 mm. • Have an antiglare surface.	フロアは： • 長さ32,000mm以上、幅19,000mm以上の大きさでなければならない。 • 反射やまぶしさが無いこと
	15.3	For Level 1, permanent wooden flooring, the following requirements are valid: • Sports functional requirements ■ Force reduction (Shock absorption) according to EN min. 50 % ■ Vertical deformation according to EN 14809: min. 2.3 mm, max. 5.0 mm ■ Vertical ball behaviour according to EN 12235 min. 93 % ■ Sliding properties according to prEN 14903: min. 0.4, max. 0.7 or according to EN 13036-4 (dry condition): min. 80, max. 110	Level1の大会においては、常設の木製のフロアの場合、以下の必須条件を満たさなければならない： • スポーツ機能的必須条件 ■ EN 14808に準拠した力の軽減（衝撃吸収）：最低50% ■ EN 14809に準拠した縦方向の変形：最低2.3mm、最高5.0mm ■ EN 12235に準拠した縦方向ボール移動（バスケットボール）：最低93% ■ prEN 14903に準拠した摺動特性：最低0.4 最高0.7 または、EN 13036-4に準拠した摺動特性（乾燥時）：最低80 最高110
		The requirements for the above properties have to be fulfilled at each system testing spot	17 上記の必須条件はそれぞれの検査場所で条件を満たさなければならない。
		■ Area deflection according to DIN V 18032-2 (2001-04): average per direction: max. 20 %; single values up to 30 % • Requirements regarding uniformity ■ Force Reduction $\pm 5\%$ (absolute) from the average ■ Vertical Deformation $\pm 0.7$ mm from the average ■ Vertical ball behaviour $\pm 3\%$ (absolute) from the average	■ DIN V 18032-2 (2001-04) に準拠したたわみ：方向ごとの平均：最大20%、単一値の最大30%まで • 均一性に関する必須条件 ■ 力の軽減 平均から $\pm 5\%$ （絶対値） ■ 縦方向の変形 平均から $\pm 0.7$ ■ 縦方向のボール移動 平均から $\pm 3\%$ （絶対値）
	15.4	For Level 1, mobile wooden flooring, the following requirements are valid: • Sports functional requirements ■ Force reduction (Shock absorption) according to EN 14808: min. 40 % ■ Vertical deformation according to EN 14809: min. 1.5 mm, max. 5.0 mm ■ Vertical ball behaviour according to EN 12235 (basketball): min. 93 % ■ Sliding properties according to prEN 14903: min. 0.4, max. 0.7 or according to EN 13036-4 (dry condition): min. 80, max. 110	Level1の大会においては、可動式の木製のフロアの場合、以下の必須条件を満たさなければならない： • スポーツ機能的必須条件 ■ EN 14808に準拠した力の軽減（衝撃吸収）：最低40% ■ EN 14809に準拠した縦方向の変形：最低1.5mm、最高5.0mm ■ EN 12235に準拠した縦方向ボール移動（バスケットボール）：最低93% ■ prEN 14903に準拠した摺動特性：最低0.4 最高0.7 または、EN 13036-4に準拠した摺動特性（乾燥時）：最低80 最高110
		The requirements for the above properties have to be fulfilled at each system testing spot	上記の必須条件はそれぞれの検査場所で条件を満たさなければならない。
		• Requirements regarding uniformity ■ Force Reduction $\pm 5\%$ (absolute) from the average ■ Vertical Deformation $\pm 0.7$ mm from the average ■ Vertical ball behaviour $\pm 3\%$ (absolute) from the average	• 均一性に関する必須条件 ■ 力の軽減 平均から $\pm 5\%$ （絶対値） ■ 縦方向の変形 平均から $\pm 0.7$ ■ 縦方向のボール移動 平均から $\pm 3\%$ （絶対値）
	15.5	For Levels 2 and 3, permanent synthetic flooring, the following requirements are valid: • Sports functional requirements ■ Force reduction (Shock absorption) according to EN 14808: min. 25 % ■ Vertical deformation according to EN 14809: max. 3.5 mm ■ Vertical ball behaviour according to EN 12235 min. 90 % ■ Sliding properties according to prEN 14903: min. 80, max. 110	Level2およびLevel3の大会においては、固定式の合成素材のフロアの場合、以下の必須条件を満たさなければならない。 • スポーツ機能的必須条件 ■ EN 14809に準拠した縦方向の変形：最低25% ■ EN 14809に準拠した縦方向の変形：最高3.5mm ■ EN 12235に準拠した縦方向ボール移動（バスケットボール）：最低90% ■ prEN 14903に準拠した摺動特性：最低80 最高110
		The requirements for the above properties have to be fulfilled at each system testing spot	上記の必須条件はそれぞれの検査場所で条件を満たさなければならない。
	15.6	The manufacturer, together with the flooring installation company, shall be obliged to produce documentation for each customer comprising of at least the following: Results of the prototype test, a description of the installation procedure, maintenance advice, results of the inspection and approval of the existing installation carried out by approved inspection officials.	メーカーは、フロア設置業者と共に、少なくとも以下で構成される書類を各顧客に発行する義務がある：試作品のテスト結果、設置手法の説明、メンテナンスに関するアドバイス、公認検査担当官による検査結果および設置承認。

	15.7	The playing floor must have the ability to carry mobile or floor-fixed backboard support structures without degrading the characteristics of the backboard support structure. Conversely, the mobile backboard support structures must be constructed in such a way that their weight is spread over a bigger contact area, thus eliminating the risk for damage to the floor, both in game position and during transportation on the <b>playing court</b> .	フロアは、バックボードサポートの品質に影響を与えず、可動式あるいは固定式のバックボードサポートの荷重に耐えることができるものでなければならない。 逆に言うと、可動式のバックボードサポートは、使用中も移動中も重量がより大きな範囲で接地面に分散されるように製造され、それによりフロアを傷めるリスクが無いようにしなければならない。
<b>1</b>		<b>Playing court</b>	18 コート
	16.1	The playing court shall be marked by: • 50 mm lines, as per the Official Basketball Rules. • A further boundary line (Diagram 11), in a sharply contrasting colour and having a minimum width of 2,000 mm.	コートは以下のように描かれなければならない： • 競技規則どおりに、50mmのライン • 明瞭で対称的な色で塗られた、幅2,000mm以上のファーザーバウンダリーライン（図11）
	16.2	The scorer's table, a minimum of 6,000 mm in length and 800 mm in height, must be placed on a platform of a minimum of 200 mm in height.	長さ6,000mm以上、高さ800mm以上のスコアラーステーブルが、高さ200mm以上の床よりも一段高い台の上に設置されなければならない。
	16.3	All spectators must be seated at a distance of at least 2,000 mm from the outer edge of the boundary line of the playing court.	観客席はコートの境界線の外側の縁から2,000mm以上離れて設置しなくてはならない。
	16.4	The height of the ceiling or the lowest obstruction above the playing floor shall be a minimum of 7 m.	天井の高さ、あるいは床の上の一番低い障害物は、最低7メートルの高さになければならない。
		<b>Diagram 11 Playing court</b>	図11 コート
<b>1</b>		<b>Lighting</b>	照明
	17.1	The vertical illuminance (EC) (illuminance towards the main camera) and (EV) (illuminance towards the mobile cameras) are a key parameter for the picture quality. If there are varying levels of vertical illuminance at different positions on the playing court then it can be disturbing when panning the camera. It is therefore essential that there is total uniformity in the distribution of the vertical illuminance over the entire playing court (also called uniformity of the vertical illuminance).	鉛直面照度 (EC) (メインカメラに対する照度) と (EV) (モバイルカメラに対する照度) が映像品質の重要な指標となる。コート上の異なる地点ごとに鉛直面照度が不均等であれば、カメラを移動させると画質が低下する。よって、コート上全ての場所において鉛直面照度を完全に統一することが重要である。(鉛直面照度の統一)
		The vertical illuminance shall be kept as constant as possible in the four main directions facing the sides of the playing court where the cameras are generally located.	カメラが通常設置されるコートの各サイド4方向において、鉛直面照度は極力一定に保たなければならない。
		The horizontal illuminance (EH) is the quantity of light falling on the playing court. As the illuminated playing court is the principal part of the camera's field of view, the horizontal illuminance shall be as uniform as possible and the ratio between the average horizontal illuminance and the average vertical illuminance towards the main camera shall be kept to a level that ensures a good quality contrast of the pictures.	水平面照度 (EH) はコートに当たる光の量である。照明が当たったコートがカメラの主な視界であるため、水平面照度はできる限り統一されなければならない。また、高品質な画像を確保するには、メインカメラに対しての平均水平面照度と平均鉛直面照度の比率も標準化されなければならない。
		<b>Main camera illuminance (EC)</b>	19 メインカメラ照度 (EC)
		<b>Vertical illuminance (EV)</b>	鉛直面照度 (EV)
		<b>Horizontal illuminance (EH)</b>	水平面照度 (EH)
	17.2	<b>Lighting requirements and recommendations</b>	照明に関する必須項目と推奨項目
		The venue lighting must be designed for television broadcasting while minimising the glare for players and officials. • Illuminance level	会場照明は、プレーヤーや審判に対して反射を最小限に防ぎつつ、テレビ中継のために設計されなければならない。 • 照度
		The playing court shall be uniformly and adequately lit. The lighting criteria described above must be calculated and shall comply with the values given in the following table.	コートは均一に、また十分に照明があたなければならない。上記の照明の基準を計算し、また以下の表の数値にも沿わなければならない。
		Distinction shall be made between the playing court (19 m x 32 m) including the further boundary line and the total playing area (22 m x 35 m) which includes a 1.5 m wide area around the playing court (including the team benches).	また、ファーザーバウンダリーラインを含むコート (19m×32m) と、その周りの1.5mのエリア (チームベンチを含む) を含むトータルプレイングエリア (22m×35m) は区別されなければならない。
		Average values are maintained values.	平均値は維持される値のことである
		The illuminance calculations and measurements shall take place on a 2 m x 2 m grid point. Annex 1 shows the grid point to be used for the calculations and the typical camera positions.	照度の計算と計測は、2m×2mの格子状のポイントで行う。Annex1では、計算に使用される格子状のポイントと代表的なカメラ位置を示している。



			The vertical illuminance shall be calculated at any grid point, at 1.5 m above the playing court in the direction of the main camera (EC) and for each of the 4 main directions (X and Y) facing the sides of the playing court for the mobile cameras (EV). UXY is the ratio between the minimum and the maximum values of EV calculated over the four main directions.	鉛直面照度は、どの格子状のポイントでも調べることが可能で、メインカメラの方向でコートから1.5m上方（EC）と、モバイルカメラ用にコートサイドを向く4方向（XとY）のそれぞれ（EV）で計算される。UXYはその4方向で計算されたEVの最小値と最大値の比率である。
			No calculations are required for the Beauty Shot camera.	ビューティーショットカメラに関する計算は必須ではない。
			The horizontal illuminance (EH) is calculated at floor level.	水平面照度（EH）はフロアレベルで計算される。
			• Glare towards the main camera	• メインカメラに対する反射
			The reflections of bright light sources on the playing court can cause bright spots which will affect the camera picture as illustrated below. Glare caused by high intensity light bouncing off the highly reflective glossy playing court surfaces towards the main camera position must be avoided especially on all playing court lines.	下の写真のように、コート上の光の反射が、映像品質に影響を与える輝点を作り出してしまふことがある。強力な照明が、反射の多い艶やかなコート表面でメインカメラの方向へ反射してしまうことは、特にコートのライン上では、必ず避けなければならない。
			Careful attention to the simple necessary geometry will often eliminate these unwanted reflected images (see Annex 2).	20 単純かつ必須の幾何学的要素に細心の注意を払うことで、多くの場合このような反射を含む映像を避けることが出来る。（Annex2）
			• Glare	• 反射
			It is essential that there is no glare whatsoever that affects the view of the basketball players when they are playing. The lighting positions and direction shall be defined in such a way as to take account of the players' view (See Annex 2). The intensity of the light source must be adapted in relation to the installation height.	コート上のプレーヤーの視界に影響をもたらすような、一切の光の反射があってはならない。よって照明の位置や方向はプレーヤーの視界を考慮して定められなければならない（Annex2）。光源の強度は照明設置の高さと関連して調整されなければならない。
			• Spectator areas	• 観客席
			The average illuminance towards the main camera for the first 15 rows of seats shall be between 10 % and 25 % of the average illuminance on the playing court; the illuminance beyond the first 15 rows shall then uniformly reduce.	観客席の前から15列のエリアのメインカメラ方向に対する平均照度は、コート上の平均照度の10%から25%の間でなければならない。前から15列より後ろのエリアの照度は均一に減少させる。
			• Light source	• 光源
			The light sources shall have a colour rendering index of at least Ra 80 and the colour temperature shall be between 4000 K and 6000 K. Television broadcasters require a constant colour temperature and therefore the colour temperature must not deviate from the average value by more than $\pm 500$ K. The intensity of discharge lamps (generally used in sports lighting applications) fluctuates if supplied with an electromagnetic gear due to the 50 Hz or 60 Hz supply voltage frequency. This phenomenon cannot be observed with the eye, but it is very visible in ultra-slow motion imagery broadcasts of live sporting events taking place under artificial lighting, as these cameras capture images at rates of speed much faster than the lighting cycle rate, creating a flicker effect during slow motion replays.	光源は最低Ra80の演色評価数を備え、色温度は4000Kから6000Kの間でなければならない。テレビ中継は一定の色温度が必要であるから、平均値から $\pm 500$ K以上の色温度の偏差があってはならない。電磁装置によって電力供給される場合、50Hzもしくは60Hzの電力周波数のために（スポーツ用照明器具で通常使用される）放電灯の照度強度は変動する。この現象は肉眼では確認できないが、人工照明のもとで行われるスポーツイベントの中継におけるウルTRASローモーションの映像では非常にはっきりと見える。それはこれらのカメラが点灯サイクル率より遥かに速いスピードで映像をとらえ、スロー再生の際にちらつきを発生させるからである。
			From a production standpoint the above flicker effect is not acceptable and therefore the lighting installation must be flicker-free. This is guaranteed if the flicker factor at any point of the TPA is less than 1 %. New technologies such as discharge lamps coupled with electronic gears, or LED lighting allow guaranteed flicker-free lighting.	制作の側からすると、このちらつきは許容されることはできないため、照明の設置はこのちらつきが起こらないようにしなくてはならない。これはちらつきの要素をTPAのどの点でも1%以下にすることで保障される。放電灯と電子装置を併用するといった新しい技術、もしくはLED照明などでちらつきのない照明を確保することができる。
			The full playing court lighting shall be turned on at least 90 minutes prior to the start of the game and maintained until the prescribed requirements for pre-game warm-ups and game play. It shall remain fully lit for at least 30 minutes after the game.	試合時に使用する全ての照明は試合開始の最低90分前には点灯され、試合前のウォームアップや試合中、既定する期間中維持されなければならない。また試合後最低30分は試合中と同様の状態で点灯され続けなければならない。
			Spotlight introductions for the teams or special ceremonies and entertainment can only be used if the lighting system has instant restrike capabilities which will not alter the light source colour properties.	21 スポットライトを使用したチーム紹介、特別なセレモニーやエンタテインメントは、照明システムが瞬時に元の状態を回復する機能を持ち、光源の特性に変化が起こらない場合のみ可能である。

	17.3	<b>Assessment (measurements and visual inspection)</b>		評価（計測と視覚検査）
		A visual inspection shall be carried out to evaluate the lighting installation.		視覚検査は照明設置の評価をするために行われる。
		No reflected light shall be visible when standing at the main camera position. As TV cameras are more sensitive than the human eye, this can be checked by taking pictures with a digital camera. Attention shall be paid to floodlight illuminances wherever they may be located. The players must not be dazzled especially when they are looking at the baskets.		メインカメラの位置に立った時、反射の光が視認されてはならない。テレビカメラは人間の肉眼より敏感であるため、デジタルカメラで写真を撮ることでこれを確認する。投光照明が使われる際は設置場所の如何にかかわらず注意が必要である。特にバスケットを見るときにプレーヤーがまぶしさを感じるようになってはならない。
		<b>Main lighting criteria measurements (to be taken)</b>		主要照明の基準計測（実施されるもの）
		Lighting measurement of the vertical illuminance (EC) towards the main camera and EV towards the mobile cameras (4 main directions $\pm X$ and $\pm Y$ ) over the total playing area shall be carried out at a height of 1.5 m above the playing court at any grid point according to annex 1.		コート全体でメインカメラに対する鉛直面照度（EC）とモバイルカメラに対するEV（4方向 $\pm X$ および $\pm Y$ ）の照明計測を、コートから1.5mの高さで、Annex1に基づきその格子状のポイントで行わなければならない。
		<b>Main camera illuminance (EC) measurement</b>		メインカメラ照度（EC）計測
		<b>Vertical illuminance (EV) measurement</b>		垂直照度（EV）計測
		<b>Horizontal illuminance (EH) measurement</b>		水平面照度（EH）計測
		The horizontal illuminance (EH) shall be carried out on the same grid point but at floor level.		水平面照度（EH）の計測は格子状のポイントで行うが、フロアレベルで行われなければならない。
		Whenever possible the colour rendering index and colour temperature shall be measured using a spectrophotometer at the centre of the playing court and at each free-throw line.		可能な際は必ず、演色評価数と色温度は分光光度計を用いてコートの中中央とそれぞれのフリースローラインで行わなければならない。
		The flicker factor shall be measured using a flicker meter at any grid point towards the 4 main directions at a height of 1.5 m. The measurement shall be carried out every 4 metres using every other point of the grid point shown in annex 1.		ちらつき要素の計測は、フリッカーメーターを用い、格子状のポイントでも主要な4方向を向いてフロアから1.5メートルの高さで行わなければならない。計測は、Annex1に示されている格子状のポイント1つおきに4メートルごとに行わなければならない。
		<b>Flicker factor measurement</b>		ちらつき要因測定
		<b>Annex 1</b> Grid Point for calculations and typical camera position	22	Annex1 計算用の格子状ポイントと一般的なカメラ位置
		<b>Annex 2</b> Recommendation for lighting positions		Annex2 推奨照明位置
		The location of the floodlights is critical to comply with the lighting requirements. It must ensure that the lighting requirements can be achieved, while not interfering with the players' visibility as well as not creating any glare towards the main camera.		投光照明の位置は、照明に関する必須基準を満たすために非常に重要である。照明基準を満たし、かつプレーヤーの視界を損なわず、メインカメラに対して一切の反射を発生させないことを確実にしなくてはならない。
		Freedom shall be given to the lighting designer to position the floodlights to provide the best technical solution. It is highly recommended to have a lighting specialist involved in the project from the initial stage.		投光照明の設置場所を決める際、最適な状態を作り出すために照明設計者に自由度を与える必要がある。初期段階から照明の専門家に計画に関わってもらうことが強く推奨される。
		When the main camera position has been determined, the sources of glare can be minimised by avoiding the installation of floodlights in the forbidden area as shown in the figure below.		メインカメラの位置が決定したら、下図にあるような禁止エリアに投光照明の設置をしないことで反射の原因を最小限にすることができる。
		Forbidden area for lighting mountings to avoid glare towards the main camera	23	メインカメラに対する光の反射を避けるために照明の設置を禁止するエリア
		The lighting aiming angle (measured from downward vertical) shall ideally be $\leq 60^\circ$ in order to minimise the glare to the players.		プレーヤーに向けた反射を最小化するためには、照明の角度（垂直下方へ計測する）を理想的には $\leq 60^\circ$ にする。
		Careful attention shall be paid to the floodlight positioning with regards to their aiming directions which shall not interfere with the players vision, especially when they are shooting at the baskets.		特にショットを打つ際のプレーヤーの視界を妨げないようにするため、投光照明の位置は、その投光の方向について細心の注意が必要である。
		The following example illustrates a critical location for floodlights. In this example, the floodlights located in the $20^\circ$ area shall not be aimed directly towards any player in a shooting position.		下の図は投光照明の設置について重要な場所を示す。この例では、 $20^\circ$ のエリアに設置された投光照明がシュート態勢に入るプレーヤーに直接当てられないようにしなくてはならない。



	<b>1</b>	<b>Advertising boards</b>	24	広告看板
	18.1	Advertising boards may be located around the playing court and:  <ul style="list-style-type: none"> <li>• Shall be located at a minimum distance of 2,000 mm from the endlines and sidelines. They may be located on all sides around the playing court (Diagram 12 and 13).</li> <li>• Those along the endlines shall have a minimum gap of 900 mm on each side of the mobile backstop units so that the floor wiper(s) and portable TV camera(s) can pass through, if necessary.</li> <li>• Those along the table site shall have a minimum gap of 2,000 mm on each side of the scorer's table for the players, substitutes and coaches to pass through (Diagram 13).</li> <li>• For televised games they shall be located along the sidelines opposite the location of the main camera.</li> <li>• Are permitted in front of the scorer's table provided that they are placed directly in front of and horizontally and vertically flush with the table.</li> </ul>		広告看板はコートの周囲に設置することができる。広告看板は：  <ul style="list-style-type: none"> <li>• エンドラインとサイドラインから最低2,000mm離さなければならない。コートの全周囲に設置することができる（図12と13）</li> <li>• エンドライン側に設置する看板については、可動式のバックストップユニットの側面から最低900mmの間隔を空け、必要であればモップや移動式テレビカメラが通れるようにする</li> <li>• スコアラーズテーブル側に設置する看板については、オフィシャルズテーブルの両端から最低2,000mmの間隔を空け、プレーヤー、交代要員、コーチが通れるようにする（図13）</li> <li>• テレビ中継される試合については、メインカメラと反対側のサイドラインに沿って設置する</li> <li>• スコアラーズテーブルの前に設置する場合は、看板はテーブルのすぐ前に設置され、テーブルと平行で垂直に重なるように配置しなければならない</li> </ul>
	18.2	Advertising boards shall: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Not exceed a height of 1,000 mm from the playing court.</li> <li>• Be padded around the top and on the side edges with a minimum thickness of 20 mm.</li> <li>• Have no burrs and all edges shall be rounded off.</li> <li>• Be in accordance with the national safety requirements for electrical equipment in the respective country.</li> <li>• Have mechanical protection for all engine driven parts.</li> <li>• Be non-flammable.</li> </ul> Diagram 12 Advertising boards – main camera table side Diagram 13 Advertising boards – main camera opposite side		広告看板は以下の条件を満たさなければならない： <ul style="list-style-type: none"> <li>• コートから1,000mmを超える高さにならない</li> <li>• 最低でも20mmの厚さのあるパッドで、上部と側面の端を覆わなければならない</li> <li>• バリや全ての端の部分は丸められなければならない</li> <li>• 開催国の電気関係の安全基準を満たしていなければならない</li> <li>• エンジンで動く部品は、機械的保護が施されていること</li> <li>• 不燃性のものでなければならない。</li> </ul> 図12 広告看板—メインカメラテーブル側 図13 広告看板—メインカメラの反対側
	<b>1</b>	<b>Spectator areas</b>	25	観客席
	19.1	The spectator areas shall: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Allow the free movement of the public, including persons with a disability.</li> <li>• Enable spectators to have a comfortable view of the event.</li> <li>• Have unobstructed lines of visibility from all seats, as shown in Diagram 14, unless the local standards allow for deviations.</li> </ul> Diagram 14 Spectators' line of visibility		観客席は以下を満たさなければならない。： <ul style="list-style-type: none"> <li>• 障がい者を含め、観客が自由に動き回ることができる。</li> <li>• その試合を快適に観ることができる視界を提供する</li> <li>• 開催地固有の例外がない限り、図14にあるように、全ての座席において制限ない視界が確保されている</li> </ul> 図14 観客席からの視界
	19.2	The seating capacity is defined as follows, unless the local standards allow for deviations: <ul style="list-style-type: none"> <li>• The total capacity of the sports hall is the total number of both the seated and standing positions.</li> <li>• The number of seated positions is the total number of seats or the total length of the terraces or benches in metres, divided by 480 mm.</li> <li>• The number of standing positions is the assigned floor space, with 35 spectators for every 10 m2.</li> </ul>	26	開催地固有の例外がない限り、収容可能人数は以下の通り定められる： <ul style="list-style-type: none"> <li>• 会場の収容可能人数は座席数と立ち見数の合計である。</li> <li>• 座席数は全ての座席数の合計、もしくは全てのテラスやベンチの長さの合計を480mmで割った数で算出される。</li> <li>• 立ち見数はその該当エリア10mあたり35人として算出される。</li> </ul>
		The above specifications are recommendations only.		上記規格はあくまで推奨である。
	<b>2</b>	<b>References</b>		References (参考資料)
		[1] DIN ISO 286, 1990: ISO system of limits and fits; bases of tolerances, deviations and fits		[1] DIN ISO 286, 1990: ISOシステムの限度と適合値、公差の基礎、偏差と適合値
		[2] National Colour System of Standardiseringkommissionen i Sverige (SIS), Doc. No. SS019102		[2] 色彩の標準化 (国立コミッション) i Sverige (SIS) , Doc. No. SS019102
		[3] EN 913, Annex C, 1996: Determination of shock absorption of padding		[3] EN 913, Annex C, 1996: パッドの衝撃吸収の決定
		[4] EN 71-3, 1995: Safety of toys. Specification for migration of certain elements		[4] EN 71-3, 1995: 玩具の安全 特定要素の移行に関する規格
		[5] EN 1270, 1998: Playing field equipment – Basketball equipment – Functional and safety requirements, test methods		[5] EN 1270, 1998: スポーツ用具 – バスケットボール用具 – 機能性と安全性の基準、検査方法
		[6] FIBA Television Manual, Edition March 2015		[6] FIBAテレビマニュアル 2015年3月編
		[7] EN 14904, 2006: Surfaces for sports areas – Indoor surfaces for multi-sports use – Specification.		[7] EN 14904, 2006: スポーツエリアの表面 – 複数スポーツ用の屋内フロア表面とその規格

		[8] DIN 18032-2, 2001: Sport Hall surfaces, requirements, testing, maintenance	[8] DIN 18032-2, 2001: スポーツアリーナの表面、必須条件、検査、メンテナンス
		[9] DIN 18032-3, 1997: Sport halls: halls for gymnastic and games: testing of safety against ball throwing	[9] DIN 18032-3, 1997: スポーツアリーナ: 体操競技やその他スポーツ: ボールの投てきに対する安全検査
		[10] ISO 9002, 1994: Quality assurance management	[10] ISO 9002, 1994: 品質確保マネジメント
		[11] Floors for Indoor Sports, Design Guidance Note, Sport England, September 2007, Rev. 002	[11] インドアスポーツのフロア、デザインガイド、スポーツイングランド、2007年9月、Rev. 002
		ISO standards are sold by the ISO General Secretary in Geneva, Switzerland:	ISO基準はスイス、ジュネーヴのISO事務局より販売されている:
		ISO Sales	ISO Sales
		Case Postale 56	Case Postale 56
		1211 Genève 20	1211 Genève 20
		SUISSE	SUISSE
		E-mail: sales@isocs.iso.ch	E-mail: sales@isocs.iso.ch
		Standards from the European Committee for Standardisation (CEN) and national standards are available directly from the national standards bodies.	欧州標準化委員会 (CEN) の基準や各国の規格については各国の標準化団体より直接入手することが可能