

# JBA ユニフォーム規則

## 1. ユニフォームの規則

### 1.1 ユニフォームの定義

1.1.1 本規則における「ユニフォーム」とは、ゲーム中、チーム・メンバー（プレーヤー、交代要員）が着用する「シャツ」と「パンツ」のことをいう。

- 「シャツ」と「パンツ」は前後同じ主となる色でデザインされたものでなければならない。
- 本規則には、「ウォーム・アップ・ウェア」、「トラック・スーツ」などの規定は含まれない。

1.1.2 ユニフォームの規則における基本的な原則は、次のとおりとする。

- 両チームがはっきりと識別できること。
- プレーヤーの番号が審判とスコアラーにはっきりと見えること。

1.1.3 本規則の内容にかかわらず、各チームは、現行のバスケットボール競技規則に述べられた規定（2018年版は第4条4-3）を遵守しなければならない。

## 2. シャツ

### 2.1 シャツの色とデザイン

2.1.1 各チームは、淡色と濃色の2セット以上のシャツを用意しておかななければならない。

- 淡色のシャツの色は「白色」が望ましい。
- 濃色のシャツは白色以外の「濃い色」でなければならない。
- チーム・メンバー全員が同じ色、同じデザインのシャツを着用しなければならない。
- シャツに袖がある場合は肘より上まででなければならない。

2.1.2 シャツは、前から見てもうしろから見ても、同じ主となる色でデザインされたものでなければならない。

2.1.3 「ゴールド（金色）」、「レモン・イエロー（黄色）」などの色については、次のとおりとする。

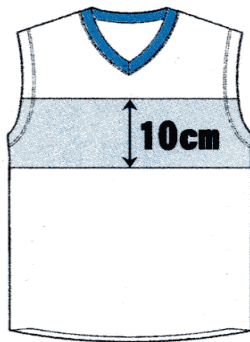
- 濃色として用いるときは、相手チームが着用する白色やそのほかの淡色のシャツとはっきりと区別できる濃い色合いのものでなければならない。
- 淡色として用いるときは、相手チームが着用する濃色のシャツとはっきりと区別できる淡い色合いのものでなければならない。
- 1チームが同じ色を「淡色」としても「濃色」としても用いることは認められない。

2.1.4 「グレー（灰色）」、「シルバー（銀色）」は淡色としても濃色としても認められない。

ただし、番号や切替、付属などについては、これらの色を用いてもさしつかえない。

2.1.5 シャツのデザインの範囲は、次の例のようなものとする。

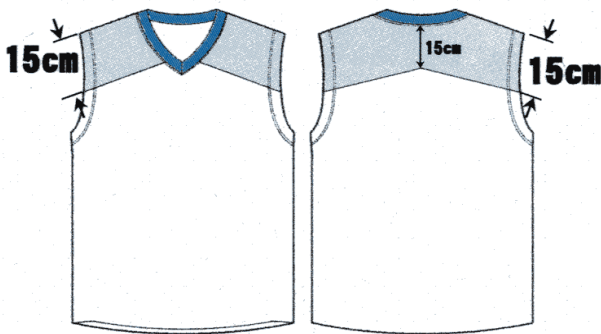
①



※シャツを横切る切替幅は「10cm」以内とする。

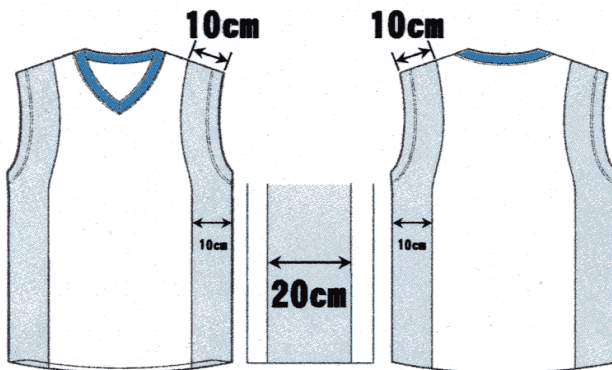
※切替が斜めに入る場合でも、同様に「10cm」以内とする。

②



※肩辺りの切替幅は頂点または衿下から「15cm」以内とする。

③



※脇切替の幅は「20cm」以内とする。

- 上記①、②、③は融合して適用することができる。  
いずれの切替幅も、ライン、パイピング等を含めた寸法である。
- 上記の切替幅の範囲内であれば、「星」、「ダイヤ」などのプリントを入れたり、「グラデュエーション」などのデザインを施すことも認められる。  
ただし、前面も背面も、切替部分からシャツの番号までは、「5cm」以上離れていなければならない（下記2.2.1参照）。
- 細いライン（ストライプ）は、ラインの幅が「2mm」以内で、ラインとラインの間隔が「3cm」以上のものであれば認められる。この規定を逸脱するストライプは認められない。

## 2.2 シャツの番号

2.2.1 各チームメンバーは、シャツの前面と背面に、シャツの色とはっきりと区別できる色で整数の番号を付けなければならない。

- 前面の番号は中央に付けなくてもよい。  
ただし、番号を見えにくいところに付けてはならない。
- 前面も背面も、シャツの番号は、すべてのマークやロゴ、シャツの切替部分から「5 cm」以上離れていなければならない。

2.2.2 前面の番号の高さは「10 cm」以上、背面の番号の高さは「20 cm」以上でなければならない。

- 番号の縁取りや縫い取りの部分は高さには含まない。  
すなわち、縁取りや縫い取りの部分を除いた番号の高さが、それぞれの規定以上なければならない。

2.2.3 番号は、それぞれの数字の線の幅が「2 cm」以上なければならない。

- 最も幅のせまい部分が「2 cm」以上であること。
- 番号の縁取りや縫い取りの部分は「2 cm」に含めない。  
すなわち、縁取りや縫い取りの部分を除いた番号の幅が「2 cm」以上なければならない。

2.2.4 番号の色は、シャツの色と対照的な色でなければならない。

- 番号の色は、縁取りや縫い取りがない番号単独の状態でもはっきりと見える対照的な色のものでなければならない。

2.2.5 番号は、縁取りや縫い取りも含めて、チーム・メンバー全員が同じ色、同じデザインのものをつけなければならない。

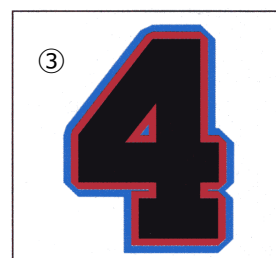
- 縁取りや縫い取りの色については規定しない。
- 1重の縁取り（図の②）、2重の縁取り（図の③）、中抜き縁取り（図の④）は認められるが、立体に見える縁取り（図の⑤）、影付きの縁取り（図の⑥）などは、番号がわかりにくくなるので認められない。



※ 縁取りなし



※ 1重の縁取り



※ 2重の縁取り



※ 中抜きの縁取り（可）



※ 立体に見える縁取り（不可）



※ 影付きの縁取り（不可）

2.2.6 円形・矩形・楕円形などのデザインで番号を囲むことは認められない。

2.2.7 番号は、「0」、「00」、「1」、「2」、…、「99」までのいずれかを用いる。

- 「01」、「02」、…、「09」は番号として使用することができない。
- 同一チーム内で「0」、「00」を同時に使用することはできない。
- 規定に認められた範囲内であっても、大会主催者は、使用する番号を制限することができる。
- チーム内で異なるプレイヤーが同じ番号を用いてはならない。

## 2.3 シャツのマーク、ロゴ

2.3.1 シャツの前面には、次の①、②のマーク、ロゴを付けることができる。

①チーム名、チーム・ロゴ

②チームのマーク

- マーク、ロゴを付ける場合は、チーム・メンバー全員が同じ色、同じデザインのマークやロゴを付けなければならないし、いかなる場合でも、シャツの色および番号がわかりにくくなるような大きさやデザインのもの認められない。

2.3.2 シャツの背面には、次の①～③のマーク、ロゴを付けることができる。

①チーム名、チーム・ロゴ

②都道府県・都市・地域名

例： “Tokyo”、“TOKYO”、“東京”、“Itabashi”、“ITABASHI”、“板橋”、…

③プレイヤーの名前（姓／名あるいはコート・ネームなどにチーム内で統一すること）

例： “Hirano”、“HIRANO”、… または “Akio”、“AKIO”、…

- マーク、ロゴを付ける場合は、チーム・メンバー全員が同じ色、同じデザインのマークやロゴを付けなければならないし、いかなる場合でも、シャツの色および番号がわかりにくくなるような大きさやデザインのもの認められない。

2.3.3 上記のマーク、ロゴとは別に、シャツに製造者マーク（メーカー・ロゴ）を付けることができる。

- 大きさは「 $20\text{ cm}^2$ 」以下とする。
- 位置は特に定めないが、1枚のシャツにつき1か所とする。

2.3.4 シャツに広告や商標等を付ける場合は、大会主催者に許可を受けなければならない。

- 大会主催者が認めた場合でも、シャツの前面と背面にそれぞれ1スポンサーずつの最大2スポンサーまでしか広告や商標等を付けてはならない。
- 広告や商標はそれぞれについて1行までとする。

## 3. パンツ

### 3.1 パンツの色とデザイン

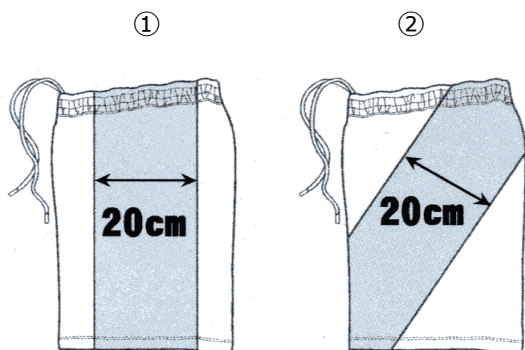
パンツの色やデザインについても、シャツに準ずるものとする。

3.1.1 パンツは、前から見てもうしろから見ても、同じ主となる色でデザインされたものでなければならない。

3.1.2 パンツの裾は膝より上まででなければならない。ひざ頭にかかってしまう長さのパンツは、公式大会のユニフォーム

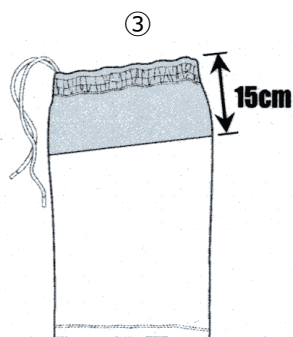
としては認められない。

3.1.3 パンツのデザインの範囲は、次の例のようなものとする。

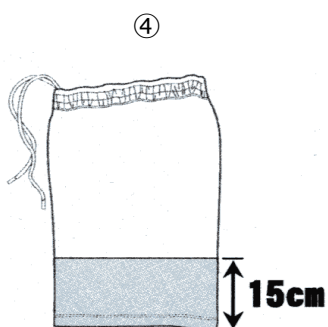


※サイドの切替幅は「20cm」以内とする。

※②のように斜めに切替が入った場合でも、  
切替幅は「20cm」以内とする。



※腰の切替幅は「15cm」以内とし、  
ウエスト・ゴムも切替幅の一部とみなす。



※パンツの裾の切替幅は「15cm」以内とする。

- 上記①、③、④は融合して適用することができる（裾広りのデザインなどの場合）。  
いずれの切替幅も、ライン、パイピング等を含めた寸法である。
- 上記②、③、④は融合して適用することができる。  
いずれの切替幅も、ライン、パイピング等を含めた寸法である。
- 上記の切替幅の範囲内であれば、「星」、「ダイヤ」などのプリントを入れたり、「グラデュエーション」などのデザインを施すことも認められる。
- 細いライン（ストライプ）は、ラインの幅が「2mm」以内で、ラインとラインの間隔が「3cm」以上のものであれば認められる。  
この規定を逸脱するストライプは認められない。

## 3.2 パンツの番号

パンツにも番号を付けることができる。

3.2.1 パンツに番号を付ける場合は、チーム・メンバー全員のパンツに番号が付いていなければならない。

3.2.2 パンツの番号の位置、大きさ、色や縁取りなどは特に規定しない。

- チーム・メンバー全員が同じ位置に同じ大きさ、同じ色、同じデザインの番号を付けていなければならない。

3.2.3 シャツの番号とパンツの番号が異なったユニフォームを着用しているプレイヤーは、ゲームに出場することはできない。

## 3.3 パンツのマーク、ロゴ

3.3.1 パンツには次の①～④のマーク、ロゴを付けることができる。

①チーム名、チーム・ロゴ

②チームのマーク

③都道府県・都市・地域名

④プレイヤーの名前（姓／名あるいはコート・ネームなどにチーム内で統一すること）

- マーク、ロゴを付ける場合は、チーム・メンバー全員が同じ色、同じデザインのマークやロゴを付けなければならないし、いかなる場合でも、パンツの色がわかりにくくなるような大きさやデザインのもの認められない。

3.3.2 上記のマーク、ロゴとは別に、パンツにも製造者マーク（メーカー・ロゴ）を付けることができる。

- 大きさは「20cm<sup>2</sup>」以下とする。
- 位置は特に定めないが、1枚のパンツにつき1か所とする。

3.3.3 パンツに広告や商標等を付ける場合は、大会主催者に許可を受けなければならない。

- 大会主催者が認めた場合でも、パンツのうしろに広告や商標等を付けてはならない。
- パンツに付ける広告や商標は、1スポンサーまでとする。
- 広告や商標は1行までとする。

## 4. 附則

### 4.1 効力の及ぶ範囲

4.1.1 本規則は公益財団法人日本バスケットボール協会が主催する国内の公式大会についてのみ効力をもつ。

- FIBAの大会においては、FIBAの規定（現行「Internal Regulations 2017」を参照すること）。

4.1.2 国内の公式大会においても、各連盟の規定および各大会規定を遵守すること。

- 例えば、国民体育大会（国体）においては、「番号、マークに縁取りを付けてはならないこと」、「マークは都道府県名の漢字とし、文字の大きさは縦10cm以上、横7.5cm以上とすること」などが規定されている。

### 4.2 規則の改正

4.2.1 本規則の改正は、理事会の議決を得てこれを行う。

### 4.3 規則の施行

4.3.1 本規則は、平成 19 年（2007 年）6 月 13 日より施行する。

4.3.2 平成 22 年（2010 年）6 月 13 日まで 3 年間の移行期間をおく。

4.3.3 条項の移行期間については別途定める。

平成 25 年（2013 年）…5 月 15 日 一部改定

平成 27 年（2015 年）…4 月 1 日 一部改定

平成 30 年（2018 年）…5 月 10 日 一部改定