

第 24 回 建築構造基準委員会・構造関係規定のあり方に関する検討会（第 10 回）合同会議
議事要旨

日時：令和 6 年 3 月 1 日（金）10:00～11:30
（一財）日本建築防災協会 3 階会議室（WEB 併用）

1 開会

2 議事

（１）構造関係規定改正に関する今後のスケジュールについて
（説明のみで特に質疑等はなし）

（２）改正法等を踏まえた関係告示改正等の原案・概要について

＜壁量計算を適用除外とする構造計算＞

- ・ 3 階建て以下の木造建築物において、「（壁又は筋かいが負担する）水平力の比は引き続き検討」と「もしくは、材料制限（JAS 適合等）を適用しない」とが一緒に議論対象とされている理由は何か。
⇒建築基準法施行令（以下「令」という。）第 46 条 2 項第 1 号ハの規定に基づく構造計算と区分する必要があるためである。水平力を負担する壁や筋かいが多い場合には、JAS 適合などの材料制限を求めない（構造計算のみ求める）ことにしてはどうかと考えている。
- ・ 構造計算を実施する場合に、壁量計算と許容応力度計算により安全性を確認する方法は、300 m^2 超の建築物に限らず、300 m^2 以下でも適用することは可能か。
⇒300 m^2 以下の建築物に求められる規定よりも上位の計算方法となるため、可能である。
- ・ 「短期に生ずる力に対する許容せん断耐力の上限は 13.72 kN/m」とされているが、誰がこれを評価するのか。
⇒壁倍率で認定を取得していればその中で確認はでき、そうでない場合も第三者機関の評定などで評価できる。
- ・ 令第 46 条第 1 項の規定に「釣合い良く配置」と規定されているのを同条第 2 項で適用除外としているため、同条第 4 項ただし書きに基づく構造計算を定める告示で「釣合い良く配置」と規定する意味はないのではないか。
⇒規定上の精査を行いたい。

＜伝統的構法関係＞

- ・ 伝統的構法において、端部の金物を無くすと端部曲げ強度が下がってしまうが、十分な壁量を確保した場合は転倒モーメントを基本とした強度が確保されるため、鉛直方向に緊結しなくてもよいということか。
⇒そのような理解。階高が高いものでも安全となるように、軸組の長さの合計に低減係数を掛けることで必要な壁量の確保を求めている形となる。
- ・ 法第 20 条改正に伴う階高が 3.2m を超える場合に、階高に応じて乗じる「調整係数」とは何をどう調整する係数なのか。
⇒階高が高い場合において、壁倍率に応じた低減係数からさらに低減を行うための係数であ

る。表現は引き続き検討したい。

- ・「耐力壁線の長さに対する当該耐力壁線の相互の間隔の比」をアスペクト比と定義しているが、一般的な意味の「アスペクト比」と意味が異なるため、定義は不要ではないか。

⇒既に告示で規定されているものではあるが、表現は検討したい。

- ・アスペクト比に乘じる低減係数 β について、階高によっては負の値となってしまうのではないか。

⇒低減係数の上限値と下限値を設定することで対応したい。

- ・階高に応じて規定を行った場合、壁を縦継ぎにした場合でも同じ低減係数となることに問題ないのか。

⇒木造のアスペクト比は上下に連続しても性能は一緒となるため問題ない。

- ・内壁の負担割合について、2階建ての場合には1階部分と2階部分の両方とも同じ負担割合を適用するのか。

⇒小屋ばり組の規定では、最上階である2階部分のみ適用されることとしているが、確認する。

<その他>

- ・H13 告示第 1540 号とH13 告示第 1541 号を統合するとのことだが、これにより壁倍率の大臣認定ができなくなるということはないか。

⇒大臣認定の根拠規定は建築基準法施行規則第8条の3となるため問題ない。

- ・CLTの無開口パネルの接合部の合理化に関し、横方向の緊結について検討されているが、階高が高い場合には同一階での縦方向の緊結も想定されるのではないか。

⇒今回の合理化は横方向の緊結のみを想定していた。その旨を規定上明確にしたい。

- ・性能表示制度上の壁量計算では、地震地域係数 Z が0.8の地域では建築基準法と同じレベルでも等級2になる場合があるため、地震地域係数は全て1としてはどうか。

⇒壁量計算について、建築基準法では全国一律の仕様規定とし、性能表示制度では精緻に検討するものとしている。地震地域係数について今後どうするかは、能登半島地震の構造被害の原因分析と合わせて議論が必要と考えている。

- ・基礎の基準に関して、鉄筋コンクリートに限定すること以外には特段の見直しはないのか。

⇒解説での対応も含めて引き続き検討したい。

(3) その他

(説明のみで特に質疑等はなし)

3 閉会

以 上