

みりよくある  
**まちづくり**

吉美ニュータウン地区計画



みんなで身近なまちづくりの目標とルールを決める  
それが地区計画制度です。

湖西市



# 地区計画の内容

まちづくりの方針に沿ってA・B地区では、次のようなまちづくりのルールを定めています。

地区名	A地区	B地区
地区面積	約4.7ha	約0.5ha
A 建物用途の制限	専用住宅→ <b>建築可</b> （長屋を除く）	専用住宅→ <b>建築可</b>
	共同住宅・下宿寄宿舍→ <b>建築不可</b>	共同住宅・下宿寄宿舍→ <b>建築可</b>
	兼用住宅で、非住宅部分の床面積の合計が、50㎡以下かつ建築物の延べ床面積の2分の1未満のものは店舗等の種類により <b>建築可</b> 。（日用品販売店・美容院等）	
	店舗等→全て <b>建築不可</b>	店舗等→床面積が500㎡以下かつ2階以下のもの店舗の種類により <b>建築可</b>
	事務所等（床面積に関係なく）→すべて <b>建築不可</b>	
	ホテル・旅館→ <b>建築不可</b>	
	<b>遊戯・風俗施設</b> ボーリング場・スケート場・水泳場・ゴルフ練習場・カラオケボックス・劇場・映画館・演芸場・観覧場・ダンスホールなど全て <b>建築不可</b>	
	病院・学校等→ <b>建築不可</b> 集会場・巡査派出所・一定規模以下の郵便局・診療所等→ <b>建築可</b>	
	<b>工場・倉庫等</b> 全て <b>建築不可</b> 。ただし、建築物に附属する車庫・物置等で30㎡以下のものは <b>建築可</b> （畜舎を除く）	

建築物に関する事項



地区名	A地区	B地区
② 建築物の敷地面積の最低限度	165㎡	
③ 建築物の容積率の最高限度	10/10	
④ 建築物の建ぺい率の最高限度	5/10（角地等については建築基準法第53条第3項第2号の緩和規定により1/10を加えた数値）	
⑤ 建築物の高さの最高限度	地盤面から10m	
⑥ 建築物の各部分の高さの制限（道路斜線制限）	建築物の各部分の高さは、前面道路の反対側（歩行者専用道路を除く。以下同じ。）の境界線からの水平距離が20m以下の範囲においては、当該部分から前面道路の反対側の境界線までの水平距離に、1.25を乗じて得た数値以下とする。	
⑦ 建築物の各部分の高さの制限（北側斜線制限）	建築物の各部分の高さは、当該部分から前面道路の反対側（歩行者専用道路を除く。）の境界線又は隣地境界線（歩行者専用道路の反対側の境界を含む。）までの真北方向の水平距離に1.25を乗じて得たものに5mを加えた数値以下とする。	
⑧ 建築物の壁面の位置の制限	建築物の外壁又はこれに代わる柱の面から道路境界線（歩行者専用道路を除く。）までの距離及び隣地境界線までの距離は1.0m以上とする。 ただし、次に掲げるものについては、この限りでない。 ①別棟の車庫で軒の高さが2.5m以下で、かつ、床面積の合計が30㎡以内のもの ②別棟の物置で軒の高さが2.5m以下で、かつ、床面積の合計が10㎡以内のもの	
⑨ 建築物の意匠の制限	建築物の外壁は、原色やげばげばしい色を避け、周囲と調和のとれた落ち着いた色合いのものにする。	
⑩ 垣又はさくの構造の制限	1.道路境界に面する垣又はさくは、生け垣又は透視可能なさく及び金網その他これらに類するものとする。 2.隣地境界に面する垣又はさくは、生け垣又はさく及び金網その他これらに類するものとする。 3.前2項の規定は、次に掲げるものについては適用しない。 ①門及び門の袖（地盤面からの高さが1.2m以下で、かつ、左右のそれぞれの袖の長さが2.0m以下のものに限る。） ②地盤面から50cm以下のコンクリート基礎又はこれらに類するもの	
⑪ 土地の区画形質の変更	過度な盛土・切土等の造成は不可	

建築物に関する事項

〔区域は計画図表示のとおり〕

※この表は地区整備計画の概略を示したものであり、詳細については、湖西市都市整備部都市住宅課にお問い合わせ下さい。

**注意1** ①②③④⑤⑥⑦⑧⑨⑩の項目については、市の建築制限条例（罰則規定あり）に定められています。

**注意2** 市長が健全な市街地形成及び良好な居住環境を害するおそれがないと認めた建築物は、この限りではありません。

**注意3** この地区計画の規定に反する行為を行った場合は条例により罰則が科せられます。

**注意4** 屋外広告物を設置される方は、この定め他に「静岡県屋外広告物条例」に基づく届出が必要となります。

詳細については気軽に市役所の都市住宅課に聞いて下さい。



**湖西市役所都市整備部都市住宅課**

●湖西市吉美3268 ●TEL/053-576-4549 ●FAX/053-576-1897