印西市住所表示実施基準

昭和58年8月9日 施 行

宅地開発区域における字の区域及び名称の変更を行おうとする場合は、 住所の表示を合理化するため字の区域、字の名称及び地番の振り方につい ては、街区方式による住居表示の実施基準(昭和38年自治省告示第11 7号)に基づき、次のとおり定める。

第1 住所表示の実施基準

1 字の区域の合理化

字の区域は、できるだけ次の各号に適合するようその字の区域の合理化に努めること。

(1) 字の境界

字の境界は、道路・鉄道若しくは軌道の線路その他の恒久的な施設又は河川・水路等をもって定める。この場合において境界線は、道路・河川・水路等の北側又は西側の側線をとる。

(2) 字の形状及び規模

- イ 字の形状は、その境界が複雑に入りくんだり、飛び地が生じたり しないように、簡明な境界線をもって区画された一団を形成するよ うにする。
- □ 字の規模は、用途地域・地形・人口及び家屋の密度等を勘案して 定めるものとする。

・商業系地域 4 h a ~ 1 0 h aただし、千葉ニュータウン区域の大街区については、この限りでない。

標準面積

- ・住居系地域 7 h a ~ 1 5 h aただし、千葉ニュータウン区域の大街区については、この限りでない。
- ・工業系地域 住居地域の面積以上の適宜
- ・公共建物のある敷地、公園、神社、農地、丘陵等 がある場合は、適宜の大きさとする。

2 字の名称の定め方

1による字の区域の合理化のため、字の名称を変更する場合においては、 その字の名称は次の基準によるものとする。

- (1) 従来の字の名称で歴史的なもの又は一般に広く知られている通称 を勘案し、その区域の情況を表し得るものを次の項目によって選択す る。
 - **イ** 常用漢字を用いる等読みやすく簡明なものとする。
 - □ 本市の区域内で同一の名称又はまぎらわしい類似の名称が生じないようにする。
 - ハ 名称が長すぎるもの、難しいものは避けるようにする。
- (2) 字の名称として丁目をつける場合においては、その利害得失を十分 検討の上、次のとおり行うものとする。
 - イ 丁目の数は概ね4・5丁目程度にとどめる。
 - □ 丁目は、その区域の最寄りの鉄道の駅を中心として蛇行方式又は 右まわり方式により順序よくつける。

3 地番の振り方

- (1) 地番割りは、道路・河川・水路・鉄道又は軌道の線路その他恒久的 な施設等によって画された区画をもって一の地番とし、さらに画され た区画には、その支号をつけるものとする。
- (2) 地番の規模は、家屋の密度等を勘案して定めるものとする。 住居地域における標準面積は3,000平方メートルから5,00 0平方メートル、戸数は30戸程度が適当である。 ただし、千葉ニュータウン区域の大街区については、この限りでない。
- (3) 地番は、地番区域ごとに、その地番区域の最寄りの鉄道の駅を中心として、その中心に最も近い区画から起番して蛇行方式又は右まわり方式により順序よくつけるものとし、地番の支号のつけ方も同様とする。

4 住所の表示の仕方

(1) 住所の表示の仕方は、次の例によるものとする。

- (2) 合併後の旧印旛村及び旧本埜村の区域における住所表示の仕方は、 従前の例によるものとする。
 - (例) 印西市平賀学園台〇丁目〇〇<u>番</u>〇〇<u>号</u>(戸建住宅) 印西市滝野〇丁目〇〇<u>番</u>〇〇<u>号</u>(戸建住宅)

5 団地における住所表示の特例

地方公共団体、都市再生機構、会社等が、ある一定の区域をもった一団の土地に集団的に住宅を建設し、又はしようとする地域(以下「団地」という。)における地番の振り方及び住所の表示の仕方については次のとおりとする。

(1) 地番の振り方

地番割りについては、団地設計の特殊性を考慮して原則として道路に よって画された区画をもって一の地番とする。

(2) 住所の表示の仕方

住所の表示の仕方は、次の例によるものとする。

- **イ** 棟番号と各戸の番号とを合わせて住所とする。
- ロ 棟番号は、3(3)の例により順序よくつけるものとする。
- ハ 中高層建物の各戸の番号は、階数と各階ごとに、3(3)の例に より順序よくつける各戸の番号とを合わせるものとする。
- **二** 住所の表示は、次のとおりとする。

- ホ 合併後の旧印旛村及び旧本埜村の区域における住所表示の仕方は、 従前の例によるものとする。
 - (例) 印西市滝野○丁目○○番○○号棟○○○(集合住宅)

附則

- この基準は、公布の日から施行する。 附 則
- この基準は、平成8年4月1日から施行する。 附 則
- この基準は、平成26年4月1日から施行する。