

打越公会堂管理運営規定

(名称)

第1条 この会館は打越公会堂(以下「公会堂」という。)という。

(目的)

第2条 公会堂は、打越町内会(以下「町内会」という。)における自治活動の拠点として、住民相互の親睦を計るとともに絆を深め、防災に配慮した住みやすい活動的な街づくりに寄与するために、建設された。この規定は、本趣旨の達成に向けた公会堂の管理運営に関しての必要な事項を定めることを目的とする。

(所在地)

第3条 鎌倉市笛田5丁目36番14号

(管理運営)

第4条 公会堂の管理運営は町内会が行うこととする。

(町内会の責務)

第5条 この規定において、町内会の責務は次のとおりとする。

- (1) 公会堂の使用許可に関すること。
- (2) 公会堂の使用料に関すること。
- (3) 公会堂の会計、出納に関すること。
- (4) 公会堂の備品、付属品に関すること。
- (5) 市に対する報告等。
- (6) その他、運営管理に必要な事項。

(使用範囲)

第6条 公会堂は、次の各号に定めた事業について使用することができる。

- (1) 町内会が主催する総会、組長会議、役員会及び各部会等の事業。
- (2) 安全・安心に関する事業。
- (3) 地域福祉、青少年育成に関する事業。
- (4) 市民運動会、スポーツ振興・健康増進に関する事業。
- (5) 趣味、教養、伝統・文化、祭典、レクリエーション等に関する事業。
- (6) 文化祭、展示会、講習会等の事業。
- (7) 行政機関が公用のために必要とする事業。
- (8) その他町内会長が必要と認める事業。

(使用の優先順位)

第7条 公会堂の使用に関する優先順位は次のとおりとする。ただし、災害の発生、行政機関からの緊急の依頼等、緊急時においては、これを最優先とする。

- (1) 町内会会員の使用を優先する。
- (2) 町内会以外の住民・事業者・行政機関も町内会長の承認を得て使用することができる。

(使用方法)

第8条 使用者は、次に示す使用方法を守らなければならない。

- (1) 使用者は、公会堂使用申込書に必要事項を記入の上、町内会長の承認を得る。
- (2) 使用者は、別表に定める使用料を、使用承認書受領時に納入する。
- (3) 建物や付属品及び備品等毀損した時は、使用者の責任において原状に回復するか、町内会の裁定する金額を弁済しなければならない。
- (4) 政治活動、宗教活動等は一切禁止する。
- (5) 公会堂内は禁煙とするほか、使用者にする不快行為や近隣住民への迷惑行為等良識から反する行為を禁止する。
- (6) 使用責任者は、防火責任者と清掃責任者を定め、安全及び衛生に関する管理を徹底する。
- (7) 使用責任者は、使用前に公会堂内の現状を確認し、使用後は必ず清掃し、火気設備、電気設備、戸締まり等の安全を確認の上、施錠し鍵を管理者に返納する。
- (8) 公会堂内における携帯品の紛失や事故等については、自己責任とする。この場合、町内会は一切の責任を負わない。
- (9) その他必要事項については、町内会長の指示に従う。

(使用承認の取り消し)

第9条 次に示す事項が発生した場合、または発生することが十分に予測される場合、町内会長は使用者に対し、公会堂の使用承認を取り消すことができる。

- (1) 天災地変、停電等の不可抗力が発生したとき。
- (2) 治安を害し、風俗を乱す恐れのあると思われたとき。
- (3) 建物・設備等を壊し、若しくは汚染する恐れがあると認められるとき。
- (4) 騒音・悪臭の発生等、周辺住民に著しい迷惑がかかると思われたとき。
- (5) 使用承認後、その目的等を変更したとき。
- (6) その他維持管理上、不相当と認めるとき。

第10条

この規定以外の事については町内会長の承認を必要とする。

附 則

この規定は平成25年2月1日より施行する。

別 表

会館使用料金

部屋／時間帯	午前	午後	夜間
	(8時～12時)	(13時～17時)	(18時～22時)
1階会議室	1,000	1,000	1,500
2階和室	1,000	1,000	1,500
全 館	2,000	2,000	3,000

備考：

- 1 町内会又は市が主催する事業については、原則として使用料を免除する。
- 2 町内会活動を補完する団体（以下「補完団体」という。）であり、かつ公会堂設置の趣旨に合致する事業については、原則として使用料を免除する。
補完団体とは、打越子供会、打守会、祭典委員会、おはやし会、いぶきの会、さわやかクラブをいう。なお、新たな補完団体の認定には、町内会長の承認を必要とする。
- 3 町内会会員外の者の使用については、使用料を別表「会館使用料金」の倍額とする。