

令和5年度第1回都市計画審議会

(仮称) 守谷市総合公園

第2回説明会について

令和5年5月18日

(仮称)守谷市総合公園 第2回説明会

令和5年5月20日(土)・21日(日)
市役所大会議室

第2回説明会の流れ

0. 第1回説明会の概要



1. 公園区域の変更



2. 基本計画図(案)の検討



3. 公園整備のスケジュール



4. 都市計画決定のスケジュール

第2回説明会の流れ

0. 第1回説明会の概要



1. 公園区域の変更



2. 基本計画図(案)の検討



3. 公園整備のスケジュール



4. 都市計画決定のスケジュール

0. 第1回説明会の概要

開催日時：令和5年1月28日（土）・29日（日）

開催場所：守谷市役所 大会議室

参加者：地権者・耕作者向け説明会：37名

市民向け説明会：183名

合計：220名



0. 第1回説明会の概要

第1回説明会では、諸条件を踏まえ公園区域を決定したことをご説明しました。

0. (仮称)守谷市総合公園整備の背景

1. 上位・関連計画の整理

2. 市内運動施設の整備状況

3. 市内運動施設における課題

4. 公園に求められる施設

5. 整備エリアの検討

諸条件を踏まえ、大まかな公園整備エリアを決定

6. 周辺状況の整理

7. レイアウト検討における基礎条件

8. 整備区域の検討

諸条件を踏まえ、**公園区域を決定**

9. スケジュール

0. 第1回説明会の概要 整備エリアの検討

候補地の比較検討を行い、**野木崎地区が選定**されました。



0. 第1回説明会の概要 基本構想図(案)

ゾーニング図を作成し公園区域を決定しました。



第2回説明会の流れ

0. 第1回説明会の概要



1. 公園区域の変更



2. 基本計画図(案)の検討



3. 公園整備のスケジュール



4. 都市計画決定のスケジュール



1. 公園区域の変更

第1回：14ha ⇒ **第2回：20.8haに変更**となりました。

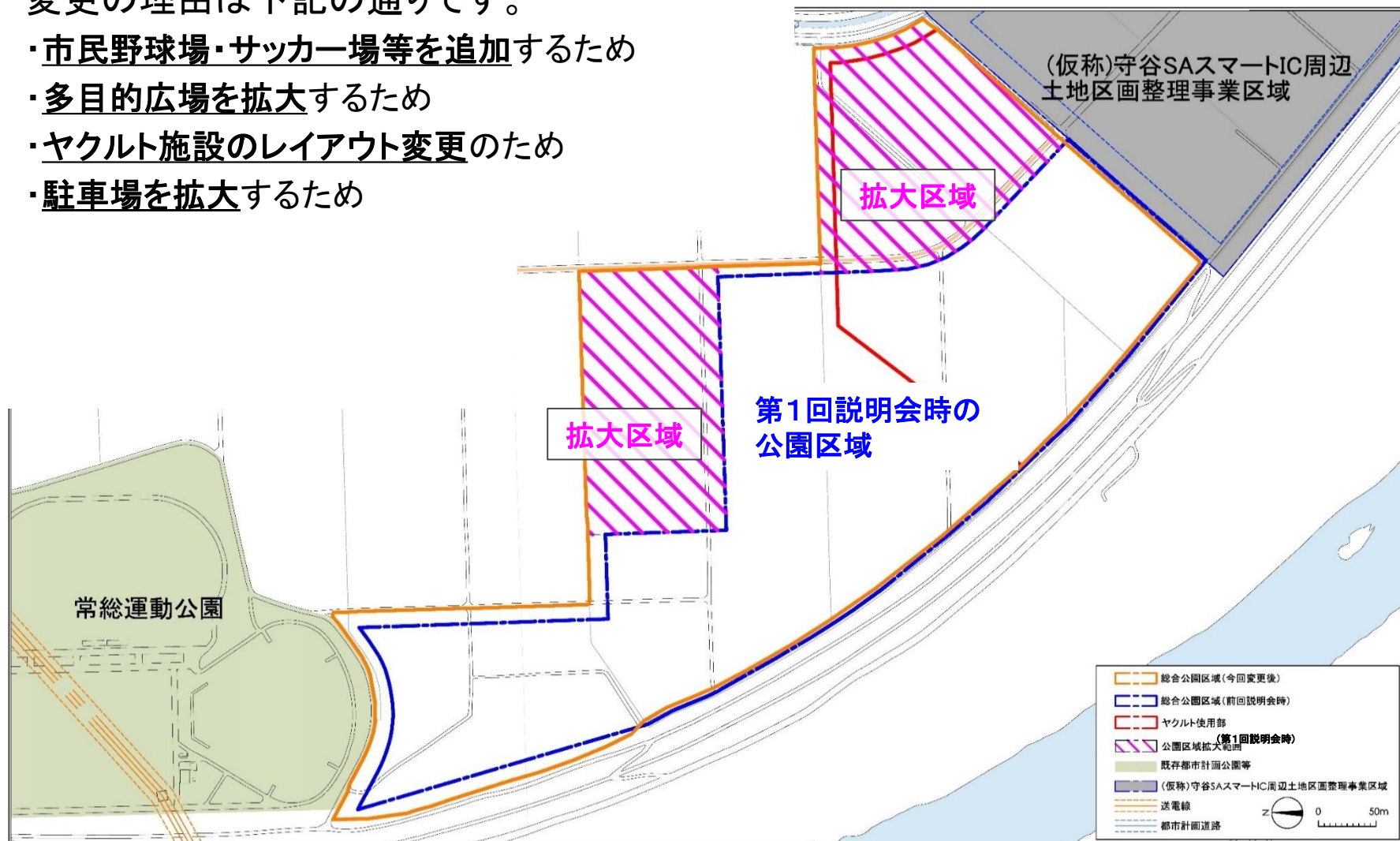




1. 公園区域の変更

変更の理由は下記の通りです。

- ・市民野球場・サッカー場等を追加するため
- ・多目的広場を拡大するため
- ・ヤクルト施設のレイアウト変更のため
- ・駐車場を拡大するため



第2回説明会の流れ

0. 第1回説明会の概要



1. 公園区域の変更



2. 基本計画図(案)の検討



3. 公園整備のスケジュール



4. 都市計画決定のスケジュール

2. 基本計画図(案)の検討 公園に求められる施設

区域変更に伴い、下記の通り施設規模を変更します。

※現段階での案であり、施設規模・内容については今後変更となる可能性があります。

	必要施設	第 1 回	第 2 回変更	備考
ヤクルト球団 使用施設	球場	16,000 m ²	16,000 m ²	事例から想定
	サブグラウンド	14,000 m ²	14,000 m ²	事例から想定
	屋内練習場	6,000 m ²	6,000 m ²	事例から想定
	その他広場・外構・駐車場等	35,000 m ²	36,000 m ²	
その他公園施設 (第 1 回から変更)	屋内運動施設	8,000 m ²	3,500 m ²	事例から想定
	インクルーシブ遊具広場	3,000 m ²	3,000 m ²	
	市民野球場	—	14,000 m ²	
	サッカー場等	—	10,000 m ²	
	多目的広場等(芝生広場)	10,000 m ²	29,000 m ²	
	ランニングコース	—	—	
	調整池	8,000 m ²	8,000 m ²	
	その他園路・外構・駐車場等	40,000 m ²	68,500 m ²	
	合計面積	140,000 m ² 程度	208,000 m ² 程度	

2. 基本計画図(案)の検討

※現段階でのイメージであり、施設配置等は
今後変更となる可能性があります。



第2回説明会の流れ

0. 第1回説明会の概要



1. 公園区域の変更



2. 基本計画図(案)の検討

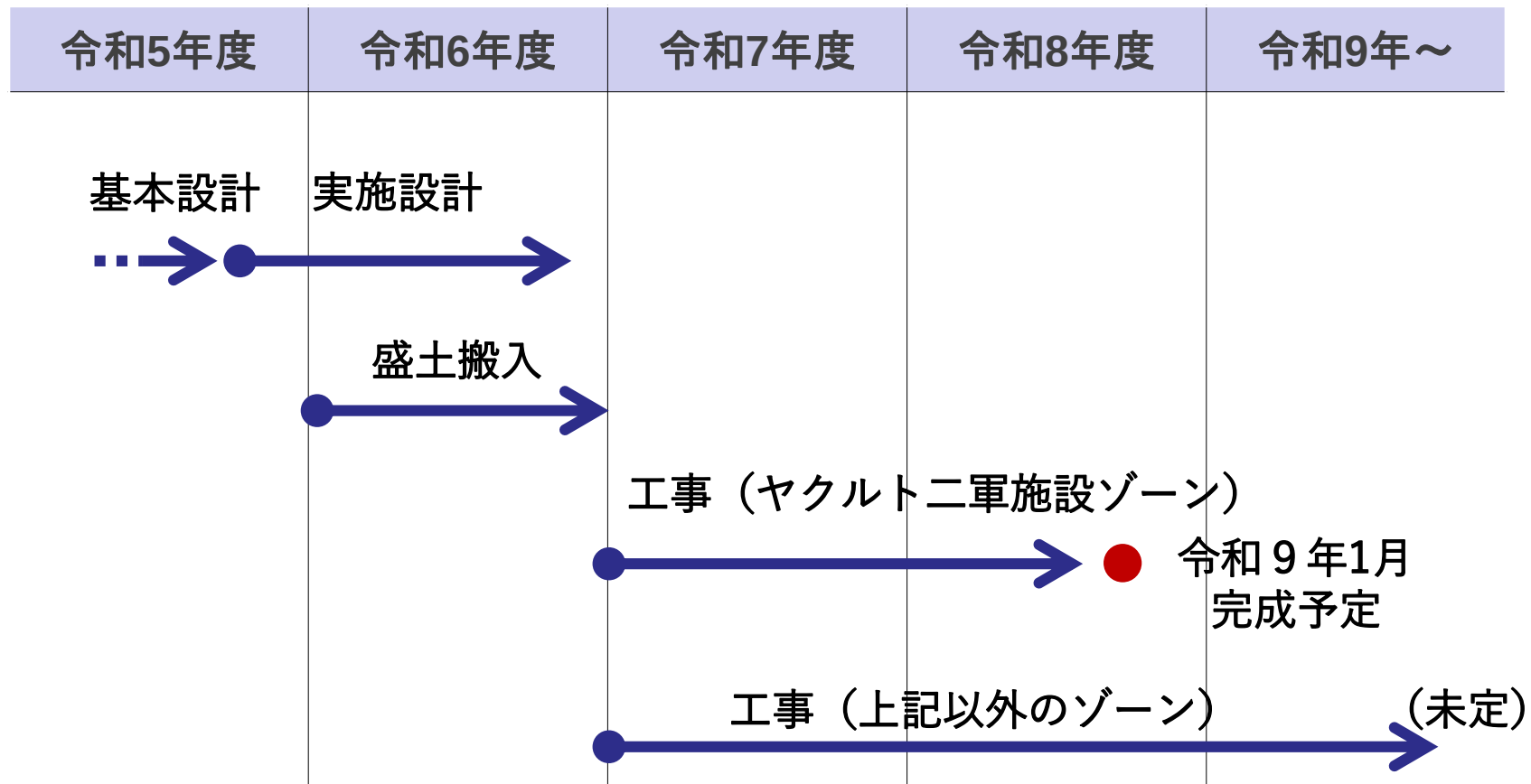


3. 公園整備のスケジュール



4. 都市計画決定のスケジュール

3. 公園整備のスケジュール



第2回説明会の流れ

0. 第1回説明会の概要



1. 公園区域の変更



2. 基本計画図(案)の検討



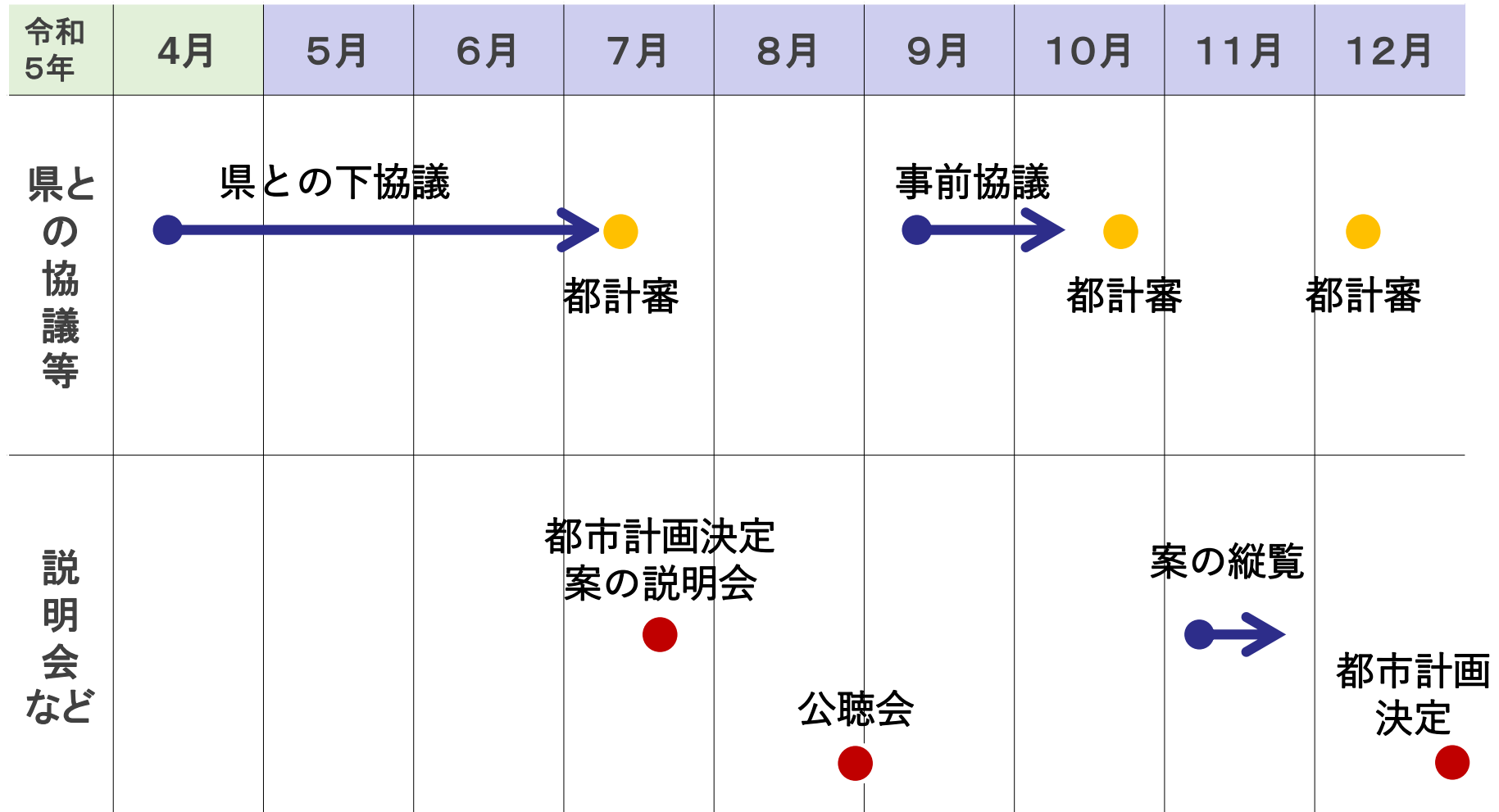
3. 公園整備のスケジュール



4. 都市計画決定のスケジュール

4. 都市計画決定のスケジュール

※現段階での計画であり、
今後変更となる可能性があります。



説 明 は 以 上 で す