

## 横須賀市議会パブリック・コメント手続要綱

(目的)

**第1条** この要綱は、横須賀市議会（以下「議会」という。）のパブリック・コメント手続に関して必要な事項を定め、議員提案による条例等を策定するに当たり、市民参加の機会を拡大し開かれた議会を目指すことを目的とする。

(定義)

**第2条** この要綱において「パブリック・コメント手続」とは、議会又は議員が条例等を策定するに当たり、その趣旨、目的、内容等の必要な事項を広く市民等に公表し、市民等からの意見及び情報(以下「意見等」という。)を求め、提出された意見等の概要、提出された意見等に対する議会又は議員の考え方等を公表する一連の手続をいう。

2 この要綱において「市民等」とは、次に掲げるものをいう。

- (1) 本市の区域内に住所を有する者
- (2) 本市の区域内に事務所又は事業所を有するもの
- (3) 本市の区域内に存する事務所又は事業所に勤務する者
- (4) 本市の区域内に存する学校に在学する者
- (5) 本市に対して納税義務を有するもの
- (6) パブリック・コメント手続に係る事案に利害関係を有するもの

(対象)

**第3条** パブリック・コメント手続の対象となるものは、次に掲げるものとする。ただし、迅速又は緊急を要するものは、この限りではない。

- (1) 議会の組織や運営に関する条例以外の政策的な行政関係条例（以下「政策条例」という。）
- (2) 前号に定めるもののほか、特にパブリック・コメント手続を実施する必要があると認められるもの

(政策条例案の公表等)

**第4条** 議会は、パブリック・コメント手続を実施しようとするときは、当該政策条例案の策定の意思決定前に相当の期間を設けて、その案を公表するものとする。

2 前項の規定により政策条例案を公表するときは、その案を作成した趣旨、

目的、背景その他の参考となる資料を併せて公表するよう努めるものとする。

(公表の方法)

**第5条** 前条の規定による公表は、次に掲げる方法により行うものとする。

- (1) 議会及び市のホームページへの掲載
- (2) 議会局内における配布
- (3) 市政情報コーナー及び各行政センターにおける配布
- (4) その他議会が必要と認める方法

2 議会は、公表の日の前日までに報道機関への情報提供を行うなど、市民等への周知を積極的に行うものとする。

(公表の予告)

**第6条** 議会は、前2条の規定により政策条例案を公表する10日前までに、次に掲げる事項を議会及び市のホームページに掲載し、当該パブリック・コメント手続の実施を予告するものとする。

- (1) 政策条例案の名称
- (2) 政策条例案に対する意見等の提出期間
- (3) 政策条例案等の入手方法

2 議会は、予告の日の前日までに報道機関への情報提供を行うなど、市民等への周知を積極的に行うものとする。

(意見等の提出)

**第7条** 議会は、政策条例案の公表の日から20日間以上の期間を設けて、政策条例案についての意見等の提出を受けなければならない。

2 前項に規定する意見等の提出の方法は、次に掲げるとおりとする。

- (1) 議会局への書面による提出
- (2) 市政情報コーナー及び各行政センターへの書面による提出
- (3) 郵便
- (4) ファクシミリ
- (5) 電子メール
- (6) その他議会が必要と認める方法

3 意見等を提出しようとする市民等は、住所及び氏名、その他市民等であることを示す事項を明らかにしなければならない。

(意思決定に当たっての意見等の考慮)

**第8条** 議会又は議員は、前条の規定により提出された意見等を考慮して、政策条例案策定的意思決定を行うものとする。

2 議会は、提出された意見等の概要及びこれに対する議会又は議員の考え方を公表するものとし、当該政策条例案を修正したときは、その修正内容を議案として提出する前までに公表するものとする。ただし、提出された意見等のうち、公表することにより提出した者の権利又は利益を害するおそれがあるものについては、その全部又は一部を公表しないことができる。

3 第5条第1項の規定は、前項の規定による公表の方法について準用する。  
(実施状況一覧表の作成等)

**第9条** 議会は、パブリック・コメントの実施状況を取りまとめ、一覧表を作成し、議会のホームページに掲載することにより常時市民等に情報提供するものとする。

(その他)

**第10条** この要綱に定めるもののほか、パブリック・コメント手続の実施について必要な事項は、別に定める。

附 則

この要綱は、平成31年4月1日から施行する。

附 則

この要綱は、令和3年4月1日から施行する。