

原義保存期間	5年(令和12年3月31日まで)
--------	------------------

佐本規制発第42号
令和7年3月7日

各警察署長 殿

有効	令和11年3月31日まで
規制調査係	

交 通 部 長

ゾーン30の推進について（通達）

見出しの件については、「ゾーン30の推進について」（令和4年3月16日付け佐本規制発第46号。以下「旧通達」という。）により推進しているところであるが、引き続き下記のとおり推進することとしたので、各警察署においては計画的なゾーン30の整備に努められたい。

なお、本通達の実施に伴い、旧通達は廃止する。

記

1 基本的な考え方

ゾーン設定においては、歩行者等の通行が最優先され、通過交通が可能な限り抑制されるという基本的なコンセプトに対する地域住民の同意が得られる地区を設定することとし、主として小・中学校等の通学路を含む区域等を選定して推進しているところであるが、引き続きこの基本的な考え方に基づき、生活道路における有効な安全対策として、「ゾーン30」の推進を図ることとする。

2 設定上の留意点

ゾーン30の設定は、地域住民の要望が高い場所を優先して積極的に行い、地域住民、自治体、道路管理者、警察で構成される協議会を立ち上げるなど、住民の円滑な合意形成がなされるよう努めること。

3 道路管理者との連携

道路管理者と緊密な連携を図り、ゾーン内の対策を推進することとし、特に路側帯の設置・拡幅対策については、より効果的なものとするため、道路管理者と路側帯の幅員について調整するとともに、必要に応じて路側帯のカラー舗装等を要望すること。

4 積極的な広報

ゾーン30の趣旨及び設定箇所をドライバーに周知し、通過交通と自動車の走行速度の抑制を図るため、警察及び自治体のホームページや各種広報紙等を活用して積極的

な広報に努めること。

5 推進体制の確立

ゾーン30を着実、かつ計画的に推進するため、警察本部においては、交通規制課長を推進責任者とし、道路管理者、自治体、各警察署等と連絡窓口を一本化にするため、規制調査補佐を連絡担当者として指定することとしている。

各警察署にあっても、交通課長を推進責任者とし、連絡担当者を規制係長等と指定することで、道路管理者等と積極的に情報交換を行い、ゾーン対策に係る要望等を把握し、ゾーン30の円滑な整備に努めること。

6 効果検証等

ゾーン30によって、ゾーン内の通過交通や自動車の走行速度が抑制され、自動車の通行よりも歩行者・自転車の安全確保が優先される道路空間となっているか、追加して実施すべき生活道路対策がないかを地域住民の意見を反映しつつ定期的に検証し、必要な見直しを行うこと。

7 報告

ゾーン30の整備計画に係る報告等については、交通規制課へ随時報告すること。

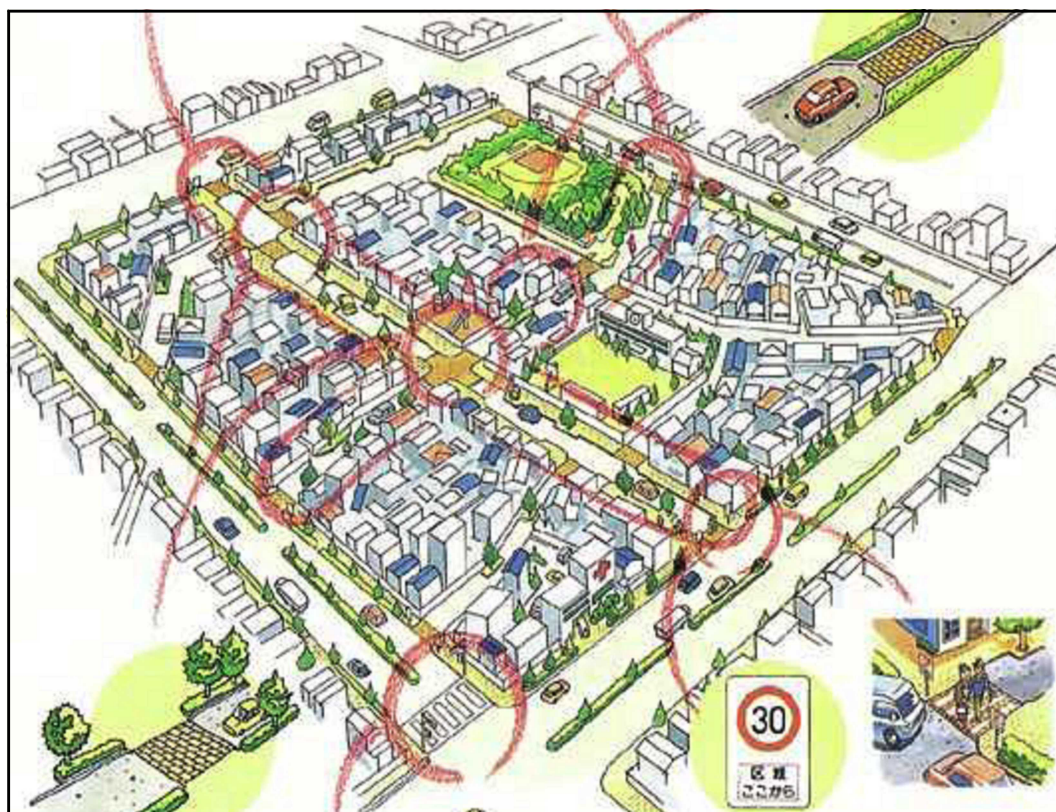
8 その他

- (1) ゾーン対策のイメージ
別添1のとおり
- (2) ゾーン設定の手順
別添2のとおり

ゾーン対策のイメージ

ゾーンの明示方法	背板を設けた区域規制標識をゾーン境界に設置 (交通規制基準「区域を定めて行う規制」参照)
公安委員会	<ul style="list-style-type: none"> ○ 最高速度30km/h区域規制を実施 ○ 必要に応じて、大型車の通行禁止、指定方向外進行禁止、一方通行等を組み合わせて実施 ○ 信号機の高度化、駐車対策等による外周幹線道路の円滑化
道路管理者	車両速度を抑制する道路構造の採用 (ハンプ、シケイン、狭さく、スムーズ横断歩道等)

コミュニティー道路 歩車共存道路 狭さく



ハンプ 音響式信号機
スムーズ横断歩道

ゾーンの出入口のゾーン規制
とスムーズ歩道

ゾーン設定の手順

1 ブロックの設定（手順 1）

市街地から、2車線以上の幹線道路又は河川、鉄道等の物理的な境界で区画された場所をブロックとして選定する。

2 ブロック内の検討（手順 2）

ブロック内の1車線道路の中で、主として地域住民等の日常生活に利用される道路で、自動車の通行よりも歩行者・自転車の安全確保が優先されるべき道路を生活道路として選定する。

また、ブロック内の2車線道路であっても、現場の交通状況等を勘案し、特に歩行者・自転車の安全確保が必要と認められる道路は、将来、中央線を抹消し1車線化することを前提に生活道路として選定する。

3 ゾーンの設定（手順 3）

生活道路が集積している区域をゾーンとして設定する。

ゾーンの境界となる道路は、原則として2車線以上の道路又はゾーン内道路と比較して沿線状況等の変化がドライバーに容易に認識できる1車線道路とする。

あらかじめ限られた場所を対象としてゾーン設定する場合は、手順1、2を省略することができる。