

令和2年12月14日

磯上公園球技場ご利用者 各位

神戸市文化スポーツ局
スポーツ企画課

磯上公園球技場及び小野浜球技場利用料のご案内について

平素より当施設をご利用いただき誠にありがとうございます。

さて、11月9日（月）に、磯上グラウンドへの体育館建設に伴い、磯上グラウンドの全面利用ができなくなること、また、ポートアイランド代替グラウンドの完成が令和4年3月に延期になったことに伴い、小野浜グラウンドに暫定的に照明を設置してナイター利用ができるようにする旨説明させていただきました。

この度は、令和3年4月からポートアイランド代替グラウンド完成までの期間の各種利用料につきましてご案内いたします。

【グラウンド利用料】

	磯上公園	小野浜グラウンド	PI代替グラウンド
現在	土日祝：1,100円/1H 平日：950円/1H	土日祝：1,100円/1H 平日：950円/1H	—
R3.4～PI代替G完成	調整中	土日祝：1,100円/1H 平日：950円/1H	—
PI代替G運用開始～	—	土日祝：1,100円/1H 平日：950円/1H	運用開始3ヵ月前までにお知らせ予定

※ポートアイランド代替グラウンドを「PI代替G」と表記しています。

【照明利用料】

	磯上公園	小野浜グラウンド	PI代替グラウンド
現在	30分につき3,000円	—	—
R3.4～PI代替G完成	調整中	暫定照明のため 無料	—
PI代替G運用開始～	—	—	運用開始3ヵ月前までにお知らせ予定

文化スポーツ局スポーツ企画課
担当：塩見・松井

TEL：078-322-5803

Mail: sports-taiiku@office.city.kobe.lg.jp

令和2年11月9日

磯上公園球技場ご利用者 各位

神戸市文化スポーツ局
スポーツ企画課

体育館新設による磯上公園球技場の利用制限及び
ポートアイランド代替グラウンドのご案内について

平素より当施設をご利用いただき誠にありがとうございます。

さて、10月12日（月）に、①令和3年4月頃より磯上公園球技場北側に体育館建設を予定していることから、磯上公園球技場の全面利用はできなくなること、②ポートアイランドに代替グラウンドを建設すること、など説明させていただきました。

その際、ポートアイランド代替グラウンドの完成時期については、「今年度中の完成を目指している」とお伝えしておりましたが、業者等にヒアリング調査した結果、完成予定を令和4年3月に変更する必要があることが判明しました。ご不便をおかけして申し訳ありません。

つきましては、令和3年4月からポートアイランド代替グラウンド完成までの期間は、小野浜グラウンドに暫定的に照明を設置してナイター利用ができるよう対応いたします。

【利用可能グラウンド】

		磯上公園	小野浜公園	PI 代替 G	
現 在	昼	○	○	×	2面
	夜	○	×	×	1面
R3.4~ PI 代替 G 完成	昼	半面○	○	×	1面 1/2
	夜	半面○	○	×	1面 1/2
PI 代替 G 運用開始 ~	昼	×	○	○	2面
	夜	×	×	○	1面

※ポートアイランド代替グラウンドを「PI 代替 G」と表記しています。

令和2年10月12日

磯上公園球技場ご利用者 各位

神戸市文化スポーツ局
スポーツ企画課

体育館新設による磯上公園球技場の利用制限及び
代替グラウンドのご案内について

平素より当施設をご利用いただき誠にありがとうございます。

さて、都心・三宮再整備を進める中で、勤労会館と生田文化会館の体育施設を一体化した体育館を磯上公園球技場北側に設置することとなりました。これに伴い、令和3年4月頃より建設工事に入る予定となっていることから、磯上公園球技場の全面利用はできなくなります。

代替グラウンドとして、ポートアイランド下水処理場南側用地に新グラウンドを建設する予定です。新グラウンドには照明施設、駐車場、更衣室、トイレなどを整備する予定です。また、人工芝の敷設についても現在調整中です。なお、運用開始時期等につきましては、今後、神戸市のスポーツ関連のポータルサイト「KOBE SPORTS WEB」などでお知らせしてまいります。

【磯上公園球技場の利用について】（予定）

期 間	磯上公園球技場の利用
令和3年3月末日まで	利用可能
令和3年4月～ ポートアイランド新グラウンドが完成するまでの間	片面のみ利用可（照明2基あり）
ポートアイランド新グラウンドの完成後	全面使用不可

■PI 事業用地

■位置図



■ポートアイランド代替グラウンド



磯上公園球技場について

- 体育館整備予定地は令和3年4月より工事区域となります。
- 利用可能範囲は期間により異なります。ご注意ください。

