

# ハードオフ エコスタジアム新潟グラウンド利用調整規程（平成 26 年度）

## 1. 目的

ハードオフ エコスタジアム新潟は、大規模な公の施設としてプロ野球等の大規模イベントを開催することで地域経済へ大きな波及効果を発揮し、県民へ感動を与える効果を有することができる施設である一方、全国大会やその予選大会等の大会利用、大会以外の一般の県民の方々にも広く利用できる機会を提供することで、新潟県の野球文化を高めることが期待される新潟県民一人一人の財産である。

本規程は県立の大規模施設として、大規模大会等を優先しつつ、広く県民の方々に利用の機会を提供するための利用調整を、適切かつ円滑・効果的に進めることを目的とし指定管理者が定めるものである。

なお、利用調整に当たっては、東北電力ビッグスワンスタジアムを有するスポーツ公園北地区とも連携を図り、スポーツ公園全体で円滑な利用が図れるよう配慮するものとする。

## 2. 利用調整対象

利用調整の対象とする大会やイベントは以下のとおりとし、(1)(2)(3)と上位を優先とする。

### (1) 大規模大会等

- 日本野球機構に所属する球団の 1 軍または 2 軍公式戦、オープン戦
- BC リーグ公式戦、オープン戦、交流戦
- コンサート等 1 万人以上の集客が見込める文化イベント

### (2) 中規模大会（野球、ソフトボール）

- 全国大会本大会
  - 全国大会に直結する新潟県予選
  - 地区大会（北信越、中部、関東、東北等）の新潟県開催及び新潟県代表を決める大会
- ※ なお、これに該当する大会においても規模等により小規模大会とする場合がある

### (3) 小規模大会（野球、ソフトボール）

- 上越、中越、下越地域等の地区大会
  - 市町村単位の大会
  - 団体、企業等の大会
  - 上記以外の大会、イベント（〇〇地区大会、学校行事、大会開会式等）
- ※ なお、小規模大会においても規模等により中規模大会とする場合がある

## 3. 利用調整日程

### (1) 事前受付公募

- 公募期間 10 月上旬～10 月中旬
- 告知方法 ハードオフ エコスタジアム新潟 HP 等
- 必要書類 ① 「大会・イベント等事前受付申請書」  
② 開催大会の要綱（新規大会等は規模が分かる概要でも可）

### (2) 日程調整

- 調整期間 11 月上旬～11 月下旬
- 調整方法 野球場公園事務所長は、前項 2 で定めた優先順位に基づき利用調整を

図る

- 調整結果 12月上旬を目途に「内定通知書」を申請者へ送付
- (3) 最終調整
- 期日 1月下旬～2月上旬
  - 調整方法 「利用調整会議」を開催し最終調整結果等を確認及び決定をする
  - 調整結果 エコスタ HP 内「スケジュール」にて公表
- (4) その他一般利用 (大会・イベント利用)
- 公募期間 事前受付分の最終調整終了後より、随時受付
  - 告知方法 エコスタ HP にて年間スケジュールならびに随時受付の旨を案内
  - 調整方法 ① 概要を添付の上、開催希望日を申請  
② 内容を精査し、調整・決定
- ※ ただし一般利用（通常利用）同等の内容の場合は、調整を行わず、あくまで一般利用（通常利用）として取り扱いを行う。

#### 4. 禁止事項等

申請ならびに調整は、開催を希望する大会・イベントについて行うものであり、主催団体の利用を確保するものではない。よって、申請者は以下の点に注意し申請を行うこと。

- (1) 権利譲渡の禁止  
申請を行った団体以外への球場利用権利の「譲渡・転貸」は認めない。
- (2) 申請内容と異なる利用の禁止  
申請内容に偽りがあるため、申請内容と実際の利用内容が異なる大会・イベントは認めない。

#### 5. その他

- (1) 予備日  
予備日は大規模、中規模の大会で最小限の日数を認める。
- (2) 権利の消失等  
利用予定日の30日前までに「有料公園施設使用許可申請書」を提出すること。提出がない場合はキャンセルとみなし、権利を無効とする。
- (3) 一般利用への配慮  
野球場の一般利用者への門戸を開くため、野球場公園事務局長は4月～11月の各月で土曜日、日曜日、祝日の利用日を原則として2日以上、確保するようにする。
- (4) ネーミングライツスポンサーの使用  
ネーミングライツスポンサーに付与された球場使用に関する権利行使に、可能な限り配慮するものとする。
- (5) 本規定の変更  
本規定はあくまで平成26年度のグラウンド利用において定めるものであり、次年度以降については、実際の利用状況を踏まえ変更する場合がある。また、変更があった場合については、HPなどを通じ、広く告知するものとする。