

空家の適正管理は所有者等の責務です。

空家は所有者や管理者等の責任において、適切に管理をしていただくものです。

空家の倒壊や落下物等により、通行人がけがをした場合は、所有者や管理者等は損害賠償などの管理責任を問われる場合があります。

また、空家を含めお隣同士の問題は、民法上の問題となってしまうため、当事者間で解決していただくことが原則となります。

劣化・老朽化

使いたい、売りたいと思った時には、住めなくなっていることもあります。

不動産価値の下落

老朽化に伴い、価値が下がっていく可能性もあります。



周辺への迷惑

人やモノに被害を与えた場合、損害賠償が発生することもあります。

相談される前にご確認ください。

よくある相談

Q 「空家が倒壊しそう」「外壁が落下してきている」など、建物周辺へ被害が及ぶ可能性があるので市で対応して欲しい。

A 危険な空家については住宅政策課へ相談ください。

佐世保市においては、そのまま放置すれば倒壊等著しく保安上危険な状態にある「管理不全空家等」や「特定空家等」については、空家等対策の推進に関する特別措置法（以下、法律）に基づき、所有者等の調査を行い、適正管理のお願いを行っております。

通常、法律に即した「お願い」となるため「強制力」はありません。倒壊等の著しい危険があり不特定多数への被害が想定されるものについては、勧告や命令、行政代執行といった措置を行う場合があります。

Q 隣の空家の樹木が繁茂して越境している。市から所有者に剪定をお願いして欲しい。

A 樹木の越境に関しては、相隣間の問題となります。（ただし、不特定多数の方が利用する通りで、通行が出来ないなど妨げになる場合は、町内会等の自治組織を通じて住宅政策課へご連絡ください。）

民法第233条第1項では「隣地の竹木の枝が境界線を越える時は、その竹木の所有者にその枝を切除させることができる。」と規定されていますので、所有者等との話し合いで解決していただくこととなります。

また、令和5年4月1日より、以下のいずれかの場合において、土地の所有者は隣地の越境した竹木の枝を切り取ることができるようになりました。

（民法第233条第3項）

- 一 竹木の所有者に枝を切除するよう催告したにもかかわらず、竹木の所有者が相当の期間内に切除しないとき。
- 二 竹木の所有者を知ることができず、又はその所在を知ることができないとき。
- 三 急迫の事情があるとき。

Q 相隣間の問題についての相談はどこにすればよいのですか。

A 民事上の問題になりますので、弁護士等に相談する方法が考えられます。空家の所有者等に対して、自宅等が現に侵害を受けている場合は「妨害排除請求」、侵害を受ける可能性がある場合には「妨害予防請求」が可能となります。

Q 空家の所有者を教えてもらえないですか。

A 管理不全空家等や特定空家等については、法律に基づく所有者調査を行っていますが、その調査した情報については限られた目的以外には利用できないため、第三者へお伝えすることができません。

Q 空家の所有者を調べるにはどのようにすればよいのですか。

A 法務局において登記簿を閲覧（有料）することで、どなたでも所有者調査が可能です。登記簿には所有者の住所と名前が記載されています。また、「近隣への聞き取り」や「空家のポストにメモを残す」なども有効な手段です。

Q 登記簿記載の所有者情報が古くて所有者が分からなかった場合はどうすればいいのですか。

A 司法書士等の専門家にご相談ください。

佐世保市の各種相談窓口は以下のとおりです。

- ・ 相続・登記・成年後見に関すること（長崎県司法書士会）
- ・ 相続人調査・その他の法律相談を含む場合（長崎県弁護士会 佐世保支部）

正しく管理しましょう

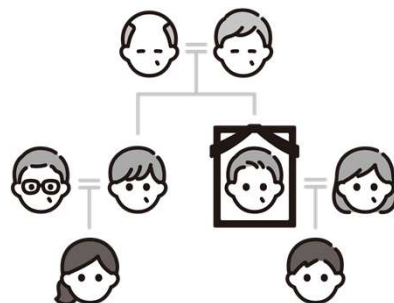
相続登記の申請の義務化

ご存知ですか？

令和6年4月1日から相続登記の申請が義務化されました。相続により不動産の所有権を取得したことを知った日から3年以内に相続登記をしない場合、過料が課せられることがあります。



法務省HP



管理・解体

将来、家をどなたが管理するか、ご家族とお話をされていますか？

もし、使用する予定がないのであれば、正しく管理するか、解体することも考えられます。

危険となった空き家を解体する際は、補助金を受けられる場合もございますので住宅政策課へお問い合わせください。



佐世保市HP
「解体補助金」



相談窓口

市では協定を結んでいる団体を紹介することができます。例えば、空き家の売買、相続、リフォーム、解体などのご相談について、各専門の窓口をご案内いたします。



佐世保市HP
「相談窓口」



発行：住宅政策課
☎0956-37-6117