

川越市発注工事におけるスライド条項の運用について

スライド条項とは

川越市建設工事標準請負契約約款第26条に定められた「賃金又は物価の変動に基づく請負代金額の変更」についての規定です。工事の請負契約締結後に賃金水準や物価水準の変動により請負代金額が著しく不適當となった場合に、請負代金額の変更を請求することができます。

スライド条項の種類

- ・ 全体スライド（第26条第1項～第4項）
契約締結日から1年を経過した後に賃金水準や物価水準が変動した場合
- ・ 単品スライド（第26条第5項）
特定の工事材料の価格に著しい変動が生じた場合
- ・ インフレスライド（第26条第6項）
急激なインフレ又はデフレが生じ、短期的かつ急激に賃金水準又は物価水準が変動した場合

上記の場合、スライド条項の適用により、請負代金額の変更ができる可能性があります。

ご相談は、下記の相談窓口をご利用ください。



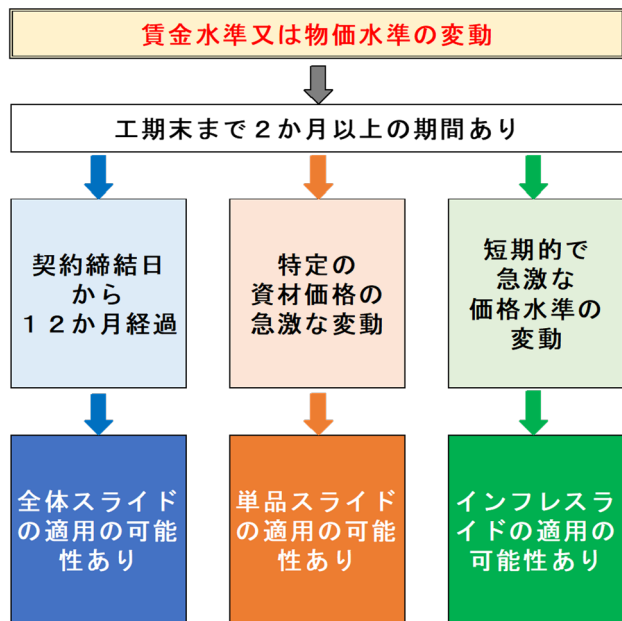
川越市マスコットキャラクター ときも

相談窓口

- | | |
|--------------------|--------------------|
| ・ 受注工事のスライド額協議について | 各工事発注課所室 |
| ・ スライド条項の概要について | 契約課工事担当 |
| | 電話番号: 049-224-5632 |

スライド条項の概要とスライド額の算出方法について

スライド条項の分類イメージ（※）



※ 上図の分類は、スライド条項の分類に係る概略です。
各スライド条項の詳細は、運用基準等をご確認ください。

全体スライド（第26条第1項～第4項）

対象（A）	対象外
- 基準日（※1）以降に施工する部分 - 基準日以降に購入する工事材料	- 基準日時点で施工済み部分 - 基準日時点で現場搬入済み工事材料 発注者が出来高数量を確認します。

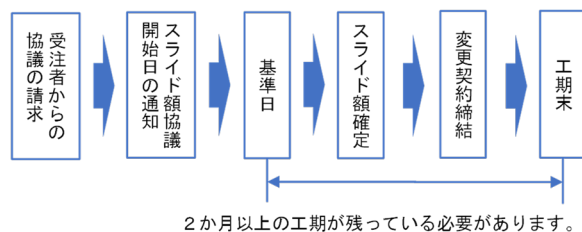
※1 基準日：受注者がスライド協議を請求した日を基本とします。

$$\text{スライド額（変更額）} = A \text{ の変動額} - A \text{ の契約日時点の工事金額} \times 1.5\% \quad (\text{※2}) \quad (\text{※3})$$

※2 変動額：基準日時点の工事金額－契約日時点の工事金額

※3 工事金額：発注者の積算による工事価格×落札率

手続の流れ（概要）



- インフレスライド、単品スライドとの併用も可能です。
- 全体スライド適用後に賃金水準が変更された場合は、再度請求することができます。

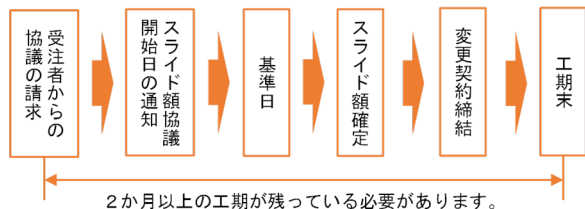
単品スライド（第26条第5項）

対象（A）	対象外（B）
変動額が対象工事費の1%を超える工事材料価格 (対象工事費＝請負代金額－B)	- 部分払完了部分（※1） - 部分引渡し完了部分

※1 部分払検査請求時にその部分について単品スライド条項の適用対象とすることを要請し、部分払検査結果通知に適用対象と記載があった場合は、対象とすることができます。

$$\text{スライド額（変更額）} = A \text{ の変動額} - \text{対象工事費} \times 1\%$$

手続の流れ（概要）



- 工事材料は、鋼材、燃料油、その他材料ごとに対象工事費の1%を超えるかどうかを判定してください。
- その他材料の分類については工事発注課所室に相談してください。
- 対象となる工事材料の購入時期や購入価格を証明する書類（納品書、請求書など）を提出する必要があります。

インフレスライド（第26条第6項）

対象（A）	対象外
- 基準日（※1）以降に施工する部分 - 基準日以降に購入する工事材料	- 基準日時点で施工済み部分 - 基準日時点で現場搬入済み工事材料 発注者が出来高数量を確認します。

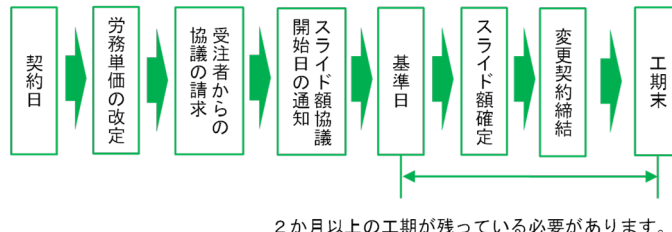
※1 基準日：受注者がスライド協議を請求した日を基本とします。

$$\text{スライド額（変更額）} = A \text{ の変動額} - A \text{ の契約日時点の工事金額} \times 1\% \quad (\text{※2}) \quad (\text{※3})$$

※2 変動額：基準日時点の工事金額－契約日時点の工事金額

※3 工事金額：発注者の積算による工事価格×落札率

手続の流れ（概要）



- 協議の請求は、埼玉県土木工事設計単価表等の労務単価の改定の日以降に行うことができます。
- 全体スライド、単品スライドとの併用も可能です。
- インフレスライド適用後に賃金水準が変更された場合は、再度請求することができます。

詳細については、川越市公式ホームページでもご確認いただけます。

川越市 スライド条項 で 検索