

週休2日の積算方法について
（「港湾請負工事積算基準」「漁港漁場関係工事積算基準」の場合）

○労務費

- ・ 労務単価（夜間、時間外等の補正後）【整数1位を四捨五入】
＝ 労務単価 × 夜間及び時間外等による補正係数
- ・ 労務単価（週休2日の補正後）【整数1位を四捨五入】
＝ 労務単価（夜間、時間外等の補正後） × 週休2日補正係数

○機械経費（賃料）

- 機械賃料（週休2日の補正後）【円未満切捨】
＝ 機械賃料* × 週休2日補正係数
- ※機械賃料は、「岡山県公共工事建設資材等単価決定要領」に基づき決定した単価

○共通仮設費率

- ・ 共通仮設費率（補正前）【小数第3位四捨五入2位止め】
$$K_r = a \cdot P^b$$

K_r : 共通仮設費率 (%)
 P : 共通仮設費対象額 a 、 b : 工種毎に決まる係数
- ・ 共通仮設費率（海上輸送、施工地域・工事場所補正後）【小数第3位四捨五入2位止め】
＝ 共通仮設費率（補正前） × 海上輸送補正係数 + 施工地域・工事場所補正值
- ・ 共通仮設費率（週休2日の補正後）【小数第3位四捨五入2位止め】
＝ 共通仮設費率（海上輸送、施工地域・工事場所補正後） × 週休2日補正係数

○現場管理費率

- ・ 現場管理費率（補正前）【小数第3位四捨五入2位止め】
$$J_o = a \cdot N p^b$$

J_o : 現場管理費率 (%)
 $N p$: 純工事費 a 、 b : 工種毎に決まる係数
- ・ 現場管理費率（施工時期等補正後）【小数第3位四捨五入2位止め】
＝ 現場管理費率（補正前） + 施工時期・工事期間等補正值 + 施工地域・工事場所補正值
- ・ 現場管理費率（週休2日の補正後）【小数第3位四捨五入2位止め】
＝ 現場管理費率（施工時期等補正後） × 週休2日補正係数

○市場単価

- ・ 市場単価（週休2日の補正後）【円未満切捨】
＝ 市場単価（基準額） × 週休2日補正係数
 - ・ 市場単価（施工規模等の補正後）【円未満切捨】
＝ 市場単価（週休2日の補正後） × 施工規模等の補正係数
- ※市場単価は、週休2日の補正【円未満切捨】→施工規模等の補正【円未満切捨】の順に補正する。
- ※単位換算（t→kg）を行う場合は、全ての補正を行った後に行う。【円未満切捨】

週休2日（4週8休以上）の補正係数について
（受注者希望型、発注者指定型 共通）

○ 労務単価等の補正一覧

「港湾請負工事積算基準」「漁港漁場関係工事積算基準」の場合

	労務費	機械経費（賃料）	共通仮設費率	現場管理費率
4週8休以上 （※1）	1.05（※2）	1.04	1.02	1.03
工場製作など製作原価に係る部分については、対象外				

※1 各単位期間内（4週間）で8日以上の日が必要。なお、期間内に祝日、夏季休暇及び年末年始休暇が含まれる場合は、これらの日数を加えた日数の休日が必要。

※2 「公共工事設計労務単価」を対象とする。

○ 市場単価などの取扱い

工種ごとに以下の補正係数を適用

	市場単価補正係数		市場単価補正係数
1 底面工	1.04	17 車止撤去	1.05
2 マット工(アスファルトマット設置・ゴム系マット設置)	1.01	18 電気防食取付	1.05
3 支保工	1.05	19 防砂目地板取付工(陸上施工)	1.05
4 足場工	1.03	20 防砂目地板取付工(水中施工)	1.04
5 鉄筋工	1.05	21 吸出し防止工(陸上施工・海上施工)	1.04
6 吊鉄筋工	1.05	22 港湾構造物塗装工(係船柱・車止・縁金物)	1.04
7 型枠工	1.04	23 ペトロラム被覆	1.05
8 コンクリート打設工(ポンプ車打設)	1.05	24 現場鋼材溶接・切断工(陸上施工・海上施工)	1.05
9 コンクリート打設工(ポンプ車打設以外)	1.05	25 現場鋼材溶接・切断工(水中施工)	1.05
9 止水板工	1.05	26 かき落とし工	1.05
10 上蓋工	1.05	27 汚濁防止膜設置・撤去・移設	1.04
11 伸縮目地工	1.03	28 汚濁防止枠設置・撤去	1.03
12 係船柱取付	1.05	29 灯浮標設置・撤去	1.04
13 防舷材取付	1.05	30 汚濁防止膜保守管理(海上目視点検作業船あり・水中目視点検)	1.01
14 車止・縁金物取付	1.05	30 汚濁防止膜保守管理(海上目視点検作業船なし)	1.05
15 係船柱撤去	1.05	31 異形ブロック製作 型枠工	1.05
16 防舷材撤去	1.05	31 異形ブロック製作 コンクリート打設工	1.05

○ その他

積算基準が異なる工種区分を有する工事は、主たる工種における補正係数を適用