

平沼(安達ヶ原)ハザードマップ

目につく場所に掲示して下さい

このマップは、平沼(安達ヶ原)が地震等の原因により満水状態で決壊した場合、想定される浸水区域・浸水深、氾濫流の到達時間、避難所等を示したものです。

このマップをもとに、日頃から避難所・避難路や近くの高台への経路を確認しておくとともに、万が一の際には早めの避難を心がけましょう。

いざというときは

- ・避難は可能な限り浸水が始まる前に
- ・動きやすい服装で、持ち出し品は最小限に
- ・必ず徒歩で！足下に注意して避難
- ・ため池近隣にお住まいの方は、速やかに高台へ避難
- ・ため池から離れた場所にお住まいの方は、建物の2階などに避難し、水が引いたら避難所へ避難

※実際に避難所へ避難する際は、市から発信される避難所開設情報にご留意ください。



凡例

- | | | | | | |
|--|----------------|--|----------|--|--------|
| | ため池 | | 指定避難所 | | 避難方向 |
| | 浸水深 | | 氾濫流の到達時間 | | 決壊5分後 |
| | 0.5m未満の区域 | | | | 決壊10分後 |
| | 0.5m~1.0m未満の区域 | | | | 決壊15分後 |
| | 1.0m~1.5m未満の区域 | | | | 決壊20分後 |
| | 1.5m~2.0m未満の区域 | | | | 決壊30分後 |
| | 2.0m~3.0m未満の区域 | | | | 決壊60分後 |
| | 3.0m以上の区域 | | | | |

平沼（安達ヶ原）ハザードマップの見方・使い方

■ハザードマップの作成の目的

平沼（安達ヶ原）ハザードマップには、地震等の原因によりため池が満水状態で決壊した場合に想定される浸水区域・浸水深、氾濫流のシミュレーション結果を記載しました。このマップをもとに、住民のみなさまに日頃からの避難所等を確認していただき、防災意識の向上につなげてください。

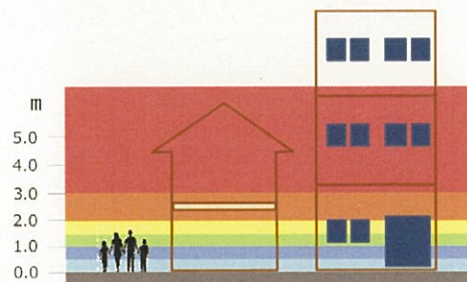
■ハザードマップの作成条件

平沼（安達ヶ原）が満水の状態で決壊し、貯水が全て下流に流れ出す状況を想定した浸水シミュレーションの結果を記載しました。実際のため池の水位の状況、気象状況、決壊の状況によってはこのマップの浸水状況と異なる場合もあります。



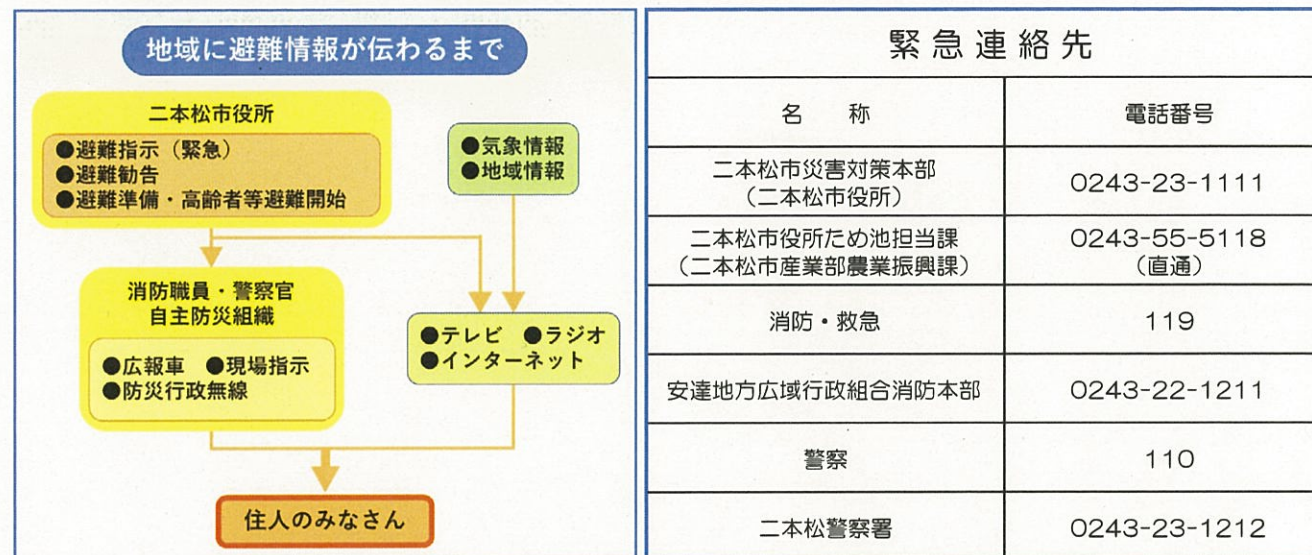
■ハザードマップに載せる情報

- ①場所ごとの浸水する深さ
場所ごとの浸水する深さを色分けして地図上に表示しました。
- ②到達時間
ため池の水が到達するまでの時間を表示しました。
- ③避難場所
付近に指定避難所がある場合は、場所を地図上に表示しました。
なお、一刻も早い避難が必要な事態になったときは、表示されている避難場所によらず、近くの高台へ避難してください。
- ④いざというときの心構え
いざというときの避難に備えて、日常から心がけておく事柄を記載しました。



■そうってからでは遅い！早めの避難

浸水が始まってから行動したのでは、手遅れになる可能性があります。あらかじめ、このハザードマップで水がせまりくる状況を学び、万が一の事態が発生した場合の早めの判断、速やかな行動につなげてください。



※実際に避難所へ避難する際は、市から発信される避難所開設情報にご留意ください。

■地図を見るうえでのポイント

- ・地図の凡例を参考に、どこにどのような浸水が想定されているか確認しましょう。
(浸水想定区域では、水だけでなく、土砂や流木、地図上にある様々なものが押し流されてくる可能性があります)
- ・災害の状況によっては、避難所へ向かうことが危険な場合があるので注意しましょう。
- ・地図を片手に自分の家から避難所まで歩き、実際の距離感や、災害時に危険そうな箇所（地震時に崩れそうなブロック塀、大雨時に溺れそうな深みのあるところ）や、逃げ込める高台などをあらかじめ確認しておきましょう。

本マップについては、以下のデータ群を加工した上で作成しています。

- ・地理院地図および基盤地図情報（国土地理院）
- ・国土数値情報 土地利用細分メッシュ第2.6版（国土交通省）（<https://nlftp.mlit.go.jp/ksj/gml/datalist/KsjTmplt-L03-b.html>）
- ・国土数値情報 土砂災害危険箇所第2.0版（国土交通省）（<https://nlftp.mlit.go.jp/ksj/gml/datalist/KsjTmplt-A26.html>）
- ・国土数値情報 土砂災害警戒区域第1.3版（国土交通省）（https://nlftp.mlit.go.jp/ksj/gml/datalist/KsjTmplt-A33-v1_3.html）