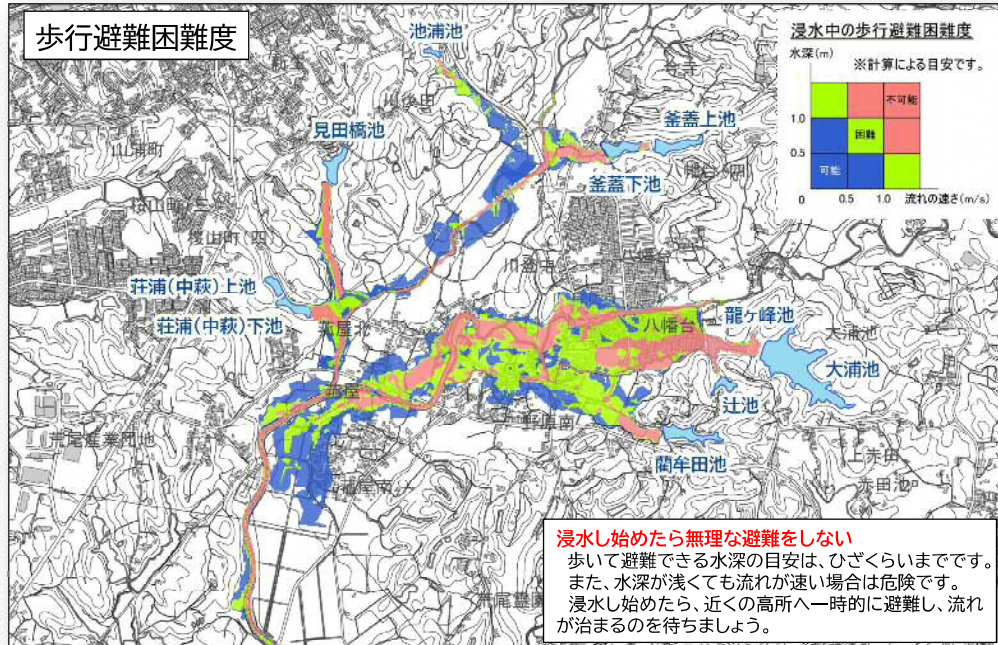


□ 水深が浅い場合でも水の流れが速いと危険です！



□ 避難に備え早めの情報収集を行いましょ。

荒尾市ホームページ

荒尾市

検索

<https://www.city.arao.lg.jp/>

防災情報くまもと

防災情報くまもと

検索

<https://portal.bousai.pref.kumamoto.jp/>

気象庁ホームページ

気象庁

検索

<https://www.jma.go.jp/>

荒尾市防災アプリ

iOS

Android

□ いざというときの連絡先

◆ 行政機関

機関名	電話番号
荒尾市役所	0968-63-1111 (代表)
警察署	110
消防署	119

◆ 家族や親せき、知人など

氏名	電話番号

【お問い合わせ先】

荒尾市役所 TEL 0968-63-1454(農林水産課) 〒864-8686 熊本県荒尾市宮内出目390番地

荒尾市ため池ハザードマップ

(龍ヶ峰池ほか9池)

作成:令和4年3月

この「ため池ハザードマップ」は、龍ヶ峰池、辻池、蘭牟田池、大浦池、見田橋池、庄浦(中秋)上池、庄浦(中秋)下池、池浦池、釜蓋上池、釜蓋下池が同時に決壊した場合に想定される浸水区域や水深、および避難に役立つ情報をとりまとめたものです。ため池が決壊するおそれのある場合または決壊した場合に、迅速かつ安全に避難するために役立ててください。



ため池災害は次の特徴があります。

- 地震時は決壊の予兆がわからない場合があります。
- 決壊すると大量の水が短時間で押し寄せる可能性があります。
- ため池の下流では大きな被害になることもあります。

【龍ヶ峰池ほか9池の現状】
この10池は、農業用水を確保することを目的として築造されました。現在ではその豊富な貯水量と自然環境によって、利水はもとより動植物の生息・生育環境として貴重な役割も担っています。しかし、施設の耐用能力を超える大雨や大規模な地震が発生した場合、堤防が損傷を受け決壊に至る可能性もあります。

□ ため池ハザードマップの活用方法 (急な事態へ備えましょう)

【1】想定される浸水区域や深さなどをチェックしましょう。

- ・危険度やはん濫水の到達時間に応じた避難を考えましょう。
- ・災害時の様々な事態をイメージしましょう。

【4】日頃から家族や地域で話し合いましょ。

- ・災害時に協力し合えるよう、日頃から家族や地域で役割などを話し合いましょ。
- ・避難の際に支援が必要な要援護者への情報伝達や補助内容を決めておしましょ。

【2】避難場所を決めておしましょ。

- ・危険度やはん濫水の到達時間より、どこへ避難するかを決めておしましょ。
- ・浸水深が3mを超える区域は、緊急避難できる身近な場所も探しておしましょ。
- ・家族の連絡先を確認しておしましょ。

【5】防災情報の入手先を確認しておしましょ。

- ・ため池の堤防が被災すると、短時間で決壊に至る可能性がありますので、日頃から防災情報がどこで入手できるかを確認しておしましょ。

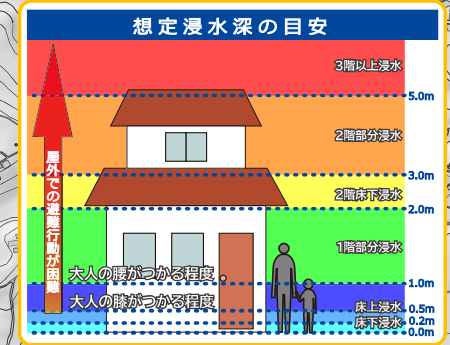
【3】避難場所までの避難経路を考えましょ。

- ・避難場所まで実際に歩いて、移動時間を確認しておしましょ。
- ・避難途中で浸水した場合に緊急避難できる場所を探しておしましょ。

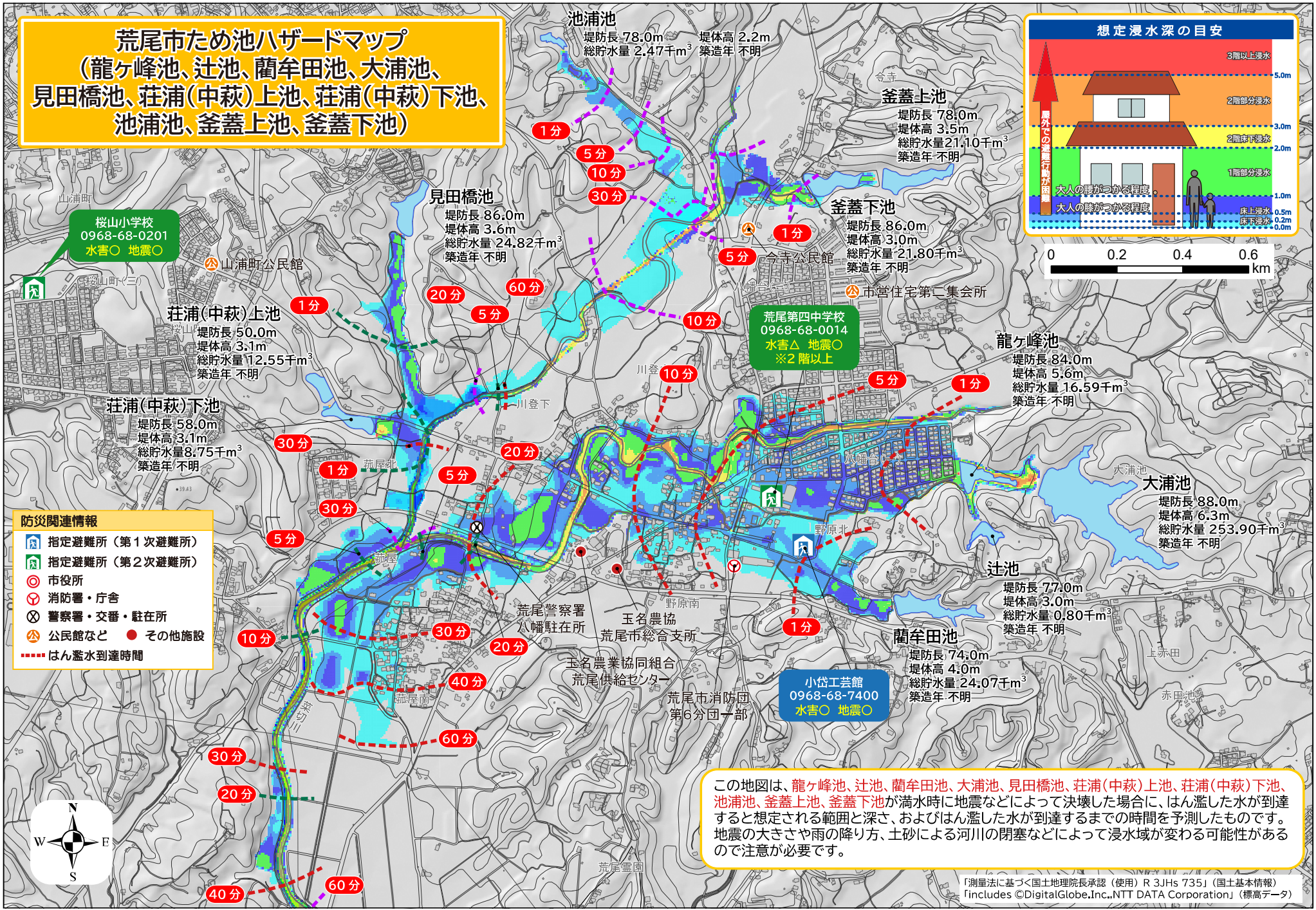
【6】市が公表している他のハザードマップもご覧ください。

- ・荒尾市防災ハザードマップには、大雨に伴う河川のはん濫や土砂災害、その避難に関する情報を記載しています。このマップと併せて活用し、急な事態へ備えましょ。

荒尾市ため池ハザードマップ (龍ヶ峰池、辻池、蘭牟田池、大浦池、 見田橋池、荘浦(中秋)上池、荘浦(中秋)下池、 池浦池、釜蓋上池、釜蓋下池)



- ### 防災関連情報
- 指定避難所 (第1次避難所)
 - 指定避難所 (第2次避難所)
 - 市役所
 - 消防署・庁舎
 - 警察署・交番・駐在所
 - 公民館など ● その他施設
 - はん濫水到達時間



この地図は、龍ヶ峰池、辻池、蘭牟田池、大浦池、見田橋池、荘浦(中秋)上池、荘浦(中秋)下池、池浦池、釜蓋上池、釜蓋下池が満水時に地震などによって決壊した場合に、はん濫した水が到達すると想定される範囲と深さ、およびはん濫した水が到達するまでの時間を予測したものです。地震の大きさや雨の降り方、土砂による河川の閉塞などによって浸水域が変わる可能性がありますので注意が必要です。



「測量法に基づく国土地理院長承認 (使用) R 3JHs 735J (国土基本情報)
「includes ©DigitalGlobe, Inc., NTT DATA Corporation」 (標高データ)