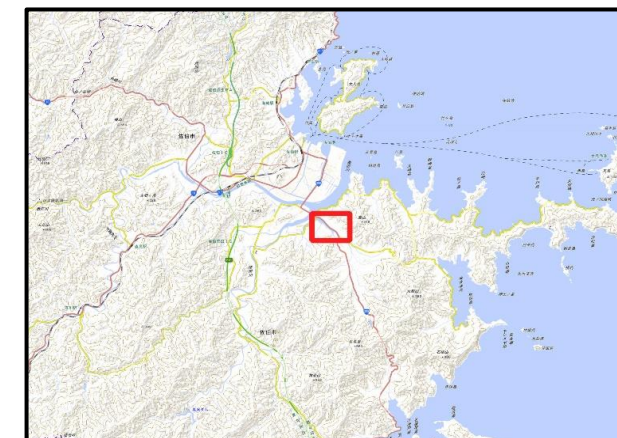
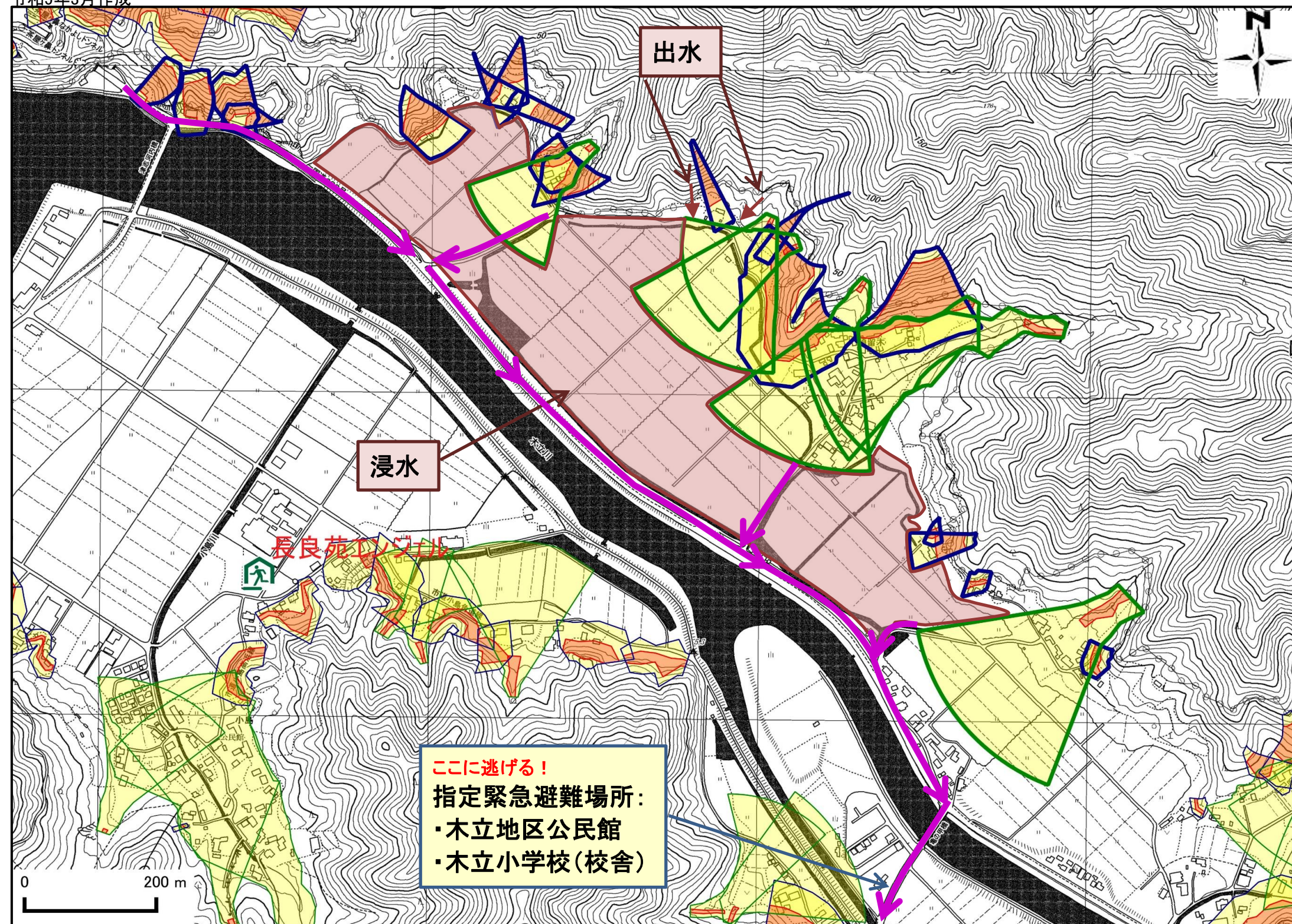


令和5年3月作成



位置図(広域)

項目	記号
土砂災害警戒区域(土石流)	
土砂災害警戒区域(急傾斜)	
土砂災害警戒区域(地すべり)	
土砂災害特別警戒区域	
指定緊急避難場所	
緊急避難	
危険が想定される区域	
主要な避難路	
注意事項	
避難場所の説明	

この地図は、大分県森林資源情報データ(ダウンロード)から作成したものである。(測量法に基づく国土地理院長承認(使用)R2KUs3)」

- 黄色でぬりつぶされた範囲(土砂災害警戒区域)は、「土砂災害が発生した場合、住民の生命又は身体に危害が生じるおそれのある区域」です。
- 赤色で囲まれた範囲(土砂災害特別警戒区域)は、「土砂災害が発生した場合、建築物に損壊が生じ、住民の生命又は身体に著しい危害が生じるおそれのある区域」です。
- ・土砂災害警戒区域等にお住まいの方は、大雨のときには警戒避難が必要となりますので、注意してください。
 - ・また、土砂災害警戒区域以外の箇所でも土砂災害の発生する可能性がありますので、自分の住んでいる家の周辺の斜面や溪流、避難場所などをよく確認しましょう。

大分県土砂災害警戒区域等情報
(インターネット提供システム)
https://sabo-oita.jp/dosya_map/

土砂災害に備えて

大雨の時など避難の際に必要となりますので、家族全員がわかる場所に貼っておきましょう。

日頃からの確認



雨が強くなってきたら



前兆現象を見たら



避難のときは



①土砂災害警戒区域や避難場所等
を確認しておきましょう！

②テレビやラジオ、インターネット等で
気象情報を確認しましょう。

③直ちに市役所に連絡しましょう！

種類	前兆現象	
土石流		○急に川の流れが濁り流木が混ざっている。
		○山鳴りがする。
		○雨が降り続けているのに川の水位が下がる。
がけ崩れ		○がけに割れ目が見える。 ○がけから水がわき出ている。 ○がけから小石がぱらぱらと落ちてくる。

④避難情報が出たら、内容を確認して適切な
避難行動を取りましょう！ ※右上「避難情報」参照

⑤避難の際はこんなことに気をつけましょう！

- ・溪流から直角方向に避難し、できるだけ溪流から離れましょう。
- ・避難場所へ避難する際は、他の土砂災害危険箇所や浸水想定区域を避けた避難経路を選択しましょう。

危険を感じたら、早めの避難を行ってください！

～雨の強さと災害の発生状況～

1時間雨量	人が受けるイメージ	発生状況
10～20ミリ	ザーザー降る	長く続くときは注意が必要。
20～30ミリ	どしゃ降り	側溝や下水、小さな川があふれ、小規模のがけ崩れが始まる。
30～50ミリ	バケツをひっくり返したように降る	山崩れ、がけ崩れが起きやすくなり、危険地帯では避難の準備が必要。
50～80ミリ	滝のように降る	土石流が起こりやすい。多くの災害が発生する。
80ミリ以上	息苦しくなるような圧迫感がある。恐怖を感じる	雨による大規模な災害の発生するおそれ強く、厳重な警戒が必要。

○【警戒レベル3】高齢者等避難が出たら

避難するのに時間がかかる高齢者などの要配慮者やその支援者は危険な場所から避難してください。高齢者等以外の人も必要に応じて普段の行動を見合わせ始めたり、避難の準備をしたり、危険を感じたら自主的に避難してください。

○【警戒レベル4】避難指示が出たら

計画された避難所等への避難行動に移るとともに、避難所等への避難が困難な場合は周囲の建物より比較的高い建物（鉄筋コンクリート等の堅固な建物）の2階以上（斜面と反対側の部屋）に避難するなど、危険な場所から避難してください。

避難情報

前兆現象発見!!

避難

ここに逃げる！
指定緊急避難場所

木立地区公民館

木立小学校(校舎)

通報

通報先

佐伯市役所 防災危機管理課
電話：0972-22-4567

佐伯警察署
電話：0972-22-2131(110)

佐伯市消防本部
電話：0972-22-3301(119)

さいき防災メールに登録しませんか
佐伯市の防災情報を携帯電話やパソコンで受信できます。

1. 携帯電話またはパソコンから
bousai.saiki-city@raidenn.ktaiwork.jp
に空メールを送信します。
2. 仮登録完了のメールが届きます。
3. 画面の指示に従い本登録を行います。
※右のQRコードからも登録できます。



佐伯市防災・行政ラジオをご利用ください
佐伯市からの緊急放送やお知らせ等を自動
で受信し放送します。また、普通のラジオとし
ても利用できます。

希望する場合は、市役所
もしくは各振興局にて申請
手続きをお願いします。

