

番匠川水系中野河内川 洪水浸水想定区域図(想定最大規模)

1 説明文

(1) この洪水浸水想定区域図は、2(5)の県管理区間について、水防法の規定により指定された想定し得る最大規模の降雨による洪水浸水想定区域、浸水した場合に想定される水深を表示した図面です。

(2) この洪水浸水想定区域図は、作成時点の地形地物の状況等を勘案して、2(5)が氾濫した場合に想定される浸水の状況をシミュレーションにより予測したものです。

(3) なお、このシミュレーションの実施にあたっては、河川堤防の決壊による氾濫範囲の拡大、シミュレーションの前提となる降雨を越える規模の降雨による氾濫、2(5)以外の河川の氾濫、内水による氾濫等を考慮していませんので、この洪水浸水想定区域図に表示されていない区域においても浸水が発生する場合があります。

2 基本事項等

(1) 作成主体 大分県

(2) 指定年月日 令和8年1月20日

(3) 告示番号 大分県告示第32号

(4) 指定の根拠法令 水防法(昭和24年法律第193号)第14条第2項第3号

(5) 対象となる河川 実施区間 番匠川水系中野河内川

(6) 前提となる降雨 流域全体に12時間の総雨量629mmの降雨がある場合

(7) 関係市町村 佐伯市

3 その他計算条件等

(1) この図は、「小規模河川の洪水浸水想定区域図作成の手引き」(令和5年7月：国土交通省水管理・国土保全局、国土技術政策総合研究所)に基づいて越水又は溢水した場合の氾濫により浸水が想定される範囲、氾濫した場合に想定される浸水深を表示した図面です。

(2) 河道と氾濫区域を一体として5mメッシュに分割し、メッシュごとに浸水深を計算しています。

(3) 計算メッシュの地盤高は基盤地図情報(数値標高モデル)の平均地盤高を使用しています。このため、氾濫した場合に推定される水深が実際の浸水深と異なる場合があります。

凡 例

浸水した場合に想定される水深(ランク別)

0.5m未満の区域

0.5~3.0m未満の区域

3.0~5.0m未満の区域

5.0~10.0m未満の区域

10.0~20.0m未満の区域

20.0m以上の区域

氾濫シミュレーション区間

市町村界

0 200 400 600 800 1,000 km

1:3000

測量法に基づく国土地理院長承認(使用) R7 JHs 290

1. 説明文

(1) この洪水浸水想定区域図は、2(5)の県管理区間について、水防法の規定により指定された想定し得る最大規模の降雨による洪水浸水想定区域、浸水した場合に想定される水深を表示した図面です。

(2) この洪水浸水想定区域図は、作成時点の地形地物の状況等を勘案して、2(5)が氾濫した場合に想定される浸水の状況をシミュレーションにより予測したものです。

(3) なお、このシミュレーションの実施にあたっては、河川堤防の決壊による氾濫範囲の拡大、シミュレーションの前提となる降雨を越える規模の降雨による氾濫、2(5)以外の河川の氾濫、内水による氾濫等を考慮していませんので、この洪水浸水想定区域図に表示されていない区域においても浸水が発生する場合があります。

2. 基本事項等

(1) 作成主体	大分県
(2) 指定年月日	令和8年1月20日
(3) 告示番号	大分県告示第32号
(4) 指定の根拠法令	水防法(昭和24年法律第193号)第14条第2項第3号
(5) 対象となる河川	番匠川水系中野河内川
実施区間	県管理区間
(6) 前提となる降雨	流域全体に12時間の総雨量629mmの降雨がある場合
(7) 関係市町村	佐伯市

3. その他計算条件等

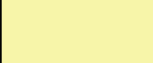
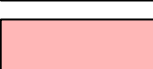
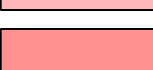
(1) この図は、「小規模河川の洪水浸水想定区域図作成の手引き」(令和5年7月：国土交通省水管理・国土保全局、国土技術政策総合研究所)に基づいて越水又は溢水した場合の氾濫により浸水が想定される範囲、氾濫した場合に想定される浸水深を表示した図面です。

(2) 河道と氾濫区域を一体として5mメッシュに分割し、メッシュごとに浸水深を計算しています。

(3) 計算メッシュの地盤高は基盤地図情報(数値標高モデル)の平均地盤高を使用しています。このため、氾濫した場合に推定される水深が実際の浸水深と異なる場合があります。

凡 例

浸水した場合に想定される水深
(ランク別)

	0.5m未満の区域
	0.5～3.0m未満の区域
	3.0～5.0m未満の区域
	5.0～10.0m未満の区域
	10.0～20.0m未満の区域
	20.0m以上の区域

 氾濫シミュレーション区間

 市町村界

測量法に基づく国土地理院長承認（使用）R7 JHs 290