

水害・土砂災害の防災情報の伝え方が変わります ☎危機管理室 ☎(32)6280

平成30年7月に発生した西日本豪雨では、自治体などからさまざまな防災情報が発信されていたにもかかわらず、多様かつ難解であるため多くの住民が活用できない状況でした。こうした状況を踏まえ、内閣府作成の「避難勧告等に関するガイドライン」が改定され、新たに**警戒レベル**を用いた避難情報が発令されることになりました

今後は、災害発生の可能性が生じた場合、警戒レベルを用いた避難情報が発令されますので、テレビやラジオ、携帯電話などから早めに避難情報を収集するとともに、自分の目と耳で確かめた状況を基に避難の判断とタイミングを決めましょう

※警戒レベルは、洪水、土砂災害、高潮、内水氾濫に用いられます（津波は対象外）

※警戒レベルは、1～5の順番で発表されるとは限りません。状況が急変することもあります

警戒レベル	住民がとるべき行動	避難情報等	防災気象情報	住民等が自主的に行動するための参考情報
警戒レベル5	既に災害が発生している状況です 命を守るための最善の行動をとりましょう	※1 災害発生情報 (市が発令)	警戒レベル5相当情報	氾濫発生情報 大雨特別警報など
警戒レベル4	全員避難 速やかに避難先へ避難しましょう 屋外へ避難することが危険と思われる場合は、自宅の2階など、より安全な場所に避難してください	※2 避難勧告・避難指示(緊急) (市が発令)	警戒レベル4相当情報	氾濫危険情報 土砂災害警戒情報など
警戒レベル3	高齢者などは避難 避難に時間を要する人(高齢者、乳幼児など)とその支援者は避難をしましょう その他の人は、避難の準備を整えましょう	避難準備・高齢者等避難開始 (市が発令)	警戒レベル3相当情報	氾濫警戒情報 洪水警報など
警戒レベル2	避難に備え、ハザードマップなどにより自らの避難行動を確認しましょう	洪水注意報 大雨注意報など(気象庁が発表)		
警戒レベル1	災害への心構えを高めましょう	早期注意情報(気象庁が発表)		

※1 災害が実際に発生していることを把握した場合に、可能な範囲で発令

※2 地域の状況に応じて緊急のまたは重ねて避難を促す場合に発令



第71回苫小牧市民文化祭参加者、展示作品募集 ☎生涯学習課 ☎(32)6756

市民交流将棋大会・囲碁大会

将棋大会：11月9日(土) 13時～17時(12時30分集合) **囲碁大会**：11月10日(日) 12時30分～17時30分 **所**文化会館
対段級位ごとにクラス分けし4回戦程度対局。将棋について、初心者はどうぶつ将棋での対局を予定。見学自由で、小・中学生も参加可能 **用**住所、氏名、連絡先、段級位・棋力(初心者はその旨記載)、年齢を、10月31日(木)までに **将棋大会**：はがき(必着)、Eメールで 〒053-0012 汐見町3-6-8-101 日本将棋連盟苫小牧支部 なかじょうのりひろ **中條範広** ☎rnbxt712@yahoo.co.jp **囲碁大会**：電話、ファクス、Eメール、HP(TOMAIGOで検索)で かとう ましのぶ **加藤佳紀** ☎FAX(73)7153 ☎wxyxpin1536@yahoo.co.jp

総合展示

日10月26日(土)、27日(日) **所**総合体育館
対高校生以上 **募集内容** 右表の通り
作品搬入10月25日(金) 15時～19時
作品搬出10月27日(日) 16時(閉会宣言後)～18時30分
用9月27日(金)までに各申し込み担当者に電話で

※写真、書道は1人1点のみ。作品に、住所、氏名、題名を明記。応募状況により、締め切りが早まる場合があります。右表以外でも作品展示が可能な場合があります。ご希望の方は生涯学習課にお問い合わせください

展示名	作品種別	規格等	申し込み担当者
手工芸展	切り絵、押し絵、刺しゅう、人形、アートフラワーほか手芸作品、和紙工芸作品	規格・題材は自由 壁かけものは2m×2m以内	<small>しらいひ みちこ</small> 白岩 美知子 ☎(72)9554
写真展	カラー・白黒写真	半切またはA3(A3ノビも可)	<small>ふなき きみいち</small> 船木 京一 ☎(33)9072
陶芸展	陶芸	規格・題材は自由	<small>なかね ひろお</small> 中根 洋男 ☎(55)6696
絵手紙展	絵手紙	電話でお問い合わせください	<small>すずき とみこ</small> 鈴木 臣子 ☎(74)0649
書道展	漢字・仮名・近代詩文・墨象・篆刻・刻字など	額・軸物で必ずひも付き(縦のみ) 最大35cm×135cm半折まで	<small>あかさき かずよ</small> 赤崎 和代 ☎(67)9911