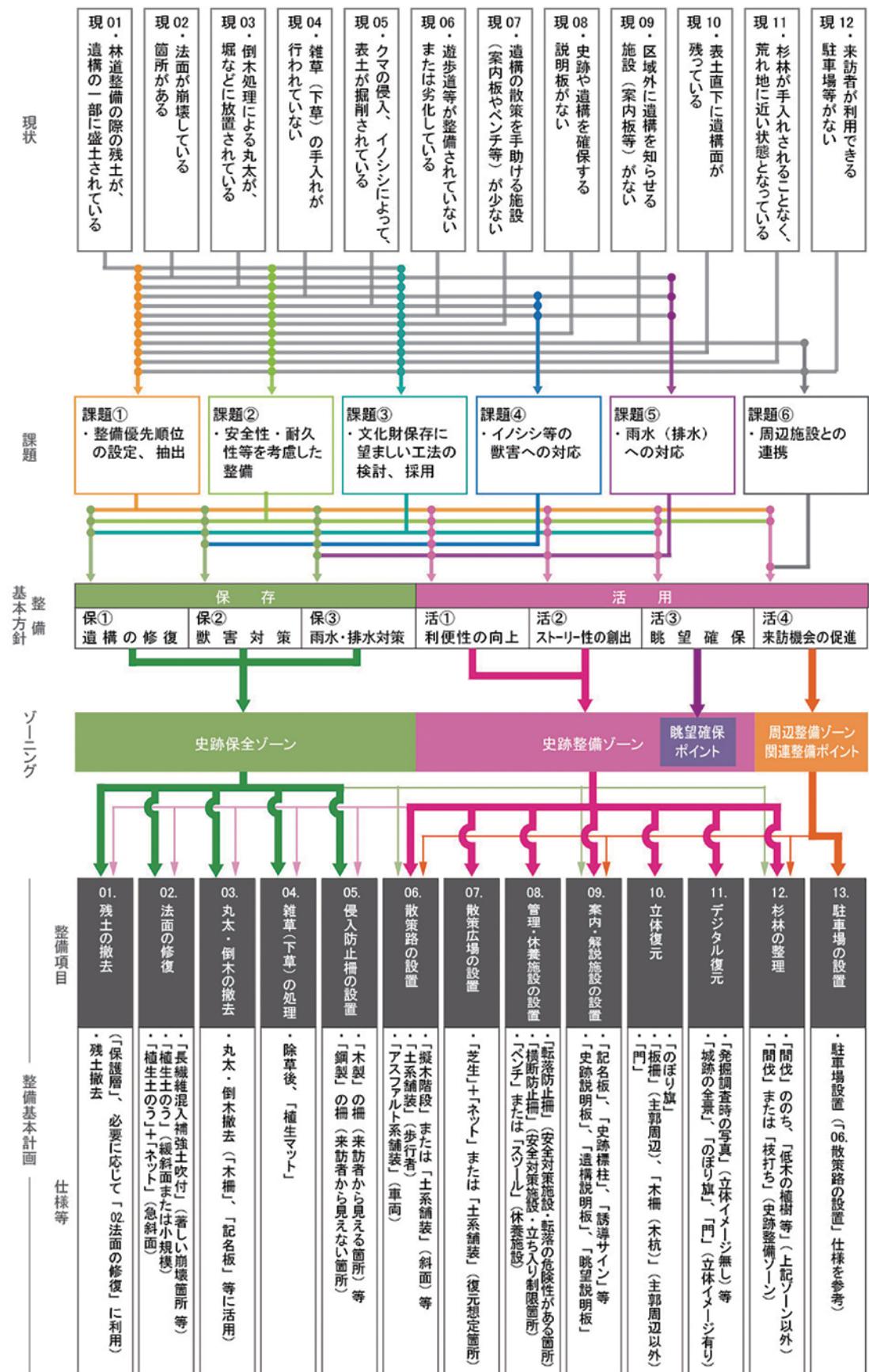


### 第3節 整備計画

「現状」及び「課題」、「整備基本方針」、「ゾーニング」、「整備基本計画（整備項目、仕様等）」を以下のフローに示す（第16図）。



整備項目とゾーンとの関連性を以下に示す(第4表)。基本的に整備項目01～05.は「史跡保全ゾーン」、06～12.は「史跡整備ゾーン」及び「眺望確保ポイント」、13.は「周辺整備ゾーン」及び「関連整備ポイント」における整備を想定している。

ただし、整備項目によっては、想定したゾーン以外でも補完的に整備を行うことで、面的かつ効果的な整備が行える場合があるため、それらについては、想定したゾーンと合わせて整備を行うことが望ましい。

第4表 ゾーン別整備項目

整備項目	ゾーン			
	史跡保全ゾーン	史跡整備ゾーン 眺望確保ポイント	周辺整備ゾーン	関連整備ポイント
01. 残土の撤去	●	○	—	—
02. 法面の修復	●	○	—	—
03. 丸太・倒木の撤去	●	○	—	—
04. 雑草（下草）の処理	●	○	—	—
05. 侵入防止柵の設置	●	○	—	—
06. 散策路の設置	○	●	○	—
07. 散策広場の設置	—	●	—	—
08. 管理・休養施設の設置	—	●	—	—
09. 案内・解説施設の設置	○	●	○	—
10. 立体復元	—	●	—	—
11. デジタル復元	—	●	—	—
12. 杉林の整理	○	●	○	—
13. 駐車場の設置	—	—	—	●

●：当該整備項目を行うゾーン

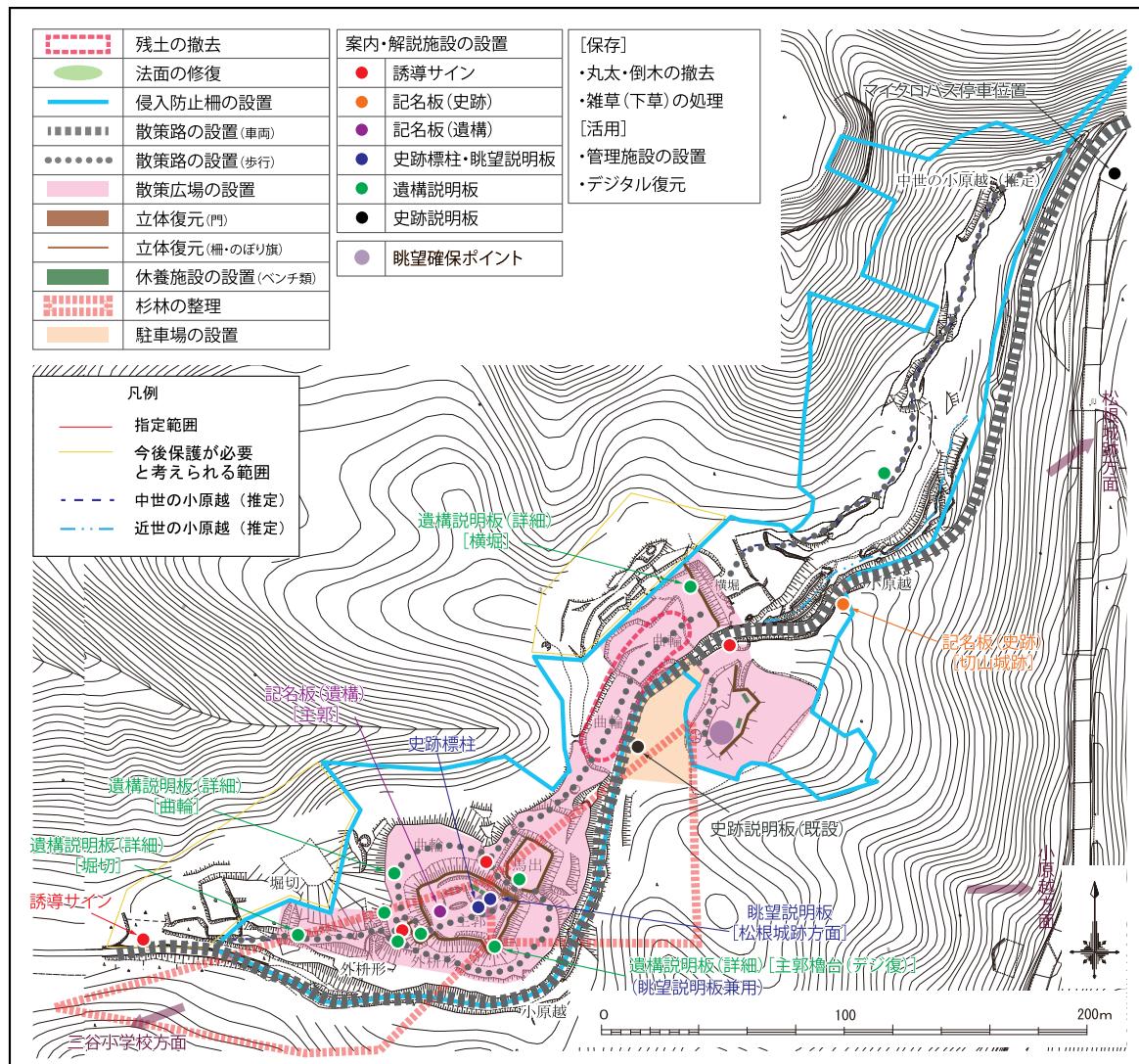
○：当該整備項目に付随して補完的に整備を行うゾーン

整備項目は、地区ごとに実施の有無が異なるため、次頁以降に地区別の整備計画を「整備計画図」及び「整備概要」、「整備イメージ」として示す。

## 1. 切山城跡地区

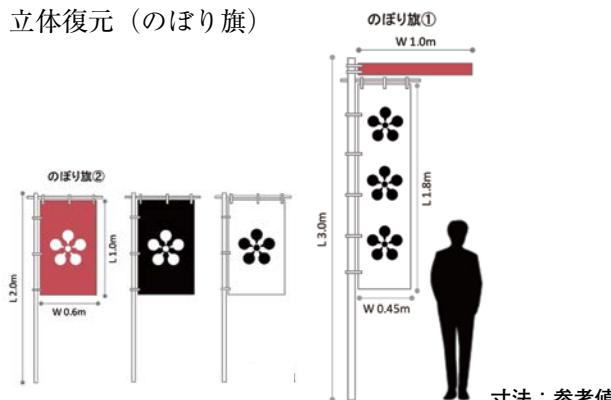
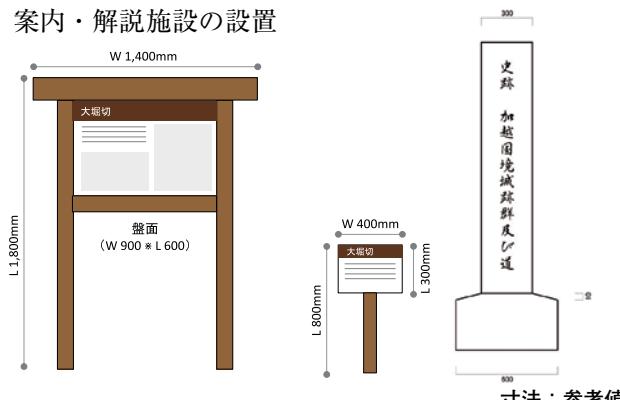
切山城跡地区では、眺望及び城郭遺構の視認を確保すると共に、城の景観演出と古道の散策が可能となる整備を行う。

林道開削時に北側の曲輪に盛土された残土を、遺構保護の盛土に利用することで、整備に伴う遺構保護層を確保する。散策広場や斜面の舗装や保護シート及び侵入防止柵は必要に応じて設置する。主郭と北端の横堀が南に延びる高台に眺望点を設け、松根城跡及び三谷公民館方面の樹木を整理することで眺望を確保する。眺望点付近には、景観演出としてのぼり旗を設置する。城内部には導線を示す遊歩道を整備し、城から北東に延びる小原越付近は下草刈りを実施する程度に留め、自然林の状態を保持する。主郭で検出された門及び柵は現地復元もしくはAR・VRによってデジタル復元を行う。



第17図 切山城跡地区整備計画図

## [主な整備項目]

<p>法面の修復</p>  <p>「植生土のう」 ↓  「植生土のう」+「ネット」</p>	<p>侵入防止柵の設置</p>  <p>「木製」 ↓  「鋼製」</p>
<p>立体復元（のぼり旗）</p>  <p>寸法：参考値</p>	<p>案内・解説施設の設置</p>  <p>寸法：参考値</p>

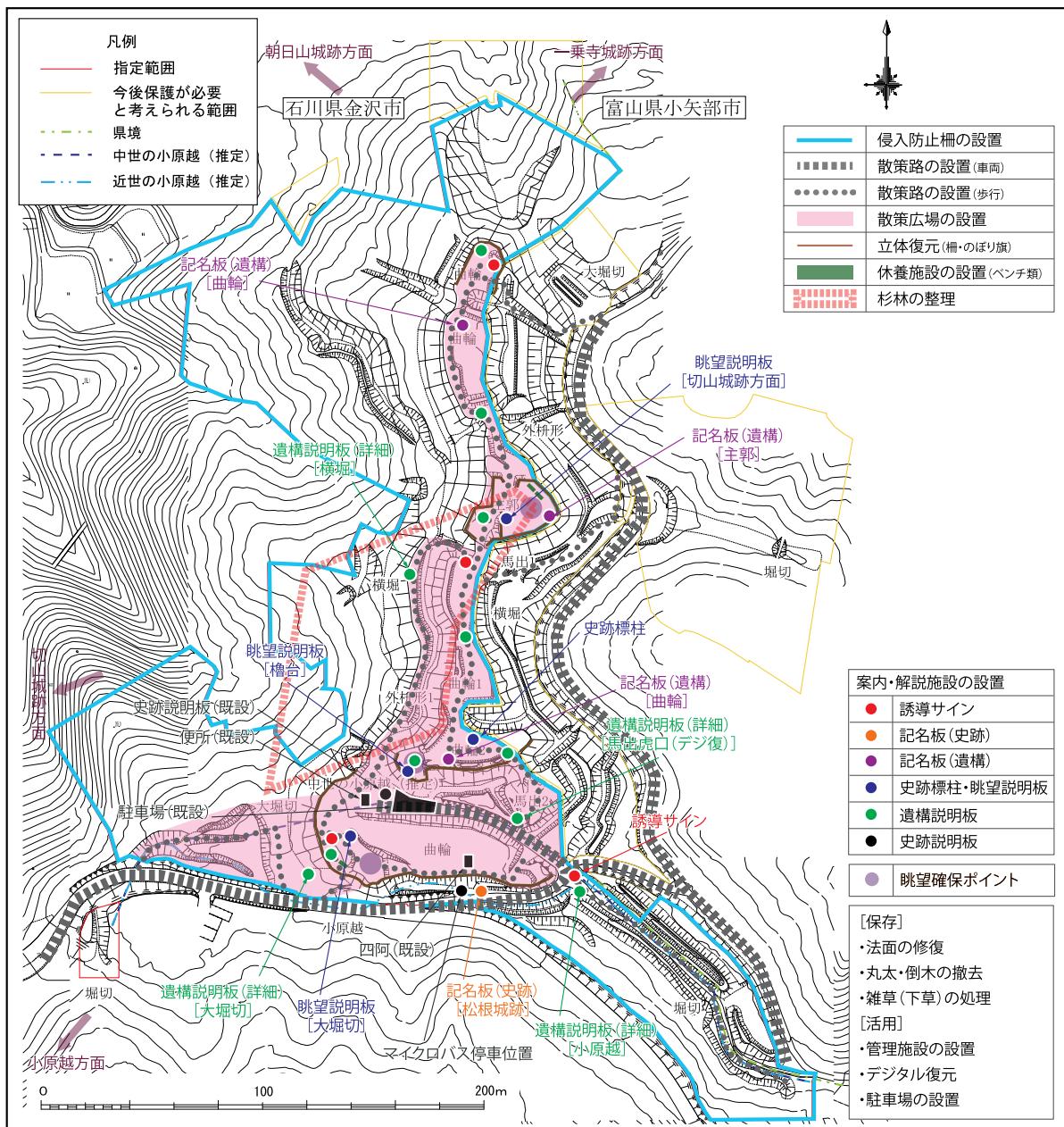


第18図 切山城跡地区 主な整備項目と整備イメージ（主郭周辺、南から北を望む）

## 2. 松根城跡地区

松根城跡地区では、眺望及び城郭遺構の視認を確保すると共に、城の景観演出と古道の散策が可能な整備を行う。

主郭と城南端の櫓台に眺望点を設け、切山城方面への樹木を整理し、眺望を確保する。説明板の設置等による遺構保護の盛土や散策広場、斜面の舗装や保護シート及び侵入防止柵は必要に応じて設置する。眺望点付近及び南側大堀切の城側には、のぼり旗を設置し、景観演出を図る。既存遊歩道の経路を城が機能していた頃の侵入経路に再整備する。馬出で検出された門は、現地復元もしくはA R・V Rによってデジタル復元を行う。



第19図 松根城跡地区整備計画図

## [主な整備項目]

<p>侵入防止柵の設置</p> <p>↑ 「鋼製」</p> <p>↓ 「木製」</p>	<p>散策広場の設置</p> <p>↑ 「芝生 + ネット」</p> <p>↓ 「土系舗装」</p>
<p>立体復元（のぼり旗）</p>	<p>案内・解説施設の設置</p> <p>寸法：参考値</p>

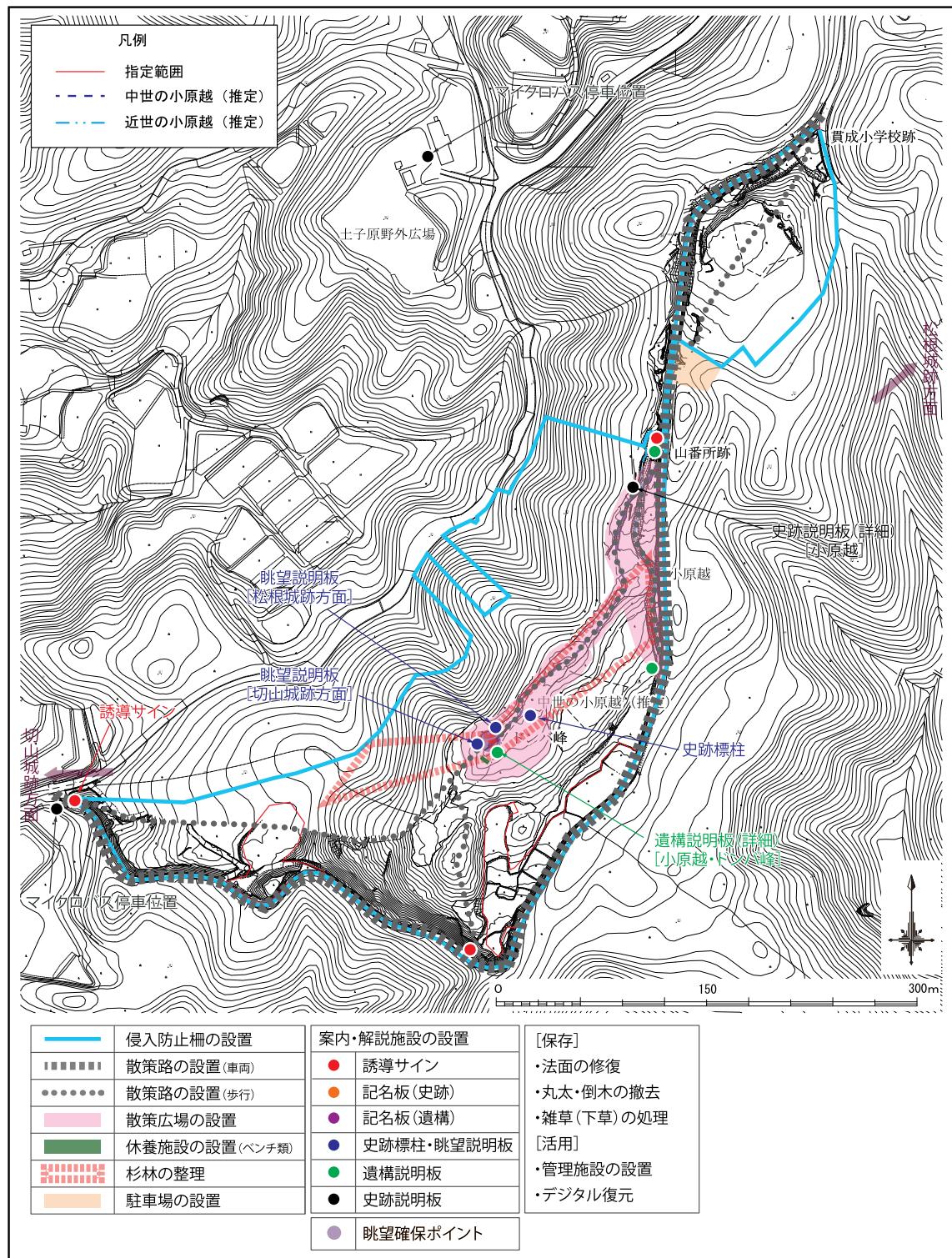


第20図 松根城跡地区 主な整備項目と整備イメージ（大堀切の西側から松根城跡を望む）

### 3. 小原越地区

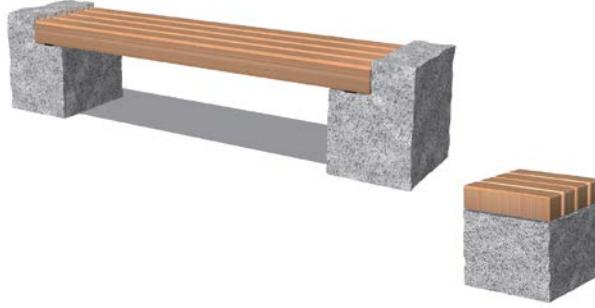
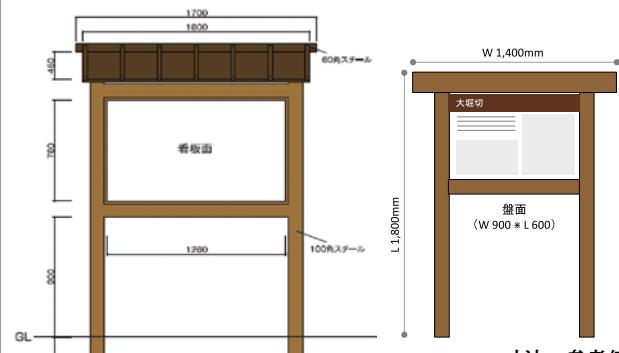
小原越地区では、眺望を確保し、古道を散策できるような整備とする。

説明板の設置等による遺構保護の盛土や散策広場、斜面の舗装や保護シート及び侵入防止柵は必要に応じて設置する。尾根の最高点で眺望点を設け、松根城跡及び切山城跡方面への樹木を整理して、眺望を確保する。



第21図 小原越地区整備計画図

## [主な整備項目]

<p>侵入防止柵の設置</p> <p>↑ 「鋼製」</p> <p>↓ 「木製」</p> 	<p>散策広場の設置</p> <p>↑ 「芝生 + ネット」</p> <p>↓ 「土系舗装」</p> 
<p>休養施設の設置 (ベンチ類)</p> 	<p>案内・解説施設の設置</p>  <p>寸法：参考値</p>



第22図 小原越地区 主な整備項目と整備イメージ（ドンバ峰から松根城跡を望む）

## 第4節 整備項目

個別の整備項目を以下に整理する。

### 1. 残土の撤去

- ・史跡区域内に盛土されている残土は、林道整備時のものであるため撤去する。ただし、先述のとおり、遺構における整備には「保護層」を設けることが必要であるため、撤去した残土は、保護層を形成するための盛土として利用する。
- ・必要に応じて、「2. 法面の修復」に必要な土砂としても利用する。

### 2. 法面の修復

- ・法面崩壊は、崩壊状況に応じて、以下の工法を基本に修復を行うこととする。ただし、現場状況に応じて、下記以外の工法についても適宜検討し、適切な工法を採用する。
- ・法面保護を行うことが、法面の崩壊原因の一つとして考えられる雨水や排水による浸食等防止策となる。

急斜面の場合	「植生土のう」 + 「ネット」による修復 ・植生土のうを積み上げることで崩壊箇所を修復する。しかし、急斜面では、土のうが崩れる可能性もあるため、植生土のうに加えてネットを張る。それにより、植生土のうの崩れを防止するとともに、植生の定着を補助し、法面の安定化を図る。
緩斜面または小規模の場合	「植生土のう」による修復 ・崩壊箇所に植生土のうを積むことで修復する。 ※緩斜面や小規模の崩壊箇所の場合、植生土のうの崩れる可能性は比較的高くないため、ネットの使用は基本的に想定しないものとする。

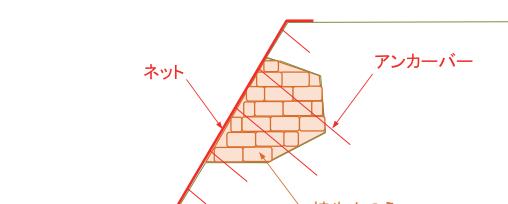
※軟弱地盤や崩壊が著しい法面等については、「長纖維混入補強土吹付」などの工法も検討し、崩壊箇所の修復及び今後の崩壊防止に適した対策を行うこととする。



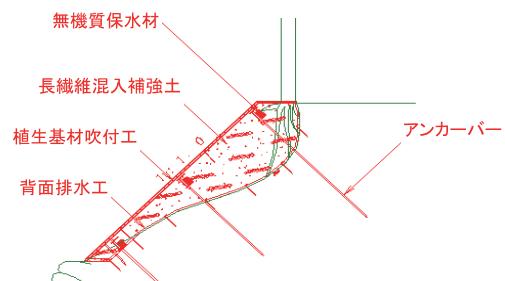
整備イメージ（植生土のう）



整備イメージ（ネット）



標準断面イメージ（植生土のう+ネット）



標準断面イメージ（長纖維混入補強土吹付）

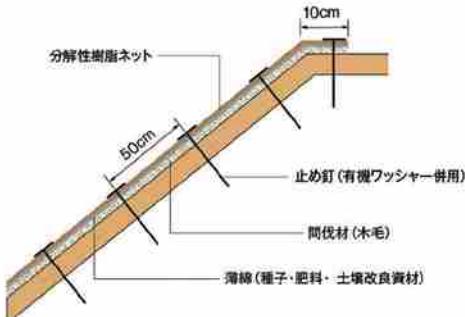
### 3. 丸太・倒木の撤去

- ・指定地内に放置されている丸太及び倒木は、散策や植生管理等の妨げになるため、撤去する。
- ・撤去した丸太及び倒木のうち、腐朽せずに木材として利用可能な状態にあるものについては、本整備において最大限活用する。活用例としては、「木柵」「誘導サイン」等が挙げられる。

### 4. 雑草（下草）の処理

- ・雑草対策は、除草を基本に行うこととする。
- ・除草後は、必要に応じて、以下に示す整備等を実施し、雨水による浸食を防止する。また、整備に際しては、下草の繁茂をコントロールできる仕様の選定を基本とする。

斜面地	下草の除草、「植生マット」の設置または「別途整備」 ・来訪者の立ち入りを想定していない部分における整備とする。
平坦地	下草の除草、「別途整備」または「定期的な維持管理の徹底」 ・来訪者の立ち入りを想定した部分における整備とする。



標準断面イメージ（植生マット）

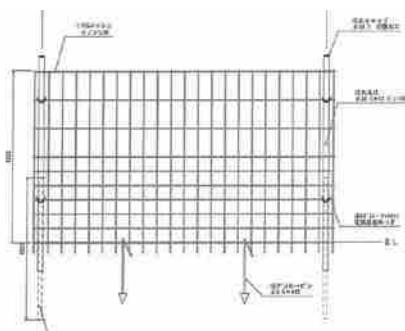


整備イメージ（植生マット）

### 5. 侵入防止柵の設置

- ・獣害対策（イノシシ等）として、下草の処理（除草）を行うことで一定の効果が期待できるが、必要に応じて侵入防止柵を設置する。柵と合わせて、檻の設置も必要に応じて行う。
- ・柵の仕様は、設置箇所に応じて下表に示すものを適宜選定する。

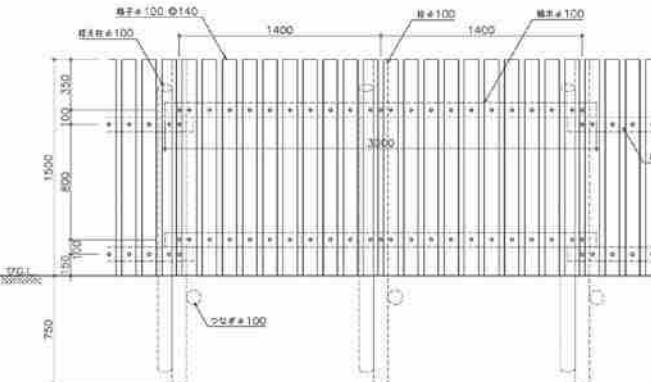
来訪者から見えない 箇所または遺構外	「鋼製」の柵の設置 ・獣害対策用の柵の設置を基本とする。
来訪者から見える 箇所または遺構内	「木製」の柵の設置 ・獣害対策の効果が期待できる仕様を前提に、遺構の復元に寄与する部材や形状の柵の設置を基本とする。



標準立面イメージ - 鋼製



整備イメージ - 鋼製



### 標準立面イメージ - 木製



## 整備イメージ - 木製

## 6. 散策路の設置

- ・散策路は、以下の箇所ごとにそれぞれ仕様を定める。(獣害対策を含む)
  - ・仕様は、獣害対策及び雨水・排水対策に寄与するものの採用を前提とすることが望ましい。

車両通行を 想定した箇所	<p>「アスファルト系舗装」</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・車両の重量によって遺構が損傷することを抑制できるものとする。</li> <li>・ポーラスな配合のため雨水等を地中に還元できる。表層を固めることで、イノシシ被害（掘り起し）の抑制効果が期待できる。</li> </ul>
歩行者利用を 想定した箇所	<p>「土系舗装」または「定期的な維持管理の徹底」</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・歩行者が散策し易く、また遺構の損傷を抑制できるものとする。</li> <li>・路盤の上に、砂とセメント系改良材混合物を敷設するもの。表層を固めることで、イノシシ被害（掘り起し）の抑制についても一定の効果が期待できる。</li> </ul>
傾斜地の場合	<p>「擬木階段（ステップ）」及び「土系舗装」</p> <p>または「定期的な維持管理の徹底」</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・歩行者が散策し易い形状とする。ただし、ステップの設置は必要最低限の範囲とし、それ以外の箇所は斜路となる整備を基本とする。</li> </ul>



### 標準断面イメージ（アスファルト系舗装）



### 標準断面イメージ (十系舗装)



### 整備イメージ（アスファルト系舗装）

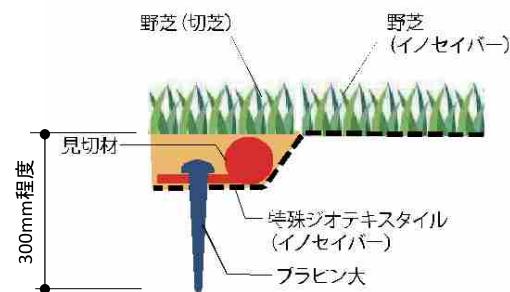
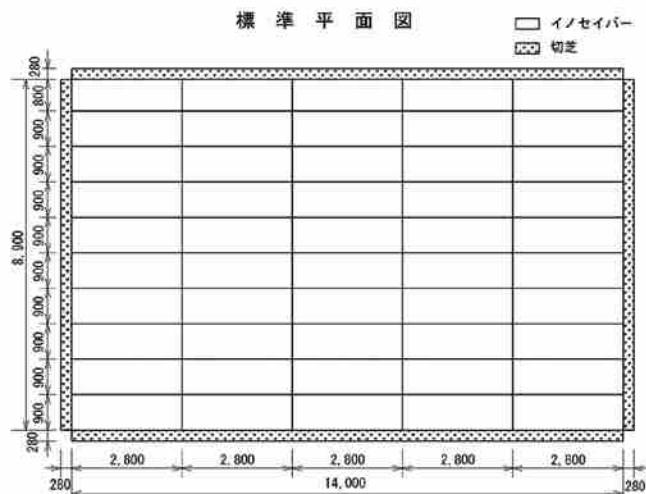


### 整備イメージ（土系舗装、佐賀県 吉野ヶ里歴史公園）

## 7. 散策広場の設置

- ・散策広場は、以下の箇所ごとにそれぞれ仕様を定める。(獣害対策を含む)
- ・仕様は、獣害対策及び雨水・排水対策に寄与するものの採用を前提とすることが望ましい。

遺構の立体復元を行なう箇所（想定箇所）	<p>「芝生+ネット」または「土系舗装（クレイ舗装含む）」</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・歩行者が散策し易く、また遺構の損傷を抑制できるものとする。</li> <li>・芝生+ネットは、野芝と特殊なジオテキスタイルが一体化した『イノセイバー』をネットピンで連結し、外周部は、掘り返しやめくり上げ防止処理（見切材）を併用することで、イノシシ被害（堀り起し）を抑制する。</li> <li>・土系舗装は、路盤の上に、砂とセメント系改良材混合物を敷設するもの。表層を固めることで、イノシシ被害（堀り起し）の抑制についても一定の効果が期待できる。</li> </ul>
遺構の立体復元を行わない箇所	<p>「定期的な維持管理の徹底」</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・歩行者が散策し易く、また遺構の損傷を抑制できるものとする。</li> <li>・下草の処理等を定期的に行い、散策し易い状態を維持する。下草を処理することで、現況と比べて、掘り返しなどの獣害に対する一定の効果が期待できる。</li> </ul>



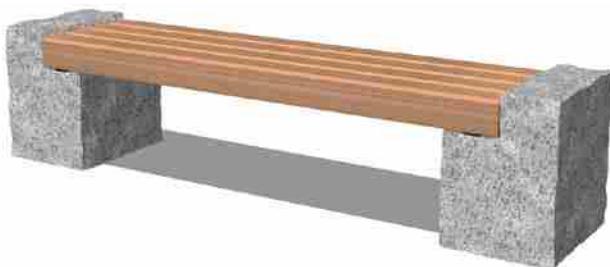
## 8. 管理・休養施設の設置

- ・管理・休養施設は、「ベンチ類」及び「安全対策施設」を設置する。

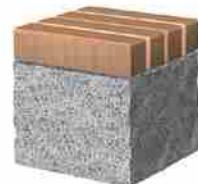
### (1) ベンチ類

- ・史跡指定地は約1万m<sup>2</sup>を超え、散策可能な範囲だけでも広大であるとともに、眺望ポイントなど利用者のたまり空間も設けることを想定しているため、以下に示す箇所に応じたベンチ類を設置する。
- ・仕様は、史跡の保護や景観、耐久性を考慮したものとする。

眺望ポイントまたは 遺構の立体復元箇所	「ベンチ」 ・一定時間留まることが想定される箇所に設置する。
散策路沿い等	「スツール」 ・一時的な休憩施設として利用が想定される箇所に設置する。



ベンチ（イメージ）



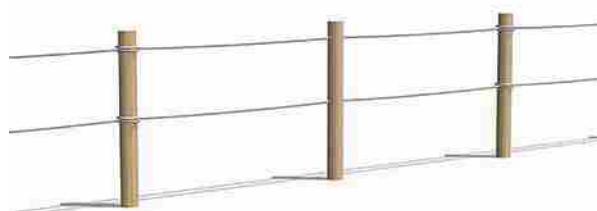
スツール（イメージ）

### (2) 安全対策施設

- ・下草の処理や各種整備を行うことで、現状では近づくことのなかった箇所への立ち入りが容易になる可能性がある。それに伴い、利用者の事故や怪我の発生が懸念されるため、必要に応じて安全対策施設を設置し、事故や怪我を未然に防ぐ整備を行うこととする。

来訪者の立ち入りを 制限する箇所	「横断防止柵（概ねH 800 mm） <sup>※1</sup> 」の設置 ・斜面地などの未整備箇所や遺構保存の観点から、立ち入りを制限する箇所等に設置する。
来訪者が転落する 危険性のある箇所	「転落防止柵（概ねH 1,100 mm） <sup>※1</sup> 」の設置 ・急傾斜箇所や高低差の激しい箇所等に設置する。

※1 「防護柵の設置基準・同解説（H28.12）（社）日本道路協会」p72記載の防護柵高さを基に設定



横断防止柵（ロープ柵）イメージ



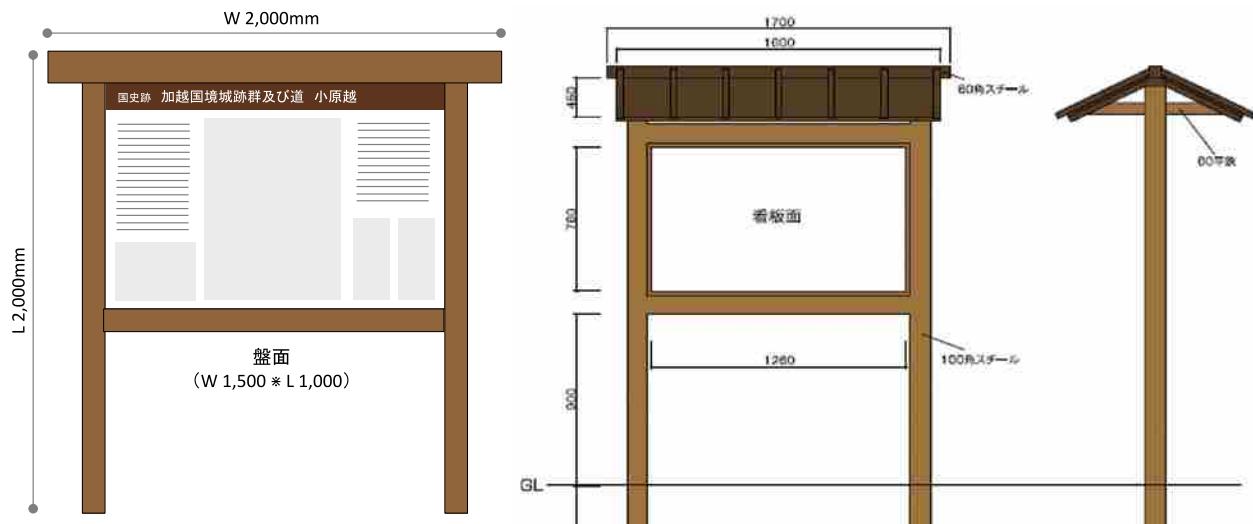
転落防止柵（縦格子）イメージ

## 9. 案内・解説施設の設置

- ・案内・解説施設は、「史跡説明板」及び「遺構説明板・眺望サイン」、「記名板・標柱・誘導サイン」等を設置する。

### (1) 史跡説明板

- ・史跡全体について、地図などを用いて、利用者が知りたい領域と現在地の関係を把握できる情報を提供する。
- ・仕様は、既設の史跡説明板（切山城跡）を基本とするが、来訪者の理解を助けるために必要な解説となるよう、必要に応じて創意工夫を施した仕様とする。



史跡説明板（イメージ）  
(左：屋根無しタイプ　右：屋根有りタイプ)

### [参考]



既設の史跡説明板（切山城跡）

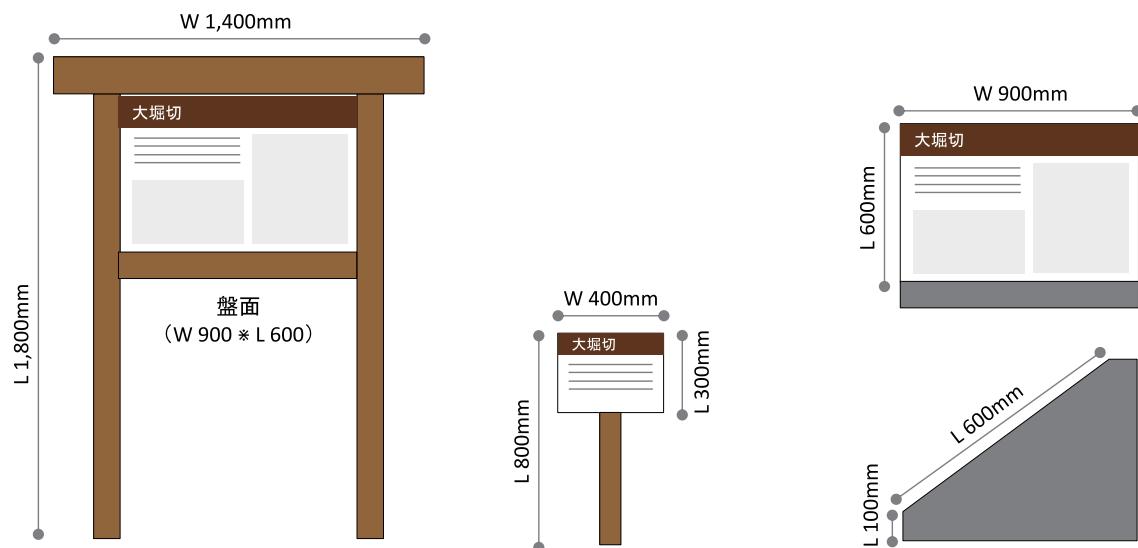


既設の史跡説明板（松根城跡）

## (2) 遺構説明板・眺望説明板

- ・遺構の概要や学習のための情報を表示する。説明板は、スマホやタブレット等の端末を持たない利用者にも一定の情報を提供する。
- ・仕様は、史跡説明板を参考に、統一感の図られるものを基本とする。

支柱タイプ（詳細）	・発掘調査時の写真等を用いて、遺構の説明を行いたい箇所
支柱タイプ（簡易）	・遺構の名称と概要を簡易的に説明したい箇所
据置きタイプ	・埋設されている遺構の説明及び周辺の視界を確保したい箇所



遺構説明板・眺望説明板（イメージ）  
(左：支柱タイプ（詳細） 中：支柱タイプ（簡易） 右：据置きタイプ)

### [参考]



既設の遺構説明板（松根城跡）

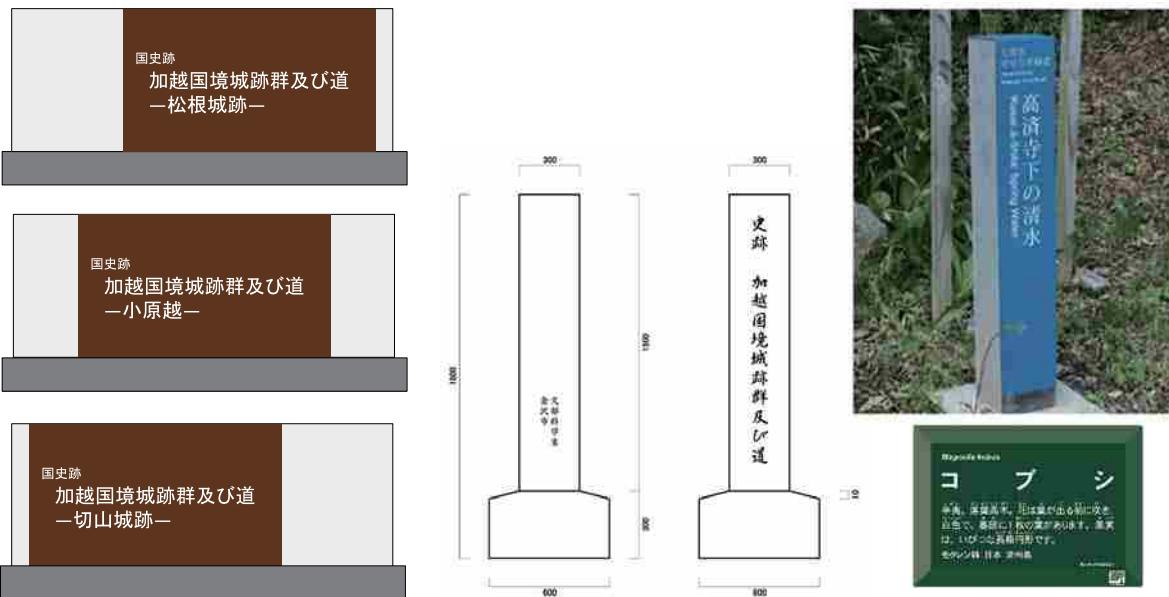


既設の眺望説明板（松根城跡）

## (3) 記名板・標柱・誘導サイン等

- 仕様は、史跡説明板を参考に、統一感の図られるものを基本としつつ、誘導サインについては、視認性のあるものとする。
- 史跡指定地内には、複数の樹木があるため、それらを紹介する樹名板も設置する。

記名板（大）	・地区への進入箇所（史跡を示す表示）
記名板（小）	・遺構のある箇所（遺構を示す表示）
史跡標柱	・史跡の主要箇所
誘導サイン	・散策路の分岐点等
樹名板	・散策路や散策広場から見える樹木等



説明板・標柱・誘導サイン等（イメージ）  
(左：記名板（大） 中：史跡標柱 右上：記名板（小）・誘導サイン 右下：樹名板)

## [参考]



既設の記名板・誘導サイン（松根城跡）

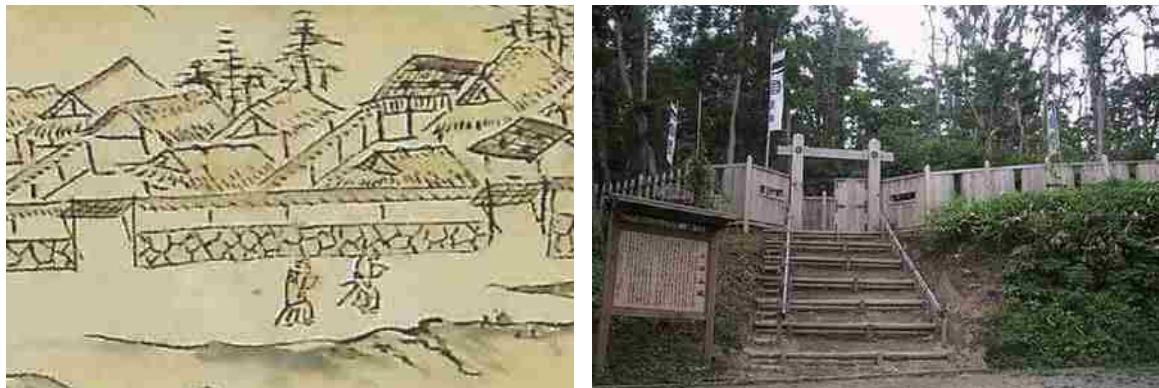
## 10. 立体復元

- ・発掘調査等で検出された遺構を参考<sup>\*1</sup>に、シンボル的に立体復元を実施し、山城のイメージを表現した施設の設置を進める。ただし、復元は、デジタル復元と立体復元を総合的に勘案し、それぞれの施設の特徴や見せ方等に応じて復元方法を適宜選定する。現状、立体復元の対象は、「門」及び「木柵（板塀）」、「のぼり旗」等を想定している。

※ 1 既に実施の発掘調査で情報が不足している場合、更に発掘調査を行い、情報収集に努める。

### （1）門

- ・切山城跡及び松根城跡で礎石立ちの門跡が検出されている。



突き上げ門（肥前名護屋城図屏風、名護屋城博物館蔵）と冠木門（福島県会津若松市小田山城址）

### （2）木柵（板塀）

- ・切山城跡の主郭を囲む土墨上で杭列が検出されている。

主郭周辺	「板塀」の設置 ・主郭であることを印象付ける比較的重厚なものとする。
主郭周辺以外	「木柵（木杭）」の設置 ・城の縄張りを示す、主郭周辺と比べてやや簡易的なものとする。



板塀イメージ（参考）

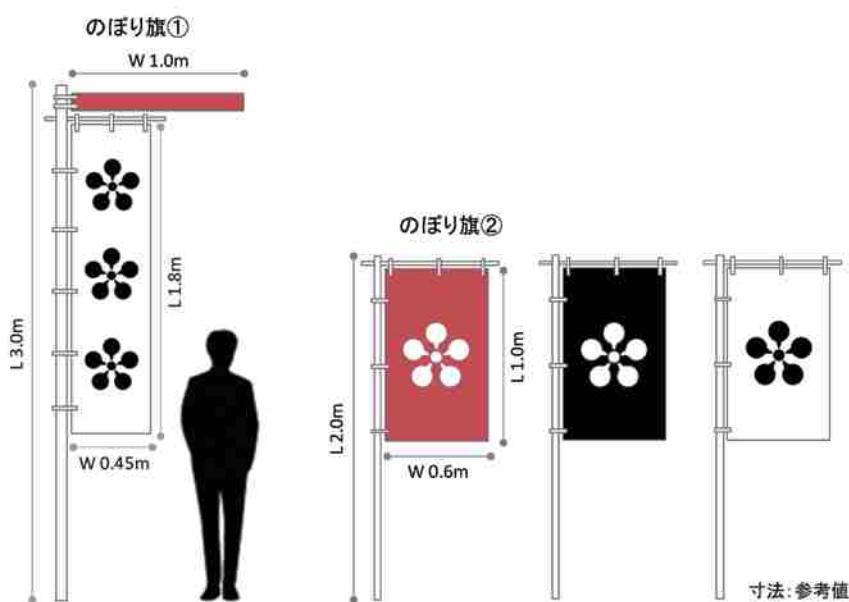


木柵（木杭）イメージ（北海道上ノ国町勝山館跡）

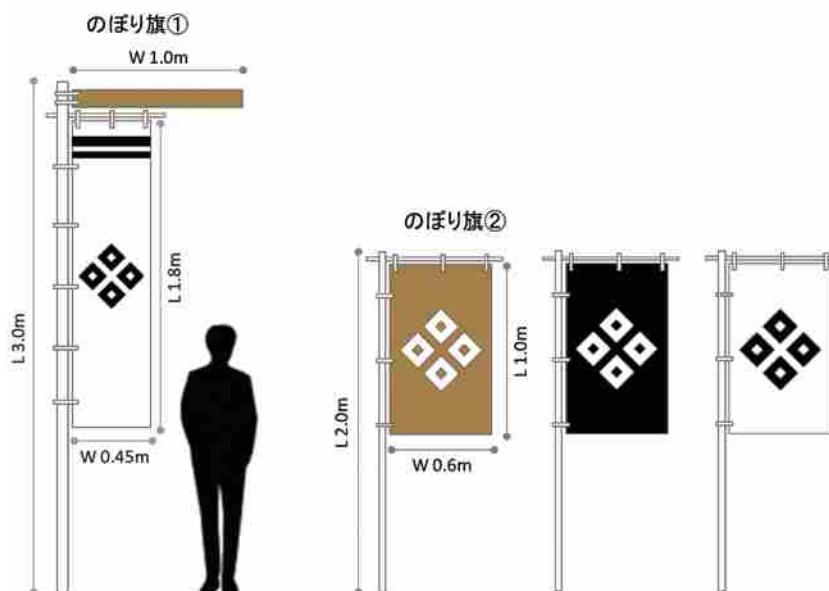
## (3) のぼり旗

- 前田方ののぼり旗は岐阜市歴史博物館蔵「賤ヶ岳合戦図屏風」に見える前田利家陣として描かれているものを参考した。佐々方については良好な資料が無いため、前田方のものを参考に、佐々成政の家紋を採用した。

主郭周辺または遠望できる箇所	「のぼり旗①」の設置 ・のぼり旗を設置したことが他地区からも確認できるような大きさとする。
活用整備を実施する箇所	「のぼり旗②」の設置 ・史跡内を散策する際に、当時の雰囲気を感じられるようなのぼり旗を配置する。



のぼり旗（前田方・イメージ）

賤ヶ岳合戦図屏風  
(岐阜市歴史博物館蔵)

のぼり旗（佐々方・イメージ）

## 11. デジタル復元

- ・デジタル復元は、立体復元や杉林の伐採等が困難な場合の復元を補う手法として位置づけ、発掘調査や文献等を基に以下の2種類に大別した表現を行うこととする。
- ・デジタル復元の対象物や復元手法、起動方法、CG 描写手法等は、対象物の形状や発掘調査の結果等を勘案し、適切な方法を適宜選定する。

立体イメージが判明している箇所	<p>「立体復元イメージ」のデジタル復元</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・立体復元イメージがあるものの、技術的または経済的等の諸条件によって、復元が困難な場合等の表現方法とする。</li> </ul> <p>例：城跡の全景（遠景）、のぼり旗（遠景）、切山城跡の門など</p>
立体イメージが判明していない箇所	<p>「発掘調査時の写真など」のデジタル復元</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・立体復元イメージの特定が困難な遺構であっても、発掘調査時に基礎石や堀切等が確認できた箇所についての表現方法とする。</li> </ul> <p>例：松根城跡の門など</p>

### [参考]



立体復元イメージ・AR  
(甦る屋嶋城（高松市）)

発掘調査時の写真イメージ・AR  
(よみがえる丸亀城（丸亀市）)

遠景イメージ・AR  
(小田原さんぽ（小田原市）)

- ・デジタル復元の手法は、主に2種類に大別され、「VR（仮想現実）」と「AR（拡張現実）」があり、それぞれの概要を長所と短所も含めて以下に示す。

VR（仮想現実）	<p>「全て CG」</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・仮想物のみで構成された光景を体験者の視野に映し、あたかも現実の世界のような風景として体感できるもの。</li> </ul> <p>長所：当時の光景全てが復元され、没入感が高い。 表示位置の“ズレ”的な発生に気づきにくい。</p> <p>短所：CGと一緒に写っての記念撮影ができない。</p>
AR（拡張現実）	<p>「現実 + CG」</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・現実の風景にCGや写真等の画像を重ねることや、文字情報を表示させることで、実際に見ている光景以上の情報が付加された光景として体感できるもの。</li> </ul> <p>長所：現実の光景にCGが重なって表現されるため、“現地性”が高い。 CGと一緒に写っての記念撮影ができる。</p> <p>短所：没入感が高くなく、表示位置の“ズレ”的な発生が分かりやすい。</p>

参考・出典：(平成27年度 遺構整備・活用研究集会報告書 p28) を基に作成

## [参考]



VR の CG イメージ  
(AR 長岡京 (長岡京市))



CG との記念写真イメージ・AR  
(AR 長岡京 (長岡京市))

- ・デジタル復元では、VR/AR を起動する仕掛けが必要であり、その方法は主に 2 種類に大別され、それぞれの概要と長所及び短所を以下に示す。

起動方法	GPS	長所：暗い中でも利用可能であり、リアルタイムの位置追隨も可能。移動しながら VR/AR の利用が可能。 短所：天候等による精度の変化から、“ズレ”が発生する可能性があり、屋内では使用不可できない。
	マーカー	「マーカーをカメラで認識することで自身の位置を特定する」 長所：マーカーの認識精度が高く、“ズレ”が発生しない。 短所：マーカーの位置や保守が必要なほか、利用者はシステムを利用しながら移動ができない。

参考・出典：(平成 27 年度 遺構整備・活用研究集会報告書 p29) を基に作成

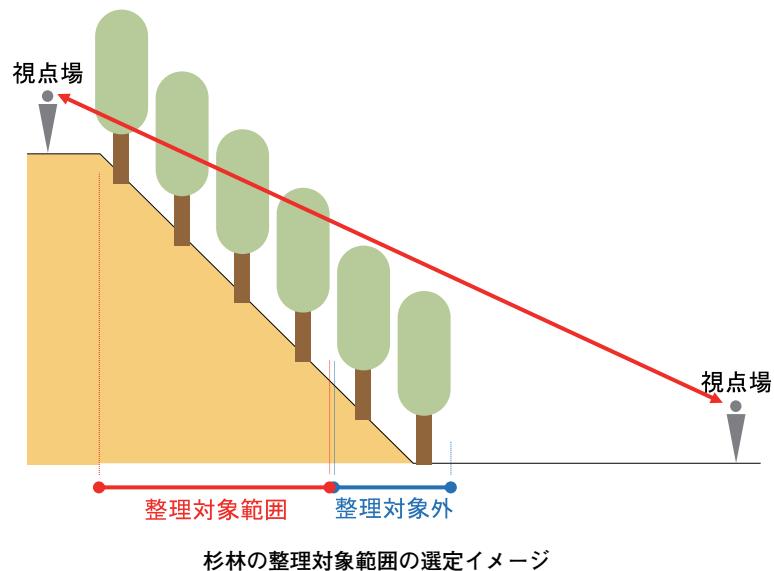
- ・VR/AR におけるデジタル復元の CG 描写方法は、主に 2 種類あり、それぞれの概要、長所と短所を以下に示す。また、CG 描写方法は、主に表示させる内容の優先事項や現地体験状況などを総合的に勘案し、それぞれの対象物に適した方法を整備時に改めて検討、採用する。

CG 描写	プリレンダリング	「固定位置に予め作られた 1 枚の画像を表示させる」 長所：高度な位置情報の処理などが端末側で不要であり、端末の性能に関係なく、高精細な CG の表示が可能である。 短所：利用者が移動しても画像は変化しないため、体験地点は固定地点となる。
	リアルタイムレンダリング	「利用者の移動に応じてアングルが変更される画像を表示させる」 ・利用者の移動に合わせて常に CG が描き替えられる。 長所：復元建築物を自由な距離や位置から自由なアングルで確認、撮影ができる。 短所：端末の描写能力によって、画像の精細さに制限がかかる。

参考・出典：(平成 27 年度 遺構整備・活用研究集会報告書 p30) を基に作成

## 12. 杉林の整理

- ・杉林は、視点場と視点場間で眺望の妨げになっている範囲を整理する。整理に伴い、これまで日照が確保できていなかった箇所に、日が当たることで下草が繁茂する可能性がある。そのような箇所については、整理後「4. 雜草（下草）の処理」に示した方法を用いて、眺望の確保及び雨水による浸食防止、獣害対策等に寄与する整備を合わせて行うよう努める。
- ・整理は、間伐や枝打ち等の“樹木を減らす”だけでなく、必要に応じて樹高の低い樹種を新たに植えるなど、樹林地の保全を含めたものとする。また、法面保護や眺望確保等の整備と調整しながら段階的に行うこととする。例えば、「史跡整備ゾーン」は、山城としての“歴史を体感できること”を重視した間伐や枝打ち等を行い、「史跡保全ゾーン」等では、高木の間伐後に低木を植えるなど“自然を感じられる空間”としての整備を適宜検討する。
- ・整理の対象範囲は、眺望確保ポイントに指定した箇所のうち、他地区の眺望確保ポイントまたは関連整備ポイント間の眺望を確保する部分とする。



- ・整理の対象方向は、可視領域のシミュレーション結果を参考に、以下の4箇所とする。

- ① 切山城跡（主郭）～松根城跡（主郭）
- ② 切山城跡（主郭）～小原越（ドンバ峰）
- ③ 松根城跡（主郭）～小原越（ドンバ峰）
- ④ 切山城跡（主郭）～三谷公民館（三谷小学校）

### [シミュレーション条件]

使用ソフト：ESRI 社 ArcGIS 10.3

地形データ：国土地理院基盤地図情報数値標高モデル（10 m メッシュ）

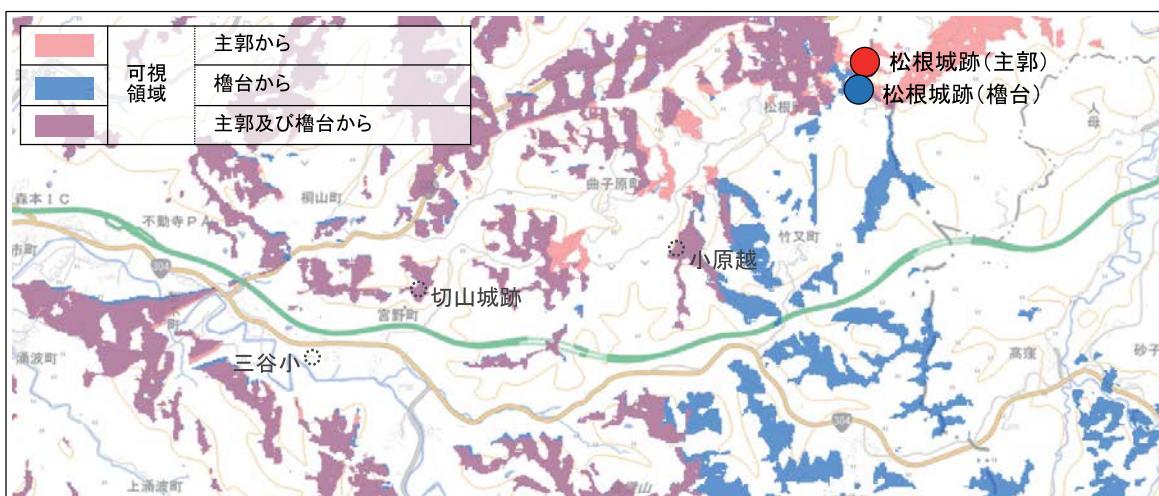
障害物：樹木や建造物等のデータ無し

視点場：地盤面から高さ 1.5m 地点（来訪者の目線高を想定）

次頁にシミュレーション結果を示す。

## [シミュレーション結果]

- ・切山城跡は、主郭及び高台から松根城跡を視認でき、小原越、三谷小学校は、主郭からのみ確認できる。
- ・松根城跡は、主郭及び櫓台から切山城跡と小原越が視認できる。
- ・小原越のトンバ峰からは、松根城跡のほぼ全域と、切山城跡の一部を確認できる。



第25図 小原越からの可視領域