

<参考事例①>

以下は、特設公衆電話(事前設置場所)に周知されている運用方法のマニュアルの例です。

※電話回線数、接続端子の形態・設置場所は避難所等により異なります。

〔設営の例〕

1. 特設公衆電話の設置場所

- ① 接続端子版ボックス※が設置されている周辺に電話機を設置します。(避難場所の玄関や体育館の正面入口など)

※電話回線の接続端子が収納されている箱

- ② 設置にあたっては、電話線が邪魔にならなく、雨除け、落雪など安全な場所を選び、避難者に迷惑にならないような場所を選定します。

【実際の画像】



2. 特設公衆電話機器

- ① 電話回線: 1回線
- ② 接続端子ボックス: 1個
- ③ 電話機: 1台
- ④ 電話コード: 1本



電話機2台の例



※電話機及び(4)電話コードは、施設管理者が保管しています。

注意 電話機は自治体等で保管している場合もあります。

3. 運用の手順

① 設置を開始する

地域防災拠点の開設をもって、特設公衆電話の利用が開始されます。設置については、地域防災拠点の運営が開始された段階を目安に、特設公衆電話を施設側で設置してください。

② 取付けの準備をする

防災備蓄庫等に電話機が1台、電話コードが1本、取扱マニュアルが保管されていますので準備してください。
これらは下図のように「災害時用特設公衆電話」と表示した箱の中に保管されています。



③ 接続端子ボックスを開ける

電話回線の接続端子ボックスは、避難所(学校等)の玄関、体育館等の正面入口付近に設置されているケースが多いですが、避難所拠点によって異なる場合があります。

接続端子ボックスです
場所により形状が異なるかも



脚立があると便利です
結束バンドを切断します



接続端子ボックスのカバーの
左側を押し上げながら



※ 接続端子は、いたずら防止のために少し高い位置に設置されていますので、作業される場合は、脚立等を使用して行ってください。

また、結束バンド等により普段は開閉出来ませんが、結束バンドを切断してカバーを開けます。

④接続端子に電話コードを接続する

接続端子ボックス内にある接続端子に電話コードのモジュージャックを「カチッ」と鳴るまで差し込みます。



⑤電話機に電話コードを接続する

電話機に電話コードのモジュージャックを「カチッ」と鳴るまで差し込みます。

<この電話機は電源を使用しません>



(注意)

- ・長い電話コードですので、床の隅などを引っ掛からないように工夫して延ばすように配線してください。
- ・接続部(モジュージャック、電話機)は雨など避け、コードの強い踏みつけ、ねじれ、引っ張りが無いようにして下さい。



⑥電話機を設置する

電話コードが届く範囲で避難された方が使いやすい場所に机、椅子を用意し、その上に電話機を置いてください。



4. 利用方法

① 相手方の電話番号

かけたい相手方の電話番号は普段利用している電話番号と同じです。

② 利用時のルール制定

電話機が1台ですので電話利用者が殺到し混雑することが予測されます。施設管理者が適宜ルールを設けてください。

(例) ・1回の利用時間を2分程度とか。

・大きな声で話さない。等

③ 利用者について

主に拠点避難者や自宅の電話が利用できない在宅被災者の方を対象となります。

④電話は着信通話はできません、発信のみの通話しか繋がりません。「171災害用伝言ダイヤル」を利用し安否確認が災害時は有効な手段となります。

5. 年1回程度の通話試験の実施

①防災訓練等の際に活用し通話ができるか確認試験を実施します。

②通話試験の実施手順

・「設置から片付けまでの手順」に基づき、電話機を設置し自分の携帯などに電話をかけ通話ができるかどうか確認試験をしてください。

・もし、通話ができない場合は自治体の防災担当等に連絡してください。

③試験後は接続端子ボックスのモジュージャックから、電話コードを抜き、電話機と共に保管箱に戻し片付けてます。
接続端子ボックスのカバーを閉じる。

6. 電話機等を取り外す

地域防災拠点の閉鎖をもって、特設公衆電話の設置が終了します。

【接続端子】



【電話機】

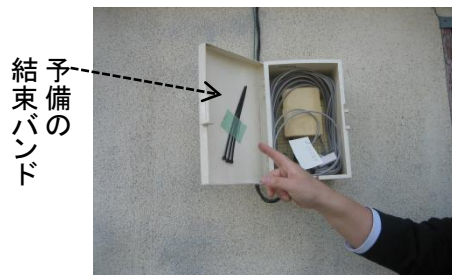


接続端子のモジュラージャックのツメの部分を押しながらジャックを抜きます。

接続端子ボックスカバーを閉める
結束バンドでロックしておきます。

* 結束バンドは一例です。

【接続端子ボックス】



7. 電話機の片付けの手順

取り出した箱の中に収納し施設管理者の防災備蓄倉庫等に保管します。

- ・電話機1台、
- ・電話コード1本
- ・マニュアル1冊

以上をもって完了です。

【収納する箱】

