

イベント開催時の必要な感染防止策①

【別紙1】

(1) 徹底した感染防止等 (収容率50%を超える催物を開催するための前提)

①	マスク常時着用の担保	<ul style="list-style-type: none"> ・マスク着用状況を確認し、個別に注意等を行い、マスクの常時着用を求める。 *マスクを持参していない者がいた場合は主催者側で配布・販売を行い、マスク100%を担保。
②	大声を出さないことの担保	<ul style="list-style-type: none"> ・大声を出す者がいた場合、個別に注意等ができるもの。 *隣席の者との日常会話程度は可 (マスクの着用が前提) *演者が歌唱等を行う場合、舞台から観客まで一定の距離を確保 (最低2m)

(2) 基本的な感染防止等

③	①～②の奨励	<ul style="list-style-type: none"> ・①～②は、イベントの性質に応じて可能な限り実行 (ガイドラインで定める) *マスク着用状況が確認でき、着用していない場合は個別に注意等を行うこと *大声を出す者がいた場合等、個別に注意等を行うこと (例: スポーツイベント等ではラッパ等の鳴り物を禁止すること等)
④	手洗	<ul style="list-style-type: none"> ・こまめな手洗の奨励
⑤	消毒	<ul style="list-style-type: none"> ・主催者側による施設内 (出入口、トイレ、ウイルスが付着した可能性のある場所等) のこまめな消毒、消毒液の設置、手指消毒
⑥	換気	<ul style="list-style-type: none"> ・法令等を遵守した空調設備の設置、こまめな換気
⑦	密集の回避	<ul style="list-style-type: none"> ・入退場時の密集回避 (時間差入退場等)、待合場所等の密集回避 *必要に応じ、人員の配置、導線の確保等の体制を構築するとともに、入場口・トイレ・売店等の密集が回避できない場合はそのキャパシティに応じ、収容人数を制限
⑧	身体的距離の確保	<ul style="list-style-type: none"> ・大声を伴う可能性のあるイベントでは隣席との身体的距離の確保。具体的には、同一の観客グループ間 (5名以内に限る。) では座席を空けず、グループ間は1席 (立席の場合1m) 空ける。 ・演者が発声する場合には、舞台から観客の間隔を2m確保 ・混雑時の身体的距離を確保した誘導、密にならない程度の間隔 (最低限人と人とが触れ合わない程度の間隔)

イベント開催時の必要な感染防止策②

(2) 基本的な感染防止等 (続き)

⑨ 飲食の制限	<ul style="list-style-type: none">・ 飲食用に感染防止策を行ったエリア以外での飲食の制限・ 休憩時間中及びイベント前後の食事等による感染防止の徹底・ 過度な飲酒の自粛・ 食事は長時間マスクを外すことが想定され、隣席への飛沫感染のリスクを高めるため、収容率が50%を超える場合、飲食可能エリア以外（例：観客席等）は原則自粛。 （発声がないことを前提に、飲食時以外のマスク着用担保、会話が想定される場合の飲食禁止、十分な換気等、一定要件を満たす場合に限り、食事可。）
⑩ 参加者の制限	<ul style="list-style-type: none">・ 入場時の検温、入場を断った際の払い戻し措置 <p>*ただし、発熱者・有症状者の入場は断る等のルールをイベント開催前に明確に規定し、当該規定を十分周知している場合は払い戻し不要。</p>
⑪ 参加者の把握	<ul style="list-style-type: none">・ 可能な限り事前予約制、あるいは入場時に連絡先の把握・ 接触確認アプリ（COCOA）や各地域の通知サービスの奨励 <p>*アプリのQRコードを入口に掲示すること等による具体的な促進措置の導入</p>
⑫ 演者の行動管理	<ul style="list-style-type: none">・ 有症状者は出演・練習を控える・ 演者・選手等と観客が催物前後・休憩時間等に接触しないよう確実な措置を講じるとともに、接触が防止できないおそれがあるイベントについては開催を見合わせる・ 合唱等、声を発出する演者間での感染リスクへの対処
⑬ 催物前後の行動管理	<ul style="list-style-type: none">・ イベント前後の感染防止の注意喚起 <p>*可能な限り、予約システム、デジタル技術等の活用により分散利用を促進</p>
⑭ ガイドライン遵守の旨の公表	<ul style="list-style-type: none">・ 主催者及び施設管理者が、業種別ガイドラインに従った取組を行う旨、HP等で公表

(3) イベント開催の共通の前提

⑮ 入退場やエリア内の行動管理	<ul style="list-style-type: none">・ 広域的なこと等により、入退場や区域内の行動管理ができないものは開催を慎重に検討 <p>*来場者の区画を限定、管理した花火大会などは可。具体的には、①身体的距離の確保、②密集の回避、③飲食制限、④大声禁止、⑤催物前後の行動管理、⑥連絡先の把握等を担保することが求められる。</p>
⑯ 地域の感染状況に応じた対応	<ul style="list-style-type: none">・ 大規模イベントは、事前に収容率制限等も含めて都道府県と相談・ 地域の感染状況の変化があった場合は柔軟に対応

※上記のうち、基本的な感染防止等が徹底されていない場合、従来の目安（人数上限5,000人又は収容率要件50%のいずれか小さいほう）を原則として、各都道府県が個別のイベント開催について適切に判断すること。

<p>大声での歓声・声援等がないことを前提としうるものの例</p>	<p>大声での歓声・声援等が想定されるものの例</p>
<p>音楽</p>	<p>音楽</p>
<p>クラシック音楽（交響曲、管弦楽曲、協奏曲、室内楽曲、器楽曲、声楽曲 等）、歌劇、楽劇、合唱、ジャズ、吹奏楽、民族音楽、歌謡曲等のコンサート</p>	<p>ロックコンサート、ポップコンサート 等</p>
<p>演劇等</p>	<p>スポーツイベント</p>
<p>現代演劇、児童演劇、人形劇、ミュージカル、読み聞かせ、手話パフォーマンス 等</p>	<p>サッカー、野球、大相撲 等</p>
<p>舞踊</p>	<p>公営競技</p>
<p>バレエ、現代舞踊、民族舞踊 等</p>	<p>競馬、競輪、競艇、オートレース</p>
<p>伝統芸能</p>	<p>公演</p>
<p>雅楽、能楽、文楽・人形浄瑠璃、歌舞伎、組踊、邦舞 等</p>	<p>キャラクターショー、親子会公演 等</p>
<p>芸能・演芸</p>	<p>ライブハウス・ナイトクラブ</p>
<p>講談、落語、浪曲、漫談、漫才、奇術 等</p>	<p>ライブハウス・ナイトクラブにおける各種イベント</p>
<p>公演・式典</p>	<p>※遊園地（いわゆる絶叫系のアトラクション）についても同様の考え方を適用することとし、関係業界における感染拡大予防ガイドライン改訂を呼びかけ</p>
<p>各種講演会、説明会、ワークショップ、各種教室、行政主催イベント、タウンミーティング、入学式・卒業式、成人式、入社式 等</p>	
<p>展示会</p>	
<p>各種展示会、商談会、各種ショー</p>	
<p>※映画館、美術館、博物館、動植物園、水族館、遊園地等についても同様の考え方を適用することとし、関係業界における感染拡大予防ガイドライン改訂を呼びかけ</p>	

(注) ・上記は例示であり、実際のイベントが上のいずれに該当するかについては、大声での歓声・声援等が想定されるか否かを個別具体的に判断する必要がある。
 ・イベント中（休憩時間やイベント前後を含む。以下同じ。）の食事については業種別ガイドラインで制限。また、イベント中の食事を伴うものについては、「大声での歓声・声援等がないことを前提としうるもの」として取り扱う。

感染リスクが高まる「5つの場面」

場面① 飲酒を伴う懇親会等

- 飲酒の影響で気分が高揚すると同時に注意力が低下する。また、聴覚が鈍麻し、大きな声になりやすい。
- 特に敷居などで区切られている狭い空間に、長時間、大人数が滞在すると、感染リスクが高まる。
- また、回し飲みや箸などの共用が感染のリスクを高める。



場面② 大人数や長時間におよぶ飲食

- 長時間におよぶ飲食、接待を伴う飲食、深夜のはしご酒では、短時間の食事に比べて、感染リスクが高まる。
- 大人数、例えば5人以上の飲食では、大声になり飛沫が飛びやすくなるため、感染リスクが高まる。



場面③ マスクなしでの会話

- マスクなしに近距離で会話をすることで、飛沫感染やマイクロ飛沫感染での感染リスクが高まる。
- マスクなしでの感染例としては、昼カラオケなどでの事例が確認されている。
- 車やバスで移動する際の車中でも注意が必要。



場面④ 狭い空間での共同生活

- 狭い空間での共同生活は、長時間にわたり閉鎖空間が共有されるため、感染リスクが高まる。
- 寮の部屋やトイレなどの共用部分での感染が疑われる事例が報告されている。



場面⑤ 居場所の切り替わり

- 仕事での休憩時間に入った時など、居場所が切り替わると、気の緩みや環境の変化により、感染リスクが高まることもある。
- 休憩室、喫煙所、更衣室での感染が疑われる事例が確認されている。

