

# イベント開催時のチェックリスト

別紙 1

【第1版（令和3年11月版）】

## 開催概要

本項目では、チェックリストを記入する前に、イベントの情報をご登録ください。

イベント名

(開催案内等のURLがあれば記載)

出演者・  
チーム等

開催日時

令和 年 月 日 時 分 ~ 時 分

開催会場

会場所在地

主催者

主催者  
所在地

主催者  
連絡先

(電話番号)

(メールアドレス)

収容率  
(上限)

100% (※)  
(大声なし)

人と人が触れ合わない  
程度の間隔

50% (※)  
(大声あり)

十分な人と人との間隔  
(できるだけ2m、最低1m)

収容人数

収容定員あり

人

収容定員なし

参加人数

人

その他  
特記事項

Ex:クラシックコンサートのため、大声は出ません。ファンクラブとの調整により声援が出ません。

(※) 大声の定義を「観客等が、通常よりも大きな声量で、反復・継続的に声を発すること」とし、これを積極的に推奨する又は必要な対策を十分に施さないイベントは「大声あり」に該当することと整理する。

# 感染防止策チェックリスト

【第1版（令和3年11月版）】

## 基本的な 感染防止

イベント開催時には、下記の項目（イベント開催時の必要な感染防止策）を満たすことが必要です。

※5,000人かつ収容率50%超のイベント開催時には、個別のイベントごとの具体的な対策を記載した「感染防止安全計画」の提出が必要です。

### ①飛沫の抑制（マスク着用や大声を出さないこと）の徹底



【大声なしの場合】  
飛沫が発生するおそれのある行為を抑制するため、適切なマスク（品質の確かな、できれば不織布）の正しい着用や大声（※）を出さないことを周知・徹底し、そうした行為をする者がいた場合には、個別に注意、退場処分等の措置を講じる。

（※）大声の定義を「観客等が、①通常よりも大きな声量で、②反復・継続的に声を発すること」とする。

【大声ありの場合】  
「大声なしの場合」の「大声」を「常時大声を出す行為」と読み替える。

### ②手洗、手指・施設消毒の徹底



こまめな手洗や手指消毒の徹底を促す（会場出入口等へのアルコール等の手指消毒液の設置や場内アナウンス等の実施。）。



主催者側による施設内（出入口、トイレ、共用部等）の定期的かつこまめな消毒の実施。

### ③換気の徹底



法令を遵守した空調設備の設置による常時換気又はこまめな換気（1時間に2回以上・1回に5分間以上等）の徹底。

### ④来場者間の密集回避



入退場時の密集を回避するための措置（入場ゲートの増設や時間差入退場等）の実施。



休憩時間や待合場所での密集も回避するための人員配置や動線確保等の体制構築。



大声を伴わない場合には、人と人とが触れ合わない間隔、大声を伴う可能性のあるイベントは、前後左右の座席との身体的距離の確保

# 感染防止策チェックリスト

【第1版（令和3年11月版）】

## 基本的な 感染防止

イベント開催時には、下記の項目（イベント開催時の必要な感染防止策）を満たすことが必要です。

※5,000人かつ収容率50%超のイベント開催時には、個別のイベントごとの具体的な対策を記載した「感染防止安全計画」の提出が必要です。

### ⑤ 飲食の制限

- 飲食時の感染防止策（飲食店に求められる感染防止策等を踏まえた十分な対策）の徹底。
- 飲食中以外のマスク着用の推奨。
- 長時間マスクを外す飲食は、隣席への飛沫感染のリスクを高めるため、可能な限り、飲食専用エリア以外（例：観客席等）は自粛。
- 自治体等の要請に従った飲食・酒類提供の可否判断（提供する場合には飲酒に伴う大声等を防ぐ対策を検討。）。

### ⑥ 出演者等の感染対策

- 有症状者（発熱又は風邪等の症状を呈する者）は出演・練習を控えるなど日常から出演者やスタッフ等の健康管理を徹底する。
- 練習時等、イベント開催前も含め、声を発出する出演者やスタッフ等の関係者間での感染リスクに対処する。
- 出演者やスタッフ等と観客がイベント前後・休憩時間等に接触しないよう確実な措置を講じる（誘導スタッフ等必要な場合を除く。）。

### ⑦ 参加者の把握・管理等

- チケット購入時又は入場時の連絡先確認やアプリ等を活用した参加者の把握。
- 入場時の検温、有症状（発熱又は風邪等の症状）等を理由に入場できなかった際の払戻し措置等により、有症状者の入場を確実に防止。
- 時差入退場の実施や直行・直帰の呼びかけ等イベント前後の感染防止の注意喚起。

上記に加え、各業界が定める業種別ガイドライン（該当する業種において策定されている場合）を遵守すること。