

(公社)千葉県サッカー協会 第4種委員会

【 新 型 コ ロ ナ ウ イ ル ス 感 染 症 対 策 】

2020年10月19日 改訂

公益社団法人千葉県サッカー協会
第4種委員会委員長 大久保毅一

1. 事前の対応

「チームへの連絡事項」

- (1) 以下の事項に該当する場合の自主的な参加の見合わせ
 - 1 体調が良くない場合(例:発熱・咳・咽頭痛・味覚異常などの症状がある場合)
 - 2 同居家族や身近な人に感染が疑われる方がいる場合
 - 3 過去14日以内に政府から入国制限、入国後の観察期間を必要とされている国、地域等への渡航 又は当該在住者との濃厚接触がある場合
- (2) 参加者全員のマスク着用
- (3) 消毒対策キット(アルコール消毒液・手袋・ゴミ袋)の準備
- (4) CFA・4種委員会及び会場施設が示す注意事項の遵守
- (5) 大会関係者参加者の健康チェック(個人用健康チェックシート、会場運営用チェックリスト、チーム用チェックリストの新型コロナウイルスチェックシート・リスト作成) ※保存期間は少なくとも1ヶ月
 - ① 個人用健康チェックシート
会場運営関係書(会場責任者、会場運営補助者、派遣審判員など)、チーム関係者(チーム役員、選手、帯同審判員等)会場に入場する方全員
2週間の体温計測健康状態の記入
※ 個人用健康チェックシートの提出のない方は会場に入れません
 - ② 運営用チェックリスト
 1. 会場名・大会日時・運営責任者名(当日)・代表者連絡先
 2. 運営関係書の氏名(運営者、運営補助員、派遣審判員等), 当日の体温、健康状態確認
 - ③ チーム用チェックリスト
 1. 会場名・参加日時・チーム名・代表者名(当日)・代表者連絡先
 2. 参加者の氏名(選手、チーム役員、帯同審判員等), 当日の体温、健康状態確認
- (6) 新型コロナウイルス感染症を発症した場合の速やかな報告
 1. マスクを着用の有無
 2. 他人との接触状況の記憶(濃厚接触者特定に有効)
- (7) チェックリスト(3種類)は速やかに4種委員会感染対策責任者宛並び委員会指定者に送付する。

2. 当日の対応

(1) 施設利用

1. 施設管理者および会場責任者(運営担当者)の指示に従う。
2. 選手チェックは選手証・メンバー表・新型コロナウイルスチェックリスト(個人用・チーム用)をチーム責任者が提出(確認)

3. 施設利用はチーム(選手 20 名以内・役員 3 名)と会場責任者(運営担当者)のみの無観客とする。
4. 施設ではそれぞれ 2m の間隔を保ち、密を避けハイタッチ、抱擁、肩を組むなどの行為は禁止とする。
5. チームベンチの消毒を行う。(マスクや手袋を必ず着用してビニール袋に入れて密閉して縛り持ち帰る。)
6. 以下利用可能な場合

更衣室・ロッカールーム・シャワー室は、マスクを着用し会話を最小限に留め滞在時間を短くし交代で使用し密を避ける。

(2) ミーティング確認・伝達事項

- 両チーム選手・役員及び審判団並びに運営担当の健康状態確認を行う。
運営担当者は、運営担当及び審判団の健康チェックを行う。(新型コロナウイルスチェックリスト作成)
- エキップメントチェックは 2m の間隔を保ちチェック後は個々に入場し挨拶・円陣は行わない。
- 試合前のチーム集合写真撮影は行わない。
- 試合前、試合後に両チーム、審判団との握手は実施しない。
- 試合中はベンチ内では、役員・選手のフィジカル・ディスタンシングを取る。
- 試合後の相手ベンチおよび本部への挨拶は行わない。
- 得点時にハイタッチ、抱擁を行わない。
- 怪我をした選手にむやみに接触しない。(移動等関わった場合は速やかに消毒を行う。)
- ピッチ内でも咳エチケットを守り、つばを吐く、手鼻をかむなどの行為を行わない。
- 同じボトルを共有しない。また、口に含んだ水をピッチに吐かない。
- 水・氷を溜めたクーラーボックスを共有しない。
- タオル等を共有しない。
- ピッチ上でチームメイト、審判員と会話する際にも互いの距離についてしっかりと配慮する。
- ベンチではマスクを着用し、会話を控える。
- 試合終了後ベンチの消毒を行う。

(3) ゴミの廃棄方法

ゴミを収集する際は、マスクや手袋を必ず着用してビニール袋に入れて密閉して縛り、持ち帰り廃棄する。

3. 事後対応

競技会終了後 3 日以内に、各チームの責任者は参加者に連絡を取り、具合の悪い選手・役員がいないか確認し、参加者から新型コロナウイルス感染症を発症したとの報告があった場合は、速やかに会場管理者は、**感染対策責任者**に報告する。

<会場主管>

<感染対策責任者>

公益社団法人千葉県サッカー協会

第 4 種委員会事務局次長 石毛 洋行