

声出し応援に関するガイドライン (STEP3)

本ガイドラインに定めのない事項については「Jリーグ 新型コロナウイルス感染症対応ガイドライン (以下、感染症対応ガイドライン)」に基づくものとする

1. 目的

本ガイドラインは、応援スタイルの見直し、特に声出し応援に関して、感染リスクを最小限に保ちながら導入することを目指し、STEP3 (7月30日からの声出し応援導入試合) で適用するものである。本ガイドラインはSTEP1 (6月の運営検証試合) の運営面の改善点を反映させている。

2. 本ガイドラインの適用

予めJリーグへ申請し承認された声出し応援対象試合に対し適用する

3. 声出し応援の定義

声出し応援とは、観客席において、通常よりも大きな声量で、反復・継続的に声を発すること。得点時等の一時的な歓声は当たらない。

4. 入場者数の制限

4.1 入場者数の制限

スタジアム全体の収容率を50%上限とする。

4.2 声出し応援可能な席数

STEP3では、4.1のスタジアム収容率50%の範囲内であれば、声出し応援可能な席数の上限は設けない。

STEP	入場者数の制限	声出し応援可能な席数
1		~3,000人
2	5000人又は収容率50%以下のいずれか大きい方	~7,000人
3		身体的距離確保、ガイドライン遵守徹底可能な運営体制内で設定

※声出し応援可能な席数はホーム・ビジターそれぞれの人数の合計

5. 声出し応援席の設置条件

5.2 声出し応援席の配置

- 声出し応援対象エリアでは、最低でも前後左右1席空け (市松模様) で着席し、身体的距離を確保する。
- ただし、ピッチ方向を向かずに応援する人 (応援団のコールリーダーを想定) は2m四方の身体的距離を確保する。

- 立見席、芝生席は、前後左右できるだけ2m、最低1mを空け身体的距離を確保する。予め足元に区分けを施すなど観客がわかりやすいよう工夫する

5.3 声出し応援席以外の観戦エリアを設ける場合

- 声出し応援エリアとの間を最低2m（約2席分）空ける
- 声出し応援は禁止される
- 基本的対処方針に基づき、声出し応援エリアと同様に収容率50%とする
- 声出し応援席以外の座席の配置は、人と人とが触れ合わない距離を保つ

5.4 感染対策

5.4-1 来場者管理

- 陽性者が発生した場合に速やかに周知できるよう、声出し応援席の購入者情報を管理する。同行者は購入者から情報を迎えることとする
- 試合観戦当日を0日目とし5日以内に来場者が新型コロナウイルス陽性となった場合に、主管クラブへの連絡を徹底する。クラブの連絡先をチケット販売時に案内する
- 試合中は警備スタッフ等を増員し、場内告知を強化するとともに、来場者がガイドラインを遵守した観戦を行えているかを確認する
- 声出し応援対象エリアへの立ち入りは、対象エリアのチケット保持者に限定する
- コンコースから観客席に入るゲートにて、スタッフが声出し応援席のチケット保有者であることを確認する
- スタジアムの来場ゲートのほか、コンコースから声出し応援席に入るゲートでも、スタッフが来場者の不織布マスクの着用を確認する
- 声出し応援席において不織布マスク未着用の場合は、クラブより不織布マスクを配布する等、着用を促す
- 試合後のフォローアップ
 - ・ 来場者全体へ事後アンケート（声出し応援エリアの安心・満足度等、リーグ所定の項目）を行い、そのアンケート結果を踏まえた運営改善に努める
 - ・ 万が一、試合後に声出し応援対象観戦席のお客様にて陽性者が発生した場合は、対象チケット全購入者へ情報を提供し、体調変化の確認を促し、体調不良時は速やかに医療機関の受診をする旨の連絡をする

6. 応援プロトコル

6.1 声出し応援エリアでの応援

- 声出しをする際も、不織布マスクを着用し、他者との間に身体的距離を確保する
- 原則、ピッチ方向を向く

6.2 声出し応援エリアでの飲食

- 飲食後は速やかにマスクを着用する。
- 水、ソフトドリンク、食事の持ち込みを可とする
- ただし、エリア内での食事は、エリア全体での声出し応援開始前、ハーフタイム、声出し応援終了後のいずれかで行う
- 当面の間、アルコールの持ち込みは不可
- 飲食中は会話・発声をつつしむ

6.2 声出し応援エリアでの禁止事項

- 座席の移動（スタンド前方へ移動し選手に声をかける、間隔を空けず前後左右の他者に近づく、間隔を開けず隣に座る、肩を組む 等）
- アルコール飲料の持ち込み

- エリア内での声出し応援中の食事

6.3 全エリアでの禁止事項

- 飛沫を拡散させるリスクのある応援
(禁止理由：飛沫感染につながるため)
例：指笛
例：メガホン・トランペットなど不織布マスクの着用ができない道具・楽器等
- 人と接触する応援
(禁止理由：接触感染につながるため)
例：ハイタッチ・肩組みなど
- 「密」を作る応援
(禁止理由：飛沫感染・接触感染のリスクが高くなるため)
例：お客様がいる席でのビッグフラッグ
※ ただし、お客様がいない席に掲出する場合は容認される

7. 手続き

7.1 試合前の手続き

- 当面の間、事前申請制とする。
- Jリーグが指定する方法にて期限までに申請を行う。申請後、リーグの承認、自治体の確認が完了次第、声出し応援対象試合として実施可能となる。
- 自治体からの求めに応じ、感染防止策等チェックリストもしくは安全計画を提出する。なお、感染防止策等チェックリストの提出要不要は地元自治体の判断に従う。
- 自治体より確認を受けたチェックリストは、クラブのHP等で公表する
- チェックリストは試合終了日より1年間保管する

7.2 試合後の手続き

- 試合開催後は、自治体の求めに応じ、イベント開催報告書（感染対策の実施実績、感染発生が見られた場合の対応等）を作成し、地元自治体へ提出する
- 報告書は試合終了日より1年間保管する

8. 告知

8.1 事前告知

- 声出し応援対象試合の告知はJリーグの公表後に行う。
- 主管クラブは、当該試合のチケット販売時に「声出し応援席のエリアを設置すること」および本ガイドラインの事前告知を行う
- 主管クラブは、当該試合来場者に対し、本ガイドラインへの理解促進と誤認を防ぐための情報提供を行う
- Jリーグは、加盟クラブに対し、本ガイドラインに基づく声出し応援の段階的導入の方針を周知し、またクラブがサポーターや来場者等への理解促進を促すための補助的なツールを提供する

8.2 チケット販売時の告知

- 全ての購入者に対し新型コロナウイルス感染症対応ガイドラインの遵守について誓約を得る
- 声出し応援席の購入者に対し本ガイドラインの遵守ならびに違反した場合の措置について誓約を得る

8.3 試合中の告知

- 試合会場では場内アナウンスや大型映像装置、ゲートにおける配布物、プラカード等を活用し、本ガイドラインに定める注意事項を周知する

9. 違反した場合の対応

- 来場者が本ガイドラインに違反した場合、Jリーグ試合運営管理規程に準じた対応を行う。
- 「8.告知」に定める告知を行ったうえで、該当者に対して改善要請を行い、感染拡大防止対策上問題となる行為が改善されない場合は、退場させる。

10. 本ガイドラインの見直しと適用中止する場合

国内の感染状況の推移とともに新たな感染リスクが懸念される場合は、適時見直し、深刻な場合は「大声なし」での運用へ切り替えるものとする

また、万が一、声出し応援を実施することで感染拡大防止対策上問題となる行為が頻発し、安心・安全な試合観戦環境を提供できないとJリーグが判断した場合、すべてのクラブで次の試合以降は「大声なし」での運用へ切り替えるものとする

11. ガイドラインの監修

本ガイドラインは、国立研究開発法人産業技術総合研究所等の調査研究結果を参考とし、NPB・Jリーグ新型コロナウイルス対策連絡会議専門家チームによる監修のもと作成

NPB・Jリーグの専門家チーム・地域アドバイザー・科学アドバイザー（敬称省略）

専門家チーム	賀来 満夫	東北医科薬科大学医学部 感染症学教室 特任教授
	三嶋 廣繁	愛知医科大学大学院医学研究科 臨床感染症学 教授
	舘田 一博	東邦大学医学部 微生物・感染症学講座 教授
地域アドバイザー	高橋 聡	札幌医科大学医学部 感染制御・臨床検査医学講座 教授
	遠藤 史郎	東北医科薬科大学病院感染制御部 部長
	國島 広之	聖マリアンナ医科大学感染症学講座 教授
	掛屋 弘	大阪公立大学大学院医学研究科臨床感染制御学 教授
	大毛 宏喜	広島大学病院感染症科 教授
	泉川 公一	長崎大学大学院医歯薬学総合研究科臨床感染症学分野 教授
科学アドバイザー	井元 清哉	東京大学医科学研究所附属ヒトゲノム解析センター センター長／教授
	村上 道夫	大阪大学感染症総合教育研究拠点 特任教授
	加來 浩器	防衛医科大学校 防衛医学研究センター 教授

バージョン管理

バージョン	発行日	目的・改定内容
-------	-----	---------

第1版	2022年5月18日	STEP1、STEP2（運営検証試合）のためのガイドライン策定
第2版	2022年6月28日	STEP3（7月30日～8月14日までの希望クラブ）のためのガイドライン策定 <ul style="list-style-type: none">• スタジアム全体の収容率上限50%の範囲内で、声出し応援エリアを限定しない運用を選択可とする• 食事に関するプロトコルの一部見直し• 手続きの一部見直し

以上