



© 岡山県「ももっち」

新型コロナウイルス感染症 基本的な感染防止対策 3つの「岡山ルール」



© 岡山県「うらっち」

★ **3** 密は一つの密でも避けて、手洗い、換気を徹底

ケース① 大人数の高齢者が室内でカラオケ大会を開催し、複数人が感染

★ **2** 回のワクチン接種で感染・重症化を予防

ケース② 第5波で県内のワクチン接種者(2回)の感染割合は6%程度

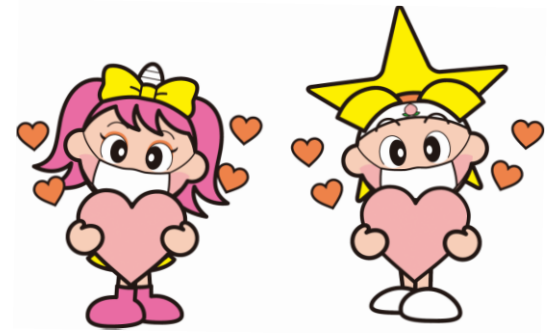
★ ワクチン接種後も **1** 枚のマスクがあなたとあなたの大切な人を守る

ケース③ ワクチン接種後、マスクを外して友人と会食し、ブレイクスルー感染

みんなで守って感染リスクを**0**に近づけよう！

思いやりのルール「マスクコード」

～みんなで守って、大切な家族、従業員の皆さん、
医療関係者の皆さんに広げよう優しさの輪～



○ 話すときは「マスク会話」

休憩時間などは、つい気が緩みがちなので特に注意を

ケース① マスクを外して更衣室や喫煙室で談笑して感染拡大

○ 食事の際は「マスク会食」

食事中でも、会話をするときはマスクを着用

ケース② 居酒屋で10人以上がマスクなしで会食して、参加者の約8割が感染

○ マスクは正しく着用

マスクを顔にすき間なくフィットさせ、しっかり着用を

布やウレタンより不織布の方が感染予防効果等が高いことが示されています

● 事業者の皆様へ

- 業種別ガイドラインの遵守 **〔特措法第24条第9項に基づくもの〕**
- 従業員の日々の健康管理を徹底するとともに、必要な場合には、早期の受診や抗原簡易キットを活用した迅速な検査を実施すること
また、体調に不調を感じる場合は出勤させないこと
- 3つの「岡山ルール」及び「マスクコード」の遵守と周知
- 在宅勤務（テレワーク）、時差出勤等、人との接触を低減する取組に努めること
- ワクチン休暇の導入など、従業員が安心してワクチン接種できる環境整備に努めること
- 飲食店等の事業者は、岡山県飲食店感染防止第三者認証事業（※参照）の認証取得及び「もしサポ岡山」の活用を努めること

※岡山県飲食店感染防止対策第三者認証事業

県内の飲食店又は喫茶店における感染防止対策について、現地調査を行った上で、一定の基準に適合している店舗を認証する制度。令和3年8月2日から、認証申請の受付を開始しています。

● 県内でのイベントの開催について〔特措法第24条第9項に基づくもの〕

- 次の要件に従って、必要な感染防止策を徹底すること
- 業種別ガイドラインの遵守を徹底すること
- 「接触確認アプリ（COCOA）」や「もしサポ岡山」の活用を周知すること
- 感染防止策が徹底できない場合は、イベント開催を自粛すること

	感染防止安全計画を策定しない場合 ※次の収容率、人数上限を満たし、かつ いずれか小さい方を限度とすること	感染防止安全計画を策定する場合 (5,000人超かつ収容率50%超)
人数上限	5,000人又は収容定員50%以内の いずれか大きい方	収容定員まで
収容率	<p><u>大声なし 100%以内</u> <u>大声あり 50%以内</u></p> <p>大声あり：大声（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）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</p>	<p>大声なし 100%以内</p> <p>※大声なしでの開催が前提条件</p>
条件	<ul style="list-style-type: none"> ● 「感染防止策チェックリスト」（様式5）を作成し、公表（ホームページ掲載やイベント会場での掲示等）するとともに、イベント終了日から1年間保管すること ● 問題が発生（クラスター発生、感染防止策の不徹底等）した場合は、「イベント結果報告書」（様式6）を県に提出すること 	<ul style="list-style-type: none"> ● 「感染防止安全計画」（様式4）を策定し、イベント開催2週間前までに県に提出すること ● イベント終了後、1か月以内に（ただし、問題が発生（クラスター発生、感染防止策の不徹底等）した場合は、直ちに）「イベント結果報告書」（様式6）を県に提出すること

※ 県へ事前相談済みのイベント（人数上限を変更する場合を除く）は感染防止安全計画の策定は不要

※ 収容定員が設定されていない場合、大声ありのイベントは十分な人と人との間隔（できるだけ2m、最低1m）を確保し、大声なしのイベントは人と人が触れ合わない程度の間隔を確保すること

※ 参加者を事前に把握できない場合であっても、主催者が想定する参加予定人数が5,000人超の場合は、原則安全計画策定の対象

※ 各様式、詳細は、岡山県ホームページを参照のこと