

～ リスク評価 ～

タイミング	リスク内容	発生頻度	影響度	具体的な対応
入場時	コロナ感染者もしくは濃厚接触者が会場に入ってしまう	B	A	入場する前に検温、体調不良がないか参加票を提出してもらう
	受付時にスタッフと参加者が密接状態になってしまう	A	A	マスク着用を必須とする 受付に飛散防止パネルを設置する
	受付時に待機列ができて密集・密接状態になってしまう	B	A	開場時の混雑を避けるため、大会開始の1時間半前から開場する 待機列が出来る場合は、間隔を空けて整列させるようスタッフが誘導する
	トイレの待機列ができて密集・密接状態になってしまう	B	B	待機列が出来る場合は、間隔を空けて整列させるようスタッフが誘導する
大会中	展示ブース周辺が密集・密接状態になってしまう	B	B	人が集まる場合は、間隔を空けるようスタッフが誘導する
	会場のドアノブに触れた時にウイルスが手に付着する	A	A	参加者が触れる可能性の高い場所を定期的に消毒を行う
	対戦卓のテーブル、イスに触れた時にウイルスが手に付着する	A	A	参加者が触れる可能性の高い場所を定期的に消毒を行う
	ブレスカードに触れた時にウイルスが手に付着する	A	A	参加者が触れる可能性の高い場所を定期的に消毒を行う
	相手のデッキに触れた時にウイルスが手に付着する	A	A	原則相手のカードには触れない 対戦前・対戦中のデッキカットは所持者自身が対戦者の指示に従って行ってもらう
	近くにいる相手からの飛沫によりウイルスが顔などに付着する	A	A	マスク着用を必須とする 対戦卓に飛散防止パネルを設置する
	荷物置き場にて密集・密接状態になってしまう	A	A	各参加者に荷物を置ける待機席を用意する
	対戦後の報告時に受付周辺が密集・密接状態になってしまう	A	A	対戦終了後、スタッフからの誘導があるまで対戦卓で待ってもらう
	大会中に大声を発して飛沫が周囲に飛散してしまう	A	A	マスク着用を必須とする 大声を出さないよう注意を呼び掛ける スタッフが声で誘導する際はマイクを使う
会場内の換気が悪い	C	C	事前に施設管理者へ感染防止策について協議済み	
大会後	大会後の打上げなどで感染する	A	A	大会後の打上げ、参加者の宿泊は中止としている