https://face-off-puzzle-battle.logicpuzzle.app/

faceoffpuzzlebattle@gmail.com

主催: utime

スタッフ: fff gori.sh wand あきお けーえぬわい 白岡市民

協力: LogicPuzzle.App

Face-off Puzzle Battle

本イベントは1対1でパズルの早解きの対戦を行うオフラインイベントです。

Face-off Puzzle Battleは、「オンライン予選」「スイスドロー」「決勝トーナメント」の3つのフェーズに分かれています。

オンライン予選：イベント申し込み時に5セット各3問のパズルを解いていただきます。コンテスト結果は当日のタイブレークなどに使用します。コンテストの結果によらずイベントに参加可能です。

スイスドロー：イベント当日、決勝トーナメントに進む4名を決めるために行う予選です。1対1でのパズルの早解きの対戦をRound 6まで行います。スイスドロー形式で行われ、原則それまでの勝数が同じ相手と対戦をすることになります。戦績によらずRound 6まで参加可能で、それまでの戦績によって使用するパズルの難易度が変わります。
各対戦では、対戦で使用するパズルを選ぶPickと、対戦で使用しないパズルを選ぶBanを通して、使用するパズルを計3問選択します。パズルごとに早解きを行い、3戦中2勝したプレイヤーの勝利となります。

決勝トーナメント：上記と同様の形式で準決勝、決勝を行い、優勝者を決定します。決勝は別室にて行われ、予選会場では決勝の様子がライブビューイングされます。

成績上位者の他飛び賞なども用意しております。どなたでも最後まで楽しめるイベントとなっておりますので、お気軽にご参加ください。

タイムスケジュール(予定)

受付開始	10:00
イベント説明	10:30-
Round 1	10:45-11:20
Round 2	11:40-12:15
Round 3	12:30-13:05
Round 4	14:05-14:40
Round 5	14:55-15:30
Round 6	15:45-16:20
準決勝	16:50-17:30
準決勝	17:35-18:05
3位決定戦	18:10-18:40
決勝戦、表彰	18:45-
終了	19:30
懇親会(希望者のみ)	20:00-

開催情報

日時	2026年4月19日(日) 10:30-19:30 (受付開始 10:00)
会場	三鷹市民協働センター2階 第1会議室 〒181-0013 東京都三鷹市下連雀4丁目17-23 JR中央線・総武線 三鷹駅 南口より徒歩約15分
参加費	2500円/1人

SNS共有

イベントへの意気込みをぜひ
#faceoffpuzzlebattle
で共有してください！

※ 進行によってスケジュールが変更となる場合や3位決定戦が行われない場合がございます。
Round 6終了後、ご都合のつかない方は途中で退室してもかまいませんが、できる限り最後までご観覧いただけますと幸いです。
途中退室の際はスタッフまでお申し付けください。

注意事項

・参加者が奇数人の場合、不戦勝となる方が発生することがございますのでその旨ご了承ください。そのラウンドで使用するパズルは配布されます。

・早解きの対戦の性質上、パズルを解き終わる前に試合が終了してしまう場合もございますのでご了承ください。

・イベントで使用した問題は、後日参加者以外にも見える形で公開されますのでご了承ください。

・急に参加できなくなった場合や、当日遅刻しそうな場合、判明した時点で下記お問い合わせよりご連絡ください。

・当日の持ち物について
筆記用具と十分な充電のあるスマートフォンは、できる限りご持参ください。
印刷したインストラクション(書込可)と白紙は使用して構いません。

パズルを解いている間はスマートフォンと方眼紙は使用できません。
休憩中の飲食は常識の範疇で可能です。
そのほか持ち込みについて質問がある場合は、個別に判断しますのでお問い合わせください。

Regulation

オンライン予選

オンライン予選は以下の形式で行われます。

・問題は「Loop / Path」「Number Placement」「Object Placement」「Region Division」「Shading」のジャンル別5セットに分かれています。各セットの問題数は3問で、制限時間は15分です。使用されるパズル種は当日使用されるものと同じです。パズルのルールについてはインストラクションの pdf をご参照ください。

・問題は簡単な問題から順に並ぶよう想定しておりますが、どの問題も1点となっております。問題は前から順番に解くことをお勧めします。

・同点時には先に解答を提出したプレイヤーを上位とします。同点が出やすいシステムであることや、2番目、3番目の問題で誤答した場合それより前の問題の提出タイムで結果が定まること、また当日の進行にも影響があることから、**必ず1問ごとに解答を提出するようにしてください。**

・各問題セットごとにチケット購入者内で順位をつけ、以下の順に当日のシードを決定します。参加していないラウンドがあった場合、そのラウンドは0点として扱います。

1. 5セットの平均順位
2. 5セットのうち成績の良い4セットの平均順位
3. 5セットのうち成績の良い3セットの平均順位
4. 5セットのうち成績の良い2セットの平均順位
5. 5セットのうち成績の良い1セットの平均順位
6. 申し込み順

スイスドロー

スイスドローは以下の形式で行われます。

・対戦管理ツールとして Tonamel を使用する予定です。結果入力は運営が行うため、参加者によるアカウント作成やログインは不要です。

・最初の組み分けはランダムに行います。それ以降の組み分けは Tonamel に従って行われます。原則、それまでの戦績が同じプレイヤー同士でマッチングされますが、同じ戦績のプレイヤーが奇数人いる場合や同じ組み合わせを回避する場合にイレギュラーなマッチングがなされることもあります。不戦勝の場合は得失点差(勝利した早解き対戦数-敗北した早解き対戦数)を0として扱います。

・最終成績は以下の順で決定いたします。

1. 勝利した Round 数
2. 得失点差
3.オンライン予選シード順

スイスドロー

各 Round の進行

・Round で使用する5つのパズルのパズル種(5ジャンルから1つずつ選ばれます)と難易度が公開されます。対戦相手の戦績も確認することができます。

1. 上位シード者が先攻または後攻を決めてください。
2. 先攻：5問から1つ pick(選択)します。
3. 後攻：残った4問から1つ pick します。
4. pick されたパズルの早解きを、pick された順に行います。
5. 後攻：残った3問から1つ ban(破棄)します。
6. 先攻：残った2問から1つ ban します。
7. ban されずに残ったパズルで早解きを行います。

以下の順で Round の勝敗を決定します。

1. 勝利した早解き対戦数
2. オンライン予選シード順

対戦終了後は結果報告シートと戦績シートへ結果を記入してください。

早解きルール

各パズルの制限時間は7分間です。

・パズルを解き終わったら、大きすぎない程度の声量で「フィニッシュ」と宣言してください。その後、解き終わった用紙を相手に渡し、採点してもらってください。

・先に解き終わったプレイヤーの盤面は対戦相手のプレイヤーが採点してください。解答は問題に記載されている QR コードから取得できます。(プレイヤーのどちらもスマートフォンを所持していない場合はスタッフをお呼びください)

・全マスが正答である場合は解いたプレイヤーの勝利、1マスでも誤答がある場合は採点した側の勝利となります。どちらも解ききれなかった場合は引き分けとします。

・採点について判断が難しい場合はスタッフをお呼びください。

・万が一問題に不備が見つかった場合、お早めにスタッフへお知らせください。確認でき次第、原則として、その問題をまだ使用していない場合は予備の同ジャンルの問題に差し替えて早解きを行い、ban-pick のやり直しは行いません。その問題を使用した早解き対戦がある場合は、その対戦は無効とし、3戦終了後に予備の同ジャンルの問題に差し替えて早解きを行います。予備の問題が不足した場合やラウンド終了後に発覚した場合はこの限りではありません。

難易度

・難易度は点数で表記されています。なお、オンライン予選の問題は各ジャンル1問目が10点、2問目が20点、3問目が30点相当です。

・4ラウンド目以降は、少なくとも片方のプレイヤーが勝ち越している場合、少し難しいパズルセットが使用されます。

決勝トーナメント

決勝トーナメントでの対戦は以下の点がスイスドローでの対戦と異なります。

・スイスドローでの順位の上位者から順にシード1位、シード2位、シード3位、シード4位とし、オンライン予選シード順を参照する代わりにこの順位を使用します。

・準決勝はシード1位 vs 4位、2位 vs 3位で行います。

・より難しめのパズルセットが使用されます。

・準決勝はシード1位 vs 4位の試合を先に行います。準決勝の問題セット2つのパズル種と難易度が公開され、シード1位のプレイヤーはどちらを使用するか選択できます。

・3問終了時に勝利数が同じ場合、サドンデスとして ban された2問のうち1問を抽選で選び、そのパズルで早解きを行います。それでも決着がつかなかった場合はシード上位者の勝利とします。ただし、進行次第ではサドンデスを行わず上位シード者の勝利とすることもあります(ラウンド開始前に通告いたします)。

・制限時間が10分となります。

・解き終わったら「フィニッシュ」と宣言してください。その後、問題用紙をスタッフが回収し採点を行います。1マスでも誤答がある場合はフィニッシュ宣言の1分後に問題用紙が返却されます(即敗北とはなりません)。先に解き終わったプレイヤーの勝利、どちらも解ききれなかった場合引き分けとなります。

パズルジャンルについて

パズルを分類する際には、解答時に使用する記号の種類に基づいて整理する方法がよく用いられます。

中でも、次の5ジャンルは広く使われている代表的な分類です。

Loop / Path
Number Placement
Object Placement
Region Division
Shading

同じジャンルに属するパズルは、求められる発想や解法のアプローチが似ていることが多く、ジャンルごとに得意・不得意の傾向が分かれやすいのも特徴です。

本イベントでは、これらの５ジャンルの得意不得意に焦点を当てます。

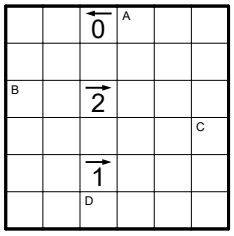
※なお、本イベントでの出題はありませんが、単語やアルファベットを書き込むパズルをWordジャンルと呼ぶ場合や、これらのジャンルに収まらないようなパズルをCasualジャンルと分類する場合もあります。

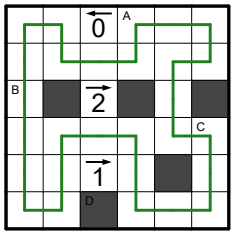
Loop / Path

ヤジリン

https://puzsq.logicpuzzle.app/puzzle/101228

1. 盤面にタテヨコに線を引き、全体で１つの輪っかを作ります。線が通らないマスはすべて黒く塗りつぶします。
2. 輪っかを作る線はマスの中央を通り、盤面の外に出たり、交差したり、枝分かれしたり、行き止まりがあったりしてはいけません。
3. 黒マスをタテヨコに連続させてはいけません。
4. 矢印のついた数字はその方向に入る黒マスの数を表します。矢印が指していない範囲にはいくつ黒マスが入るかわかりません。
5. 数字のマスに線を引いたり黒マスを置いたりしてはいけません。

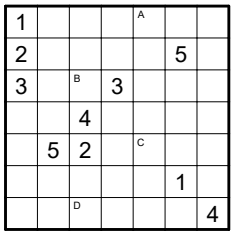


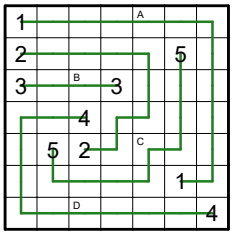


ナンリン（ナンバーリンク）

https://puzsq.logicpuzzle.app/puzzle/102300

1. 盤面のタテヨコにいくつかの線を引き、同じ数字同士を結ぶようにします。
2. 線はマスの中央を通り、盤面の外に出たり、交差したり、枝分かれしたり、行き止まりがあったり、他の線と繋がったりしてはいけません。





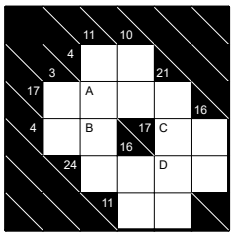
Instruction

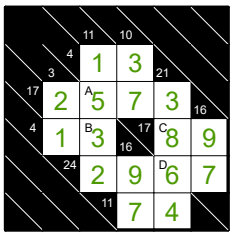
Number Placement

サムクロス

https://puzsq.logicpuzzle.app/puzzle/126993

1. すべての白マスに１から９までの数字のどれかを１つずつ入れます。
2. 黒マスに引かれた対角線の右上の数字は、そのマスから右方向に壁または黒マスにぶつかるまで直進できる範囲のマスに入る数字の合計を表します。
3. 黒マスに引かれた対角線の左下の数字は、そのマスから下方向に壁または黒マスにぶつかるまで直進できる範囲のマスに入る数字の合計を表します。
4. 白マスから上下左右それぞれ壁または黒マスにぶつかるまで直進できる範囲のマスに、その白マスと同じ数字は入りません。





ナンプレ

https://puzsq.logicpuzzle.app/puzzle/102309

1. 空いているマスに1から9までの数字を1つずつ書き込みます。
2. すべてのタテ列、すべてのヨコ列、すべての太枠で囲まれた領域のそれぞれについて、1から9までの数字が1つずつ入ります。

	1			6	
3			A		4
	B	5			
			6	C	
2		D			5
	4			3	

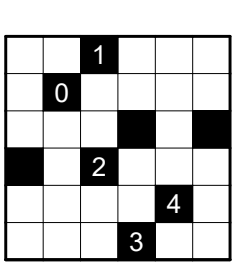
4	1	2	5	6	3
3	5	6	A1	2	4
6	B2	5	3	4	1
1	3	4	6	C5	2
2	6	D3	4	1	5
5	4	1	2	3	6

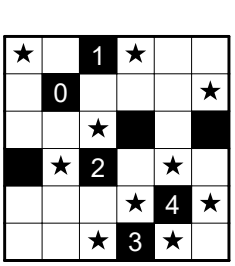
Object Placement

美術館

https://puzsq.logicpuzzle.app/puzzle/126992

1. 盤面のいくつかの白マスに白丸（照明）を書き込みます。
2. 盤面の数字は、その数字の入っているマスにタテヨコに隣り合うマスのうち、照明が書かれるマスの数を表します。
3. 照明はそのマスから上下左右それぞれに、壁または黒マスにぶつかるまで直進できる範囲のマスを照らします。
4. 照明が照らす範囲に他の照明が含まれてはいけません。
5. どの照明にも照らされない白マスがあってはいけません。

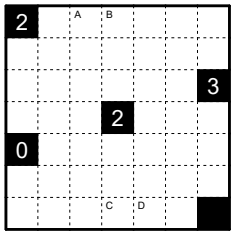


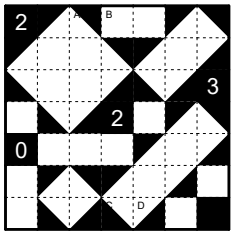


シャカシャカ

https://puzsq.logicpuzzle.app/puzzle/102324

1. 盤面のいくつかのマスに対角線を引いて一方を塗りつぶし、直角三角形にします。
2. 盤面の数字は、その数字の入っているマスにタテヨコに隣り合うマスのうち、直角三角形が書かれるマスの数を表します。
3. 塗られずに白く残った領域はすべて長方形（正方形を含む）にならなければなりません。





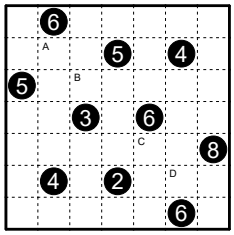
Instruction

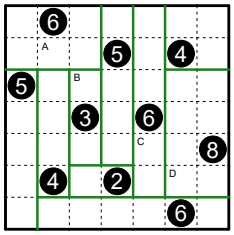
Region Division

四角に切れ

https://puzsq.logicpuzzle.app/puzzle/102325

1. 盤面の点線の上に線を引き、いくつかの長方形（正方形を含む）に分割します。
2. 数字は、1マスの面積を1とする、分割された長方形の面積を表します。
3. 数字は分割されたそれぞれの長方形に1つずつ入ります。

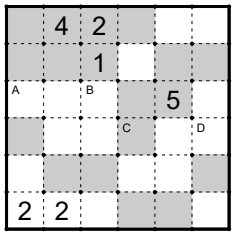


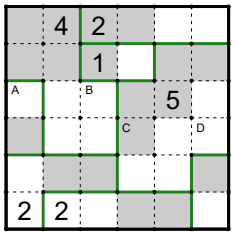


ダブルチョコ

https://puzsq.logicpuzzle.app/puzzle/101233

1. 盤面の点線の上に線を引き、いくつかのブロックに分割します。
2. ブロックは白マスのカタマリと灰色のカタマリを1つずつ含みます。
3. 各ブロックの白マスのカタマリと灰色のカタマリは回転あるいは裏返しをして同じ形になります。
4. 数字は分割されたブロックのうち片方の色のカタマリのマス数を表します。すなわち、ブロックのマス数は数字の2倍になります。
5. 分割されたそれぞれのブロックには、いくつ数字が入っても構いません。数字が入っていないブロックがあっても構いません。



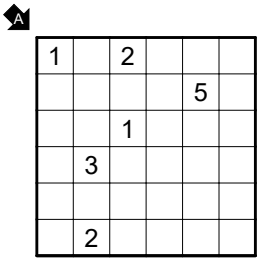


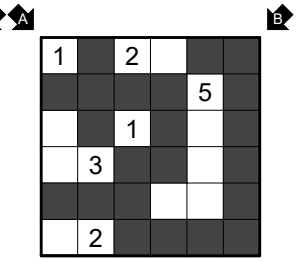
Shading

ぬりかべ

https://puzsq.logicpuzzle.app/puzzle/102301

1. 盤面のいくつかの白マス全体を黒く塗り、黒マスとします。
2. すべての黒マスはタテヨコにひとつながりになっていなければなりません。
3. 黒マスが2×2以上のカタマリになってはいけません。
4. 数字は黒マスによって分断されたひとつながりの白マス領域のマス数を表します。
5. すべての白マス領域には１つずつ数字が入ります。
6. 数字の入ったマスを黒く塗りつぶすことはできません。

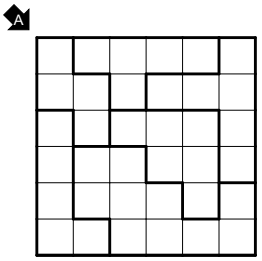


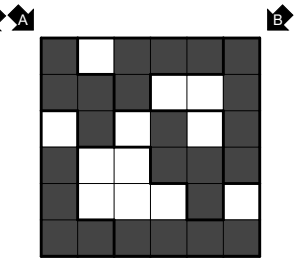


ＬＩＴＳ

https://puzsq.logicpuzzle.app/puzzle/102305

1. 盤面のいくつかの白マス全体を黒く塗り、黒マスとします。
2. 全ての領域について、黒マスはちょうど４つあり、領域内でタテヨコに連なってテトロミノができるようにします。
3. すべての黒マスはタテヨコにひとつながりになっていなければなりません。
4. 黒マスが2×2以上のカタマリになってはいけません。
5. 回転あるいは裏返しをして同じ形になるテトロミノ同士が辺を共有するようにしてはいけません。





Face-off PuzzleBattle Face-off PuzzleBattle Face-off PuzzleBattle Face-off PuzzleBattle Face-off PuzzleBattle Face-off PuzzleBattle Face-off PuzzleBattle

Scoring

採点基準について

パズルの多くの競技イベントでは、パズルのルールに定められていない記法であっても採点対象とすることが多くあります。
本イベントでは以下の基準で採点するようお願いします。
もし採点に疑義が生じた場合はお気軽にスタッフをお呼びください。

ヤジリン

線を通るべきマスを線が正しい順に通過しているか、全ての黒マスが黒マスとわかるようになっているかを基準として採点してください。
線はマスの一部でも通っていれば構いません。
黒マスは、黒く塗りつぶすだけでなく、”W”のように簡単に塗る、×印を付けるなどの記法でも構いませんが、明確に線と区別できる必要があります。

ナンリン

線を通るべきマスを線が正しい順に通過しているかを基準として採点してください。
線はマスの一部でも通っていれば構いません。

サムクロス

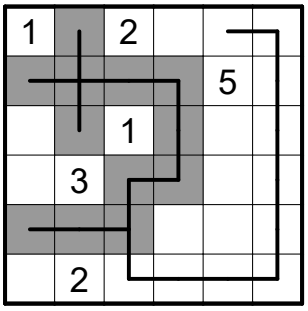
全てのマスに正しい数字が入っているかを基準として採点してください。
候補数字のメモなどが残っていて、1マスに複数の数字が書かれている場合、最も明瞭に書かれた数字に対して採点してください。
数字に〇が書かれている、大きく濃く書かれている、などを明瞭さの判断基準としてください。

ナンプレ

全てのマスに正しい数字が入っているかを基準として採点してください。
候補数字のメモなどが残っていて、1マスに複数の数字が書かれている場合、最も明瞭に書かれた数字に対して採点してください。
数字に〇が書かれている、大きく濃く書かれている、などを明瞭さの判断基準としてください。

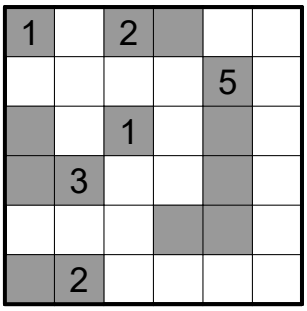
ぬりかべ

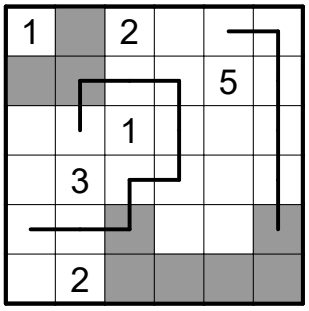
全ての白マスまたは黒マスがある一つの記法で明瞭に書かれているか、を基準として採点してください。
全ての黒マスを黒く塗る以外にも、全ての黒マスに線を引く、全ての白マスに×印を書く、等の記法でも構いませんが、
1問の中で完答している記法が1つある必要があります。
また、「何も書いていないこと」は記法として認めません。



例①
「全ての黒マスに線を引く」という記法で解答したと判断して正答となります。

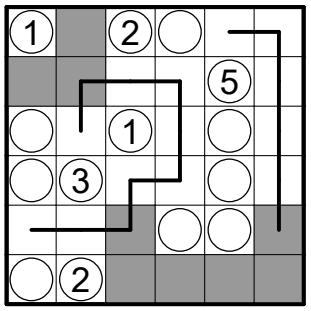
例②
「全ての白マスを黒く塗りつぶす」という記法と判断して正答となります。





例③「1問の中で完答している記法がない」と判断して誤答となります。「何も書いていない」は記法として無効であることに注意してください

例④
「全ての白マスに〇を付ける」という記法と判断して正答となります。



Scoring

採点基準について

ＬＩＴＳ

全ての白マスまたは黒マスがある一つの記法で明瞭に書かれているか、を基準として採点してください。
詳細はぬりかべの項をご確認ください。

美術館

各マスについて、照明が入るマスがある一つの記法で明瞭に書かれているか、を基準として採点してください。
照明が入るマスに〇以外の記号を書いても構いませんが、1問の中で統一されている必要があります。

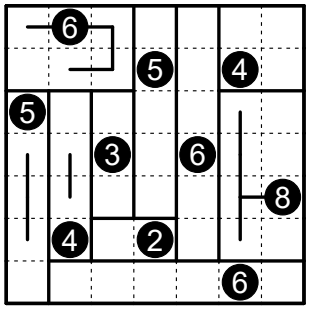
シャカシャカ

各マスについて、直角三角形が入るかどうか、直角三角形が入る場合にはその三角形の対角線が／＼のいずれの向きかが明瞭に書かれているかを基準として採点してください。
対角線の表現方法については直角三角形を塗りつぶす、対角線のみを引く、などの記法で構いません。

また、シャカシャカに限り、1問の中で統一した記法が用いられていなくても構いません。

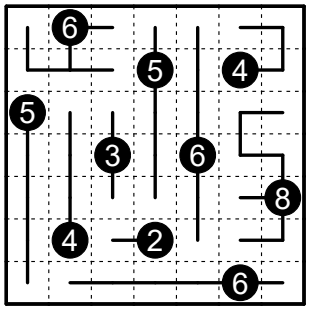
四角に切れ

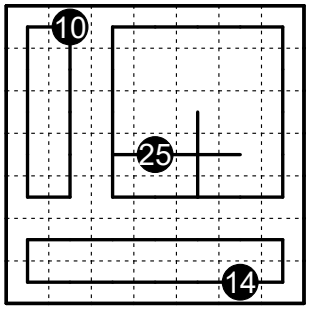
全ての領域がある一つの記法で明瞭に区別されているか、を基準として採点してください。
全ての領域の分割線を引く以外にも、各領域について同じ領域を線で結ぶ、等の記法でも構いませんが、1問の中で完答している記法が1つある必要があります。
また、「何も書いていないこと」は記法として認めません。



例①
「全ての分割線を引く」という記法で解答したと判断して正答となります。

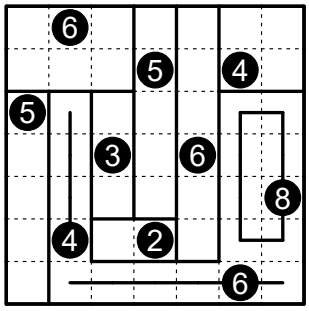
例②
「各領域について全てのマスを線で結ぶ」という記法と判断して正答になります。





例③
「各領域について最も外周に当たるマスを線で結ぶ」という記法と判断して正答となります。

例④
「1問の中で完答している記法がない」と判断して誤答になります。



ダブルチョコ

全ての領域がある一つの記法で明瞭に区別されているか、を基準として採点してください。
詳細は四角に切れの項をご確認ください。