

Tematy WCCT-11

A - Dwuchodówki:

w pierwszym ruchu jednej lub wielu złud, a także rozwiązania, te same lub różne białe bierki opuszczają pole tematyczne, które następnie - w obaleniu lub w wariantach gry - zajmują co najmniej dwie czarne figury (pionki) W matach można wykorzystać sam fakt, że czarne zajmują pole tematyczne, lub inną słabość spowodowaną tym faktem.

B - Trzychodówki:

zamiana matów w podwariantach (wariantach po drugim ruchu czarnych) w rozwiązaniu. Wymaga się co najmniej dwóch podwariantów tematycznych z zamianą matów w dwóch lub więcej wariantach, pomiędzy co najmniej dwoma wariantami po pierwszym ruchu czarnych. Groźba może być jednym z tych wariantów.

C - Wielochodówki:

w złudzie rozpoczynającej się od dowolnego ruchu (niekoniecznie pierwszego), czarne mają słaby ruch A, co pozwala białym ostatecznie matować. Dlatego czarne wykonują ruch wstępny lub sekwencję ruchów B, po czym, jeśli białe spełnią swój pierwotny plan, ruch A obali ten plan. W rozwiązaniu białe pokonują wskazaną przeszkodę w jakikolwiek sposób

Ruch A we wszystkich przypadkach nie powinien być odpowiedzią na szach.

D - Studia:

w procesie rozwiązania w tej samej pozycji białe mają dwa sposoby aktywnego poświęcenia tej samej lub dwóch różnych figur (pionków): jeden sposób jest błędny, a drugi - poprawny. Ofiary muszą być czyste: ruch, za pomocą którego białe ofiarują figurę (pionka), nie może być biciem, a po tym ruchu ofiarowana figura (pionek) nie może być broniona przez białe.

Ofiara tematyczna może zostać przyjęta lub odrzucona.

E – Maty pomocnicze:

w toku rozwiązania h#3.5, n~ biała figura (pionek) idzie na pole, gdzie zostanie zabrana przez czarne, ale nie natychmiast. Przygotowanie, wiele rozwiązań i bliźniaki są dozwolone. Dupleks, bliźniaki typu polskiego i pozycje zerowe są niedozwolone.

F - Samomaty:

w złudzie lub rozwiązaniu s#3–7 pierwszy ruch białych stwarza groźbę. Broniąc się czarne tworzą baterię wycelowaną w białego króla (co samo w sobie może być obaleniem lub może prowadzić do odmiany gry). Ta bateria powinna wystrzelić, jeśli białe będą kontynuować grę zgodnie z groźbą. W dalszej gry bateria nie musi być aktywna.

G - Bajkowe:

trzychodówki z jedną lub większą ilością figur bajkowych z jednej i tylko z jednej rodziny:

Rodzina nr 1. Konik polny, Rookhopper, Bishopper, Nightriderhopper

Rodzina nr 2. Lion, -Rook- Lion, Bishop- Lion, Nightrider-Lion

Rodzina nr 3. Leo, Pao, Vao, Nao.

Maty tematyczne powinny być możliwe dzięki dezaktywacji linii dwóch lub więcej czarnych figur bajkowych. Można to osiągnąć tylko przez białe, tylko przez czarne lub razem przez białe i czarne.. Czarna figura tematyczna powinna znajdować się na linii tematycznej już w pozycji diagramu. Dozwolony jest dowolny rodzaj dezaktywacji: usunięcie przeszkody, dodanie dodatkowej przeszkody, wiązane, bicie, usunięcie figury liniowej itp.

H - Retro:

wymagane jest skomponowanie PG o następującej treści tematycznej (dozwolone są bliźniaki i wiele rozwiązań).

Pole A jest polem niepromowanej figury X w początkowej pozycji partii.

W procesie rozwiązania następujące zdarzenia powinny wystąpić przynajmniej raz (w dowolnej kolejności):

1. Należy bić oryginalną figurę X i / lub jej pierwotne, niepromowane „rodzeństwo” (brat / siostra) (biało i czarnopolowe gońce nie są uważane za „rodzeństwo”).
2. Pionek tego samego koloru powinien zmienić się w figurę tego samego typu co X. Ta promowana figura musi następnie pójść na pole A (efekt Pronkina) i albo je opuścić, albo pozostać na nim.
3. Pionek przeciwnego koloru powinien promować się na polu A. Ta promowana figura później powinna być pobita (efekt Ceriani-Frołkina).