

Темы WCCT-11 (русский перевод)

А - Двухходовки: первым ходом одного или нескольких ложных следов, а также вступительным ходом решения одна и та же или разные белые фигуры (пешки) освобождают тематическое поле, которое затем - в опровержении или в варианте игры - занимают как минимум две черные фигуры (пешки). В матах может использоваться сам факт того, что чёрные заняли тематическое поле, или же какая-либо другая слабость, вызванная этим фактом.

В - Трёхходовки: перемена матов в подвариантах (вариантах на втором ходу чёрных) в решении. Требуется как минимум два тематических подварианта с переменой матов в двух или более вариантах, начинающихся на первом ходу чёрных. Угроза может быть одним из этих вариантов.

С - Многоходовки: в ложном следе, начинающемся на любом ходу (не обязательно на первом), у чёрных есть слабый ход **А**, который позволяет белым в конечном итоге поставить мат. Поэтому чёрные предварительно выполняют ход или последовательность ходов **В**, после чего, если белые выполнят свой первоначальный план, то ход **А** уже опровергнет этот план. В решении белые преодолевают указанное препятствие каким-либо образом.

Ход **А** во всех случаях не должен быть ответом на шах.

Д - Этюды: в процессе решения в одной и той же позиции у белых есть два способа активно пожертвовать одну и ту же или две разные фигуры (пешки): один способ - ложный, второй - правильный. Жертвы должны быть чистыми: ход, которым белые жертвуют фигуру (пешку), не должен быть со взятием, а после этого хода жертвуемая фигура (пешка) не должна быть защищена белыми.

Тематическая жертва может быть принята или отклонена чёрными.

Е – Кооперативные маты: в процессе решения h#3.5-N белая фигура (пешка) идёт на поле, где она будет взята чёрными, но не сразу. Иллюзорная игра, форма нескольких решений и близнецов разрешены. Дуплекс, польские близнецы (смена цвета всех фигур) и зеро-позиции не разрешены.

F – Обратные маты: в ложном следе или решении s#3-7 первый ход белых создаёт угрозу. Своим ответным первым ходом чёрные создают батарею, нацеленную на белого короля (это уже само по себе может быть опровержением или же может привести к варианту игры). Эта батарея должна выстрелить, если белые продолжат игру согласно угрозе. В варианте игры выстрел батареи не требуется.

G - Сказки: трёхходовка с одной или несколькими сказочными фигурами из одного и того же семейства:

Семейство № 1. Grasshopper, Rookhopper, Bishopper, Nightriderhopper

Семейство № 2. Lion, Rook-Lion, Bishop-Lion, Nightrider-Lion

Семейство № 3. Leo, Pao, Vao, Nao

Тематический мат должен быть возможен благодаря дезактивации линий двух или более чёрных сказочных фигур. Это может быть достигнуто только белыми, только чёрными или же совместно белыми и чёрными. Тематическая чёрная фигура должна находиться на тематической линии уже в диаграммной позиции. Разрешён любой тип дезактивации: удаление препятствия, добавление дополнительного препятствия, связка, взятие, удаление линейной фигуры и т. д.

H - Ретро и КДП: требуется составить КДП со следующим тематическим содержанием (близнецы и множественные решения разрешены).

Поле **A** - это поле непревращённой фигуры **X** в начальной расстановке партии.

В процессе решения следующие события должны произойти как минимум один раз (в любом порядке):

1. Исходная фигура **X** и/или её исходный непревращённый "сиблинг" (брат/сестра) должны быть взяты (белопольный и чернопольный слоны не считаются "сиблингами").

2. Пешка того же цвета должна превратиться в фигуру того же типа, что и **X**. Эта превращённая фигура затем должна посетить поле **A** (эффект Пронкина) и либо уйти с него, либо остаться на нём.

3. Пешка противоположного цвета должна превратиться на поле **A**. Эта превращённая фигура затем должна быть взята (эффект Чериани-Фролкина).