

9 WCCT temos.

A: #2

Viena klaidingų mėginimų pora turi turėti tą pačią grėsmę A. Kiti du klaidingi mėginimai – grėsmę B. Sprendime nei A nei B negali būti grėsmėmis, bet abu ėjimai turi tapti variantų matais.

B: #3

Mažiausiai bent tris tiek juodųjų tiek baltųjų teminius variantus turi sieti išraiškingų (panašių ar skirtingų) ėjimų sistema. Pvz.: tos pačios figūros(ų) ėjimai, ėjimai į tą patį laukelį, ciklinis žaidimas, geometrinis panašumas, baterijos žaidimas ir t.t. Teminiai elementai gali būti demonstruojami bet kuriame ėjime (J1 ar J2 – juodųjų, B2 ar B3 – baltųjų), arba kaip nuosekli seka J1 ir J2 arba B2 ir B3 tame pačiame variante. Gali būti kelios fazės (sprendimas + iliuzinis žaidimas ir/ar klaiding(as)i mėginima(s)i, tačiau dvyniai nepriimtini, nors reikalaujamas variantų skaičius turi būti išreikštas kiekvienoje teminėje fazėje nepriklausomai nuo kitų fazių. Privalomas temos buvimas sprendime. Grėsmė gali būti vienu iš temos variantų (juodųjų teminį elementą parodant J2 ėjime).

C: n#

4 – 6 uždavinys, kuriame pirmasis Zirso baterijos ėjimas turi būti antruoju uždavinio ėjimu. Antrasis Zirso baterijos ėjimas turi matuoti. Tai galima pavadinti „pertraukta“ Zirso baterija.

D: Etiudai.

Etiude, kurio užduotis: baltieji laimi, baltoji valdovė nekirsdama, nešachuodama ir nesaugodama nuo šacho turi eiti į baltųjų neginamą laukelį, kuriame gali būti nedelsiant juodųjų nukirsta.

E: h#

Kiekviename h#3 uždavinio sprendinyje juodoji figūra (taip pat ir pėstininkas) užuot ėjusi į tam tikrą laukelį (teminis ėjimas), tarsi gali būti pašalinta nuo lentos, nesukliudant sprendinio ar iliuzinio žaidimo vyksmui. Teminis ėjimas negali būti lūkuriuojantis ar vienintelis galimas tos figūros ėjimas.

Jei daugiau nei vienos figūros teminiai ėjimai yra įtraukti į tą pačią fazę, tai kiekvienas toks ėjimas turi atskirai atitikti aukščiau išvardintas sąlygas. Neleidžiama vienoje fazėje su ta pačia figūra daryti daugiau nei vieną teminį ėjimą.

Turi būti bent dvi žaidimo fazės. Galimas iliuzinis žaidimas ir dvyniai. Nepriimtini lenkiški dvyniai, dvigubi ir nuliniai uždaviniai.

F: s#

S#3-5 uždavinys juodieji gindamiesi nuo grėsmės uždaro juodosios figūros, kuri grėsmėje matuoja, liniją. Uždarymas gali būti išankstinis arba slaptas. Temine gali būti linija kuria išilgai vaikšto juodosios figūros arba per kurią atakuojamas baltasis karalius. Figūra, kurios linija uždaroma, turi vaidinti tam tikrą vaidmenį temini(ame)uose variant(uos)e.

G: Išmonės

Sutartas atvirkščias matas. HS # 2-4 uždavinys turi būti kinų figūros(leo, pao, vao, nao) kritinis antibaterinis žaidimas. Galimas iliuzinis žaidimas ir dvyniai. Nepriimtini lenkiški dvyniai, dvigubi ir nuliniai uždaviniai. Taip pat nepriimtinos kitos figūros ir sąlygos.

1. Baltieji pradeda ir bendradarbiauja su juodaisiais iki paskutinio baltųjų ėjimo, kol sukuriama padėtis kurioje yra S#1. Tada baltieji priverčia juoduosius matuoti baltųjų karalių. Ėjimų gali būti ir nelyginis skaičius: HS #n,5 (2,5;3,5), tada pradeda juodieji.

2. Kinų figūros kritinis antibaterinis ėjimas: Kinų figūra A juda nieko nekirsdama tolyn kritine linija ir praeina kritinį laukelį x. (Jai neleidžiama startuoti iš x laukelio). Po to kita tos pačios

spalvos figūra B nueina į x laukelį ir tuo kritinei linijai suteikia naujų efektų (Suteikia figrai A šachavimo, gynymo, kirtimo, surišimo ir kt.galimybes).

Leo – kinų valdovė, pao- bokštas, vao – rikis, nao – nakviša, juda kaip paprasta valdovė, bokštas, rikis, nakviša, bet kertą vien šokdama per bet kokios spalvos figūrą ir per bet kokį atstumą, svarbu tik kad linija būtų laisva.