

Übersetzungen der WCCT 11 Themen (Einsendeschluss 1.7.2021)

Sektion A: Zweizüger / 2#:

Judging countries: Great Britain, India, Russia, Serbia, Slovakia

Reserve: Israel

Theme (proposed by Great Britain): In a try (or tries) and the key a white unit (including a pawn) vacates a square which is then occupied in the variation play or in the refutation by at least two black units. The white thematic unit may be the same or there may be different white units in try (tries) and key. White's mates may result from the occupation itself or from some other selfweakening by Black.

Thema (von Großbritannien vorgeschlagen): Bei einem Versuch (oder Versuchen) und dem Schlüssel verlässt eine weiße Figur (einschließlich eines Bauern) ein Feld, das dann im Varianten-Spiel oder in der Widerlegung von mindestens von zwei schwarzen Figuren besetzt wird.

Die weiße thematische Figur kann in den Verführungen und dem Schlüssel die gleiche sein oder es können verschiedene weiße Figuren sein. Weiße Mattes können aus der Besetzung selbst oder aus einer anderen Selbstschwächung von Schwarz resultieren.

Milan Velimirović
Liga Problemista TT 2005
7. Place



‡2 (8+12)

Example A1

1.Sc7? [2.d4‡]
1...d5 (thematic) 2.B×e7‡
1...Sd5 (thematic) 2.Sa6‡
1...Bd5! (thematic)

1.Sc3? [2.d4‡]
1...d5 (thematic) 2.B×e7‡
1...Bd5 (thematic) 2.Sa4‡
1...Sd5 (thematic) 2.Se4‡
1...Sd3!

1.S×e7! [2.d4‡]
1...d5 (thematic) 2.Sg8‡
1...Bd5 (thematic) 2.Rb5‡
1...Sd5 (thematic) 2.R×c6‡

Evgeny Permyakov
Poltava battle-305 AT 2013-14
3. Prize



‡2 (8+12)

Example A2

1.S×d7? [2.Be7‡]
1...Rf6 (thematic) 2.Rd2‡
1...Bf6 (thematic) 2.Re6‡
1...B×c6!

1.Bf3! [2.Qd5‡]
1...Bc6 (thematic) 2.Qb4‡
1...c6 (thematic) 2.Q×d7‡
(1...Sb6 2.Q×c7‡, 1...Qd1 2.Bg3‡)

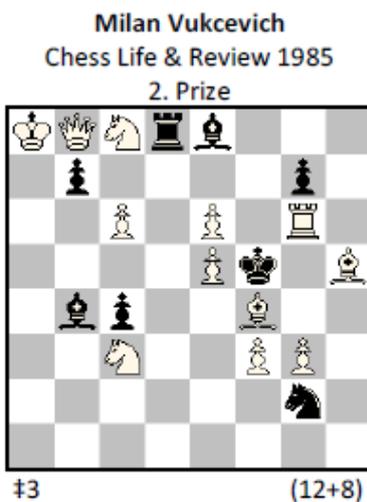
Sektion B: Dreizüger / 3#

Judging countries: Belarus, India, Netherlands, North Macedonia, Sweden

Reserve: Switzerland

Theme (proposed by Slovakia): Changed mates in sub-variations (variations on Black's second move) in the solution. There must be at least two sub-variations with changed mates between at least two variations on Black's first move. The threat may be one of those first-move variations.

Thema (von der Slowakei vorgeschlagen): Mattwechsel in Unter-Varianten (Varianten nach dem zweiten schwarzen Zug) in der Lösung. Zwischen mindestens zwei Varianten des ersten Zuges von Schwarz muss es mindestens zwei Untervarianten mit Mattwechsel geben. Die Drohung kann eine dieser Varianten des ersten Zuges sein. Die Wiederholung der Matts aus der Drohung spielen keine Rolle.



Example B3

1.Sb5! [2.Rg5+ Kxe6 3.Sc7#]
1...Bxc6 2.Sc6+
2...Rxd6 **a** 3.Qf8# (*thematic*)
2...Bxd6 **b** 3.Sd4# (*thematic*)

1...bxc6 2.Sbd6+
2...Rxd6 **a** 3.Se7# (*thematic*)
2...Bxd6 **b** 3.Qb1# (*thematic*)

(1...Rd7 2.Qd6 [3.Rg5,Sd4#] Rxd6 3.Se7#)



Example B4

1.g7! [2.g8=Q [3.Qg6,Qh7#]]
1...Bxa6 2.Re2+
2...Bd3 **a** 3.Qf1# **A** (*thematic*)
2...Rd3 **b** 3.Bxe6# **B** (*thematic*)
2...Sd3 3.Re5#

1...Ra3 2.Re3+
2...Bd3 **a** 3.Bxe6# **B** (*thematic*)
2...Rd3 **b** 3.Qf1# **A** (*thematic*)
2...Sd3 3.Re5#

Exchange of mates and cyclic changes are also thematic.

Sektion C: Mehrzüger / n#

Judging countries: Germany, Russia, Sweden, **Switzerland**, Ukraine
Reserve:

Theme (proposed by Switzerland): In the try Black has a weak move **A**, which allows White to deliver mate. The try may appear on any white move (not necessarily the first). So Black makes a preliminary move or a sequence of moves (**B**), and if White continues with the original plan, then move **A** later refutes it. Move **A** at any stage must not be a response to check. In the solution White overcomes this obstacle by any means.

Thema (von der Schweiz vorgeschlagen): Beim Versuch hat Schwarz einen schwachen **Zug A**, der es Weiß erlaubt, Matt zu geben. Der Versuch kann bei jedem Zug von Weiß erscheinen (nicht unbedingt beim ersten).

Schwarz macht deshalb vorher einen **Vorbereitungs-Zug oder eine Zugfolge (B)**, und wenn Weiß mit dem ursprünglichen Plan fortfährt, dann widerlegt Zug A diesen später.

Zug A darf zu keinem Zeitpunkt eine Antwort auf einen Schachzug sein. In der Lösung überwindet Weiß dieses Hindernis mit beliebigen Mitteln.

Dieter Werner
Stern 1996



Example C1

1.Be1? [2.Bb4#] f5 **A** (thematic) 2.Bh4#
 but 1...Sc3! **B** 2.Bxc3 f5! **A** (thematic)

1.Bg3! [2.Bd6#] e5 2.Be1 [3.Bb4#] Sc3 3.Bxc3 [4.Bb4#] f5
 4.Be1 Kf6 5.Bh4#

Ralf Krätschmer
D. Werner-60 JT
Die Schwalbe 2018-19
2. Commendation



Example C2

1.Rf6? [2.Rc6#] d4 **A** (thematic) 2.Rf5#
 but 1...Rh6! **B1** 2.Rxh6 f6! **B2** 3.Rxf6 d4! **A** (thematic)

1.Rf1! [2.Rc1#] Rg2 2.Rf6 [3.Rc6#] Rh6 3.Rxh6 [4.Rc6#] f6 4.Rxf6
 [5.Rc6#] d4 5.Rf5+ Bd5 6.Bc6 [7.Rxd5#]

Sektion D: Endspielstudien

Judging countries: Denmark, Finland, Great Britain, Israel, Romania

Reserve:

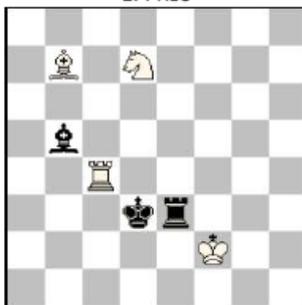
Theme (proposed by Israel): During the solution, in the same position, White has two ways to make an active sacrifice of a unit; one is a try, the other is the solution. Any type of unit (including pawn) may be sacrificed and it is allowable to sacrifice different units in try and solution. The sacrifices must be pure: the sacrificed white unit(s) must not be guarded (protected) by another white unit after the sacrifice move and the thematic white moves must not capture a black unit. The sacrifice may or may not be accepted by Black.

Thema (von Israel vorgeschlagen): Während der Lösung, hat Weiß in der selben Stellung zwei Möglichkeiten, eine Figur aktiv zu opfern; die eine ist ein Versuch, die andere die Lösung.

Jede Art von Figur (einschließlich der Bauern) kann geopfert werden, und es ist erlaubt, verschiedene Figuren für den Versuch und die Lösung zu opfern.

Die Opfer müssen rein sein: Die geopfert(e)n weiße(n) Figur(en) darf (dürfen) nach dem Opfer nicht von einem anderen weißen Stein bewacht (geschützt) werden, und die thematischen weißen Züge dürfen keinen schwarzen Stein schlagen. Das Opfer kann von Schwarz angenommen oder nicht angenommen werden.

Steffen Slumstrup Nielsen
Pat a Mat 2014
1. Prize

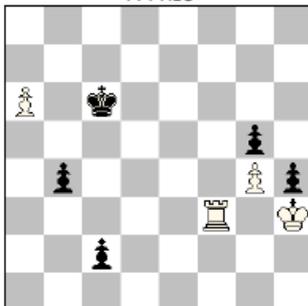


+ (4+3)

Example D1

1.Rb4 Re2+ 2.Kf1 Re7 3.Sc5+ Kc3+ 4.Rxb5 Kc4 5.Ba6 Re5
6.Sd3! Rxb5 7.Ke2 +-
6.Se6? Rxb5 7.Sc7 Kc5 8.Sxb5, Bxb5 Kb6 =

Aleksandr Gerbstman
USSR Championship 1956
7. Prize



= (4+5)

Example D2

1.Rf6+ Kc7 2.a7 Kb7 3.Ra6! Ka8 4.Rc6 b3 5.Rc7 b2 6.Rc8+ Kxa7
7.Rxc2 b1=Q 8.Ra2+ Kb7 9.Rb2+ Qxb2=
3.Rc6? b3 4.a8=Q+ Kxa8 5.Rc7 Kb8 6.Rc3 Ka7 and the king advances

Seite 2 zu Sektion D: Endgame Studies

Martin Minski
I. Akobia-70 JT 2007
1. Hon. Mention

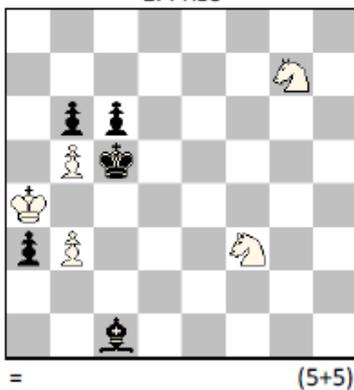


Example D3

1.Ra3+! Rxa3 2.0-0 Rg6+ 3.Kh2 Ra2+ 4.Kh3 Rh6+ 5.Kg4 Rh8
6.Re1+ Kf2 7.Re8 +-

1.Rh3+? Rxh3 2.0-0-0 Ra1+ 3.Kb2 Rxd1 4.f8=Q Rd2+

Roger Diot
Pierre Drumare
Europe Echecs 1972
1. Prize



Example D4

1.Se6+! Kd5 2.Sed4 a2 3.Sc2 c5 4.Sd2! Bxd2 5.Ka3 a1=Q+ 6.Sxa1
Kd4 7.Sc2+ Kd3 8.Kb2 Bc3+ 9.Kb1 Bb4 10.Kb2 Kd2 11.Sa3 Bxa3+
12.Kxa3 Kc3 13.Ka4 Kb2 14.b4 c4 =

4.Sg5? Bxg5 5.Ka3 a1=Q+ 6.Sxa1 Kd4 7.Sc2+ Kd3 8.Se1+ Ke2
9.Sc2 Kd2 10.Kb2 Bf6+ 11.Kb1 Kc3 12.Se3 Kxb3 13.Sd5 Bd8 -+

Sektion E: Hilfsmatts / h# 3,5-n

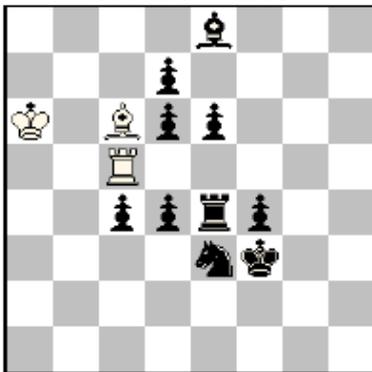
Judging countries: Finland, Great Britain, Israel, Slovenia, Ukraine

Reserve: Slovakia

Theme (proposed by Israel): Helpmates in 3,5-n moves. During the solution White moves a piece or a pawn to a square where it is going to be captured by Black, but not immediately. Set play, multi-solutions and twins are allowed, but not duplex, Polish-type twins (all pieces change colour) or zero-positions.

Thema (von Israel vorgeschlagen): Hilfsmatt in 3,5-n Zügen. Während der Lösung zieht Weiß eine Figur oder einen Bauern auf ein Feld, wo sie von Schwarz geschlagen wird, aber nicht sofort. Satzspiel, Mehrere Lösungen und Zwillinge sind erlaubt, aber nicht Duplex oder polnische Zwillinge (alle Figuren wechseln die Farbe) oder Nullstellungen.

Thomas Maeder
idee & form 2003



h#3,5 b) ♖f3→g4 (3+10)

Example E1

a) 1...Rd5 2.Re5 Ba8 3.Ke4 Kb7 4.Kxd5 Kb6†

b) 1...Bd5 2.Kf5 Ra5 3.Ke5 Kb5 4.Kxd5 Kb6†

Randolf Arnold
The Problemist 2004
1. Hon. Mention



h#4,5 2.1.1... (4+11)

Example E3

1...Bd4 2.Bf4 h6 3.Rxb4 h7 4.Rxd4 h8=Q 5.Ra4 Qc3†

1...Bc3 2.Bc1 h6 3.a1=B h7 4.Bxc3 h8=Q 5.Bxb4 Qa1†

Sektion F: Selbstmatts / s#

Judging countries: Belarus, Bulgaria, Germany, Poland, Russia

Reserve: North Macedonia

Theme (proposed by Russia): In a selfmate in 3 to 7 moves, White's first move (a try or the key) creates a threat. On his first move Black creates a battery aimed at the white king (this may be a refutation or may lead to a variation). The battery **must be able to fire** if White tries to continue with the threat. The battery **is not required to fire** in the variation.

Thema (von Russland vorgeschlagen): Bei einem Selbstmatt in **3 bis 7 Zügen** erzeugt der erste Zug von Weiß (ein Versuch oder der Schlüssel) eine Drohung.

Mit seinem ersten Zug erzeugt Schwarz eine Batterie, die auf den weißen König zielt (dies kann eine Widerlegung sein oder zu einer Variante führen). Die Batterie muss in der Lage sein, zu feuern, wenn Weiß versucht, die Bedrohung fortzusetzen. Es ist nicht notwendig, dass die Batterie in der Variante abgefeuert wird.

Aleksandr Feoktistov
6. WCCT 1998-2000
12. Place



Example F1

1.Qe6! [2.Rcd8+ Rd4,Bd4 3.Bxc2+ bxc2#]

1...Qh5 2.Qe3+ Bxe3 3.Sxb4+ Rxb4#
(2.Rcd8+? Rd4+! thematic)

1...Qh1 2.Sf4+ Rxf4 3.Qe3+ Bxe3#
(2.Rcd8+? Bd4+! thematic)

1...Rd4 2.Rc3+ bxc3 3.Bxc2+ bxc2#
1...Bd4,Rc4 2.Q(x)c4+ bxc4 3.Bxc2+ bxc2#

The black battery defends by firing if White carries out the threat.

Aleksandr Feoktistov
Vodka tourney, Belgrade 2016
1. Prize



Example F2

1.Bb4! [2.Qe6+ Rd5 3.Qxd5+ Qxd5#]

1...Rxb4 2.Rc2+ dxc2 3.Qc3+ Kxc3#
(2.Qe6+? Kc3+!, Kxc5+! thematic)

1...Qg6 2.Bb5+ Rxb5 3.Qd5+ Rxd5#
(2.Qe6+? Rd5+! thematic)

1...Qg4 2.Qd5+ Rxd5 3.Sxe3+ fxe3#
(non-thematic: 2.Qe6+? Rd5, the new black battery does not fire)
(1...Qg3 2.Sd2+ exd2 3.exd3+ Qxd3#)

Sektion G: Fairies

Judging countries: Belarus, Romania, Slovakia, Sweden, **Switzerland**

Reserve: Slovenia

Theme (proposed by Slovakia): Mate in 3 moves with fairy pieces from one (and only one) of the following families:

1. Grasshopper, Rookhopper, Bishopper, Nightriderhopper
2. Lion, Rook-Lion, Bishop-Lion, Nightrider-Lion
3. Leo, Pao, Vao, Nao

A thematic mate is possible thanks to the deactivation of the lines of two or more black fairy pieces. This can be done by White or by Black or in combination by White and Black. The thematic black piece must already be present on the thematic line in the diagram position. Any type of deactivation is allowed: removing the hurdle, adding an extra hurdle, pin, capture, removal of the line-piece, etc.

Thema (von der Slowakei vorgeschlagen): Matt in 3 Zügen mit Märchenfiguren aus einer (und nur einer) der folgenden Familien:

1. Grashüpfer, Turmhüpfer, Läuferhüpfer, Nachtreiterhüpfer
2. Lion, Turm-Lion, Bischof-Lion, Nachtreiter-Lion
3. Leo, Pao, Vao, Nao

Ein thematisches Matt ist möglich dank der Deaktivierung der Linien von zwei oder mehr schwarzen Märchensteinen.

Dies kann durch Weiß oder durch Schwarz oder in Kombination durch Weiß und Schwarz geschehen.

Der thematische schwarze Stein muss bereits auf der thematischen Linie in der Diagrammposition vorhanden sein.

Jede Art der Deaktivierung ist erlaubt: Entfernen des Bocks, Hinzufügen eines zusätzlichen Bocks, Fesselung, Schlag, Entfernen der Linienfigur usw.

Definition of pieces

Family 1.

Grasshopper: moves along Queen lines, but must hop over another unit of either colour ("the hurdle") and land on the next square beyond.

Rookhopper: moves like a Grasshopper, but only along Rook lines.

Bishopper: moves like a Grasshopper, but only along Bishop lines.

Nightriderhopper: moves like a Grasshopper, but along Nightrider lines.

Family 2.

Lion: moves like a Grasshopper, but the hurdle can occupy any square between the departure and arrival squares.

Rook-Lion: moves like a Lion, but only along Rook lines.

Bishop-Lion: moves like a Lion, but only along Bishop lines.

Nightrider-Lion: moves like a Lion, but along Nightrider lines.

Seite 2 zu Sektion G: Fairies

Family 3.

Leo: captures like a Lion, and moves without capture like a Queen.

Pao: moves like a Leo, but only along Rook lines.

Vao: moves like a Leo, but only along Bishop lines.

Nao: moves like a Leo, but along Nightrider lines.

[**Nightrider:** moves along straight lines whose squares are lying a Knight's move away from each other.]

Markus Manhart
Marcel Tribowski
V. Kotěšovec-40 JT 1996

7. Prize

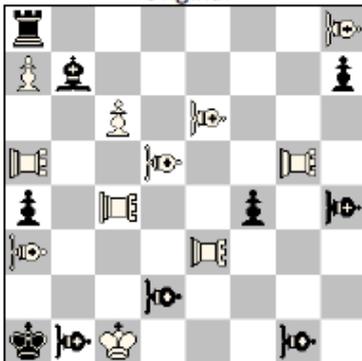


f3 (12+11)
♙♜=Leo
♜=Pao
♝♞=Vao

Example G1

1.Rb6! [2.Sc5+ Kxa5 3.Rb5♯]
1...VAxd5 (removal of line piece from h1-c6) 2.VAe8+ LExe8
(removal of line piece from e4-c6) 3.Bxc6♯
1...PAxc4 (removal of line piece from g4-b4) 2.Bxc6+ LExc6
(removal of line piece from e4-b4) 3.Rb4♯
1...VAxd3 (removal of line piece from g6-c2) 2.Rb4+ LExb4
(removal of line piece from e4-c2) 3.LEc2♯
1...PAxe5 (removal of line piece from e1-e8) 2.LEc2+ LExc2
(removal of line piece from e4-e8) 3.VAe8♯

Juraj Lörinc
Peter Gvozdják
Original



f3 (11+10)
♜=Rook-Lion
♝♞=Bishop-Lion

Example G2

1.Kc2! [2.Kc3+ R×h8,BLd4,BLf6 3.RLc1♯]
1...BLd3 2.RLc5 (removal of hurdle on h4-f6) Rxa7 3.RLec3♯
(removal of hurdle on g1-d4)
1...BLe4 2.RLc5 (removal of hurdle on h4-f6) Rxa7 3.RLee5♯
(removal of hurdle on g1-d4)
1...BLf5 2.RLe7 (removal of hurdle on g1-d4) Rxa7 3.RLge5♯
(removal of hurdle on h4-f6)
1...BLg6 2.RLe7 (removal of hurdle on g1-d4) Rxa7 3.RLg7♯
(removal of hurdle on h4-f6)

Sektion H: Retros

Judging countries: Argentina, France, Germany, Ukraine, United States

Reserve:

Theme (proposed by Ukraine):

Proofgames are required. Twins and multiple solutions are allowed.

Square A is the home square for an unpromoted piece X.

In the course of solution the following elements occur at least once (in any order):

1. The original piece X and/or its original sibling is captured (King's Bishop and Queen's Bishop are not considered siblings).
2. A pawn of the same colour promotes to a piece of the same type as X. This promoted piece then visits square A (Pronkin effect). It is not required to stay on this square.
3. A pawn of the opposite colour promotes on square A. This promoted piece is later captured (Ceriani-Frolkin effect).

Thema (von der Ukraine vorgeschlagen):

Es werden Beweispartien gefordert. Zwillinge und Mehrfachlösungen sind erlaubt.

Feld A ist das Partieursprungsfeld für eine nicht umgewandelte Figur X.

Im Verlauf der Lösung treten die folgenden Elemente mindestens einmal auf (in beliebiger Reihenfolge):

1. Die ursprüngliche Figur X und/oder der andere ursprüngliche Stein der gleichen Partei mit derselben Gangart (also der andere Turm oder Springer der gleichen Partei) wird geschlagen (Königsläufer und Königinnenläufer gelten nicht als Stein mit derselben Gangart).
2. Ein Bauer der gleichen Farbe wandelt in einer Figur des gleichen Typs wie X um. Diese umgewandelte Figur geht dann auf Feld A (Pronkin-Effekt). Es ist nicht erforderlich, auf diesem Feld zu bleiben.
3. Ein Bauer der entgegengesetzten Farbe wandelt auf Feld A um. Diese umgewandelte Figur wird später geschlagen (Ceriani-Frolkin-Effekt).

Seite 2 von Sektion H: Retros

Andrey Frolkin
Original



PG9,5

(12+12)

Example H1

1.g4 b5 2.g5 b4 3.g6 b3 4.g×h7 b×a2 5.h×g8=S a×b1=S 6.S×e7 Sc3
7.Sd5 S×e2 8.Sc3 S×c1 9.R×c1 Sc6 10.Sb1

Thematic square: b1

Thematic pieces: white knight, black promoted knight

Michel Caillaud
Problemesis 1998-2000
1. Prize



PG17,0

(13+13)

Example H2

1.d4 c5 2.d5 c4 3.d6 c3 4.d×e7 c×b2 5.Sc3 b1=Q 6.exd8=B Qb6
7.Bh4 Qd8 8.Sa4 b5 9.c4 b4 10.c5 b3 11.c6 b2 12.c7 b1=Q
13.c×d8=B Qb6 14.B8g5 f6 15.g4 f×g5 16.Bh3 g×h4 17.g5 Qd8

Thematic square: d8

Thematic pieces: black queen (twice), two white promoted bishops