

## WXY – otteita termistöstä

Koostaessani Milan Velimirovićin kanssa syksyllä 2012 valmistunutta *Encyclopediamme* pyrin työssämme hyödyntämään kolmen vuosikymmenen ajan keräämäni termipankkia.

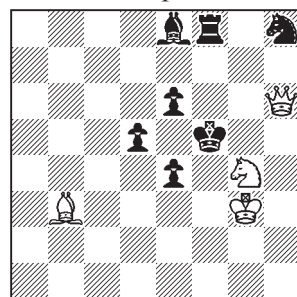
Termipankkini – kuten kirjammekin – oli järjestetty aakkosjärjestykseen. Suomen ja englannin termien aakkosjärjestykset tietysti poikkeavat toisistaan, joten *ECP:n* aakkosjärjestyksen mukaiseksi piti omaa tiedostoa ni muokata aika radikaalisti ja usein keksiä suomenkielisille termeille englanninkieliset vastineet.

Seuraavassa esittelen em. omaa suomenkielistä termipankkiani, jossa on myös vieraskielisiä hakusanoja, joita olen toki pyrkinyt kääntämään, vaikka käänösvastineet alkaisivatkin muilla kirjaimilla kuin w, x ja y. Oikeinkirjoitussääntöjen mukaan rivin alussa on tapana kirjoittaa sana isolla kirjaimella, mutta olen ottanut vapauden kirjoittaa pienellä sellaiset termit, joita suomen kielessä ei pidetä erisniminä.

**w:** ns. kaaviotehtävissä johonkin mustan puolustussiiirtoon liitettävä merkinä, joka osoittaa ko. siirron funktiota kyseisessä tehtävässä.

**Waiter:** → odotuskusiirtoinen → vaihdelmatehtävä (t. tempotehtävä), eli tehtävä, jonka alkusiirron jälkeen valkea ei uhkaa mitään, vaan musta

**W1. Samuel Loyd**  
46. *Baltimore Dispatch* 14.5.1859

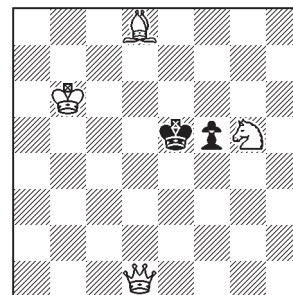


2# 4+7

on siirtopakossa. Alkusiirtoa edeltävässä asemassa vaihdelma voi olla täydellinen (tehtävä 1: \*1.- e3 2.Lc2#, 1.- d4 2.Lxe6#, 1.- e5 2.Re3#, 1.- L[R] f7 2.Df6#, 1.- Tf7 2.Dh5#; 1.La2! (sp.), 1.- e3 2.Lb1#) – tai vajaa, kuten tehtävässä 2: 1.Dg1! (sp.), 1.- Kd5 2.Dc5#, 1.- Kf4 2.Lc7#, 1.- Kd6 2.Dd4#, 1.- f4 2.Dc5#.

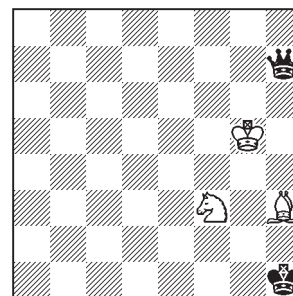
**Walkerin asema:** toinen niistä asemista loppupelissä D vs R+L, jossa kevyet upseerit saavat tasapelin. Aseman löysi englantilainen teoreetikko ja pelaaja George Walker (1803–1879), jonka lyhyt analyysi mahdollisesta loppuratkaisusta on tehtävä 3: 1.Kg4! Dc7 2.Lf1 Dc1 3.Lh3 =. Walker esitteli ideaansa myös klassikon aseman saaneessa Bilguerin *Handbuchissa*. On mahdollista, että idean ensimmäisen korrektein taiteellisen tulkinnan esitti Visa Kivi tehtävällä 4: 1.Kf4! (1.Rg7+?

**W2. John Brown**  
*The Illustrated London News*  
24.10.1863



2# 4+2

**W3. George W. Walker**  
*New Treatise on Chess* 1841



= 3+2

Kh6 2.Kf6 a2 3.Rf5+ Kh5 -+) a2 2.Rg7+ Kh4 (2.- Kh6? 3.Rf5+ Kh5 4.Lc4; 3.- K~ 4.Rd4[e3]+ K~ 5.Rb3[c2] +-) 3.Rf5+ Kh3 4.Lf1+ Kh2 5.Rd4 a1D 6.Rxf3+ Kh1 7.Lh3! =. VK kiertää R:aan ja vL pelaa tarvittaessa odotussiiirron Lh3-f1 (tai Lf1-h3).

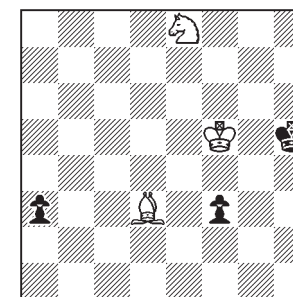
**WCCI:** ks. World Championship in Composing for Individuals

**WCCT:** ks. World Chess Composition Tournament

**WCSC:** ks. World Chess Solving Championship

**Weasel** (suom. lumikko): Yleensä apumateissa tavattava valkea tai musta nappula, joka on tiukasti ottaen tarpeeton eli luomassa keinotekoisista strategista efektiä, eli sen voisi joko jättää kokonaan pois tai korvata heikommallalla nappulalla. Päättyyppejä ovat 1) uhraus-w. eli vahva uhrautuva valkea nappula, jonka voisi korvata heikommallalla tai jättää kokonaan pois, ja 2) katko-w., eli musta linjanappula, jonka linja näyttäisi olevan välttämätöntä katkaista, mutta ratkaisun voisi kirjoittaa samoin, onpa se laudalla tai jonkin muun nappulan korvaama. Ensimmäi-

**W4. Visa Kivi**  
*Suomen Shakki* 6/1951



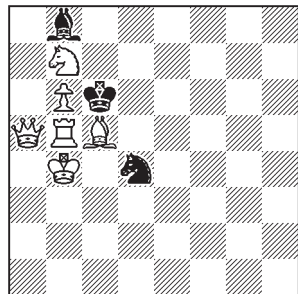
= 3+3

sestä tyypistä esimerkkinä tehtävä 5:  
1.Kxb7 Da8+ 2.Kxa8 b7#, vDa5:n voi korvata vTa5:lla, ja jos mRd4→f5, niin myös vRb7 osoittautuu tarpeettomaksi. Toisesta tyypistä esimerkkinä tehtävä 6: 1.Rg5 Lh7 2.Rf4+ Te2#. MD, mT:t ja mL:t voidaan kukin erikseen poistaa laudalta. Myös kolme nappulaa voidaan poistaa yht'aikaa: mTh5 ja mL:t. Englanninkielisenä termin elvytti Christopher Feather (*Black to Play*: Wien 1994), saksankielisenä (Wiesel) sen oli lanseerannut itävaltalainen Alfred Gschwend (*Schach-Echo* 1974). Vaikka periaatteessa w. on sukua hämäysnappulalle ja yövartijalle, mielipiteet tällaisen nappulan haitallisuudesta vaihtelevat.

**Weber-tyyppi** (i#): → fata morgana -tyyppinen itsematti, jossa vaihdelma koostuu pelkästä mustan mattisiirrosta. Tehtävä 7 on itäsaksalaisen, aiheesta usein laatineen tekijän varhaistuotantoa: \*1.- Lxg7#, **1.g8L!** Lh6 2.Lh7 Lf8 3.Le4 Lh6 4.Txe7+ Kb8 5.Tg7 Lxg7#.

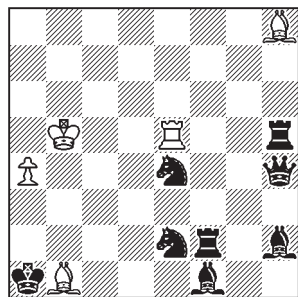
**Weenink [MT]-teema** (2#): (m. Ellerman-Weenink MT) Uhkamatillaan valkea katkaisisi nappulansa linjan mK:n pakoruutuun. Musta puolustautuu katkaisemalla toisen valkean nappulan linjan samaan pakoruutuun (→ A-teema), mutta päästää samalla suoraan valkean nappulan, joka tekee matin. [**anti-Weenink MT**, ks. → Sommer-teema] Ellermanin usein jälkipainetussa esimerkissä 8 on mustalla kaksi torjumatonta alkuasema-

**W5. Jan Hartong**  
1. palk. *Elck Wat Wils* 1947



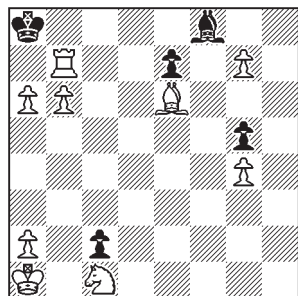
a#2 6+3

**W6. József Korponai**  
2531 *Probleemblad* 01-02/1956



a#2 5+8

**W7. Wolfgang Weber**  
*Wiener Schachzeitung* 1.10.1937

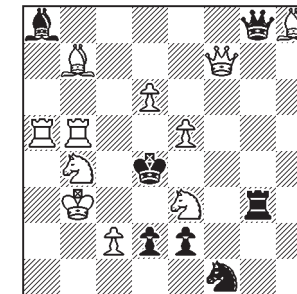


i#5 9+5

shakkia, ja *Basistij* väittääkin, että se (tai useampi) kuuluu teemaan: **1.Ta4!**  
2.Rd5#, 1.- Dg7 2.Df4#, 1.- Tg7 2.Rf5# (1.- Dxf7+ 2.Rd5#, 1.- Txe3+ 2.Rd3#, 1.- Rxe3 2.c3,Rc6#). Näin voi ollakin, sillä muuten tällaista puutetta Ellermanin tehtävässä on vaikea käsittää. Toisen hollantilaisen laatima 9 on teeman muodollisesti puhdas esitys: **1.Ra4!**  
~ 2.Rb6#, 1.- Ld2 2.Rf7#, 1.- Dd3 2.De6# (1.- Dxd7+ 2.cxd7#, 1.- Lxd6+ 2.Txd6#, 1.- Rd2 2.Rc3#). Teeman nimitys on peräisin hollantilaisen Henri Weeninkin (1892–1931) muistoksi järjestetystä turnauksesta vuonna 1932. Toisissa lähteissä teemaan liitetään yllä olevan esimerkin 5 mukaan myös Arnaldo Ellermanin nimi, mutta sekaannusten välttämiseksi en suosittele sitä, sillä Ellermanin mukaan on nimetty niin moni muukin teema.

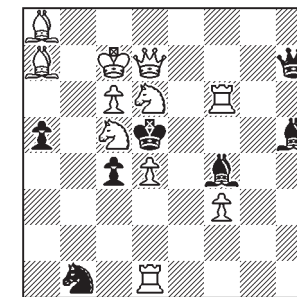
**Wegführung**: Ks. vienti → pois. Loogisen sommitelman avulla valkea kulje[tu]ttaa pois oman nappulansa, joka on toisen valkean nappulan tiellä. Tavallisemmin termi esiintyy pelkistetyssä muodossa [**Führung**]. Tehtävässä 10 kuljetettavana nappulana on vsf5: heti 1.f6? ja 1.Td7+? kumoutuvat siirtoon 1.- Ke3!, sillä joko sf5 tukkii ruudun vR:lta tai mRe4 katkoo e-linjan vTe5:ltä. Siksi ensin **1.Rf6!** (2.Td5+ Ke3 3.Rg4#), 1.- Rxf6 2.Td7+ Rxd7 3.f6! (4.Rf5#) Rxe5 4.Lb6#. Tässä valkea sai esitoimella 1.Rf6 Rxf6 2.Td7+ Rxd7 eli kaksivaiheisella mR:n kyydityksellä ja omien upseerien uhrauksella ruudun f6 vapaaksi siirtoa 3.f6 ja edelleen mattiuhkausta 4.Rf5# varten.

**W8. Arnaldo Ellerman**  
*Die Schwalbe* 1932



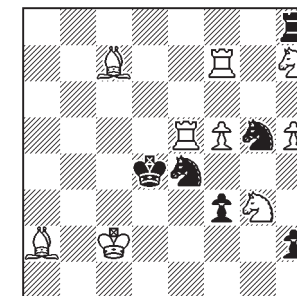
2# 11+7

**W9. Albert Koldijk**  
*Brabantsche Schaakbond* 1940



2# 11+7

**W10. Joseph Graham Campbell**  
2. palk. *Lontoolainen turnaus* 1862

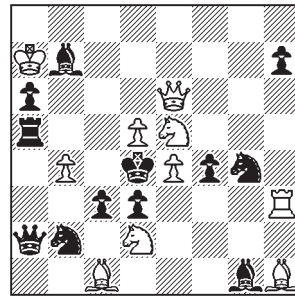


4# 9+6

**Weglenkung:** Ks. → häätö. Loogisen sommittelman avulla valkea pakottaa mustan nappulan pois ruudulta tai linjalta, jossa se on valkean matintekosuunnitelman tiellä. Edellisen tehtävän loppusommitelma 2.Td7+ Rxd7 3.f6 (3.Rf5#) Rxe5 4.Lb6#, havainnollistaa myös häätöä, jossa mRe4 häädetään ensin katkomasta e-linjaa (mahdollistaa 2.Td7+:n) ja sen jälkeen torjumasta massallaan siirtoa 3.f6.

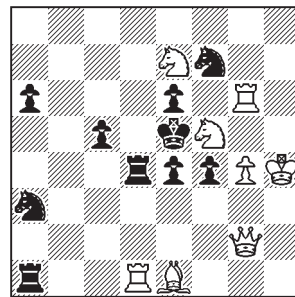
**Weißbauer-uraus/teema** (3#, vapaa): (weissauersche Vektorverlängerung; Weissauer-Bahnung/Thema) Kaksi eriväristä linjanappulaa sijaitsee samalla linjalla. Niiden välissä on ruutu, jota valkea haluaa kontrolloida, mutta valkean naamioiva nappula estää sen. 1. siirrollaan musta lyö naamioivan nappulan, minkä jälkeen valkea pakottaa lyöneen mustan nappulan siirtymään takaisin linjaa pitkin voidakseen kontrolloida teemaruutua mattisiirrossaan. Ks. → Nabokov-teema. Teeman ensiesitys on Hermann Weißbauerin vuodelta 1978 (*Encyclopedia... nro 1669*). Tehtävässä **11** teema on esitetty peräti kolminkertaisena: 1.Rdf3+? Kxe4!, 1.Ref3+? Ke3!, 1.Rc6+? Lxc6! (1.Rb3+? Dxb3!, 1.Db6+? Tc5!); **1.Kb8!** (2.Rdf3+ Kxe4 3.Rxg4#), 1.- Dxd5 2.Rb3+ Dxb3 3.Rf3#, 1.- Lxd5 2.Rc6+ Lxc6 3.Rf3#, 1.- Txd5 2.Db6+ Tc5/Ke5 3.Dxc5/Th5#. **Weißbauer-Pachl-uraus** (Hermann Weißbauer) Uusi muoto Weißbauer-urauksesta: musta – ilman katkonappulaa - uraa valkeaa teemanappulaa liikkumalla ensin päinvastaiseen suuntaan ja sit-

**W11. Wieland Bruch**  
1. palk. *Deutsche Schachblätter* 1994



3# 10+12

**W12. Hermann Weißbauer & Franz Pachl**  
1. kum. *Sächsische Zeitung* 2006



4# 8+10

ten lopuksi uraa samaa linjaa toiseen suuntaan. Tehtävä **12** lienee ensiesityksiä tästä muunnoksesta: **1.Lg3!** ~ 2.Lxf4+, 1.- Td3 2.Db2+ Td4 3.Db8+ Td6 4.Rc6# (3.- Rd6 4.Dh8#).

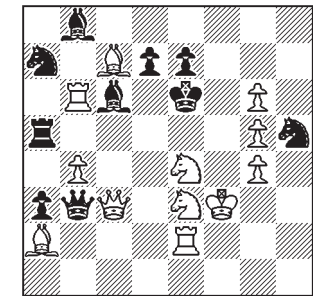
**WFCC: World Federation for Chess Composition:** Syksyllä 2011 perustettu kansallisten tehtävähakkiyhdistysten kattojärjestö, joka olennaisilta osiltaan jatkaa → PCCC:n työtä. WFCC:ssä on tällä hetkellä 41 kansallista liittoa.

**White-teema** (n#): Musta linjanappula suljetaan ensin yhdellä kriittisellä manööverillä osittain, sitten toisella kriittisellä manööverillä kokonaan pois (= kaksivaiheinen sulkku). Teemasta saattaa olla hankala löytää esimerkki-tehtävää, sillä useissa lähteissä annettu Alain White & Ernst Schütte (*Die Schwalbe* 1936; Ke1 Tc1 Th5 La8 Rh2 Rf4 sd2 sd4 se3 sf3 sg2 – Kf5 Tc7 La3 Rg3 sa6 sb6 sc2 se2 sf6 sg5 sh4 [11+11]), jonka tarkoitettu päämuunnelma on 1.Rg4! Lf8 2.Rf2 Te7 3.Lc6 (~) Lh6 4.La4 Tc7 5.Le8 Tg7 6.Rg4 ~ 7.Rxg4#, on dualistinen: 4.d3!. Ks. → sulkku.

**White-teema** (2#): Ks. → [Alain White -teema] Alkusiirto kiinnittää ja päästää yhteensä vähintään kolme nappulaa, jotka yhdessä mustan puolustusmuunnelmassa jälleen päästetään ja kiinnitetään. Teema on mutkikkain ns. *status quo* -teemoista, joissa mustan puolustussiirto palauttaa alkuasemassa vallinneen kiinnitys/päästö-tilanteen ennalleen. Teeman varhaisin esitys saattaa olla **13: 1.Rd5!** ~ 2.Ref6#, 1.- Dxd5 2.De5# (päästää alkusiirrossa kiinnitetyn vDc3:n ja kiinnittää päästetyt mDb3:n ja vRe4:n), (1.- Kxd5 2.Lxb3#, 1.- Txd5 2.Rc5#, 1.- Dxc3+ 2.Rxc3#, 1.- Rg3 2.Rf4#, 1.- Lxc7 2.Rxc7#). Otsikossa mainittu pitkä teemanimitys on suositeltava, jotta nämä kaksi White-teemaa, jotka on nimetty Alain Campbell Whiten (1880–1951) mukaan, pysyisivät terminologisesti erillään. Mikään virallinen suositus tämä ei toki ole.

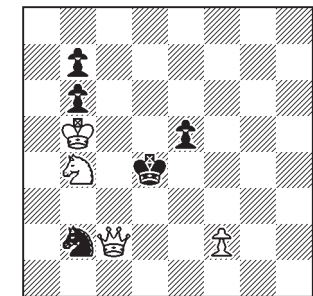
**White-to-play** (saks. Zugwechsel): Yhteinen termi joukolle enimmäkseen suoria mattitehtäviä, jotka ratkeaisivat esipelin mukaisessa siirtoluvussa tai nopeammin, jos valkealla olisi käytettävissään pelkkä odotussiirto. Tehtävä **14** on ns. matinmuutos-siirtopakkotehtävä (engl. → Mutate), jossa → vaihdellaan verrattuna osa tai vain yksikin alkusiirron jälkeisistä mateista muuttuu: \*1.- e4 2.Dxb2#, 1.- R~ 2.Dd3,Dc4#; **1.Dc8!** ~ sp. 1.- e4 2.Dh8#, 1.- R~ 2.Dc4#, 1.- Ke4 2.Dg4#. Ks. → vaihdelmatehtävä.

**W13. Sándor Boros**  
3. kum. e.a. *Magyar Sakkélet* 1932



2# 12+10

**W14. Johann Berger**  
*Das Schachproblem und dessen kunstgerechte Darstellung* 1884



2# 4+5

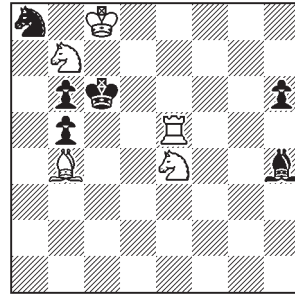
**wieniläinen (3#)** (saks. Drohzuwachs): Looginen sommitelma: → pääaie, joka uhkaa yhtä mattia, kumoutuu, jos se pannaan toimeen välittömästi. → Esitoimella musta pakotetaan pelaamaan niin, että pääaieella onkin kaksi uhkausta, joita molempia musta ei pysty torjumaan. Yksi varhaisimmista esityksistä on **15**: 1.Red6? Rc7 2.Rf5? (3.Rd4#) Re6!; **1.Le7!** ~ 2.Rd8#, 1.- Lxe7 2.Red6 Rc7 3.Rf5 ~ Rxe7,Rd4# (2.- Lf6 3.Rf5 Lxe5 4.Re7#). Ks. → uhanlisäys.

**wieniläinen 2**: edellisen idean muunnos: tehtävässä ei ole kaksoisuhkaa, vaan sen sijasta pääaieken alkuperäinen uhka korvautuu toisella, ja kun musta on torjunut sen, alkuperäinen uhka seuraa mattisiirtona. Esimerkki **16**: 1.Lxc6? (2.Ld4#) Lc5!; **1.Rh4!** (2.Rxf7+ Txf7 3.Rg6#) 1.- gxf4 2.Lxc6 (3.f4#; 3.Ld4?) f4 3.Ld4#.

**wieniläinen** → **kohtauspistesommitelma**: Valkea → häätää kaksi mustaa nappulaa suojaamasta mattiruutua ja kolmannen mattiruudulle. Kyyditykset voivat tapahtua missä järjestyksessä tahansa. Tehtävä **17** on ylipäänsä ensimmäisiä kohtauspistesommitelmatehtäviä: **1.Tb5!** ~ 2.Lxf3+ gxf3 3.Txg5, 1.- c5 2.La8 (sp.) Lxa8 3.Tb1 ~ (4.Txgl#) 3.- axb1~ 4.Dxa8#.

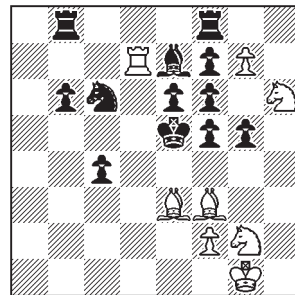
**wieniläinen koulukunta**: 1800- ja 1900-lukujen taitteen 3#-suuntaus, joka korosti päämuunnelman loogista luonnetta ja tšekkiläisen koulun mallimatteja. Se ei siis varsinaisesti kuu-

**W15. Gerke L. de Boer**  
*The Illustrated London News*  
**24.9.1859**



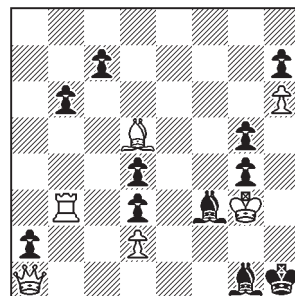
4# 5+6

**W16. Hugo Guttmann & Karl Hajek**  
*Wiener Schachzeitung* 1933



3# 8+12

**W17. Anton Nowotny**  
**3. palk. Lontoolainen T 1862**



4# 6+11

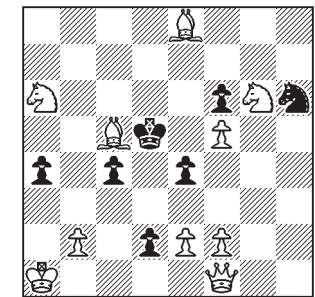
lutunut vanhasaksalaiseen laadintasuuntaukseen eikä böömiläiseen koulukuntaan, mutta sai molemmista runsaasti vaikutteita. Sen eturivin kannattajia olivat wieniläiset Konrad Erlin[ger], Ottmar Nemo [Weiß] ja Maximilian Feigl. Wieniläistä koulua luonnehtivat runsassisältöinen peli (vähintään kolme muunnelmaa), valkean upseereiden uhraukset, siirtopakat, väijytykset, linjojen katkot, vaihtelevat loppuasemat ja ratkaisun vaikeus kaikissa vaiheissa. Se suhtautui sallivasti valkeiden sotilaiden käyttöön. Tehtävä **18** on tyypillinen esimerkki aktiivisin valkein sotilain: **1.Db1!** ~ 2.f3 Rxf5/exf3 3.Dxe4/e4#, 1.- a3 2.b4 ~ /cxb3 e.p. 3.Rc7/Dxb3#, 1.- Rxf5 2.Dxe4+ Kxe4 3.Lc6#, 1.- Rg4[f7] 2.f4 ~ /c3/exf3 e.p. 3.Re7/Da2/e4#. Tämä artikkeli jäi epähuomioissa pois *ECP*:stä luultavasti minun unohdukseni vuoksi. Teksti perustuu Manfred Zuckerin tiivistettyyn esitykseen kirjassa Fritz Hoffmann, Günter Schiller, Karl-Heinz Siehdnel (toim.): *Problemschach. 407 Aufgaben und Studien*: Sportverlag: Berlin 1985.

**Willmers-tyyppi** (#): Tehtävässä kätkeyty uhkaus ja itse peli ovat identtisiä, ja peli haarautuu muunnelmiin yleensä vasta viimeisessä siirtoparissa. Rudolf Willmers (1821–1872) laati ideastaan ensimmäisen esimerkin vuonna 1859, ja tehtävää lainataankin lähdeoteoksissa useasti (ks. Breuer nro 257, *ECP* nro 1678). Seuraava P. A. Orlimontin (1867–1943) tehtävä **19** ei ole yhtä tunnettu, mutta havainnollistaa tehtävätyyppejä hyvin: **1.Tg4!** ~ Rb~ 2.Rg2

(3.Rh2#) Kxg4 3.Tg8+ Kf3/Kxh5/Kh3 4.Tg3#/Rg3#/Tg3#.

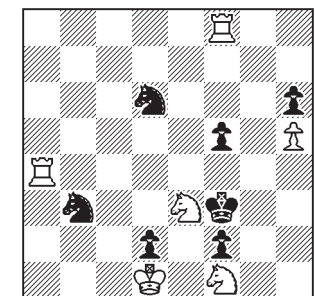
**World Championship in Composing for Individuals (WCCI)**: Kolmivuotiskauden kattava, PCCC:n (nyk. WFCC) yksittäisille laatijoille tarkoittama laadinnan MM-kilpailu 8 ryhmässä (2#, 3#, n#, lt, a#, i#, satu ja retro). Osallistujan pitää määräraikaan mennessä lähettää kilpailun johtajalle ko. kolmivuotiskauden aikana jul-

**W18. Konrad Erlinger & Ottmar Nemo**  
**2. palk. Reichenberger T 1926**



3# 10+7

**W19. P. A. Orlimont**  
**12313. Deutsches Wochenschach**  
**10.1.1915**



4# 6+7

kaistuiasta tehtävistään korkeintaan 6 mielestään parasta tehtävää kuhunkin ryhmään, johon hän haluaa osallistua. Joka ryhmässä on viisi tuomaria, jotka pisteyttävät tehtävät 0,5 pisteen tarkkuudella asteikolla 0-4 (vrt. → FIDE-albumi). Kunkin tehtävän saamista pisteistä pudotetaan paras ja huonoin pistemäärä pois; kolmelta tuomarilta voi siis kertyä maksimissaan 12 pistettä yhdelle tehtävälle. Joka ryhmässä kultakin laatijalta otetaan kilpailuun mukaan 4 parasta tehtävää, eli teoriassa laatija voi yhdessä ryhmässä saada maksimissaan 48 pistettä. Eniten pisteitä saanut laatija on kyseisessä ryhmässä laadinnan maailmanmestari. Ensimmäinen WCCI kattoi vuodet 1998–2000, viimeisin, kuudes, vuodet 2013–2015. Ennen WCCI-järjestelmää maailmanmestarin arvonimi myönnettiin yhden kerran vuodet 1989–1991 kattavan FIDE-albumin parhaille laatijoille.

**World Chess Composition Tournament (WCCT):** Melko säännöllisin syklein toistuva, aiemmin PCCC:n ja nykyään WFCC:n organisoima, nykyisin 8 ryhmässä (2#, 3#, n#, lt, a#, i#, satu ja retro) käytävä maiden välinen laadintakilpailu, jonka teemoittavat ja tuomitsevat osallistuvat maat, joista kussakin ryhmässä tuomitsee 5 maata ja kaksi on varalla. Tuomitsevat maat arvioivat tehtävät asteikolla 0-4, jota sovelletaan 0,2 pisteen tarkkuudella. Kukin joukkue saa osallistua kaikkiin

ryhmiin, mutta joukkueelta lasketaan mukaan vain seitsemän parhaan ryhmän pisteet. Kultakin joukkueelta lasketaan kussakin ryhmässä mukaan kaksi parasta tehtävää, ja joukkueiden lopullinen sijoitus määräytyy seitsemästä ryhmästä saatujen yhteenlasketujen pisteiden mukaan.

Kilpailun edeltäjistä. Ensimmäinen kv. joukkuelaadintakilpailu käytiin 1937 (järjestäjä Latvia), toinen (”Matš družby”; N-liitto; maita 20) käytiin vuosina 1962–1964 ja kolmas (nimellä ”Toinen kansainvälinen joukkuelaadintakilpailu”; Alankomaat; 27) 1967–1971.

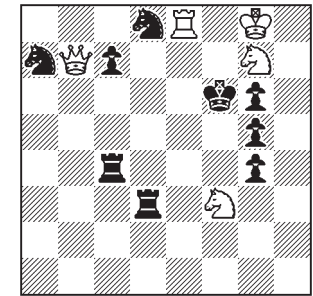
Ensimmäinen varsinaisen WCCT-turnaus käytiin vuosina 1972–1975 (järj. Suomi; maita 27), 2. WCCT 1978–1983 (Saksan LT; 29), 3. WCCT 1984–1988 (PCCC; Blondel & Ellinghoven; 28), 4. WCCT 1989–1992 (Puola; 29), 5. WCCT 1993–1996 (Tšekki; 39), 6. WCCT 1996–2000 (Saksa; 36), 7. WCCT (Makedonia; 38), 8. WCCT 2007–2008 (38) ja 9. WCCT 2012–2013 (37). Aiemmillä kerroilla kilpailun säännöt ovat jonkin verran poikenneet nykyisistä. Parhailaan käynnissä olevassa 10. WCCT:ssä (2015–) on mukana 39 joukkuetta.

**World Chess Solving Championship (WCSC):** Yleensä WFCC:n vuotuisen kongressin yhteydessä käytävä sekä maajoukkueille että yksilöille tarkoitettu kaksipäiväinen MM-ratkaisukilpailu, jossa paremmuus ratkaistaan

kuudella kierroksella, joista jokaisessa on määräaikana ratkaistavana kolme tehtävää (2#, 3#, lt, a#, n# ja i#). Joukkueissa saa olla kolme kilpailijaa, joista kullakin kierroksella otetaan mukaan kahden parhaan ratkaisijan tulos. Kilpailun voittaja on joukkue, joka kerää kierroksilta eniten pisteitä. Henkilökohtaisen kilpailun voittaja on eniten pisteitä kerännyt ratkaisija. Tasapistetapauksissa sijoitukset määrittää ratkaisemiseen käytetty aika.

**Wurzburg-Plachutta (3#):** (vrt. → Holzhausen-katko) Samanväristen ja -kultuisten nappuloiden vastavuroinen katko samassa ruudussa. Vrt. Grimshaw-katko. Teemanappuloiden yksipuolisesta katkosta, jota edeltää yleensä katkosta kärsivän osapuolen → kriittinen siirto, on tapana käyttää nimitystä → Holzhausen. Vanhin ja melko onnistunut esimerkki lienee 50 vuotta pelkän Plachutta-katkon esityksen jälkeen laadittu **20: 1.Re5!** (2.Db2), 1.- Tdd4 2.De4 (3.Rxg4#) Txe4 3.Rd7#, 1.- Tcd4 2.Dd5 (3.Rd7#) Txd5 3.Rxg4#. **[Brunner-]Wurzburg-Plachutta (3#):** W-P-katko, joka hyödynnetään sekundaarisesti. Valkean kyyditys 2. siirrosta perustuu siihen, että katkottu nappula ei voi menestyksellisesti torjua kyydityssiirtoa väliinmenolla. Esimerkki **21: 1.Ld2!** (2.Dxc5+), 1.- Tdd6 2.Df6 (3.Dc3#) Td4 3.Dxa6#, 1.- Tad6 2.Dxd7 (3.Db5#) Tc6 3.Dxd5#, (1.- d6 2.exd5, 1.- fxe4+ Dxe4+). Ks. Brunner-Nowotny.

## W20. Otto Wurzburg Zlatá Praha 1909 (v)

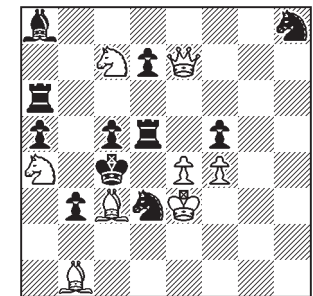


3#

5+9

## W21. Jan Hartong

### 1. palk. Tijdschrift v. d. KNSB 1943



3#

8+11

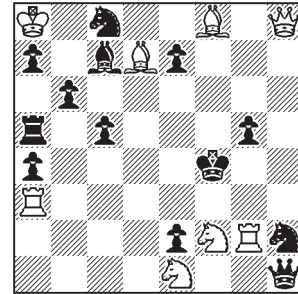
**valkea Wurzburg-Plachutta (2#):** Valkea katkaisee samankulkuisten nappuloittensa linjan kahdessa houkutusessa. Idea esiintyy kahdennettuna tehtävässä **22**: 1.Lg7? ~ 2.Le5#, 1.- c4! (2.Dd4??), 1.Dg7? ~ 2.Dxg5#, 1.- g4! (2.Lh6??), 1.Th3? ~ 2.Red3#, 1.- Dxe1! (2.Dxh2??), 1.Dc3? ~ 2.De[g]3? 1.- Rf1! (2.Tf3??), **1.Lh6!** ~ 2.Lxg5# jne.

**kahdennus-W-P (3#):** Yksipuolisen katkon samankulkuisten nappuloiden välillä aiheuttaa mustan puolustustarkoituksessa tekemä teemanappuloiden kahdennus. Sitä voi edeltää valkean → koetelma, jossa musta saa katkottavan nappulansa sijoitettua edullisesti. Valkean → esitoimen jälkeen seuraa mustan haitallinen katko. Ks. tehtävä **23**: 1.Th3? ~ 2.Txc3#, 1.- Da5!, **1.Thh4!** ~ 2.Txa4+, 1.- Ta7 2.Th3 ~ 3.Txc3#.

**vapaa W-P:** katko on molemminpuolinen, mutta esiintyy eri ruuduissa. Ks. tehtävä **24**: a) 1.Ta5 Lxa4 2.Db5 Txd4#, b) 1.De6 Txd4 2.Td6 Lxa4#

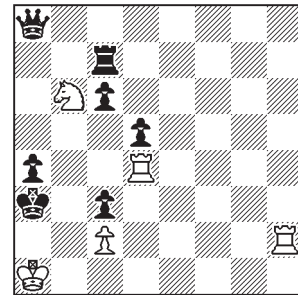
**W-P-liukukatko (3#):** (Gleitverstellung) Valkean → pääaie (katko samankulkuisten nappuloiden leikkauspisteessä) kumoutuu mustan lyödessä katkopisteeseen toisella nappulalla. → Esitoimella valkea kyydittää mustan nappulan katkaisemaan kumousnappulan kanssa samankulkuisella (heikomalla) nappulalla kumousnappulan linjan, jolloin valkea voi toteuttaa pää-

**W22. Vjatseslav Kopajev**  
**3. palk. Piatesi JT 1984**



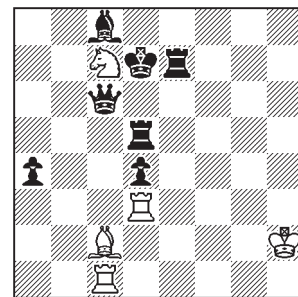
2# 8+13

**W23. Louis C. Schade van Westrum**  
*Thema-Boek 1948*



3# 5+7

**W24. György Bakcsi**  
**2. palk. Delo-Tovaris 1971–1972**



a#2 b) vsc7 5+7

aikeensa. Ks. tehtävä **25**: 1.Tc5? Dxc5!  
**1.Tc1!** (2.Ta1+) Lf2 2.Tc5! Lxc5/Txc5  
3.Lb5/Rb6#.

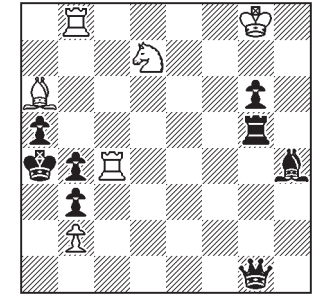
x: ns. kaaviotehtävissä mustan yhteen puolustussiirtoon liitettävä merkintä, joka osoittaa ko. siirron funktion kyseisessä kaaviossa.

**xequo extravaganza (2#:** port.): Valkea shakkaa alkusiirtona ja myös houkutusalkusiirrot ovat shakkauksia. Ks. tehtävä **26**: 1.Ka6+? Ke6!, 1.Ka4+? Ke4!, 1.Kc6+? Kg6!, 1.Kc4+? Kg4!  
**1.Kb4+!** Ke6 2.Te7#, 1.- Ke4 2.Dc2#, 1.- Kg4 2.Rh6#, 1.- Kg6 2.Rh4#.  
VK-tähti + mK-tähti. On suotavaa, että taktisesti peli on yhteneväistä (tässä valkean itsekiinnitykset, K:iden samansuuntaiset liikkeet).

y: ns. kaaviotehtävissä yhteen mustan puolustussiirtoon liitettävä merkintä, joka osoittaa ko. siirron funktion kyseisessä tehtävässä.

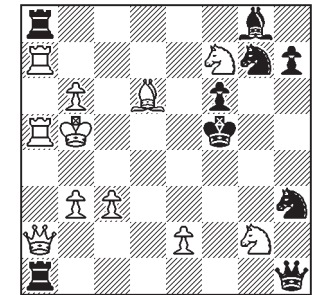
**Y-pakoruudut (2#):** MK:lla on kolme pakoruutua, yksi pysty- tai vaakasuoraan ja kaksi viistoon siten, että ne muodostavat Y-kirjaimen. → geometriset teemat. Ks. tehtävä **27**: \*1.- e3 2.Rd5,Df7,Dh2#, 1.- Kf5 2.Txf3,Df7#.  
**1.Th1!** -> 1.- e3,Kg3 2.Dh2#, 1.- Kf5 2.Df7#, 1.- Ke3 2.Rd5#, 1.- f2 2.Dxf2#.  
Valkean alkusiirto täydentää Y-pakoruudut ja hävittää samalla vaihdelman dualistiset matit.

**W25. Anton Trilling**  
*Deutsche Schachblätter 15.1.1938*



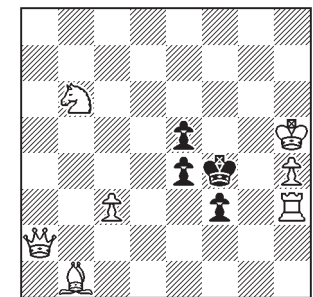
3# 6+8

**W26. Almiro Zarur**  
**1. palk. British Chess Fed. 1962**



2# 11+9

**W27. George E. Carpenter**  
*The Chess Record XI 1874*



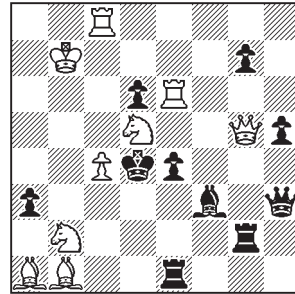
2# 7+4

**yhdenmukainen strategia (2#)** (uniform strategy): 2#:n alkusiirto, uhkaus ja mattisiirto esittävät samaa motiivia eli taktiikkaa. Niinpä tehtävän **28** voi katsoa esittävän ”yhdenmukaisia katkoja”: **1.Lc2!** (2.Rd1#), 1.- Ld1 2.Rd3#, 1.- Le2 2.Txe4#, 1.- Lg4 2.Dxg7# (1.- axb2, Txa1 2.Lxb2, De3#). Ks. → Ellerman-muoto. (Ellerman JT 1943)

**yhdenmukainen nappula (Dummy)**: Kuvitteellinen (mielivaltainen) nappula, jonka ainoa tehtävä on miehittää ruutu tai linja. Merkityksellinen on nappulan massa ja massan aiheuttama haitta tai hyöty, ei sen liikkumis- tai vaikutusmahdollisuudet. Ks. esim. → Fleck teemaruudulla, → jatkettu puolustus teemaruudulla ja -linjalla. Tehtävässä **29** alkusiirto on **1.Dxd6!** ja mielivaltaista nappulaa edustaa 1.- Txe3; puolustus saa vastaukseksi 2.Ld5, Lg6, Dd5, Rg5# eli neljä mattia. Muilla nappuloilla on e3:ssa vaikutusta asemaan: 1.- dxe3 2.Lg6, Dd5, Rg5#, 1.- fxe3 2.Dd5, Rg5#, 1.- Rdxe3 2.Rg5# ja lopuksi 1.- Rgxe3 2.De7# ja 1.- Kxe3 2.Dxf4#.

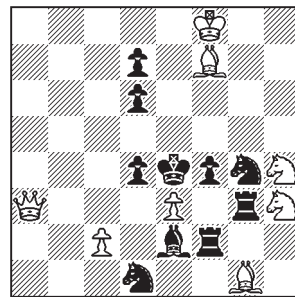
**yhdenmukainen siirto (random move; beliebiger Zug; m.** → mielivaltainen s.): Termiä käytetään kahdessa merkityksessä: **(1)** ns. uhkatehtävissä siirroista, jotka eivät torju uhkausta; **(2)** suppeammassa merkityksessä → jatkettua hyökkäyksessä ja → j. puolustuksessa teemanappulan yhdenmukaisesta siirrosta, jolloin siirron vaikutusta arvioitaessa otetaan huomioon vain se, mikä merkitys on sen lähdöllä

**W28. Antonio Argüelles**  
*Die Schwalbe 1936*  
**(v. M. Velimirović)**



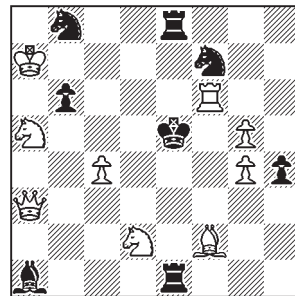
2# 9+10

**W29. Umberto Castellari**  
*To Mat 1953*



2# 8+10

**W30. Harry A. Boardman**  
**2. palk. Philadelphia**  
**Congress 1876**



2# 9+8

miehittämästään ruudusta. Tällöin oletetaan, että nappula ei siirryttyään vaikuta asemaan muulla tavoin kuin suojaamalla lähtöruutunsa ja avaamalla kaikki sen kautta kulkevat linjat. Joskus y.s.:ksi katsotaan myös nappulan siirto mielivaltaiselle ruudulle, joka kuitenkin sijaitsee tietyllä linjalla tai diagonaalilla. Ks. → lähtövaikutus, → saapumisvaikutus. Y.s:a merkitään yleensä tildellä (~). Tehtävässä **30** ratkaisu on **1.Lg1!** ja muunnelmat 1.- h3 2.Dg3#, 1.- T1~ 2.De3#, 1.- Te2 2.Dxa1#, 1.- Te4 2.Rf3#, 1.- T8~ 2.De7#, 1.- Te6 2.Tf5#, 1.- L~ 2.DxL#, 1.- Ld4 2.Lh2#, 1.- R8~ 2.Rc6#, 1.- R7~ 2.Dd6#, 1.- b5 2.Dc5#, 1.- bxa5 2.Dxa5, Dc5#.

**yhdistelmä (ideoiden/teemojen)**: → synteesi. Sama merkitys kuin yleiskielessäkin. Venäjän kielen suosima termi on synteesi.

**yhteenliittymämuodot** eli konjugaatimuodot: vuorovaikutteiset tehtäväideat, perusmuodot ja vastamuodot, jotka esiintyvät mustan siirroissa yhden kerran puolustuksena (esim. kiinnitys), toisella kerralla heikennyksenä (vastaavasti päästö). Y.l.m.t. voivat olla tehtävien teemoina, esim. → Kinunen-teema, → Jönsson I-teema, → kapriisi-teema.

**yhteistehtävä**: Tehtävä, jonka teki jöiksi ilmoitetaan useampi kuin yksi → laatija. Ensimmäisenä mainitaan yleensä idean ja perusmatriisin esittäjä, jälkimmäisenä muodon kehittäjä

ja viimeistelijä, parannuksen esittäjä tai esim. korrektisuuden tarkastaja. Ei ole olemassa mitään sääntöjä, joiden mukaan voitaisiin määrittää, milloin esim. tehtävän korjaajan osuus tehtävän syntyyn on niin suuri, että hän ansaitsee tulla mainituksi yhtenä laatijoista.

**yhteneväisyys (vapaa)**: Yksi hyvältä shakkitehtävältä vaadittava perusominaisuus, joka on sukua → idean selkeydelle. Laatijan tulee selvittää, mitä hän ennen muuta tahtoo esittää, ja karsia tehtävästään epäoleellinen, joka vie ratkaisijan huomion pääasiasta. Tehtävä voi kyllä sisältää eri ideoita, mutta niiden ja eri → muunnelmien ja → vaiheiden välillä on vallittava tasapaino. Yhtenevyys ei ole ristiriidassa variaatioiden kanssa, sillä tehtävän tulisikin esittää sama idea → toistona, joiden ei tarvitse esittää toisiaan kopioina. Kullakin tehtävälajilla ja -tyypillä on omat periaatteensa siitä, miten tehtävän tulee täyttää yhteneväisyyden vaatimus. → Uussaksalaisissa tehtävissä ratkaisun rakenteen tulee perustua koetelman, esitoimen ja päätoimen tai vaihtoehtoisesti valintasommitelman muodostamaan ideakokonaisuuteen, → böömiläisissä tehtävissä mattiasemien puhtauteen ja mahdoll. toistumiseen, → strategisissa tehtävissä saman tai samojen taktisten elementtien toistumiseen eri vaiheissa ja muunnelmissa jne., → apumatti-tehtävissä ratkaisuisissa tai muodoissa esiintyvään analogiaan.

**yksiaikeisuus:** (m. yksimääreisyys (1)), Ks. → Zweckreinheit.

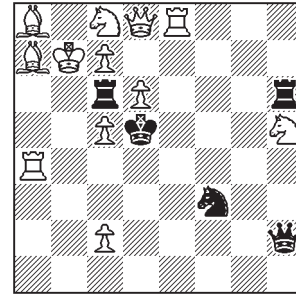
**yksimääreisyys:** (1) Ks. → Zweckreinheit. (2) Ks. → korrektisuus (m. virheettömyys). (3): → muutospelin puhtaus.

**yksipäämääreisyys;** ks. yksimääreisyys (1)

**yksivaiheinen teemanmuutossynteesi** (single-phase changed-play synthesis; odno-faznyj sintez peremeny igry; vapaa): Yksivaiheisen (2#-) tehtävän sisällön laajennusmenetelmä, joka perustuu ratkaisun vähintään kahteen samantarvoiseen muunnelmakokonaisuuteen, joissa on erillinen tematiikka. 7. WCCT/A:ssa vaadittiin kolme muunnelmakokonaisuutta. Kyseisen ryhmän voittajatehtävä **31** esittää idean 3x3-muodossa, jossa mustan/valkean teemapeli on: mT:n syöttö vK:lle, Somov B II -matit ja Nietvelt-puolustukset: **1.Dd7!** (2.Dxc6#), 1.- Ta6 2.Kxa6#, 1.- Tb6+ 2.Kxb6#, 1.- Txc7+ 2.Kxc7#, 1.- Txc5 2.Rb6#, 1.- Rd4 2.c4#, 1.- Re5 2.Re7#, 1.- Thxd6 2.Rf6#, 1.- Tcxd6 2.Kb8#, 1.- Dxd6 2.Rf4# (1.- Te6 2.Dxe6#). Tehtävän kahdessa (tai kolmessa) vaiheessa saa olla myös sama teema, kunhan teemapelit ovat selvästi toisistaan erillisiä systeemejä.

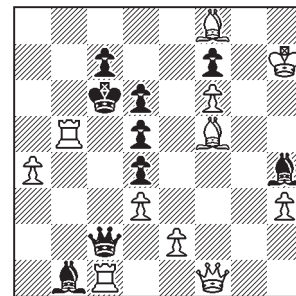
**ylikuormitus** (vapaa): Nappulalla on liian monta vartiointitehtävää, mitä

**W31. Vjatseslav Kopajev & Vasily Tšernyh**  
1. sija 7. WCCT 2001–2004



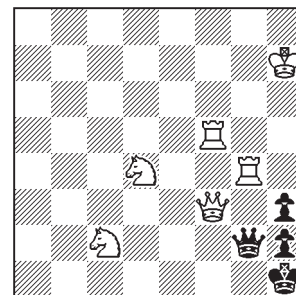
2# 12+5

**W32. Jacques Hood**  
*The Morning Post* 1911



3# 11+9

**W33. Sam Loyd**  
*Hartford Globe* 1877 (v)



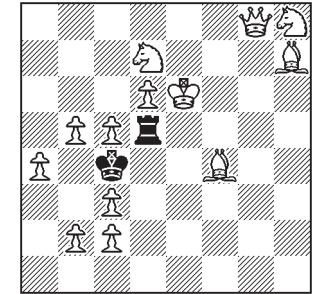
2# 6+4

vastapuoli käyttää hyväkseen esim. kyyditsemällä nappulan pois suojaamasta toista ruutua tai pakottamalla sen muuten luopumaan jostakin suojauksesta. Ks. → Jacobs-teema. Ks. tehtävä **32**, jossa m d-sotilas ei pysty suojaamaan mD:a tämän siirtyessä c-linjaa ylöspäin ja samalla estämään vD:a siirtymästä e-linjalle: **1.Df4!** (2.Dg4), 1.- Dc3 2.De3, 1.- Dc4 2.De4, 1.- Dc5 2.De5 (1.- Dxc1 2.Dxc1+).

**yövärtija:** Matintekävän puolen upseeri, joka ei millään tavalla ota osaa ratkaisuun. Yövärtija voi esimerkiksi tukkia ms:n etenemisen tai ruudun tai katkaista linjan jostakin muusta syystä, tai olla tehtävässä lisäämässä vaikeutta. Yövärtija on usein vakava rakenteellinen puute. Tehtävässä **33** kummankin vR:n tehtävä on vain katkoa vD:n linjoja, ja ne voisi korvata sotilailta: 1.De4? Dxe4! 1.Dd5? Kg1! 1.Dc6? Kg1! 1.Db7? Dxb7+!. **1.Da8!** (2.Tf1#), 1.- Kg1 2.Da1#. Tehtävässä **34** vRh8 on aktiivinen vain yhdessä houbutuksessa: \*1.- Txd6+ 2.Kxd6#, 1.- Te5+ 2.Kxe5#, 1.Dg4? Txd6+ 2.Lxd6#, 1.- Te5+ 2.Lxe5#, 1.- Td4!, 1.Rf7? 1.- Te5+ 2.Rfxe5#, 1.- Txd6+ 2.Rxd6#, 1.- Tf5!. **1.Dc8!** (2.Rb6#), 1.- Txd6+ 2.cxd6#, 1.- Te5+ 2.Rxe5#.

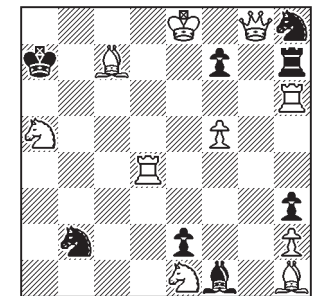
Tehtävässä **35** vRe1:n ainoa tehtävä on estää mse2:a liikkumasta. 1.Td-d6?A (2.Dg1,Ta6#) 1.- Rg6!a; 1.Td8?B (2.Dg1, Ta8,Lb8#) 1.- Lg2!b; 1.Dg1! (2.Td~) 1.- Rg6a 2.Tdd6#A, 1.- Lg2b 2.Td8#B. Vladimirov-teema.

**W34. Gerhard Latzel**  
1. kum. *Schach* 1951



2# 13+2

**W35. Jakov Vladimirov**  
*Sahs/Sahmaty* 1977



2# 10+8

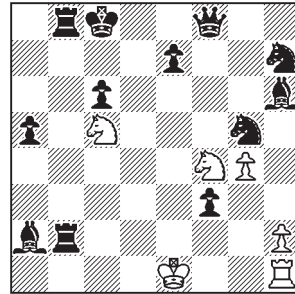


**temaattinen yövartija:** Ratkaisussa tarpeettomalla nappulalla on tärkeä temaattinen tehtävä esi- tai houkutuspelissä tai muissa ratkaisuisissa. Tehtävässä **36** vRf4 ei liiku eikä ota osaa mattiasemaan, mutta sen tehtävä onkin osoittaa, että liikkueessaan se katkaisisi kohtalokkaasti joko mustan tai valkean linjan (ns. virtuaalinen R-pyörä): 1.Txh2 Kf1 2.Td2 Txh6 3.Td8 Txc6#. Ks. Unkari-teema. **joutonappula:** (dud force): Nappula, yleensä upseeri, joka ottaa osaa vain esi- tai houkutuspeleihin, tai joka on mukana epätaloudellisessa kiinnityksessä. Mielipiteet tällaisen rikkeen vakavuudesta vaihtelevat.

Tehtävässä **37** vDh1 on aktiivinen vaihdelmassa, mutta alkusiirron jälkeen sillä ei ole mitään osaa laudan tapahtumiin: \*1.- Rf4[g3] 2.Kxf4[g3]#, 1.- Re3[b2] 2.Kxe3#, 1.- d[xc]2 2.Ke2#, 1.- c4 2.Ta5#, **1.Te4!** (sp.), 1.- hR~ 2.Rxf6#, 1.- dR~ 2.Re3#, 1.- d[xc]2 2.Lc4#, 1.- c4 2.Td4#. Dud-teema → Korotusnappula → Syrjäinen nappula → Cheney-Loyd → lorvi-teema.

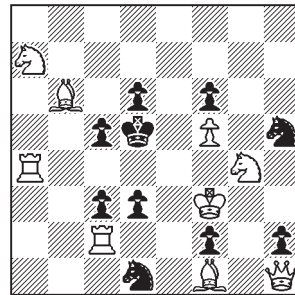
**z:** kaaviotehtävissä yhteen mustan puolustussiirtoon liitettävä merkintä, joka osoittaa. ko. siirron funktion kyseisessä tehtävässä.

**W36. György Páros**  
1. palk. *Magyar Sakkvilág 1945–1946*



a#3                      6+12

**W37. Brian Harley**  
*The Chess Amateur 1917*



2#                              9+10