

(Продолжение, начало в №№213-215, 217-219, 222-225, №235-237)

Палитца тема – чёрная фигура привлекается на поле, на котором она будет взята белыми на матующем ходу после замурования.

Паракритический манёвр – манёвр фигуры через какое-либо поле (критическое поле), в результате чего после попадание на это поле другой фигуры того же цвета первая фигура избегает атаки со стороны фигуры противника.

Пароша тема – двойной клапан с чередованием вскрываемых и перекрываемых линий.

Паули тема – продолженная задача-блок с вечным продолжением игры – «перпетуум-мобиле».

Перемена – современный приём расширения содержания композиции, связанный с изменением в фазах или вариантах различных элементов игры, в том числе: – перемена матов или игры в различных фазах на одни и те же ходы чёрных (различают **Перемену игры Произвольную**: характеризуется различными ходами чёрных и различными ответами белых на них в каждой фазе, **Простую**: характеризуется неизменными ходами чёрных и различными ответами белых на них в каждой фазе); – перемена ходов чёрных (защит) в разных фазах с сохранением одних и тех же матов; – перемена ходов чёрных (защит) и матов в разных фазах; – перемена темы в разных фазах или вариантах; – перемена плана игры, связанная с изменением ситуации на доске; – перемена защитных или (и) ослабляющих моментов в ходах чёрных в разных фазах; – перемена свободных полей, предоставляемых чёрному королю в разных фазах или вариантах; – перемена функций ходов, которые в разных фазах могут выступать как вступления, угрозы, маты на тематические защиты, быть опровержениями фаз или создавать варианты; – Перемена задания; – Перемена цвета или (и) типа фигур; – перемена порядкового номера одних и тех же ходов в разных вариантах.

Перикритический манёвр – манёвр линейной фигуры, в результате которого она попадает в засаду за другой своей фигурой, находящейся на критическом поле или играющей на него. Частный случай – обходной манёвр Эрлена.

Пешечная тема – игра пешечной батареи с шестью матами.

Пикенинни тема – четырёхкратная игра чёрной пешки, расположенной на 7-й линии, на все доступные ей поля.

Плахутты перекрытие – взаимное перекрытие равноходящих линейных фигур чёрных, вызванное ходом белой фигуры в точку пересечения линий

действия чёрных фигур (критическое поле). *Разновидности: Плахутта Латышский, Румынский, Финский.*

Попытка – тематический ложный след, не содержащий вариантов; в попытке тематическими могут быть вступительный ход, угроза и опровержение, каждый в отдельности или в любых сочетаниях.

Правильный мат – чистый и экономичный мат одновременно, т.е. в матовой позиции все поля недоступны чёрному королю лишь по одной из двух причин: либо они один раз атакованы белыми, либо заняты чёрными фигурами, а в образовании мата участвуют все фигуры белых. Возможно исключение этого требования для короля и пешек белых. Допускаются также маты со связками чёрных фигур даже при их расположении на поле возле чёрного короля в том случае, если при отсутствии связки связанная фигура защищала бы от мата.

Предшественник.

а) полный: полностью совпадающий по замыслу, схеме (механизму, количеству тематических вариантов и т.п.) с вновь опубликованной. Композиция, имеющая полного предшественника, теряет право на существование;

б) частичный – совпадает замысел или частично схема рассматриваемых композиций, однако оформление или количество вариантов – разное, тогда вопрос оригинальности при участии новых композиций в соревновании решает арбитр.

Продолженная задача – один из способов образования задач-близнецов: после первого хода возникает новая задача с аналогичным заданием. Такие задачи делятся на задачи-блоки маятникового типа и на задачи с необратимым решением.

Прокладка пути – тактический приём в игре одноцветных линейных фигур, при котором впереди стоящая фигура, двигаясь по тематической линии, освобождает путь для движения по той же линии второй фигуре. При этом обе фигуры участвуют в дальнейшей игре (в отличие от бристольской темы).

Псевдо-Ерохина тема – двухфазный механизм перемены функций ходов белых, в котором вступительный ход и мат в варианте одной фазы становятся соответственно матом в варианте и матом угрозы в другой фазе при различных ходах чёрных.

Псевдо-ле Гранд тема – механизм двухфазного чередования угрозы и мата варианта при различных ходах чёрных.

Псевдо-Салазара тема – механизм двухфазного либо циклического чередования вступлений и матов в двух или более фазах при различных ходах чёрных.





(Продолжение, начало в №№213-215, №217-219, №222-225, №235,236)

Радикальная перемена игры – вид произвольной перемены игры с обязательным изменением однородного тактического содержания идейных вариантов одной фазы по отношению к другой.

Развязывание косвенное – развязывание фигуры в результате перекрытия линии связывающей фигуры ходом на линию фигуры любой из сторон. Развязывание косвенное может сочетаться с дополнительными тактическими идеями: блокированием, включением, перекрытием, самосвязыванием, полусвязкой и т.д.

Развязывание прямое – развязывание фигуры противоположного цвета в результате ухода с тематической линии связывающей фигуры.

Райса тема – в двух или более фазах белые вступительными ходами связывают разные свои фигуры, которые играют (матуют) в тематических вариантах после их развязывания.

Рангелова тема – тема, базирующаяся на аннигиляции с освобождением линии для белой или чёрной пешки, которые находятся на исходных позициях. Аннигиляция происходит на соседнем с пешкой поле, после чего пешка переходит через это поле.

Реверсивные темы – общее название для группы перемены функций ходов, в которых ход чёрных в одной попытке (ложном следе) опровергает ход белых (вступление или угрозу), а в другой фазе служит причиной либо непосредственно этого хода (темы, основанные на парадоксах Домбровскиа или Владимирова), либо с использованием принципа чередования (темы Ханнелиуса и Банного). Существуют темы, в которых принцип реверсивности распространяется лишь на отдельные элементы хода (реверс полей, фигур) или на его тактическое содержание.

Рено тема – синтез сдвоения Бруннера-Тертонa в игре белых со сдвоением Лойда-Тертонa и анти-Лойда-Тертонa.

Рижская тема – явное ослабление в позиции чёрных после их первого хода не может быть использовано сразу же, так как приводит к ослаблению позиции белых.

Римская тема – популярный замысел логической группы тем. В начальной позиции попытка белых создать определённую угрозу отражается чёрной фигурой. Белые отвлекают эту фигуру, но при возобновлении попытки та же чёрная фигура защищается по-другому. При этом создаётся ослабление, чем и пользуются белые. Тематическое ослабление при новой защите может быть

самым разнообразным: отвлечение, привлечение, блокирование поля, перекрытие чёрной фигуры, вскрытие или запираание линии, цугцванг и т.д.

Ровенская тема – в ходе игры однотипные чёрные и белые фигуры взаимно меняются местами.

Роелса тема – сочетание «А» темы с развязыванием белой фигуры, которая матует в тематических вариантах.

Руденко парадокс – в трёхходовой задаче – защита поля начального или завершающего хода угрозы, вызывающая ответный ход белых на это же поле.

Руденко тема – многофазная перемена игры с множественной угрозой в одной из фаз, причём маты угрозы становятся матами в вариантах в другой фазе (перемена игры в форме Руденко).

Руппа тема – первым ходом связываются белая и чёрная фигуры, в тематическом варианте они же одновременно развязываются.

Рухлиса тема – механизм перемены, который характеризуется различными ходами чёрных и постоянными ответами на них белых в каждой фазе.

Рухлиса темы идеальная форма – тематический комплекс с органической взаимосвязью механизма перемены по Рухлису и простой перемены с обязательным присутствием всех тематических ходов чёрных в обеих идейных фазах.

Рухлиса темы полная форма – тематический комплекс с органической взаимосвязью механизма перемены по Рухлису и простой переменой двух идейных фаз. Тематические ходы чёрных из одной фазы образуют варианты с новыми ответами белых в другой, как правило, в действительном решении.

Рэма механизм – последовательная двукратная игра батареи в одном и том же варианте многоходовой задачи с одной вскрываемой и одной или разными вскрывающими фигурами, играющими на разные поля.

