

Д

СЛОВАРЬ ТЕРМИНОВ

(Продолжение, начало в №№213, 214, 215, 217)

Дальтона тема – развязывание на вступительном ходу чёрной фигуры, которая в свою очередь, связывает развязавшую её фигуру.

Дамская тема – не менее чем в двух фазах не связанный ферзь становится на точку пересечения ладьи и слона.

Датская тема – замена косвенной защиты, приводящей к опровержению ложного следа, прямой защитой тем же ходом чёрных.

Дефектная композиция – в которой имеются дефекты, достаточные для её из конкурса: полный предшественник, нерешаемость, побочное решение, дуаль в тематическом варианте действительного решения или ложного следа, нелегальная позиция, дуаль в опровержении тематической попытки или ложного следа, невыполнение темы в тематическом конкурсе.

Димитрова тема – трёхходовая тема: не менее двух попыток белых с угрозой мата чёрному королю опровергаются связыванием белой фигуры чёрной фигурой, в решении опровергающая попытку чёрная фигура сама связывается, что позволяет белым осуществить угрозу попытки.

Доббса тема – не менее двух пар вариантов с развязыванием белых фигур в одной из них и взятием этих же фигур с шахами белому королю в другой паре.

Домбровскиса парадокс – одновариантное выражение Домбровскиса темы. Вместо опровержения одной из фаз может использоваться защитный ход чёрных, который приводит к постороннему мату – эффект Домбровскиса.

Домбровскиса тема – парадоксальная идея перемены функции хода не менее чем в двух вариантах, объединённых механизмом перемены таким образом, что один и тот же ход чёрных в одной фазе парирует мат угрозы, а в другой – становится причиной этого мата. При классической трактовке темы два тематических хода чёрных являются опровержениями попыток.

Доусона тема – двойное Гримшоу перекрытие при участии в игре одной ладьи и двух слонов чёрных или одного белого слона и двух белых ладей, причём эти перекрытия приводят к четырём разным ответам белых.

Дрезденская тема – тема логической школы. Главный план опровергается ходом чёрной фигуры «а». Предварительным планом белые вынуждают защиту другим ходом, после чего проводят главный план. В нём чёрные играют фигурой «б», ход который вызывает решающее ослабление.

Дуаль – отступление от единственного порядка ходов, задуманного автором в любой фазе игры, начиная со второго или последующих ходов.

Сильная дуаль – неоднозначность в ходах белых в тематических вариантах и разветвлениях авторского замысла, как правило, лишает композицию на существование.

Слабая дуаль – неоднозначность в ходах белых в нетематических вариантах, оказывает влияние лишь на оценку композиции. К слабым дуальям относятся также неоднозначности превращения белой пешки в ферзя или ладью, ферзя или слона) на матующем ходу; мата по одной линии (например, белый ферзь а3 и е3 и т.д.); дуаль на безразличный ход чёрной фигуры при условии, что тематическими являются более сильные точные ходы этой же фигуры и другие; дуаль допускается тогда, когда они составляют суть авторского замысла, например, множественная угроза. Не считается дуалью неоднозначность в игре белых на нетематическую защиту (например в четырёхходовке) с матами на 4-м ходу, если есть более короткий путь к цели в 2 или 3 хода.

В малофигурных задачах с рекордным количеством ходов решения считается достаточным наличие хотя бы одной точной (без дуали) последовательности ходов, дуаль же в остальных любых разветвлениях не учитывается.

В тематических вариантах этюда дуаль – перестановка ходов без нарушения авторского замысла, неоднозначность в маршруте белой фигуры к определённом полю (например, ue4-d5-d6 или ue4-e5-d6) влияет на оценку этюда.

Дунайская тема – игра в двух и более фазах разных механизмов полусвязки.

Дуэли темы – маневры, основанные на борьбе одной чёрной и одной белой фигур, обычно выраженные в чёткой графической форме. Здесь популярна оппозиция, которая представляется в темподуэли любых пар фигур. В случае тематических линейных фигур под оппозицией понимают и противостояние на разных линиях, в том числе параллельных, с разными мотивировками борьбы. Здесь Лошинского тема и антиманит.

Дьяконеску тема – чёрные одновременно выключают линейную фигуру белых и свою фигуру, выключение которой белые используют при игре батареи косвенной.

Дэда тема – двухходовый замысел с не менее чем тремя попытками, создаваемые одной и той же белой фигурой, и с разными угрозами. В решении эти угрозы становятся матами в ответ на ходы одной и той же чёрной фигуры.

Дэнсмора тема – игра чёрной полной полусвязки сопровождается перекрытием чёрных фигур.

Дюрашевича тема – механизм циклической перемены функций ходов белых в двух и более фазах, в который вовлечены вступление, угроза и мат в ответ на одни и те же защиты чёрных.

