



СЛОВАРЬ ТЕРМИНОВ

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

Салазара механизм – образование батарей на различных линиях с использованием одних и тех же двух белых фигур в разных фазах двухходовой задачи.

Салазара тема – чередование вступительного и матующего ходов белых в двухфазном механизме при одном и том же идейном ходе чёрных.

Саламанки тема – синтез игры механизма чёрной полусвязки и двух белых прямых батарей. Одна из батарей использует связку одной из чёрных фигур, вторая – другой чёрной фигуры.

Самборская тема – в ложном следе возникает не менее трёх угроз, которые в другой фазе, как правило, в действительном решении проходят как матующие ходы в вариантах. Эти варианты не должны быть готовы в начальной позиции.

Синтез идей (тем) – сочетание двух или нескольких тактических идей (тем) в сложных современных механизмах. Различают четыре основных их типа: синтез ложного следа, чёрно-белый синтез, параллельный синтез и последовательный синтез.

Словацкая тема (школа) – одно из направлений англо-американской школы в тематике двухходовой задачи, связанное с переменой тактических мотивов в разных фазах задачи.

Сложное блокирование – использование белыми блокирования поля возле чёрного короля посредством выключения своей линейной фигуры, ранее атаковавшей заблокированное поле.

Сложное перекрытие – развязывание чёрными своей линейной фигуры с одновременным её перекрытием по линии связки.

Сложное разблокирование – освобождение поля фигурой с целью ухода на него собственного короля после выключения от этого поля линейной фигуры противоположной стороны.

Сопряжённые формы – взаимодействующие тактические идеи задачи, основная форма и антиформа, которые выступают в ходах чёрных один раз как защита (например, связывание), а второй раз – как ослабление (соответственно, развязывание).

Спишка-Боровичка комбинация (тема) – двойное перекрёстно-замкнутое выражение Ерохина темы.

Стокки тип перемены игры – разновидность многофазной перемены игры, где связь между фазами осуществляется при помощи механизма перемены трёх типов в определённой последовательности.

Сторма тема – антидуальное разделение матов в вариантах с перекрытием одной и той же чёрной фигуры.

Стратегическая комбинация – ряд последовательных манёвров одной из сторон с использованием различных тактических идей. Является основой стратегической школы и характерна для всех направлений шахматной композиции.

Сушкова тема – механизм антидуального выбора угроз в двухходовой задаче: в начальной позиции у белых имеются слабости, устранение которых позволило бы дать мат несколькими способами. После вступительного хода эти слабости исчезают, но возникают другие, причиной которых является либо вступительный ход, либо тактические моменты, содержащиеся в матующих ходах.

Сушкова тема полная форма – многофазный механизм перемены игры, в который входят иллюзорная игра и антидуальный выбор угроз в двух фазах, при котором один из матов иллюзорной игры становится угрозой, а второй – проходит на другой ответ чёрных (по сравнению с иллюзорной игрой). Кроме того, в каждой из этих фаз, имеется вариант с простой переменой мата на один из ходов чёрных из иллюзорной игры.

Сэги-1 тема – чередование матов в двухходовке в иллюзорной игре и решении на ходы чёрного короля.

Сэги-2 тема – развязанная первым ходом чёрная фигура получает возможность объявлять шахи белому королю, кроме того, в вариантах должно проходить развязывание и включение белых фигур.

