

СЛОВАРЬ ТЕРМИНОВ

(Продолжение, начало в №№213, 214, 215, 217, 218)

Е

Ерохина тема – двухфазный механизм перемены функций ходов, в котором вступительный ход и мат варианта одной фазы становятся соответственно матом варианта в ответ на тот же ход чёрных и матом угрозы в другой фазе.

Ж

Жанр – согласно международному Кодексу шахматной композиции различают следующие жанры – исторически сложившиеся группы: этюды, задачи на прямой, кооперативный и обратный маты; новые развивающиеся группы (сказочные шахматы) и специальные типы (РА, математические и конструкционные). Среди задач на прямой мат различают три вида: двух-, трёх- и многоходовки (с количеством ходов 4 и более). Среди этюдов различают позиции с заданием «выигрыш» (+) или «ничья» (=). Несомненно, существуют такие поджанры в рамках узаконенных на сегодня жанров шахматной композиции, которые со временем могут претендовать на самостоятельность (например, цирце в сказочных шахматах или КПД в ретроанализе, или скахографическая композиция, объединяющая все жанры).

Жерара тема – игра механизма полного полусвязывания чёрных с шахами белому королю.

З

Забунова тема – вскрывающая фигура белой батареи становится в засаду за другой белой фигурой, создавая новую батарею, которая играет на следующем ходу.

Загоруйко тема – не менее чем трёхфазная простая перемена матов (игры). Иногда к теме Загоруйко относят любой комплекс многофазной перемены игры.

Задача-блок – задача, в начальной позиции которой есть ответы на ходы чёрных.

Закмана тема – популярный манёвр логической школы: белая линейная фигура имеет несколько путей для попадания на стратегическую линию, но правилен только один.

Запаса тема – замысел из третьей группы линейных тем. Три линии действия белых фигур нацелены на поле возле чёрного короля. Вступительными ходами попытки белые ликвидируют одну из линий контроля отвлечением одной из фигур. Чёрные защищаются путём перекрытия линии действия другой

белой фигуры, нацеленной на тематическое поле, так, что белые не могут следующим ходом перекрыть третью, последнюю линию контроля. Таким образом создаётся цикл. В решении же все три линии действия белых фигур остаются открытыми.

Затмения тема – ослабляющий мотив хода чёрной линейной фигуры заключается в том, что на линии, по которой она могла бы защититься, находится другая чёрная фигура.

Звёздочка – механизм положения с графически чёткой игрой фигуры (♔, ♚, ♛) по отношению к исходной позиции на 4 соседние поля по диагоналям.

Зеебергера тема – тема в многоходовой задаче: в защите чёрная фигура делает критический ход и затем перекрывается своей же фигурой на критическом поле, что позволяет белым использовать цугцванг у чёрных.

Зеркальный мат (пат) – финальное положение, в котором все поля вокруг заматованного (запатованного) чёрного короля свободны от фигур сторон.

Зеро-позиция – форма построения близнецов из начальной позиции, в которой задание не должно выполняться. Фактически между каждой парой близнецов имеется, как минимум два различия. Обычно применяется при реализации сложных замыслов, когда невозможно использовать форму идеальных близнецов.

Зигзага тема – в трёх- или многоходовой задаче в одном варианте белая фигура играет последовательно на поля А и В, а в другом варианте, наоборот, сначала на поле В, а потом – на А.

Зигфрид – задачи, в которых у чёрных, кроме короля, только одна фигура, и взятие её немедленно приводит к пату.

Зирса батарея – игра коневой батареей, в которой вскрывающая фигура конь играет ещё раз на следующем ходу с нападением на короля.

