

Fesselung

von Michael Reiter 2011

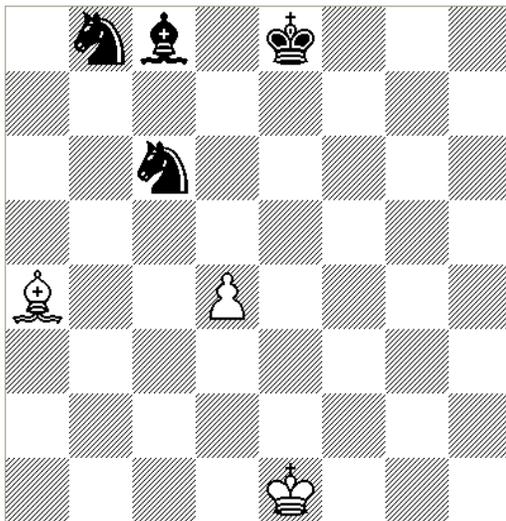
Die Fesselung im Schachspiel ist eine Stellung, in der eine Figur nicht ziehen kann, da sie sich in der Wirkungslinie zwischen gegnerischer Figur und eigenem König oder einem wichtigen Feld (ggf. mit eigener Figur darauf) befindet. Das bedeutet, dass nur die Dame, der Turm oder der Läufer eine gegnerische Figur fesseln kann. Man unterscheidet drei Arten von Fesselungen:

- Echte Fesselung: Die gefesselte Figur kann überhaupt nicht regelkonform ziehen.
Fast echte Fesselung: Die gefesselte Figur kann nur innerhalb der Wirkungslinie der gegnerischen Figur ziehen oder eventuell die fesselnde Figur schlagen.
Unechte Fesselung: Die gefesselte Figur ist streng nach Spielregeln durch die Fesselung selbst nicht in ihrer Bewegung eingeschränkt.

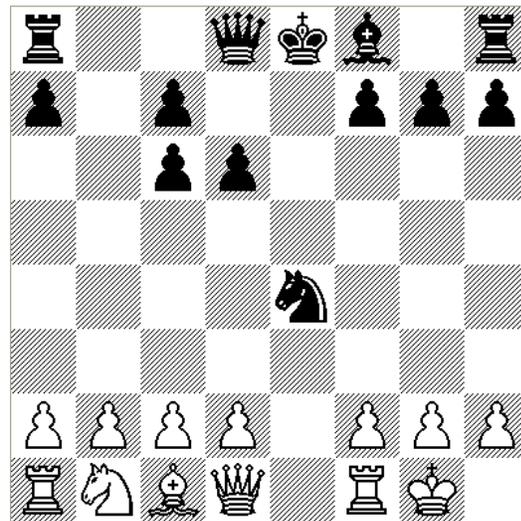
Fesselungen sind eines der häufigsten Elemente einer Schachtaktik. Das Fesseln einer Figur bedeutet meist deren Schwächung. Auch muss man damit rechnen, dass der Gegner die gefesselte Figur mehrfach angreift.

Echte Fesselung

Bei einer echten Fesselung kann die gefesselte Figur überhaupt nicht regelkonform ziehen, weil sonst der König im Schach stünde.



Echte Fesselung



echte Fesselung nach Te 1

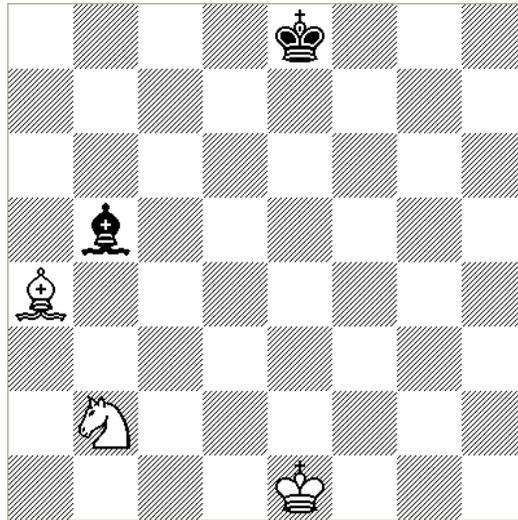
Hier wird der schwarze Springer auf c6 durch den weißen Läufer auf b5 gefesselt. Der Sc6 kann nicht ziehen.

Weiß droht im nächsten Zug den Bauer d4 nach d5 zu ziehen und den Springer zu erobern.

Schwarz kann die Fesselung aufheben, indem er entweder den Läufer nach d7 stellt oder indem er den König aus der Wirkungslinie des weißen Läufers wegzieht, zum Beispiel nach d8. Auch mit Sb8-d7 wäre die Fesselung aufgehoben, allerdings ist das ein schwacher Zug, da dann wegen Lb5xc6 ein Springer verloren geht.

Fast echte Fesselung

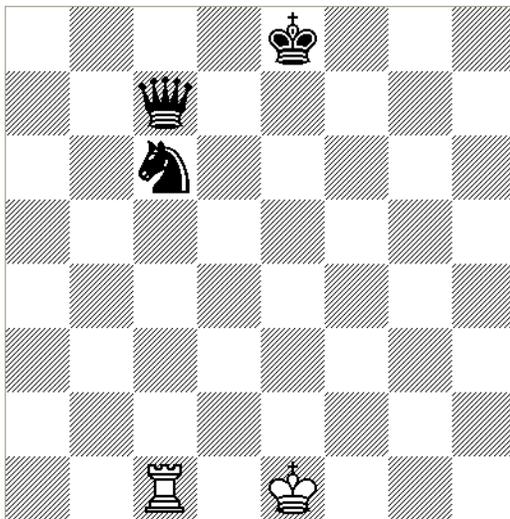
Bei einer fast echten Fesselung kann die gefesselte Figur nur innerhalb der Wirkungslinie der gegnerischen Figur ziehen. Die Wirkungslinie der gegnerischen Figur kann sie nicht verlassen, da sie sonst den König einem Schach aussetzen würde.



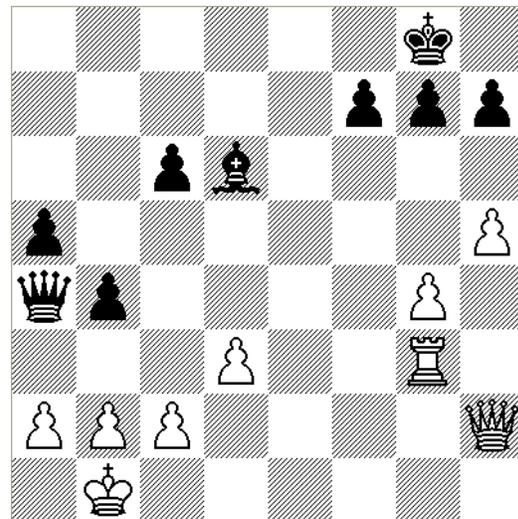
In dieser Stellung ist der schwarze Läufer b5 durch den weißen Läufer a4 gefesselt. Dennoch hat er die Möglichkeit zu ziehen: Er kann nach c6 oder nach d7 ziehen oder aber den Läufer auf a4 schlagen. Andere Züge sind für den schwarzen Läufer nicht möglich.

Unechte Fesselung

Bei einer unechten Fesselung ist die gefesselte Figur laut Spielregeln durch die Fesselung selbst nicht in ihrer Bewegung eingeschränkt, ein Wegziehen der gefesselten Figur kann jedoch den Verlust der dahinter stehenden Figur zur Folge haben. In diesem Falle ist die Figur nicht an den König, sondern z. B. an die Dame gefesselt.



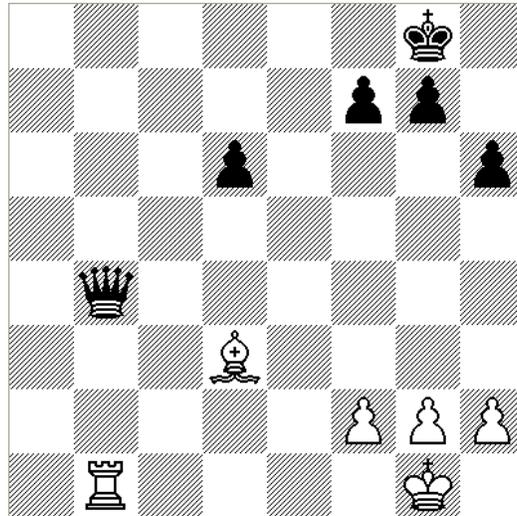
Unechte Fesselung



Scheinfesselung

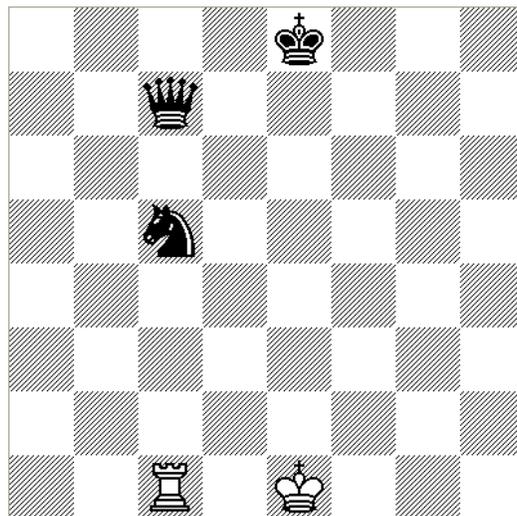
Im Diagramm ist der schwarze Springer c6 durch den weißen Turm c1 gefesselt. Würde der Springer ziehen, dann könnte der Turm die schwarze Dame schlagen. Schwarz kann die Fesselung aufheben, indem er seine Dame von der c-Linie wegzieht.

Fesselung vor einem wichtigen Feld



Schwarz am Zuge

In diesem Diagramm ist die schwarze Dame durch den weißen Turm angegriffen. Dahinter steht keine Figur. Trotzdem sollte die Dame nicht von der b-Linie wegziehen, weil sonst Tb8# mit Matt droht. Schwarz muss deshalb die Dame für den Turm opfern und steht auf Verlust.

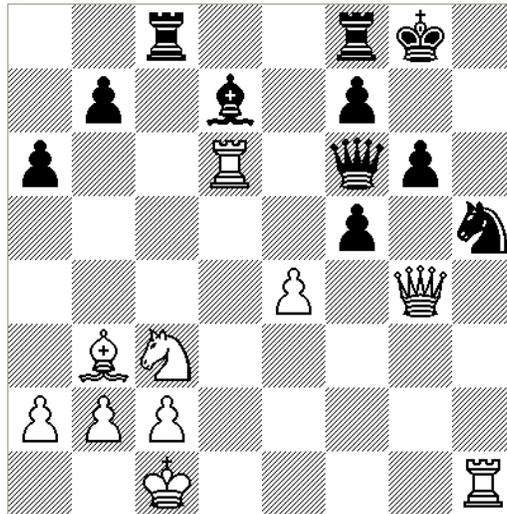


Misslungene unechte Fesselung

In dieser Stellung taugt die Fesselung nichts. Der gefesselte schwarze Springer zieht mit Schachgebot nach d3. Danach verliert Weiß den Turm auf c1 (s.a. Abschnitt Fesselung ignorieren).

Beispiel

Moe - Whiteley
Studentenolympiade, 1966

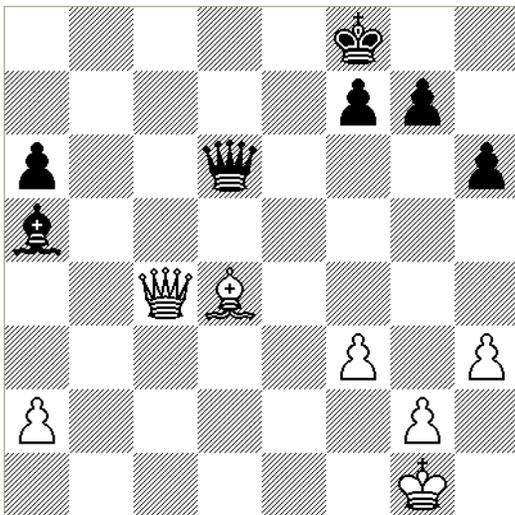


Im Diagramm fesselt der weiße Läufer auf b3 den schwarzen Bauern auf f7. Daher trägt dieser Bauer nicht zur Deckung des Bauern g6 bei. Der Bauer auf g6 ist einerseits zweimal angegriffen, nämlich durch die Dame auf g4 und - verdeckt - durch den Turm auf d6, andererseits ist er nur einmal gedeckt, nämlich durch die schwarze Dame (nicht aber durch den Bauern auf f7). In der Partie folgte daher 22. Dxc6+ Dxc6 23. Txc6+ Sg7.

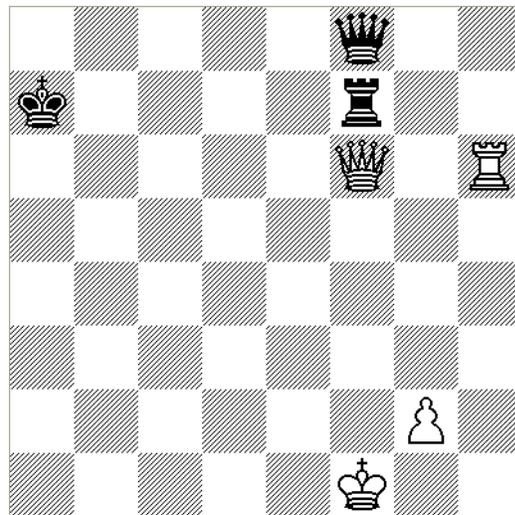
Nun ist auch der schwarze Springer auf g7 gefesselt. Nach 24. Th1-g1 gab Schwarz auf, weil er den Springer verliert.

Kreuzfesselung

In manchen Fällen kann man eine Fesselung auch abwehren, indem man die fesselnde Figur selbst fesselt.

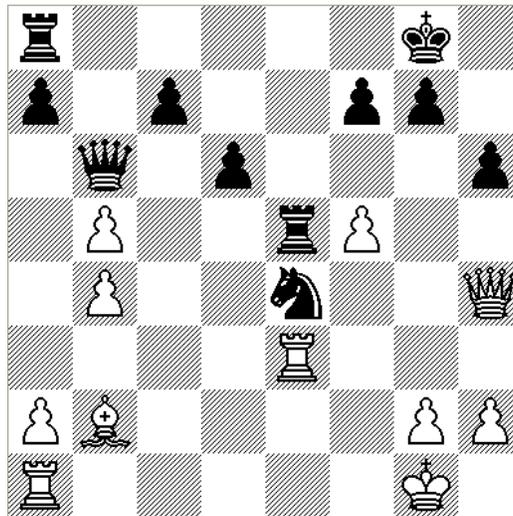


Lc5 wird mit Lb6 beantwortet.
das Diagramm kann man auch ohne den
Bauern f7 zeigen, dann geht's nach Lb6
noch mit Df4 + nebst 1-0 weiter



Th7 1-0

Plaskett - Hempson
Meisterschaft der British Chess Federation, 1988



Im Diagramm ist der weiße Turm auf e3 von der schwarzen Dame angegriffen und gefesselt. Es folgte: 23.Tae1 (deckt den angegriffenen Turm auf e3) Sc3! nun ist der gefesselte Turm nochmals angegriffen, nämlich durch den schwarzen Turm auf e5 24.Dg3 deckt den Turm nochmals Txe3 25.Dxe3 Te8! Dies ist eine Kreuzfesselung. Die weiße Dame ist sowohl durch die schwarze Dame gefesselt (fast echte Fesselung) als auch durch den schwarzen Turm (unechte Fesselung, weil beim Wegzug der Dame der weiße Turm e1 hängt).

Plaskett gab die Partie an dieser Stelle auf. Auf 26.Dxb6 folgt Txe1+ 27.Kf2 Te2+ nebst axb6. Nach 29.Lxc3 Txa2 hat Schwarz eine Gewinnstellung.

Entfesselung

Fast immer ist es ratsam, eine Fesselung möglichst bald aufzuheben, damit die gefesselte Figur wieder beweglich wird. Das kann folgendermaßen geschehen:

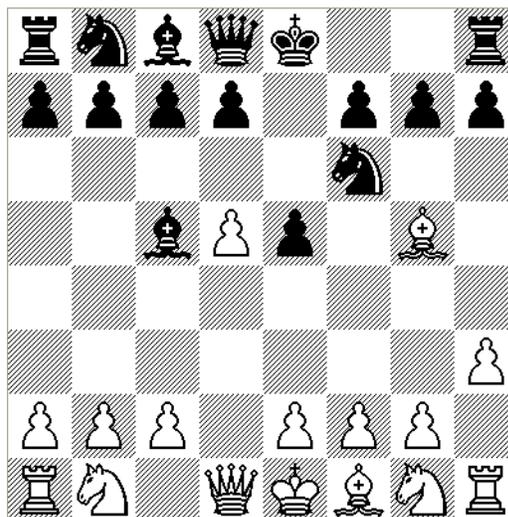
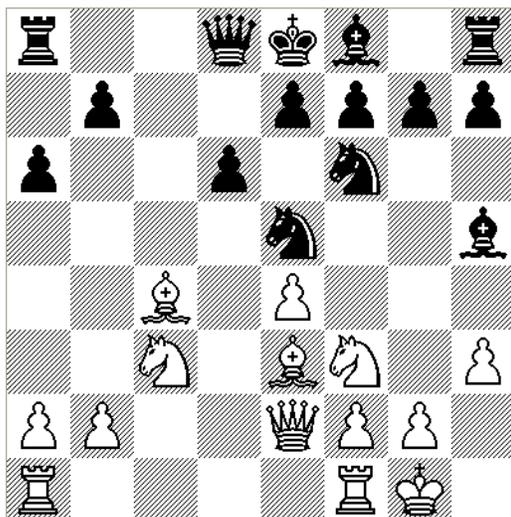
- Angriff oder Abtausch der fesselnden Figur,
- Aufhebung des Fesselungsgrundes (meist ist das der Wegzug der hinter der gefesselten Figur stehenden Figur aus der Wirkungslinie, wird gegen ein wichtiges Feld gefesselt, wie zum Beispiel ein Mattfeld, dann kann durch Deckung dieses Feldes auch der Fesselungsgrund wegfallen),
- Zwischenstellen einer weiteren Figur in die Wirkungslinie. Es entsteht dann eine Half-fesselung, die allerdings nicht die vollständige Bewegungsfähigkeit beider Figuren garantiert und nach Abzug einer der beiden Figuren durch die Fesselung der anderen wieder von Nachteil sein kann.

Beispielvariante aus der Tschigorin-Verteidigung: 1. d2-d4 d7-d5 2. c2-c4 Sb8-c6 3. c4xd5 Dd8xd5 4. e2-e3 e7-e5 5. Sb1-c3 Lf8-b4 (Fesselung) 6. Lc1-d2 (Entfesselung) Lb4xc3 7. Ld2xc3 e5xd4 8. Sg1-e2 (Aufrechterhaltung der Fesselung) Lc8-g4 (Fesselung) 9. f2-f3 (Entfesselung)

Fesselung ignorieren

In manchen Fällen kann man eine unechte Fesselung auch ignorieren, nämlich wenn es gelingt, Gegendrohungen aufzustellen. Ein Beispiel hierfür ist das Seekadettenmatt in der Partie Kermuy Sire de Legal - St. Brie, Paris 1750: 1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.Lc4 d6 4.Sc3 Lg4 5.0-0 Sd4? 6.Sxe5! Lxd1?? 7.Lxf7+ Ke7 8.Sd5# Weiß ignoriert die Fesselung, opfert seine Dame und setzt im Gegenzug matt.

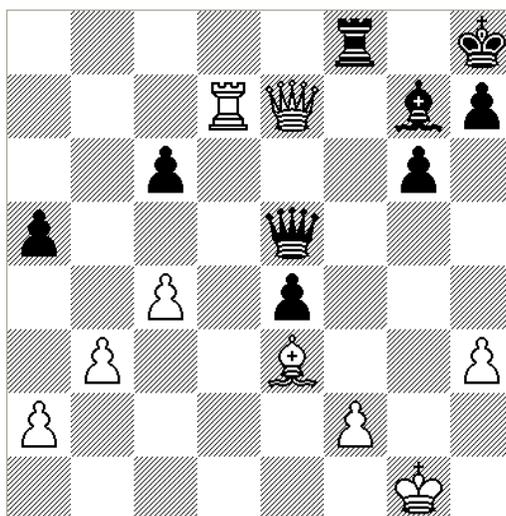
Ulrich Pixa - Przemysław Piotrowski
 6. Internationale Meisterschaft U8
 Sebnitz, 23. Oktober 2006



1. e4 c5...
2. d4 cxd4
3. c3 dxc3
4. Sxc3 Sc6
5. Lc4 Sf6
6. Sf3 d6
7. Le3 Lg4?
8. h3 Lh5
9. O-O a6
10. De2 Se5? (siehe Diagramm)
11. Sxe5 Lxe2?
12. Lxf7 matt

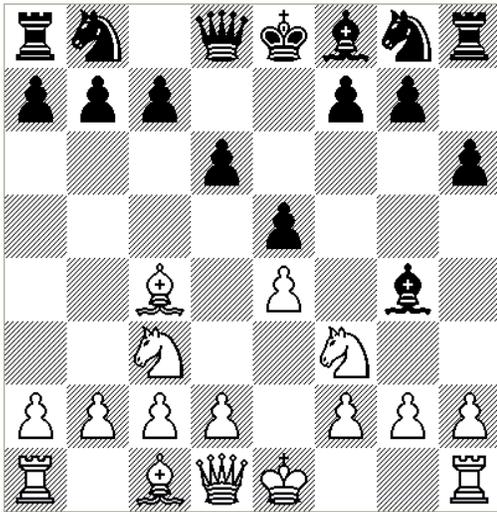
Se4 !

Fesselung vorbereiten

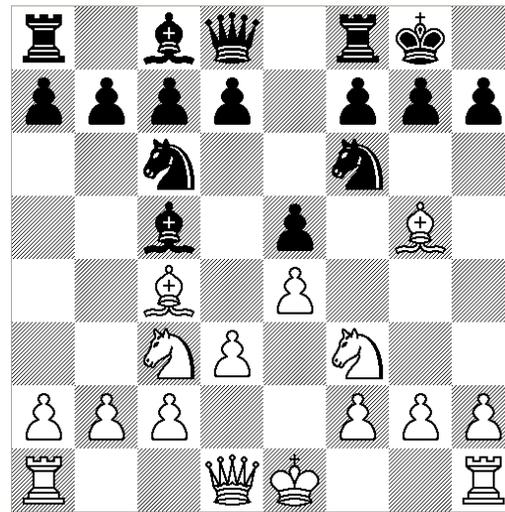


1.Dxf8+ Lxf8 2.Ld4+—

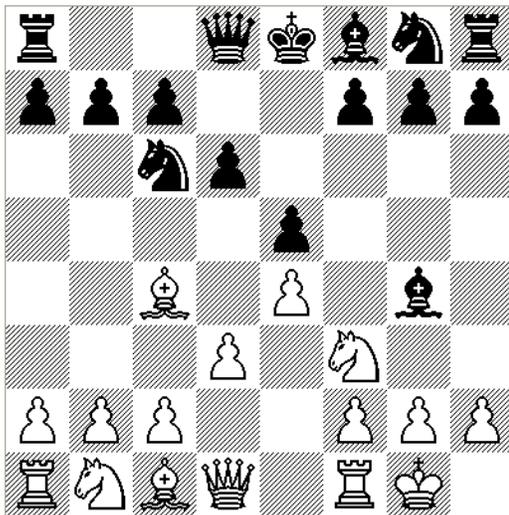
Fesselungen in der Eröffnung



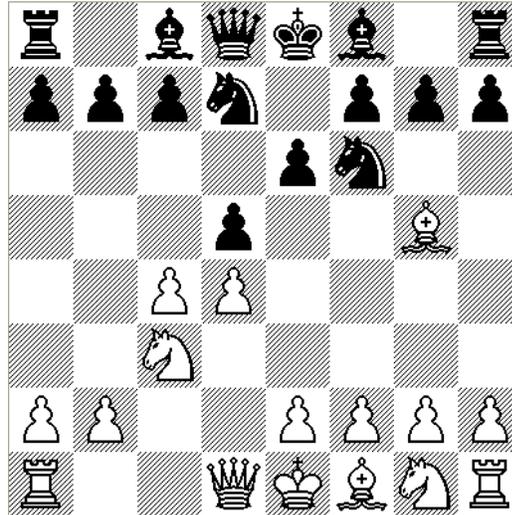
Sxe5 !! (Seekadettenmatt)



Hier spielt Schwarz am besten Le7 oder h6
nebst g5. Nach ... d6 ?! Sd5 steht Weiß besser.
h6 ist dann nicht mehr möglich, Lg4 wird stark
mit Dd2 beantwortet.

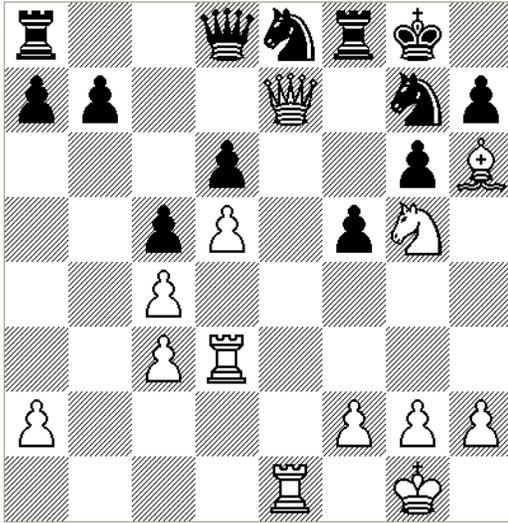


Hier funktioniert Lxf7 nebst Sg5 wegen Dxc5
nicht!

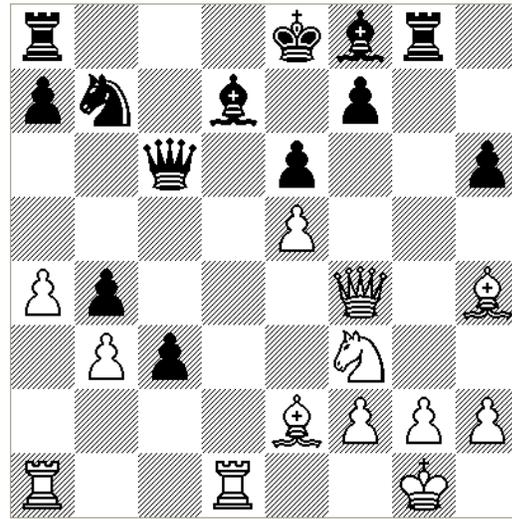


cxd5 exd5 Sxd5 ?? Sxd5 Lxd8 Lb4+!
und eine Figur war weg.

Fesselungen im Mittelspiel

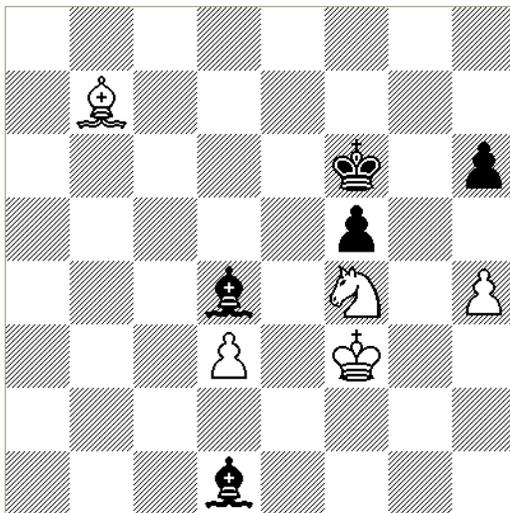


Dxf8

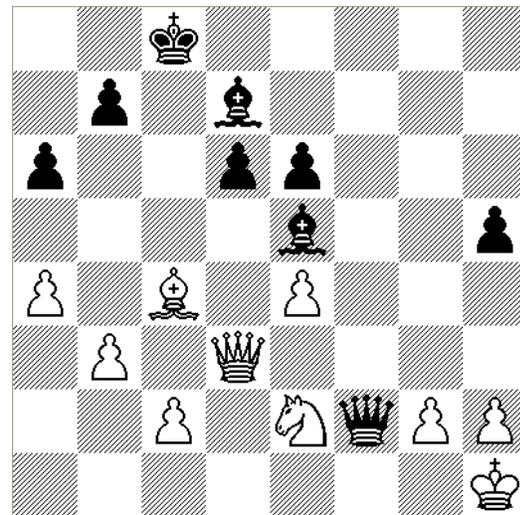


Txd7

Fesselungen im Endspiel



Nach Kg3 ?! Le5 Lc8 ? Lg4 !! war es für Weiß vorbei.



Df1 + gewinnt, aber erst nach b5 !!!