

Eine gefesselte Figur ist kein guter Verteidiger



In diesem Diagramm ist der Springer auf d7 gefesselt und kann nicht ziehen. Die weiße Dame kann einfach den Läufer auf c5 schlagen, da der Springer wegen der Fesselung seine Verteidigungsfunktion nicht ausüben kann. Eine gefesselte Figur ist kein guter Verteidiger. Das gilt auf jeden Fall bei einer Fesselung an den König.



Der Läufer auf g7 ist gefesselt. Weiß macht davon Gebrauch, indem er **1. Txf6** zieht. Schwarz kann zwar mit **1. ... Lxf6** zurücknehmen, verliert aber nach **2. Txf8** Material. Bei einer Fesselung an Material hat man die Wahl, nicht zurückzuschlagen oder den Hintermann zu verlieren. Hier ist es egal, Schwarz verliert in beiden Fällen eine Figur.



Auch bei der Fesselung an ein wichtiges Feld ist eine gefesselte Figur in ihren Funktionen deutlich eingeschränkt. Weiß kann mit **1. Sxd5** den Läufer gewinnen. Wenn Schwarz mit dem c-Bauern zurücknimmt, setzt Schwarz matt auf c8. Der c-Bauer ist gefesselt und kann nicht zurücknehmen. Daraus folgt: **Gefesselte Figuren (und Bauern) sind keine guten Verteidiger.**



Der Turm wird durch den Läufer auf c3 an seinen König gefesselt. Er kann nicht ziehen. Weiß nützt das aus, indem er mit **1. Dh7#** mattsetzt. Eine Figur, die an den König gefesselt ist, kann ihrer Verteidigungsaufgabe nicht nachkommen.



Bei allen Formen des Doppelangriffs wird gerne von gefesselten Figuren Gebrauch gemacht. Figuren oder Bauern, die an den König gefesselt sind, verteidigen überhaupt nicht. Im Diagramm gewinnt Weiß mit der Springergabel **1. Se5+** die Dame.



Die drei Formen der Fesselung (Fesselung, Angriff auf eine gefesselte Figur, gefesselte Figur ist kein guter Verteidiger) können auch kombiniert vorkommen. Weiß macht mit **1. d5** Gebrauch von der Fesselung des e-Bauern und greift gleichzeitig den gefesselten Läufer an. Weiß gewinnt eine Figur.