

# Taktiske element: Bindinger

## Indhold

Bindinger .....	3
Binding.....	4
Definition af en binding.....	4
Opgave – Lav en binding.....	5
Der er forskel på bindinger.....	6
En Sikker Binding (1).....	7
En Sikker Binding (2).....	8
En Sikker Binding (3).....	9
En Sikker Binding (4).....	10
En Usikker Binding (1).....	11
En Usikker Binding (2).....	12
En Usikker Binding (3).....	13
En Usikker Binding (4).....	14
En Usikker Binding (5).....	15
En Usikker Binding (6).....	15
En Usikker Binding (7).....	16
En Usikker Binding (8).....	16
En Usikker Binding (9).....	17
Udnyt bindingen (1).....	17
Udnyt bindingen (2).....	18
Krydsbinding (1).....	18
Krydsbinding (2).....	19
Krydsbinding (3).....	20
Positionelle Bindinger (1) .....	21
Positionelle Bindinger (2) .....	21
Positionelle Bindinger (3) .....	22
Ophæv Bindingen (1).....	23

Ophævn Bindingen (2).....	23
Ophævn Bindingen (3).....	24
Ophævn Bindingen (4).....	24
Ophævn Bindingen (5).....	25
Ophævelse af binding (1).....	26
Ophævelse af binding (2).....	27
Ophævelse af binding (3).....	28
Afslutning.....	29

## Bindinger

Bindinger indgår i arsenalet af muligheder for taktisk spil.

Først og fremmest benyttes den hæmmede bevægelighed til at angribe den bundne brik med flere brikker, indtil modparten ikke længere er i stand til at forsvare den.

Binding kan også bruges i kombination med andre taktiske elementer, hvor bindingen etableres for at hindre den bundne brik i at deltage i modpartens angreb eller som middel til at underminere dennes forsvar.

En bundet brik kan ikke længere medregnes som forsvarer af en anden truet brik eller som angriber af modstanderens brikker.

En binding betyder, at en brik er bundet.

Løberen, tårnet og dronningen er de eneste, der kan binde andre brikker.

Bindinger er noget af det mest ubehagelige, der kan påføres en skakspiller. Man kan blive helt bundet op for til sidst næsten ikke at kunne rykke andet end svage træk.

Der findes flere slags bindinger. Dette dokument beskriver Sikker Binding / Usikker Binding

## Binding

### Definition af en binding



Ordet binding er meget benyttet som skakteknisk begreb. Vi skal her behandle det mere indgående, da det ofte forekommer i praktisk spil. Binding betyder indskrænkning eller ophævelse af bevægelsesfriheden og er altså noget meget ubehageligt. Når en officer afbryder en fjendtlig officers angrebslinje således at dens flytning enten ikke er tilladt eller ville være forbundet med stor skade, taler man om binding. I ovenstående diagram er Sd4 bundet af Td1. Springereren kan ikke flytte da kongen står bagved springeren.

I skak er en binding ifølge den klassiske definition etableret, når en truet brik ikke kan forlade den linje, række eller diagonal, ad hvilken den trues, uden at blotte en mere værdifuld brik. I en udvidet definition omfatter bindingen også en *positionel binding*, som optræder, når en brik er nødt til at gardere et vigtigt felt, fordi modstanderens besættelse af feltet ville være ubehagelig, specielt naturligvis hvis modstanderen kan sætte mat på det pågældende felt.

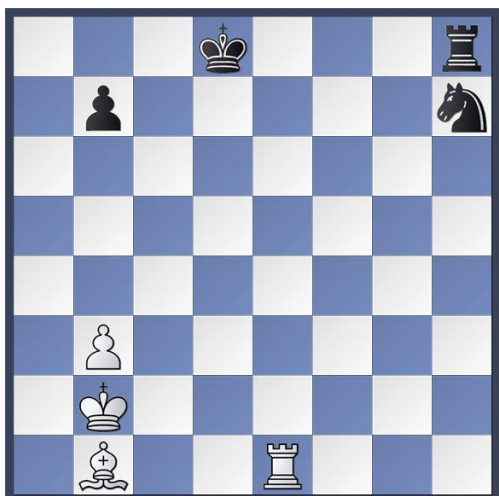
Bindingen er et TAKTISK element, hvis hensigt er at nedsætte bevægeligheden af modstanderens brikker, dels fordi de derved ikke kan deltage fuldt ud i angreb og forsvar, og dels fordi brikker med nedsat bevægelighed er mere sårbare og udsat for at blive erobret.

Det skal bemærkes, at en bundet brik stadig kan *give skak* til modstanderens konge og altså også sætte den mat, og de felter, den bundne brik teoretisk kan nå, er truede felter, som modstanderens konge ikke må betræde.

En brik, der skærmer for en bagved stående, som skal beskyttes, fordi den er af større værdi, eller fordi det af stillingsmæssige årsager vil være fatalt at give fjenden adgang, siges at være bundet. Også et tomt felt kan til tider gøre så stærkt krav på dækning, at en foranstillet brik der spærrer vejen må blive på sin post.

Der findes to slags bindinger. Den sikre binding og den usikre binding, eller en ægte og halvægte /uægte binding.

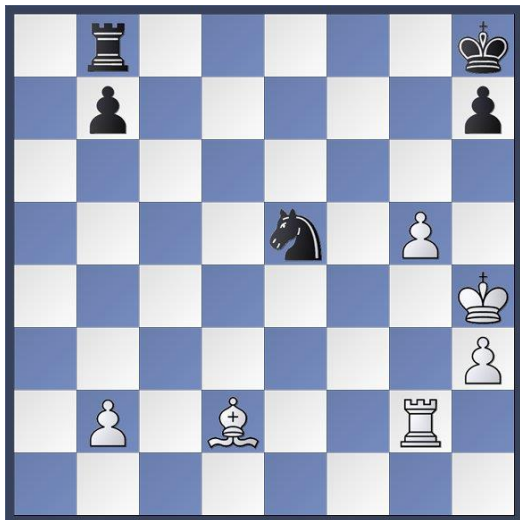
### Opgave – Lav en binding



Hvid trækker

Th1 efterfulgt af Txh7

## Der er forskel på bindinger



Hvid trækker

Binding kan kun etableres af dronningen, løberne og tårnene, fordi binding kræver, at brikken kan flytte langt i vandret, lodret eller diagonal retning. Kongen, springerne og bønderne kan derfor ikke binde andre brikker. Derimod kan alle brikker blive bundet med undtagelse af kongen (hvor et angreb jo betyder, at den sættes i skak).

En usikker binding

Hvid kan lave en usikker binding

1. Lf4 Springerens kan ikke uden videre trække, da tårnet på b8 derved vil komme i slag. Løberen på f4 binder altså springeren på e5. Kun hvis springeren kan opstille en trussel, der er så alvorlig for hvid, at han ikke har tid til at slå tårnet kommer det på tale at flytte springeren.

Sort kan ophæve bindingen og samtidig dække springeren 1. -, Te8

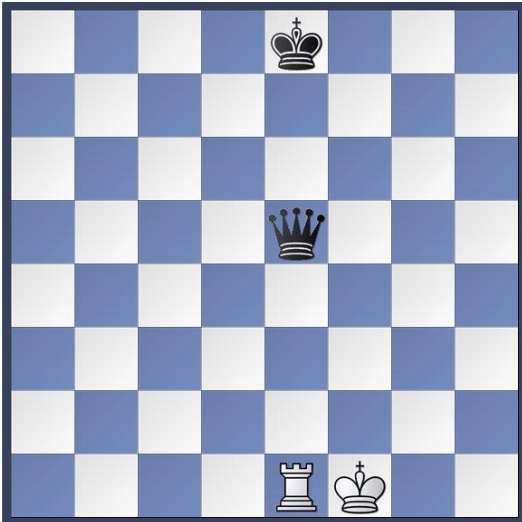
2. Te2 duer ikke pga. Sf3+ efterfulgt af Txe2

En sikker binding

Hvid kan lave en sikker binding og det er meget bedre. En sikker er når det er kongen der står bagved.

1. Lc3, Te8 2. Te2 og vinder

## En Sikker Binding (1)



Sådan kan en sikker binding se ud.

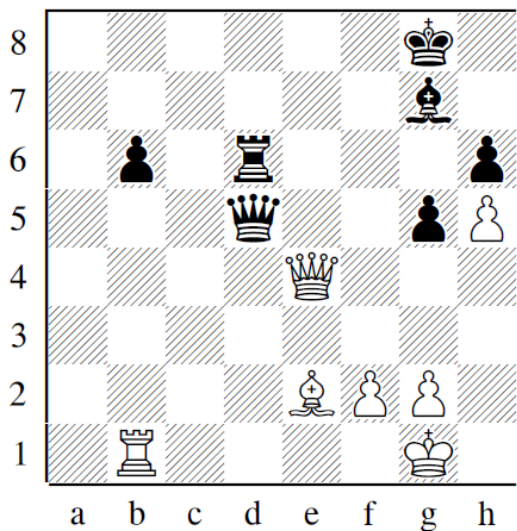
Eftersom den sorte dronning er bundet af det hvide tårn, kan den ikke forlade e-linjen og vil blive slået. Den kan dog flytte sig i e-linjen og derved kan man bestemme, på hvilket felt den vil blive slået.

Ved en fuldstændig binding kan den bundne brik slet ikke trække uden at blotte den værdifulde brik. Men ofte ses stillinger, hvor den bundne brik kan bevæge sig frem og tilbage *i angrebets retning*. Den er stadig bundet, men dog ikke ubevægelig, og flytning af den kan f.eks være begrundet i at ville bestemme, på hvilket felt et eventuelt slag af brikken skal ske.

Den sikre Binding kan ikke brydes med det samme – der er den bundne brik 100 % fastholdt, da man ellers ville sættes sig selv i skak, hvilket jo er ulovligt.

## En Sikker Binding (2)

Hvordan laves en sikker binding?

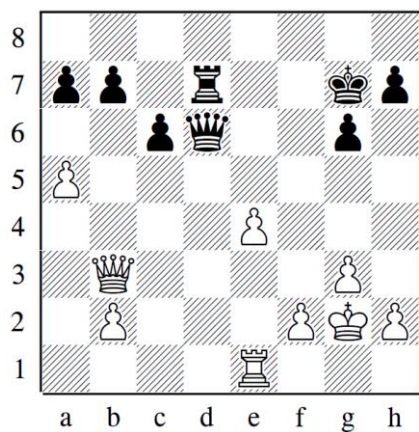


Hvid trækker

Hvid kan med 1. Lc4 foretage en binding af den sorte dronning. Den sorte Dronning kan ikke flytte uden at den sorte konge kommer i slag. Vi kalder det *En sikker binding*, da dronningen ikke under nogen omstændigheder kan flytte ud af linien.



## En Sikker Binding (3)

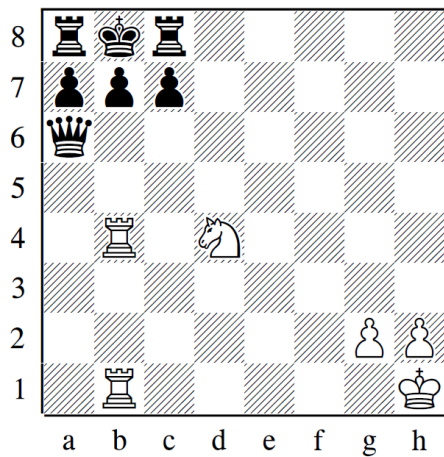


Hvid trækker

1. Dc3+, Dd4? Frivilligt at gå ind i en ægte binding kræver mod eller uopmærksomhed.
2. Td1! og vinder

## En Sikker Binding (4)

Her er et eksempel på hvordan En Sikker Binding kan udnyttes:

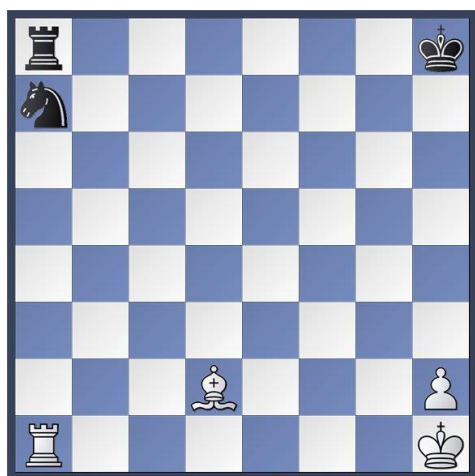
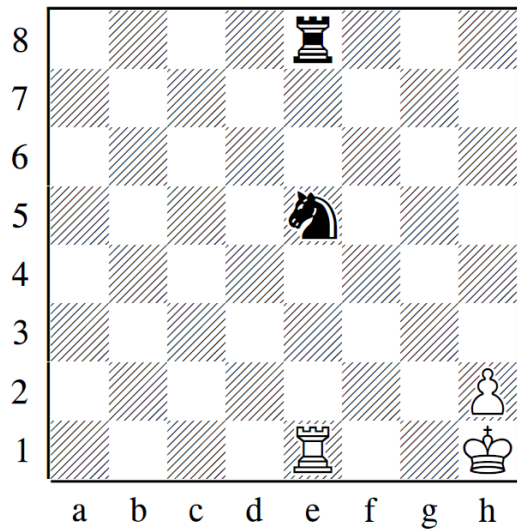


Hvid trækker

1. Txb7+, Dxb7 2. Sc6 Mat!

## En Usikker Binding (1)

I usikre bindinger kan den bundne brik flyttes, selv om det så vil koste materiale.



Her kan springeren flyttes men det sorte tårn bliver slået.

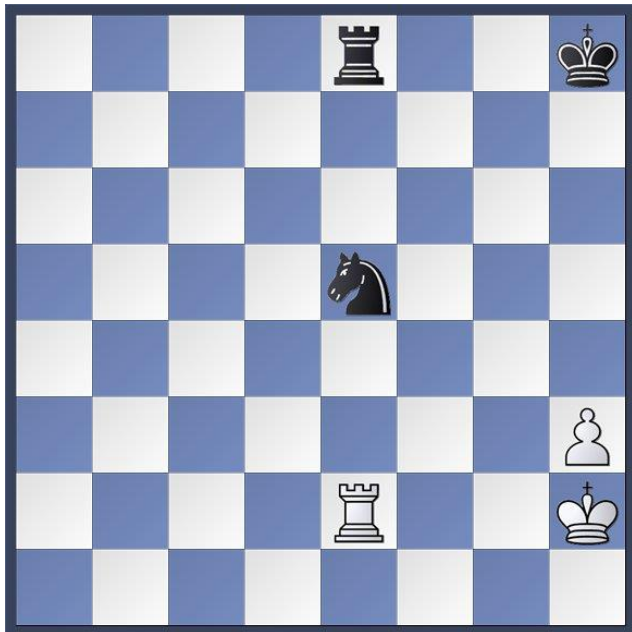
Sort lider materialetab.

1. -, Sc6, Txa8 med materialegevinst.

-,

## En Usikker Binding (2)

Den usikre binding kan indeholde grimme overraskelser.

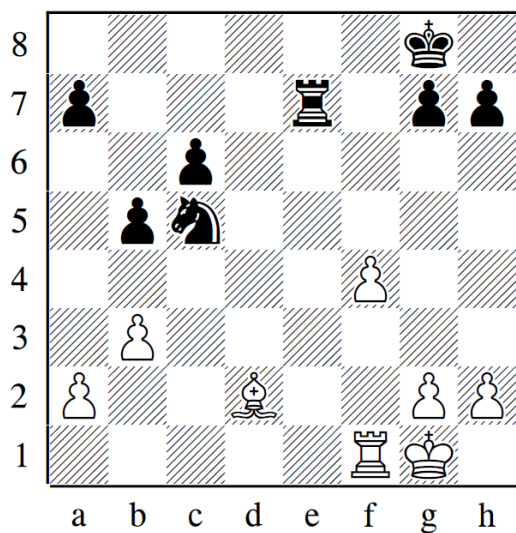


Du kan ikke altid stole på den usikre binding. Her kan Den sorte springer flytte med skak, slå det hvide tårn og få materiale gevinst.

1. -, Sf3+ 2. Kg3, Txe2 3. Kxf3, Te8 og sort vinder

## En Usikker Binding (3)

Hvordan laves en usikker binding?



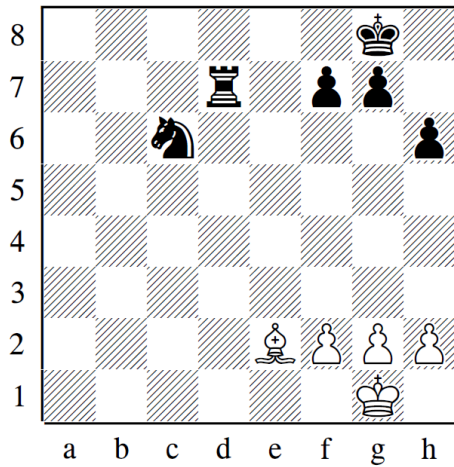
Hvid trækker

Når både den bundne brik og den bagved kan flyttes, er bindingen USIKKER eller USTABIL. Alligevel kan bindingen godt være god nok til at vinde på.

1. Lb4 er et rigtig godt træk. Der etableres en usikker binding og sort mister springeren.

## En Usikker Binding (4)

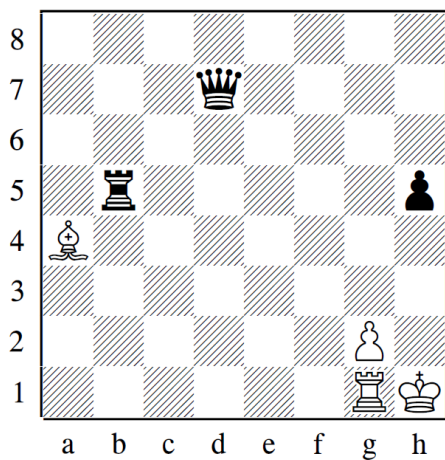
Men der er mange faldgruber ved de usikre bindingerne.



Hvid trækker

1. Lb5, Td1+ 2. Lf1

## En Usikker Binding (5)

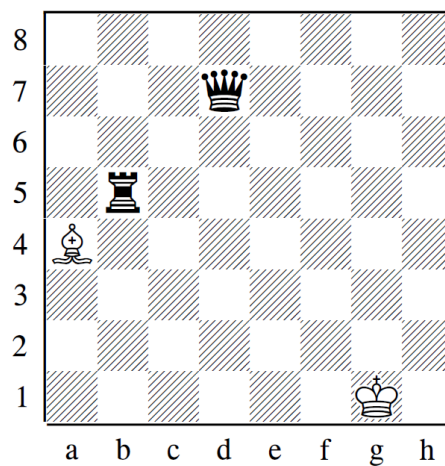


Sort trækker

Her er faldgruben en dobbelttrussel

1. -, Dd4 Truer La4 og Dh4 mat

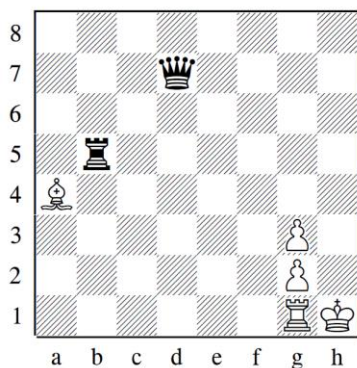
## En Usikker Binding (6)



Her er faldgruben en skak

1. -, Dd4+

## En Usikker Binding (7)



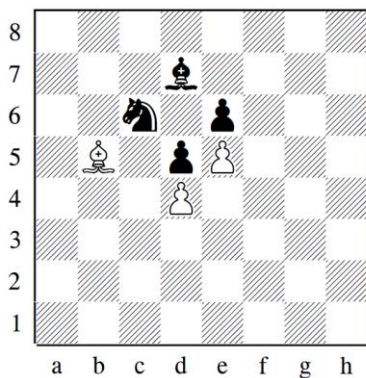
Sort trækker

Her er faldgruben en mat.

1. -, Dh7 mat eller 1. -, Th5 mat

## En Usikker Binding (8)

Her er faldgruben en bondegevinst.



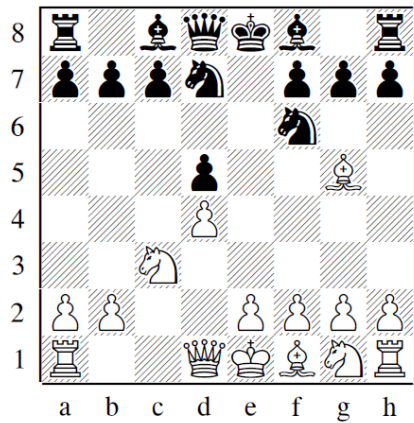
Sort trækker

Her er faldgruben en bondegevinst.

1. -, Sxe5



## En Usikker Binding (9)



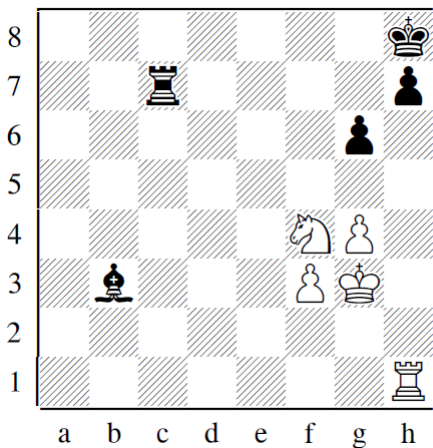
Hvid trækker

Her er faldgruben en Officersgevinst.

1. d4, d5 2. c4, e6 3. Sc3, Sf6 4. Lg5, Sbd7 5. cxd5, exd5 (Diagramstillingen)

6. Sxd5?, Sxd5 7. Lxd8, Lb4+ 8. Dd2, Lxd2+ 9. Kxd2, Kxd8 og sort har vundet en officer.

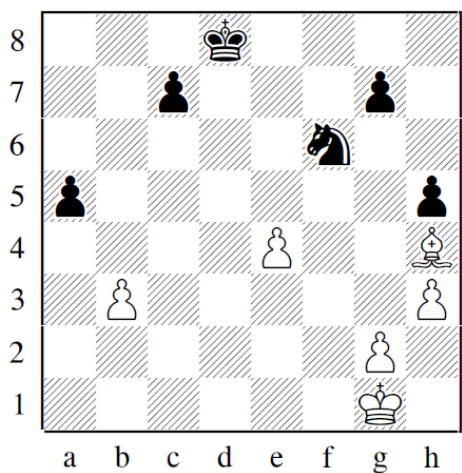
## Udnyt bindingen (1)



Hvid trækker

1. Sxg6+ Bonden på h7 er bundet.

## Udnyt bindingen (2)

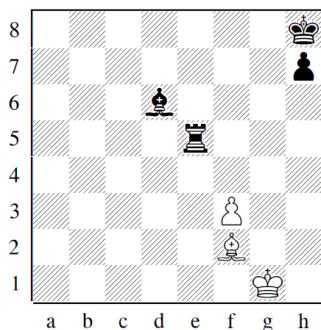


Hvid trækker

Når en brik er bundet gælder det om at få flere brikker til at angribe den - og til sidst vinde den!  
1. e5 og vinder

## Krydsbinding (1)

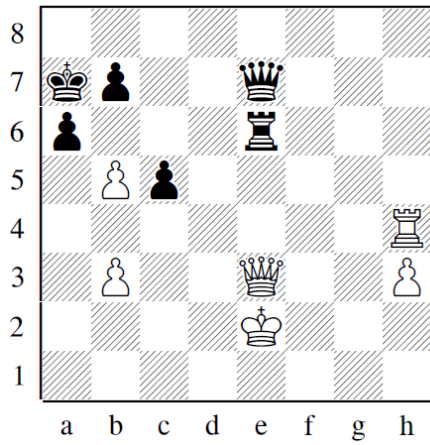
Det kan optræde *krydsbindinger*, hvor to modstanderbrikker gensidigt binder hinanden, eller hvor en brik er fuldstændig bundet i én angrebsretning og samtidig delvis bundet i en eller flere andre retninger.



Hvid trækker

Et eksempel på krydsbinding. 1. Ld4, Lc5!

## Krydsbinding (2)

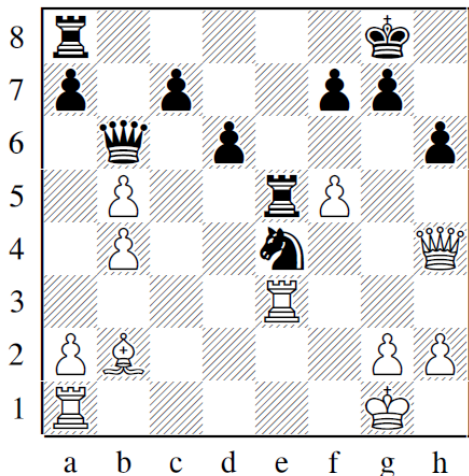


Hvid trækker

1. b6+, Kxb6 (1. -, Kb8 2. Th8 med mat til følge) 2. Th6!

## Krydsbinding (3)

En binding kan af og til imødegås ved, at man selv etablerer en binding på den bindende brik.



Hvid trækker

Det hvide tårn på e3 angribes af den sorte dronning og er bundet på grund af den bagved stående konge. Der fulgte:

**23. Tae1** (dækker det angrebne tårn)

**23. ... Sc3!** Nu angribes tårnet på e3 endnu engang, nemlig af det sorte tårn på e5. Det dækkes igen med

**24. Dg3** men der følger:

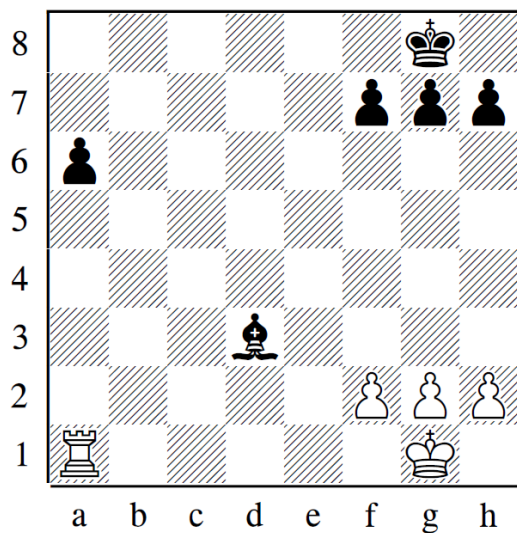
**24. ... Txe3 25. Dxe3 Te8!**

Dette er krydsbindingen. Den hvide dronning er både bundet af den sorte dronning og af det sorte tårn (fordi det hvide tårn på e1 kan slås, hvis hvids dronning flyttes).

Hvid opgav.

På **26. Dxb6** følger **26. ...Txe1+ 27. Kf2 Te2+ fulgt af axb6**. Efter **29. Lxc3 Txa2** har sort gevinststilling.

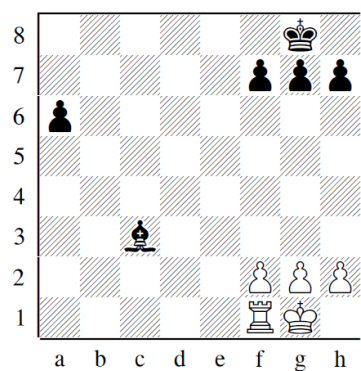
## Positionelle Bindinger (1)



Hvid trækker

1. Td1 Sort kan ikke flytte løberen på d3, fordi han med 2. Td8+ bliver sat mat. Løberen kan heller ikke dækkes og går derfor tabt

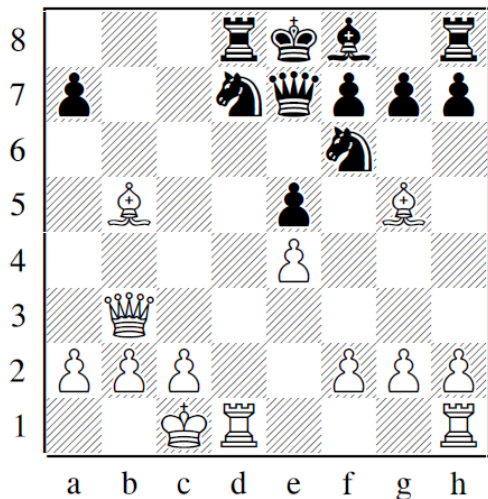
## Positionelle Bindinger (2)



Hvid trækker

Her har 1. Tc1 ikke samme virkning. Sort kan flytte løberen på c3 til b4 og på 2. Tc8+ kan sort spille 2. -, Lf8.

## Positionelle Bindinger (3)



Hvid trækker

Hvid har ofret en officer for at etablere to bindinger af de sorte springere. Bindingen af springeren på d7 viser sig at være skæbnesvanger for sort.

1. Txd7! Txd7 2. Td1 De6

Sort går ud af den ene binding, men det er allerede for sent.

3. Lxd7+ Sxd7

Nu ser det ud, som om bindingerne er ophævet. Men der er en skjult, positionel binding, fordi springeren er nødt til at beskytte feltet d8, hvor der ellers vil være mat. Morphy tvinger nu springeren væk og vinder på smukkeste vis:

4. Db8+ Sxb8 5 Td8 mat.

### Ophæv Bindingen

Der er flere måder at ophæve eller bryde en binding på:

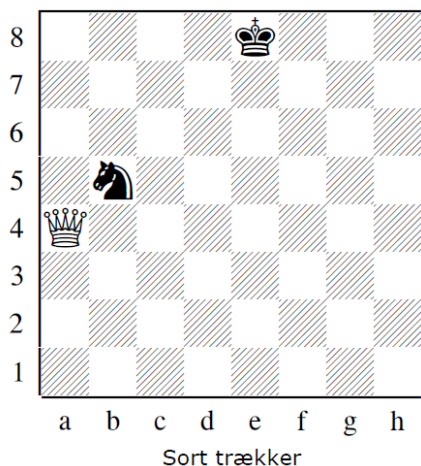
Flytte den brik, der står bag bindingen, f.eks. kongen.

Slå den brik, der er skyld i bindingen.

Sætte noget imellem den bundne brik og den af modstanderens brikker, der er skyld i bindingen!

Tvinger den brik, der er skyld i bindingen, til at flytte.

## Ophæv Bindingen (1)



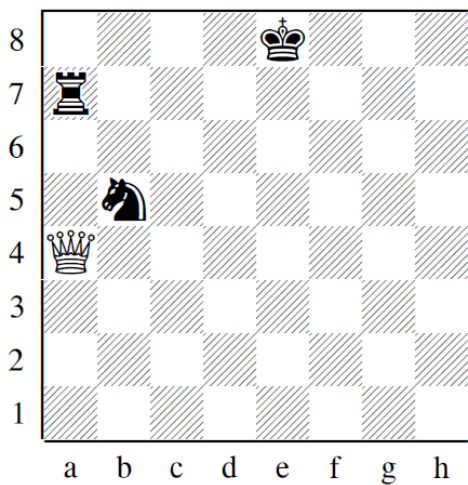
Sort trækker

Den værdifulde brik kan flyttes.

1. -, Kf8

## Ophæv Bindingen (2)

Den bindende brik kan slås

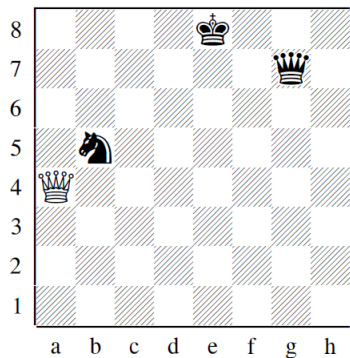


Sort trækker

1. -, Txa4

### Ophæv Bindingen (3)

Der kan sættes en anden brik imellem den angribende og bundne brik

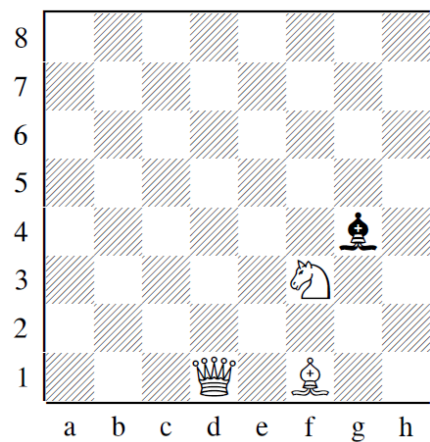


Sort trækker

1. -, Dd7 for at ophæve dronningens binding.

### Ophæv Bindingen (4)

Der kan sættes en anden brik imellem den angribende og bundne brik

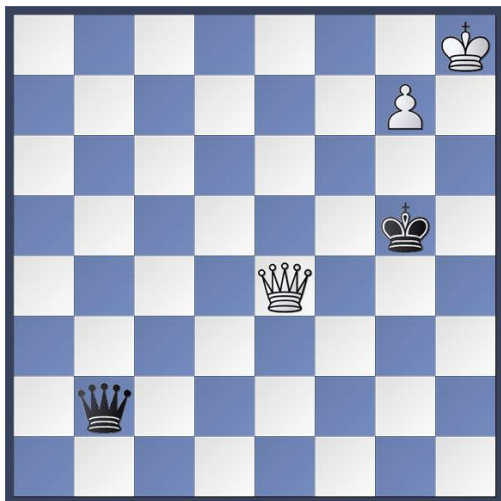


Hvid trækker

1. Le2 for at ophæve springerens binding.



## Ophæv Bindingen (5)



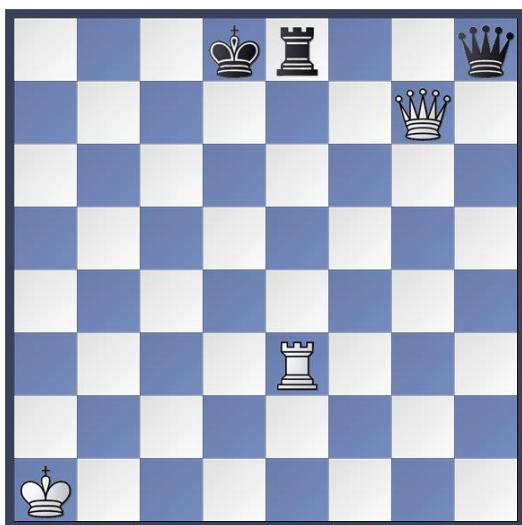
Hvid trækker

1. Dg2+,

Tvinger den brik, der er skyld i bindingen, til at flytte.

1. -, Dxg2 2. g8D, Kf4 3. Dxg2 og vinder.

## Ophævelse af binding (1)

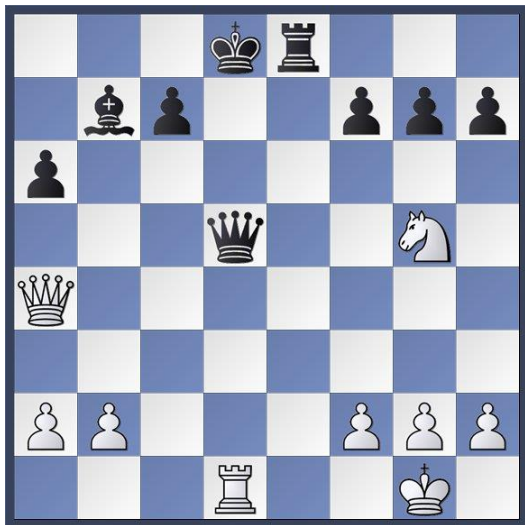


Hvid trækker.

1. Td3+, Kc8 2. Tc3+, Kb8 3. Dc7+, Ka8 4. Da5+, Kb7 5. Db4+, Ka6 6. Da3+, Kb5 7. Db2+, Ka4  
Ta3 mat

Altså: to gange ophævelse af binding. Først ophæver tårnet bindingen af dronningen og bagefter sagde dronningen tak for hjælpen. Fikst.

## Ophævelse af binding (2)



Sort trækker.

Sort syntes fortabt. Ganske vist truer sort med at sætte mat med Dxg2, men tårnet på d1 binder den sorte dronning til d-linjen.

Sort OPHÆVER bindingen med Te1+, hvorefter sort sætter mat på g2.

Eller sagt på en anden måde:

Den brik, der er skyld i bindingen tvinges til at flytte.

1. -, Te1+ 2. Txe1, Dxg2 mat.

## Ophævelse af binding (3)

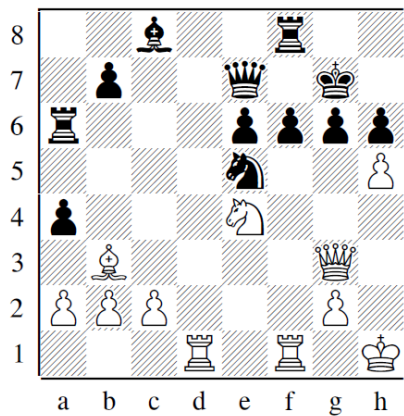
1.e4 e5 2.Sf3 d6 3.Lc4 a6 4.Sc3 Lg4



Hvid trækker

5.Sxe5 Lxd1 6.Lxf7+ Ke7 7.Sd5# 1-0

## Afslutning



Hvid trækker og vinder

Men hvordan?

Sort har en bonde i overvægt, og desuden er Hvids løber på b3 i store vanskeligheder.

1. Txf6,- Fjerner dækningen af Se5 og gør det muligt efter det tvungne svar
1. -, Txf6 med
2. Dxe5, - at skabe en sikker binding af tårnet på f6. Sort spiller
2. -, axb3 og har et helt tårn i overvægt. Desuden kan han som svar på 3. Tf1 spille bxa2, hvorefter tabet af Tf6 opvejes af den nye dronning på a1. Hvid spiller
3. axb3 for sort kan ikke slippe ud af bindingen. Sort tabte.
3. -, Kf7 4. Sxf6, Dxf6 5. Dc7+, Df7 6. Tf1+, Ke8 7. dxc8+, Dd8 8. Tf8+ og hvid vinder