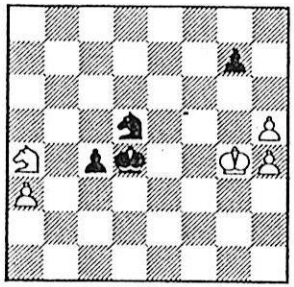
Ablenkung

Durch das taktische Verfahren der Ablenkung zwingt man eine Figur oder einen Bauern des Gegners, seinen Platz zu verlassen, um selbst Zutritt zu einem wichtigen Feld (einer Linie) zu erhalten oder einer anderen Figur die Deckung zu nehmen.
Die Ziele der Operation können verschiedenartig sein.

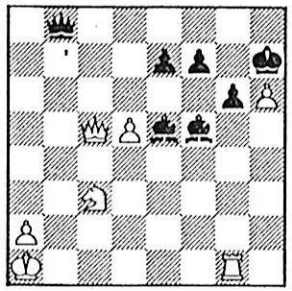
Popow–Jemeljanenko
Fernpartie 1984/85



Schwarz am Zuge

Weiß möchte gern seinen Springer für den c-Bauern opfern, um das Remis zu erzwingen. Nach dem ablenkenden Zug 1. ... ♘b6! mußte er jedoch aufgeben, da der Bauer nicht mehr aufzuhalten ist.

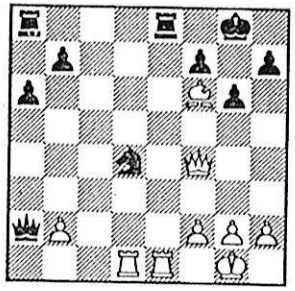
Bywschew–Tolusch
Leningrad 1954



Schwarz am Zuge

Mit dem „stillen" Zug 1. ... ♕a7 wird die weiße Dame von der Deckung des Feldes c3 abgelenkt, wonach die Partie sofort beendet ist; denn die Stellung des weißen Turmes auf g1 erlaubt nicht den Damenwegzug nach b4 oder auf der c-Linie.

Browne–Haik
Reykjavik 1986

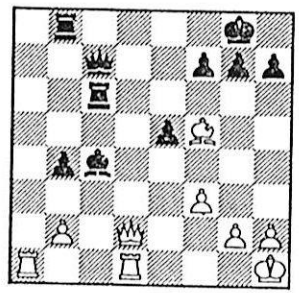


Schwarz am Zuge

Es folgte 1. ... ♖:e1+ (aber nicht 1. ... ♘e2+? wegen 2.♖:e2 ♖:e2 3.♕h6, und

Schwarz wird matt) 2.♖:e1 ♘e2+!, wonach Weiß die Dame verlor, da der Springer wegen 3. ... ♕b1+ nicht geschlagen werden darf.
In diesem Beispiel hat Schwarz die verborgene Schwäche der weißen Grundreihe trefflich genutzt.
Wenn der König über kein „Luftloch" verfügt (oder es nicht nutzen kann, weil dieses Feld bedroht ist), kann die Ablenkung der Figuren, die die erste (achte) Reihe decken, zur Katastrophe führen.

Mileika–Petkewitsch
Riga 1963



Weiß am Zuge

Das Schlüsselfeld d8 wird von der weißen Dame und ihrem Turm angegriffen, ist aber doppelt gedeckt. Deshalb wäre es wichtig, eine Verteidigungsfigur von diesem Feld abzulenken, was durch 1.♖a7! erreicht wird. Auf 1. ... ♕b6 (es ist leicht zu erkennen, daß die Dame keine andere Antwort hat) setzt sich der mutige Turm mit 2.♖b7!! gleich zwei Angriffen aus. Unabhängig davon, wie er nun geschlagen wird, beendet Weiß mit 3.♕d8+ den Kampf. Schwarz gab auf.