

CHIAVISTELLO

Il **chiavistello** è un'idea strategica che serve per bloccare l'apertura di una colonna; è tipico delle fasi iniziali di alcune aperture; per esempio nella Difesa Moderna, se il Bianco attacca il fianchetto nero sull'ala di Re con h4, il Nero può spingere in h6 (affiancando i pedoni h e g) per essere pronto a chiudere nel caso il Bianco avanzi ancora: ad h5 seguirebbe g5 e a g5 seguirebbe h5.

In sostanza, il chiavistello consiste nell'affiancare due pedoni, pronti a spingerne uno sulla leva che l'avversario crea.

Se nell'apertura l'idea è facilmente assimilata da chi studia l'impianto, nel mediogioco può sfuggire facilmente, distratti da altri aspetti della posizione. Si consideri per esempio la seguente posizione (Petrosian-Gligoric, Belgrado 1959):



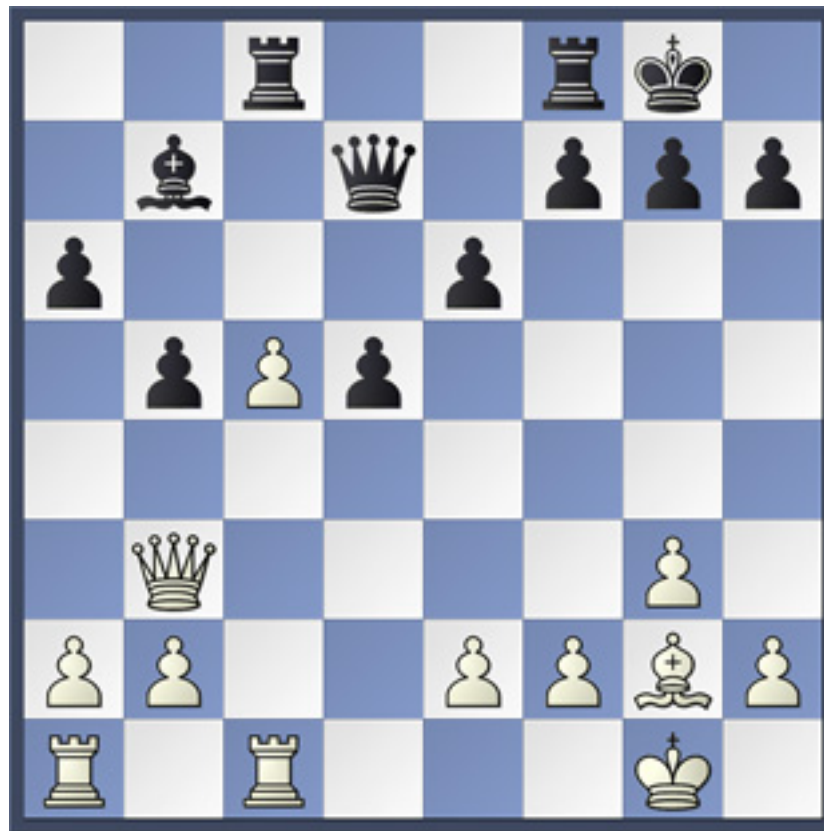
B

Il Nero potrebbe controgiocare sull'ala di Donna, ma il Bianco si affretta a usare il chiavistello per impedire l'apertura di colonne in tale area: 1. a4!. Ora, se il Nero spinge in a4, segue b5 e, se spinge in b5, segue a5.

Perché il chiavistello funzioni, il pedone che si spinge per chiudere non deve essere facilmente attaccato dal pedone avversario sulla colonna contigua. Il problema riguarda non tanto il pedone di Torre quanto quello sulle colonne b o g. Per esempio nell'apertura Ippopotamo il chiavistello (spinta opportuna dei pedoni h e g affiancati) non funziona se il Bianco può spingere facilmente in f4 attaccando il pedone g del Nero appena avanzato.

Nell'esempio precedente il chiavistello funzionava perché, su un'eventuale b5, il Nero non poteva spingere in c6.

Vediamo un altro esempio dove il chiavistello ha successo (Romanishin-Dolmatov, Mosca 1985):



N

Il pedone passato del Bianco non è particolarmente pericoloso se l'ala di Donna resta chiusa, per cui il Nero gioca 1... a5!!.