

LA SPINTA DI BOTVINNIK

La **spinta di Botvinnik** consiste nella mossa bloccante f4 (o f5 per il Nero), giocata al momento opportuno in modo da restringere l'attività di diversi pezzi avversari contemporaneamente.

Nella Geller – Langeweg (Amsterdam 1970) si arrivò in questa posizione:



B

Appare subito evidente l'intenzione del Nero di attaccare sull'ala di Re e la Torre in f8 è ben piazzata; una spinta in f4 bloccherebbe la sua attività, se giocata al momento opportuno (tali spinte possono anche rivelarsi un inutile indebolimento dell'ala di Re).

La spinta in f4 sarebbe prematura perché favorirebbe il Cavallo in h5 che preme sulla casa d'arrivo del pedone. D'altro canto mosse come 18.Aa1 (con lo scopo di liberare la Donna dalla difesa dell'Ab2 che rimarrebbe scoperto sulla spinta del pedone e del Nero), 18.Ah3, 18.Cd1 (si toglie il Cavallo dall'attacco) o 18.Rh1 (si sposta il Re dalla colonna g che può aprirsi dopo che il pedone g ha preso in f4) consentono la spinta in f4 del Nero, forse ottimisticamente pensando che tale spinta sia un boomerang (in ogni caso lasciando l'iniziativa al nero, cosa peraltro difficilmente apprezzabile). Pertanto, prima della spinta, il Bianco elimina il Cavallo.

La partita continuò con: 18.Af3! Dg5 19.Axh5 Dxh5 20.f4! [unica, la spinta di Botvinnik che spegne le velleità del Nero] 20...b4? [il Nero va in confusione, bloccando l'ala di Donna di fatto perde un tempo refrigerando fra l'altro il Ca5; migliore 20...Dh6 21.fxe5 dxe5 22.Cg2 e il Bianco conserva solo un leggero vantaggio] 21.fxe5 dxe5? [il Nero vuole continuare l'attacco con la falange pedonale, ma era migliore 21...Axe5 22.Axe5 dxe5 23.g4! fxg4?! 24.Ce4] 22.Cg2 Tae8 23.Cf3 f4 24.gxf4 exf4 25.Axg7 Rxg7 26.Txe8 Axe8 27.De4 [si noti come delle aspirazione del Nero non sia rimasto nulla] 27...Cb7 28.De7+ Df7 29.Dxf7+ e qui il Nero abbandonò in vista del finale nettamente inferiore.