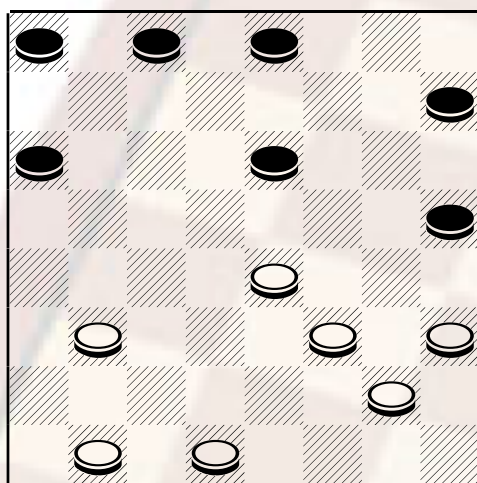


## LE PARTITE DEL CAMPIONE 2004

Come di consueto esaminiamo le migliori partite giocate all'assoluto 2004 dal campione livornese Michele Borghetti, cercando di cogliere le diverse finezze che caratterizzano il suo stile di gioco che varia a seconda dell'avversario. La partita che presento oggi è stata giocata a Varazze al tredicesimo turno di gioco, e l'avversario è il Leccese Paolo Faleo, ottimo giocatore in continua ascesa che dimostra un'ottima preparazione ed una grande tenacia, purtroppo però in questo incontro ha scelto una condotta di gioco non troppo convincente..

**Borghetti** (Bianco) **FALEO** (Nero): Dopo l'inizio 21-18, 11-15; 25-21, il nero prosegue con 7-11, questa linea e la 10-13 sono le condotte migliori; 23-19, 10-14 cambio che consente al nero di dominare il centro; 19x10, 5x14; 27-23! ottima difesa che a prima vista sembrerebbe debole poiché lascia all'avversario la possibilità di rompere al centro con 15-19, mossa che comunque non è molto incisiva, personalmente preferisco la 6-10 si prosegue 15-19; 22x15, 11x27; 18x11, 6x15; 31x22!, 4-7(A); 28-23, 7-11; 32-28(B), 12-16; 22-19, 15x22; 26x19, (diagramma)

diagramma 630



Mossa al Bianco

La posizione appare tranquilla ma il campione sta cercando di illudere l'avversario per indurlo ad una lieve debolezza che lo condurrà alla sconfitta 9-13; 30-27! Fatto con il preciso scopo di indirizzare l'attacco verso la meta, 2-6; 19-15, 11x20; 24x15, ; 1-5 23-19, 13-17; 21-18, 17-21; 28-24, 3-7; 18-14, 5-9; 27-22! questa mossa inaspettata costringe l'avversario a rivedere la sua difesa che ora appare tutta in salita, 7-12; 22-18, 21-25; 14-11, 6-10; 11-6, 10-13; 18-14, 13-18; 6-3, 18-22; 3-7, 22-27; 14-10, 27-30; 10-6, 30-27; 6-3, ; 9-13 3-6, 13-18; 6-10, 18-22; 15-11, 27-30; 10-14, 30-26; 11-6, 26-30; 6-3, 30-26; 3-6, 26-30; 6-11, 30-26; 11-15, 26-21; 15-20, 21-26; 7-11, 26-21; 11-15, 21-26; 14-11, 22-27; 19-14, 27-30; 14-10, 30-27; 10-6, Bianco vince.

- A) Personalmente preferisco la sdamatura con 1-5.
- B) Mossa insidiosa che invita l'avversario a compiere la legatura sulla zona del "cantone".