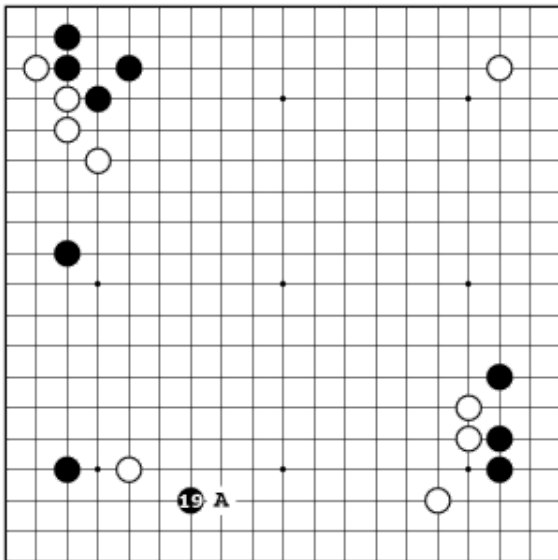


18 In figura sono presentate le prime 18 mosse della partita n°6.

Dopo aver scambiato la sequenza fino a 17, Bianco approccia l'angolo Nero con 18.

Quali sono le risposte migliori per Nero?

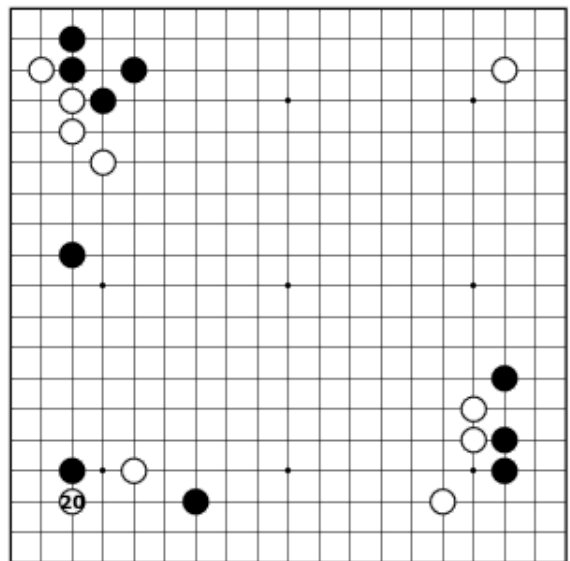
Partiamo prima con le mosse da voi proposte.



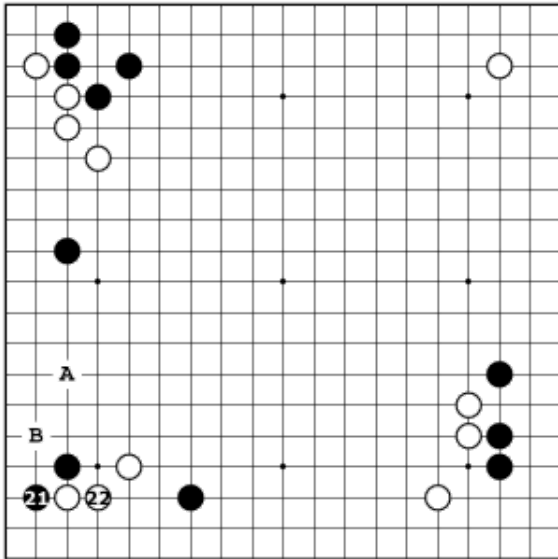
19 ∇∇ Nero 19, oppure A, fa parte della famiglia delle pinze agli approcci alle pietre d'angolo. Una delle maggior novità delle AI è proprio la scomparsa quasi totale delle pinze nel gioco contemporaneo. Secondo studi recenti i professionisti oggi giocano delle mosse di pinza solo nello 0,8% delle situazioni, a fronte di un 35% di frequenza fino al 2015. Essendo un argomento molto vasto, rimando ad una lezione successiva incentrata esclusivamente sulle

pinze, sui motivi della loro scomparsa, sulla descrizione delle poche pinze considerate ancora giocabili e in quali situazioni speciali lo sono. Per ora ci limitiamo a commentare solo superficialmente alcune delle mosse da voi proposte. Come osservazione a margine faccio notare che, in questa posizione, anche secondo la teoria classica Nero vorrebbe evitare una pinza nell'area di influenza bianca. Il principio classico prevedeva una pinza a fronte di un supporto nel lato verso cui si pinza; supporto non solo assente in questo caso ma addirittura di colore opposto.

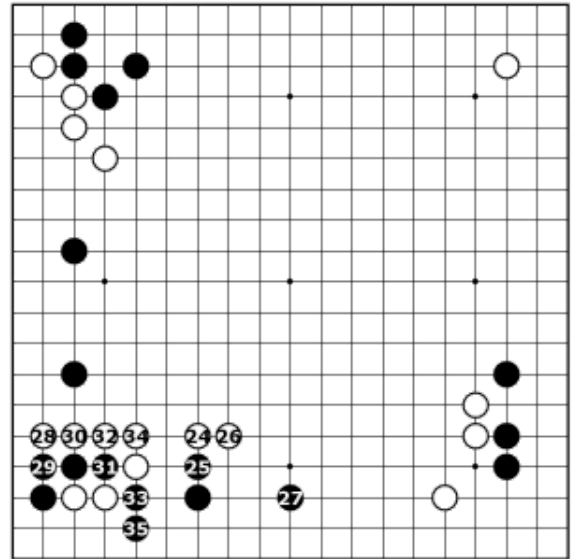
Il principio errato che c'è dietro la volontà di pinzare con Nero 19 è quello di volere ridurre o invadere il futuro moyo bianco sul lato basso. E' un modo di operare scorretto: si pinza da una posizione di forza per attaccare l'avversario non per vedere la propria pinza rimanere sotto l'attacco dell'avversario. In quest'ultimo modo la pinza si trasforma in un'invasione nell'area di gioco bianca, con una considerazione a sfavore di Nero però: se Nero lascia prima sviluppare Bianco sul lato basso potrà successivamente scegliere il modo ottimale di invadere o ridurre quest'area sapendo già la conformazione dello sviluppo delle pietre bianche; se invece Nero pinza subito, la pinza si trasforma in un'invasione e sarà questa volta Bianco a progettare il suo sviluppo essendo già a conoscenza del punto esatto di invasione di Nero.



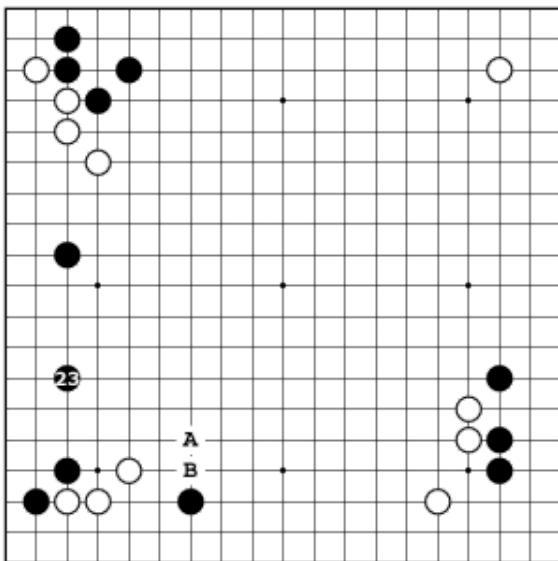
20 Fra tutti i joseki possibili in questa posizione, Bianco vorrebbe scegliere un joseki che gli permetta di espandersi verso il lato destro, magari contro pinzando la pinza nera. La scelta migliore è di cominciare con l'attachment in 20.



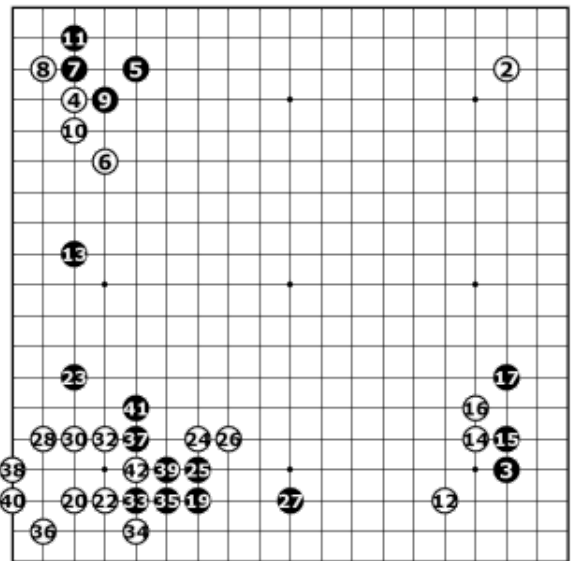
22 Dopo che Bianco torna indietro con 22, nella teoria classica Nero ha a disposizione due alternative: A oppure B. Ma nessuna gli daun risultato favorevole, come ci aspettavamo.



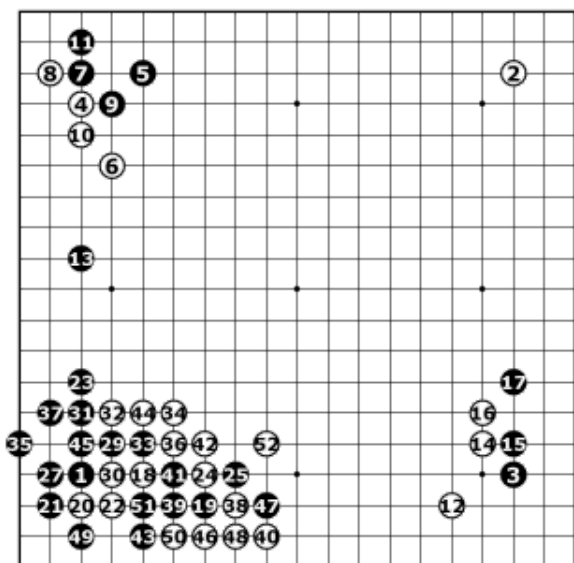
35 La sequenza fino a 35 è il joseki classico di questa posizione, ma non sembra così interessante per Bianco come direzione di gioco.



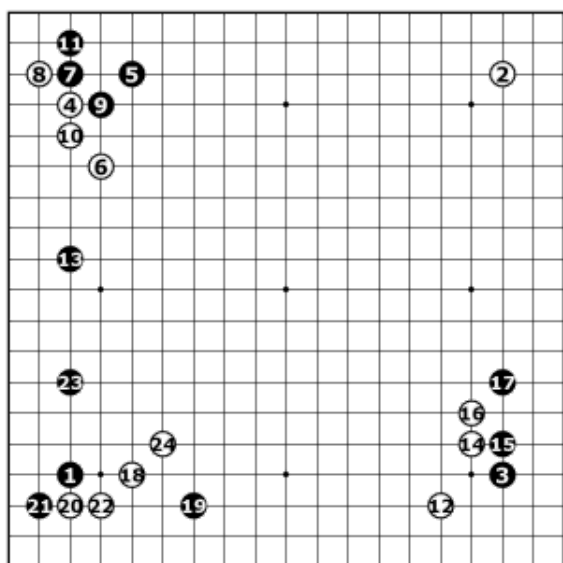
23 Dopo Nero 23 i libri di joseki classici indicano A oppure B come possibili risposte. A crea un muro Bianco verso l'alto, B verso destra. Bianco sceglierà quindi B.



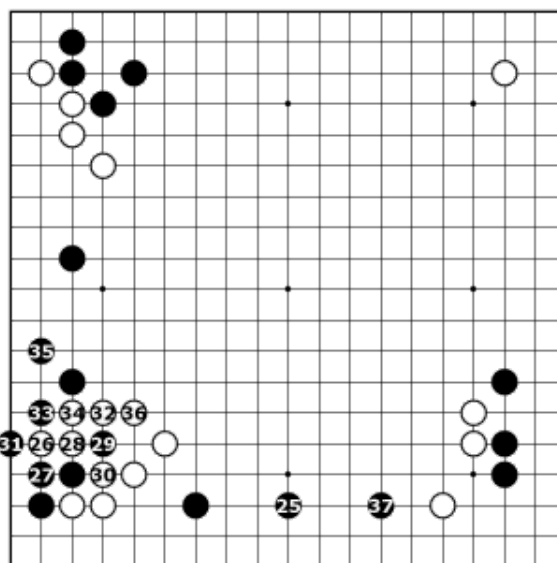
42 La sequenza fino a 42 è la variante meno giocata del joseki classico. Nero prende il sente ed ha ottenuto un buon risultato vista la situazione esterna.



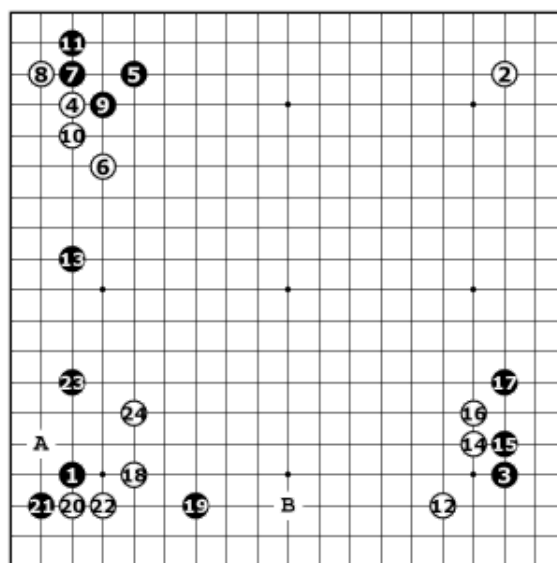
52 La sequenza fino a 52 è stato un joseki molto popolare attorno al 2012, è considerato il joseki di base nel caso Bianco voglia costruire influenza sulla destra, come in questo caso.



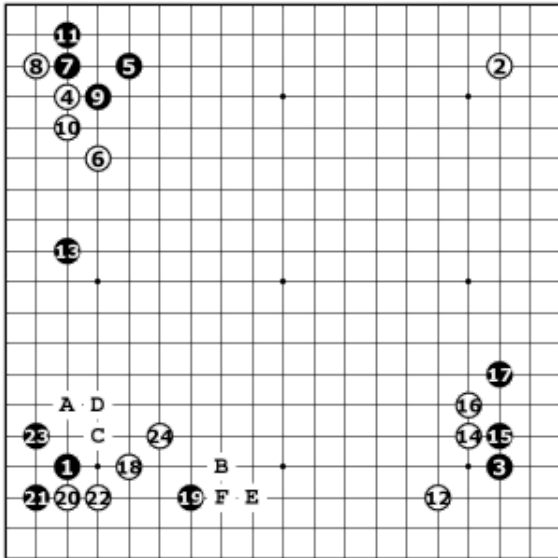
24 Bianco 24 dà il via al joseki classico giapponese, considerato sfavorevole per Bianco già ben prima delle AI.



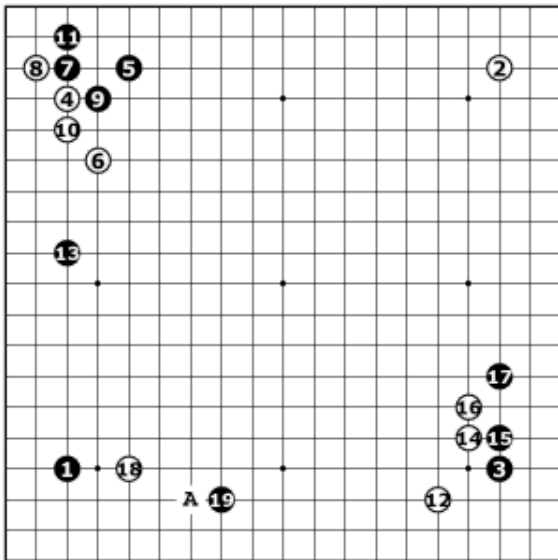
37 E' evidente come dopo l'estensione di Nero 37 la scelta del joseki è stata pessima per Bianco.



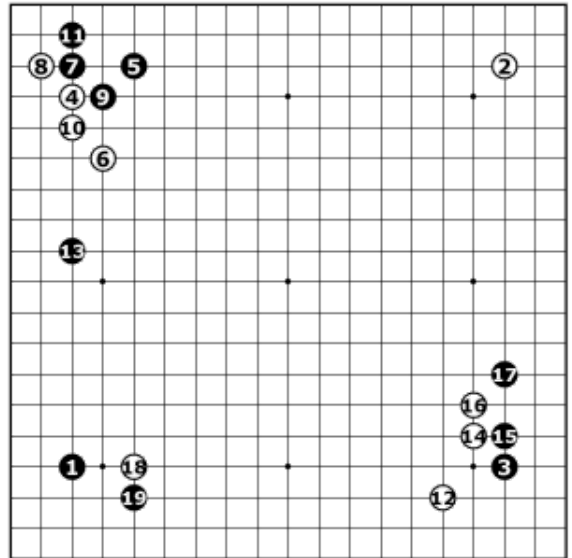
24 Bianco 24 è la nuova mossa suggerita dalle AI. Senza entrare nel dettaglio, cosa che avverrà nella lezione dedicata alle pinze, osserviamo come, dopo 24, Bianco abbia A e B mai per ottenere un buon risultato: se Nero difende in A, Bianco pinza in B; se Nero estende in B, Bianco cattura l'angolo in A.



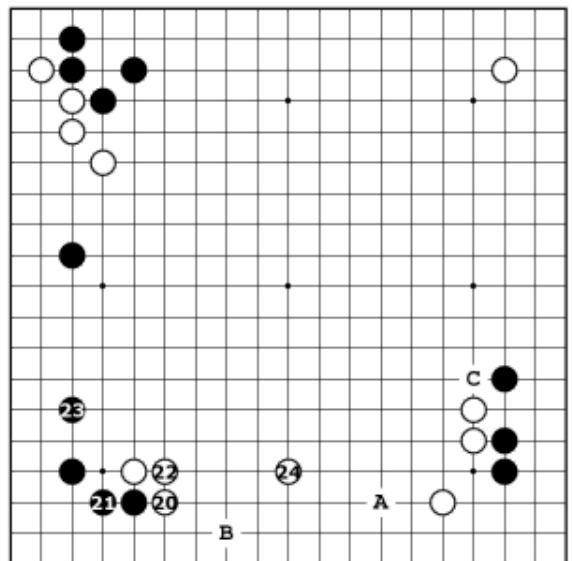
24 Nero 23 è una mossa inferiore. Dopo Bianco 24, Bianco ha A e B come mi ai per ottenere un buon risultato. Esiste anche una variante classica dove Bianco scambia prima A per Nero C e poi gioca in 24, creando così mi ai fra i punti D e B. Ulteriore osservazione emersa dalle vostre risposte: dopo un eventuale Bianco B, Nero prosegue saltando in E anziché il nobi in F che risulterebbe molto lento.



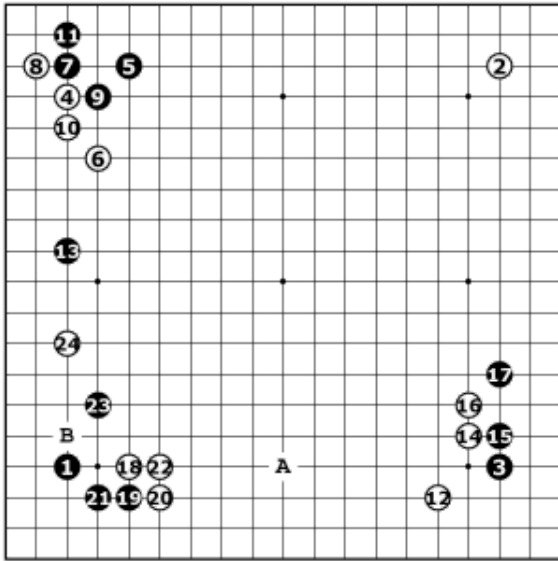
19♥ Nero 19 è la nuova pinza introdotta dalle AI. Le motivazioni sul perché sia sconveniente pinzare sono le stesse delle pinze in A, addirittura amplificate. Questa pinza sarà la protagonista della lezione incentrata sulle pinze e solo li vedremo quando e come giocarla.



19♥♥ Nero 19 è una delle migliori mosse. Nel 99% dei casi i professionisti rispondono con questo semplice joseki, uno dei pochi sopravvissuti all'innovazione artificiale.

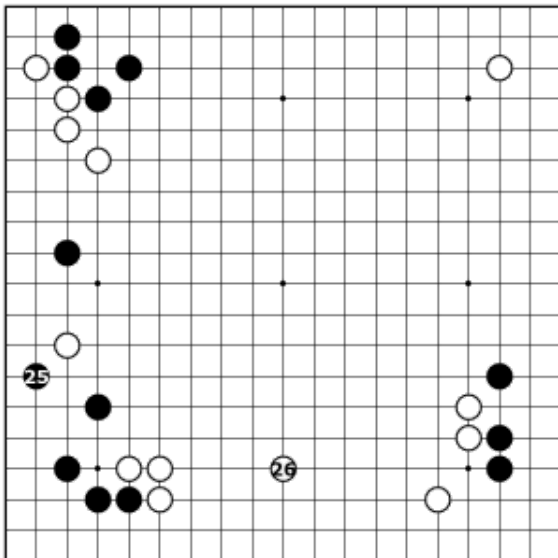


24 Con il joseki standard fino a 24 Nero ottiene una posizione solida sulla sinistra mentre Bianco costruisce la sua influenza sul lato basso. Come osservato in precedenza, questo è uno sviluppo adeguato ad una strategia equilibrata: dopo aver osservato la conformazione delle pietre bianche, Nero potrà in futuro decidere quale strategia adottare per ridurre o invadere se necessario l'area bianca, per esempio in A, oppure B o anche semplicemente C. Prima di questo Nero andrà ad operare per primo nell'angolo in alto a sinistra, la prossima area calda del goban.



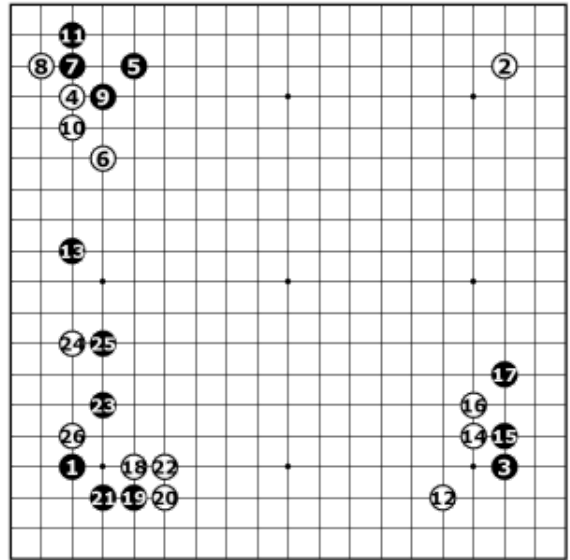
24 Nelle lezioni precedenti avevamo osservato come Nero 23 sia la mossa migliore in presenza di supporto nero sul lato. Tuttavia, questo principio non vale se vi è anche un supporto Bianco sullo stesso lato! Il motivo sta nel fatto che il supporto nero consiste nella singola pietra sul lato sinistro, sicuramente più debole del gruppo bianco in alto a sinistra dopo un'invasione in 24..

Bianco potrà giocare in A per poi puntare l'invasione in 24 o, ancora meglio, invadere subito in 24. Nero si troverà indaffarato simultaneamente a proteggere il taglio in B e la pietra sul lato.

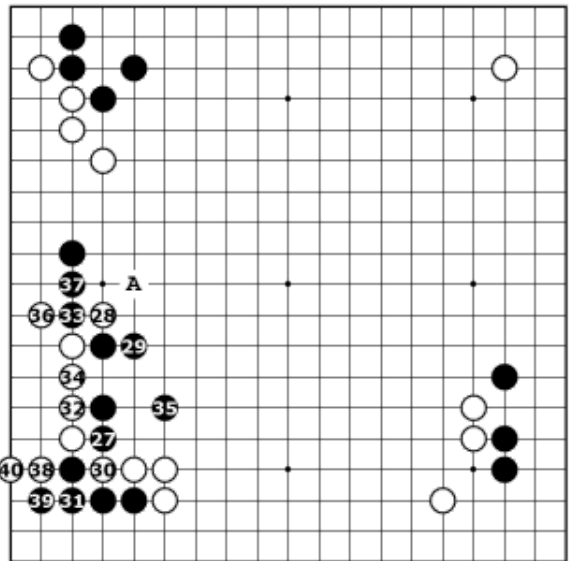


26 Se Nero risponde passivo con 25, Bianco torna a difendere con 26 e considera lo scambio 24 per 25 come un buon kikashi. Sarà difficile ora per Nero operare nelle vicinanze a causa della pietra 24. Indirettamente, 24 aiuta anche il gruppo Bianco in alto a sinistra perché indebolisce la pietra nera sul lato

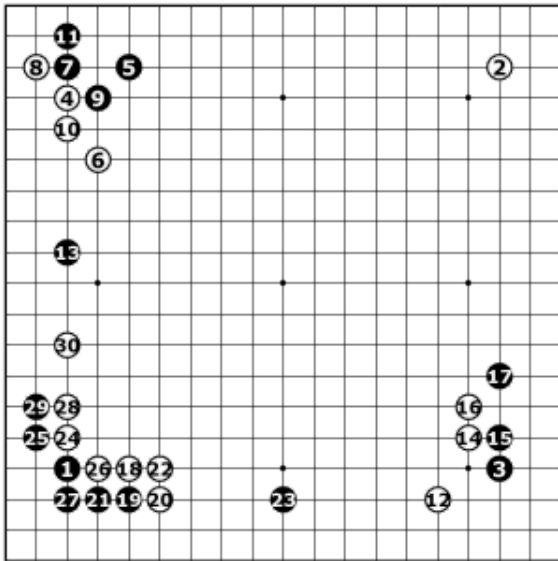
sinistro.



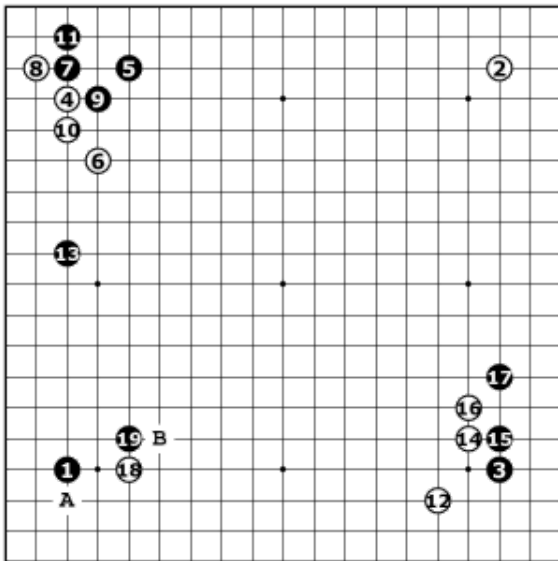
26 Se Nero tenta di coprire con 26 per cercare una connessione con la pietra sul lato, Bianco 26 espone tutte le debolezze nere in un solo colpo.



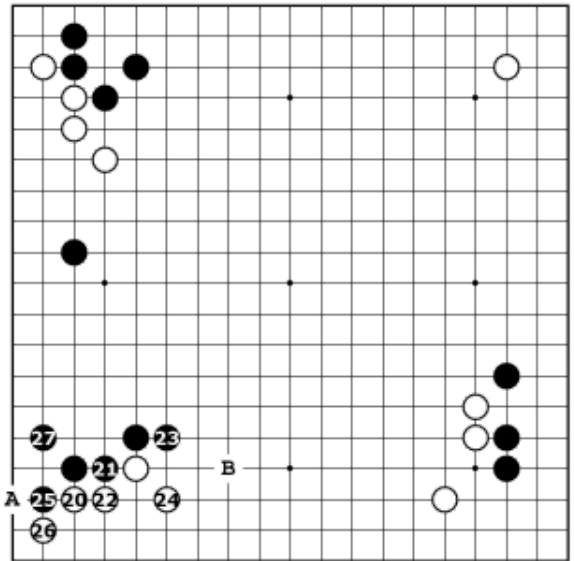
40 Dopo la sequenza forzata fino a 40, Bianco è vissuto all'interno del territorio nero, mentre Nero ha 3 gruppi ancora tutti non perfettamente vivi considerando anche la possibilità per Bianco di fuggire verso A e separare Nero. Il gruppo in basso Bianco è invece relativamente forte: la sua forza sta nella debolezza dei gruppi neri intorno; fintanto che questi saranno deboli, Bianco non dovrà preoccuparsi troppo del suo gruppo.



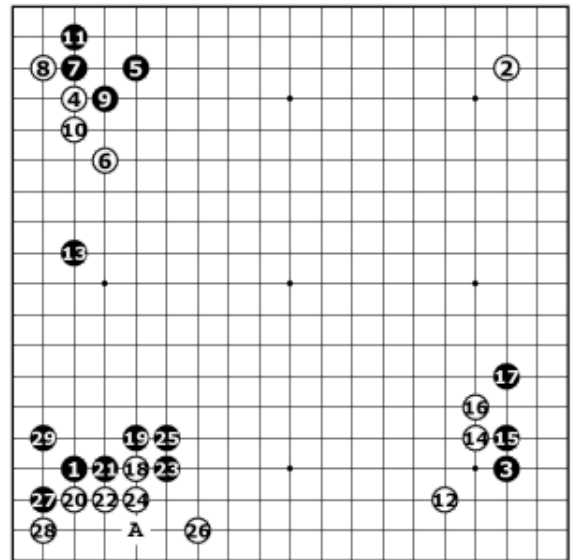
- 19 ▽ Nero 23 è una cattiva mossa, Nero deve essere più paziente e completare il joseki. Non completandolo, Nero permette a Bianco di giocare la sequenza fino a 30, costruendo una forte influenza verso il centro, riducendo Nero a fare territorio in seconda linea e isolando la pietra nera sul lato sinistro.



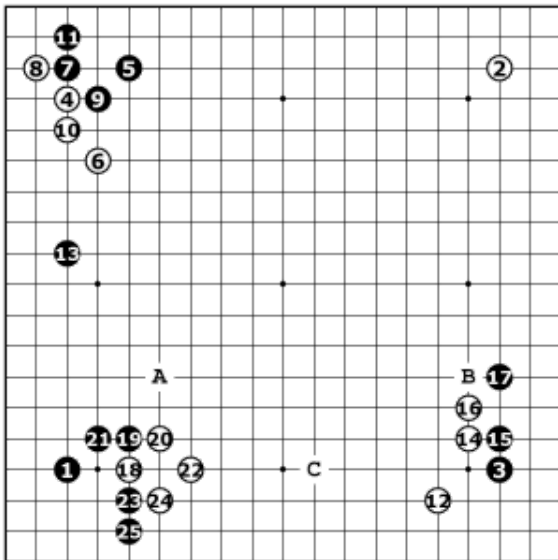
- 19 ♥♥ Nero 19 è una mossa già molto rara nel gioco classico, e lo è diventata ancora di più dopo il 2016. Questa posizione è però una delle eccezioni in cui può essere una mossa valida, proprio a causa della pietra nera sul lato sinistro. Bianco può rispondere coi joseki classici in A o B e ottenere un risultato equilibrato. Vediamo solo le due linee principali dei joseki.



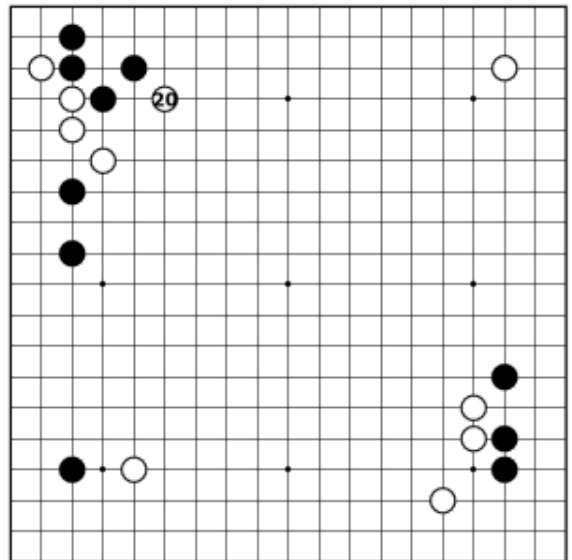
- 27 La sequenza fino a 27 è il joseki base dopo Bianco 20. Bianco proseguirà aggiungendo una difesa al gruppo, per esempio in A oppure B.



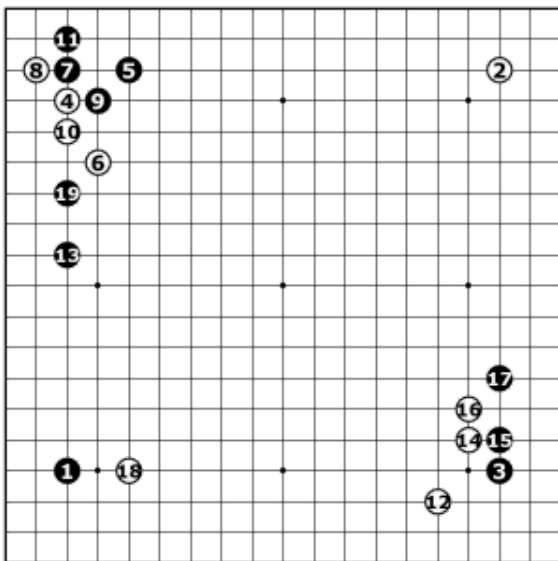
- 29 Lo scambio 23 per 24 è un errore tipico, un classico esempio di aji keshi. Se paragonato al joseki corretto, Nero ha perso l'aji attorno ad A (confrontare le due posizioni).



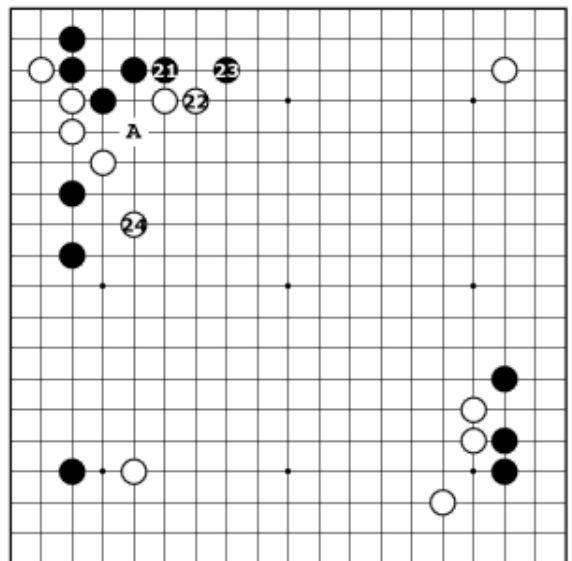
25 La sequenza fino a 25 è un joseki classico dopo Bianco 20. Bianco potrà poi continuare per esempio in A, oppure B, per poi tornare a difendere attorno a C.



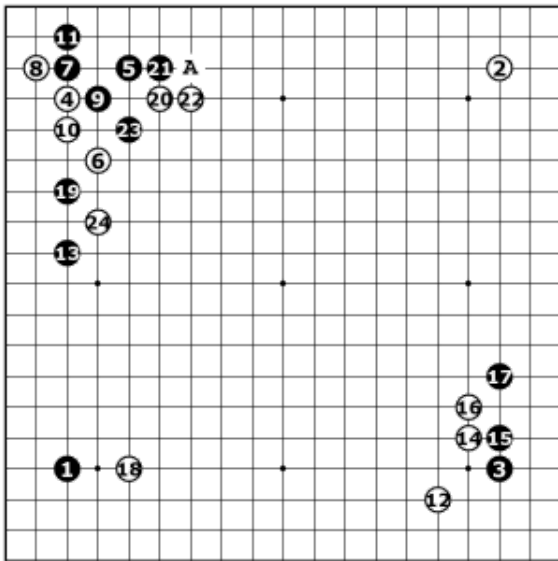
20 Bianco 20 è il punto vitale della forma nera. Bianco non ha un modo soddisfacente di vivere in locale, meglio quindi puntare a fare forma all'esterno partendo col colpire Nero nel suo punto debole.



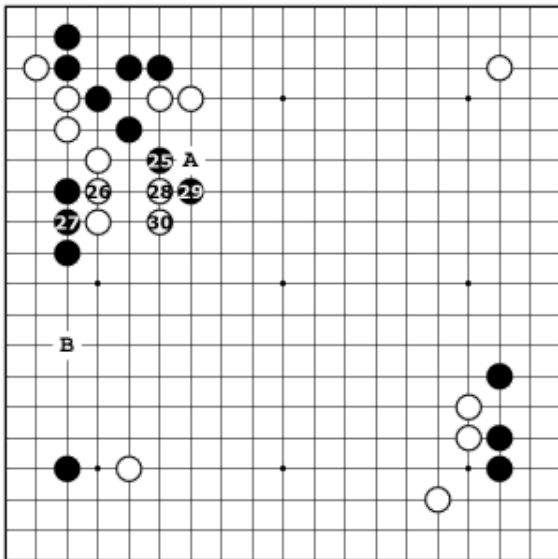
19♥♥ Nero 19 è una buona mossa giocata direttamente prima di scambiare il joseki in basso a sinistra. È percepibile ad occhio il disagio di Bianco nel vedere occupato da Nero il punto 19. È una mossa di alto livello molto difficile da proseguire per entrambi.



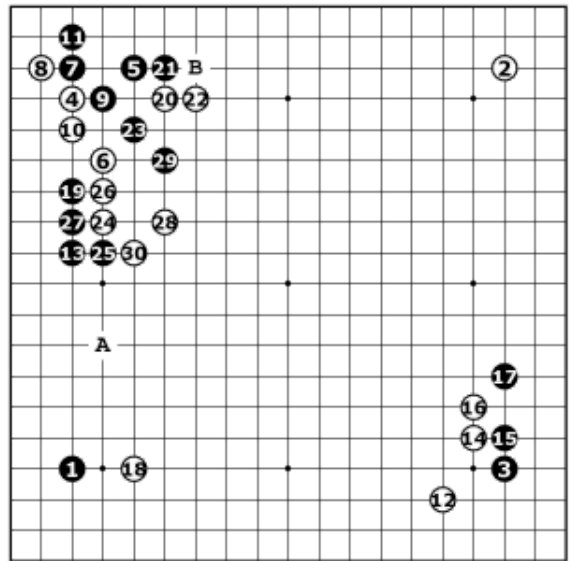
24 La sequenza fino a 24 è una delle migliori per entrambi. Nero deve stare attento a non cadere nella trappola di giocare A lungo la sequenza, è un classico errore da principiante.



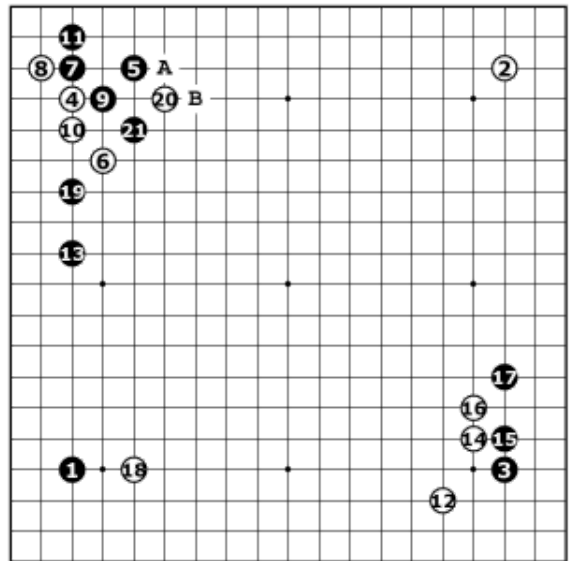
24 Se Nero cade nella trappola, Bianco gioca subito una mossa sente sul lato sinistro per stabilizzare il suo gruppo. Nero non ha alcun interesse a giocare nel centro in questo momento e non può permettersi che Bianco gli rubi la base successivamente con A. Nero non avrà il tempo di difendere sia il suo gruppo sulla sinistra che quello in alto.



30 Per esempio dopo la sequenza fino a 30, i punti A e B sono diventati miei per Bianco.

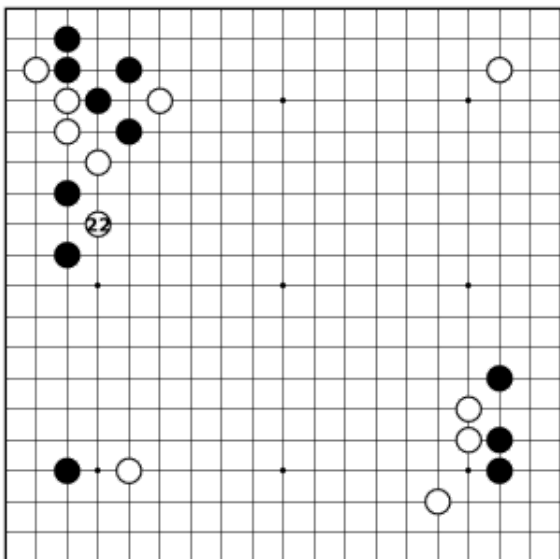


30 Anche dopo la sequenza fino a 30, i punti attorno ad A e B sono diventati miei per Bianco.

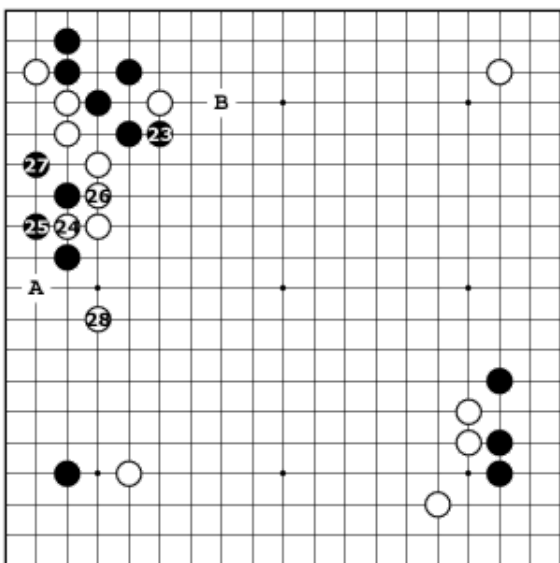


21 Giocare subito in 21 è ancora peggio che farlo dopo lo scambio A per B perchè la pietra 20 è ancora più leggera rispetto alla coppia di pietre 20 più B.

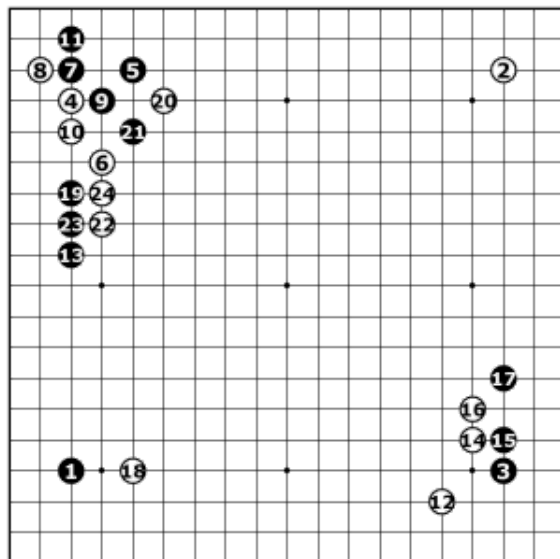




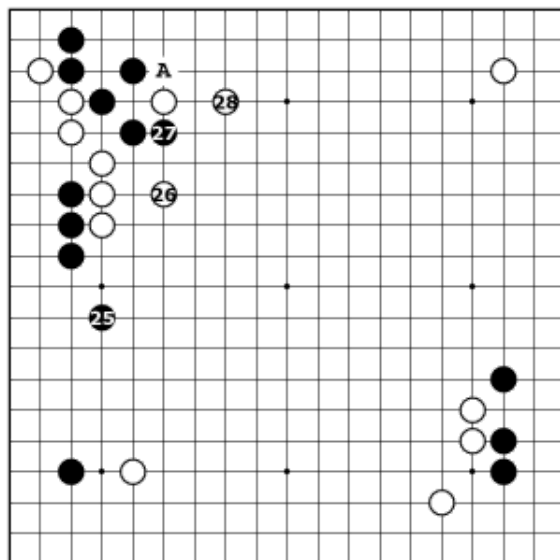
22 Dopo 22, Bianco è in grado di ricondursi a delle posizioni simili alle precedenti.



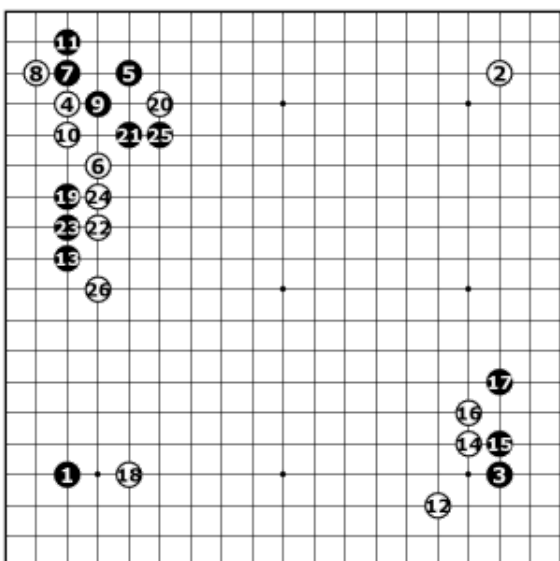
28 Se Nero difende con 23, dopo la sequenza fino a 28 Bianco ha le aree A e B come mai.



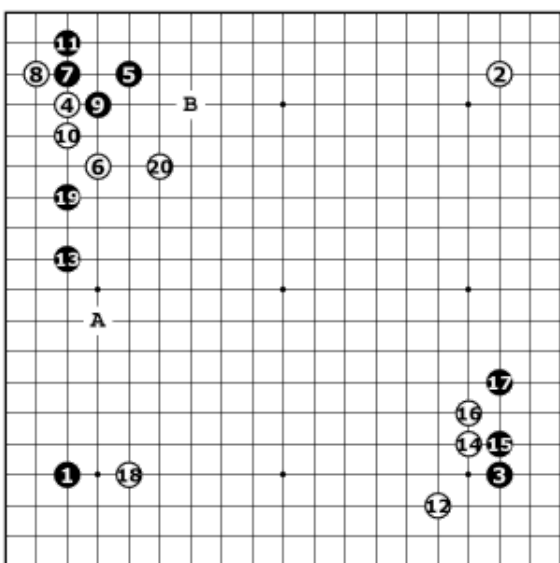
24 Se invece Nero difende sulla sinistra, ancora una volta dopo Bianco 24 la posizione è favorevole per lui che ha due linee di sviluppo: o attivare la pietra in alto oppure attaccare il gruppo di 3 pietre sulla sinistra.



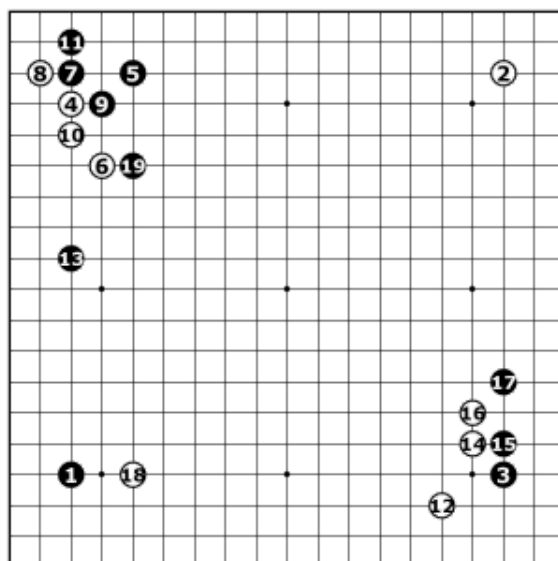
29 Se Nero difende sulla sinistra, Bianco prosegue con 26 e 28. Il combattimento è favorevole per Bianco perchè dopo Bianco A Nero perde completamente la sua base.



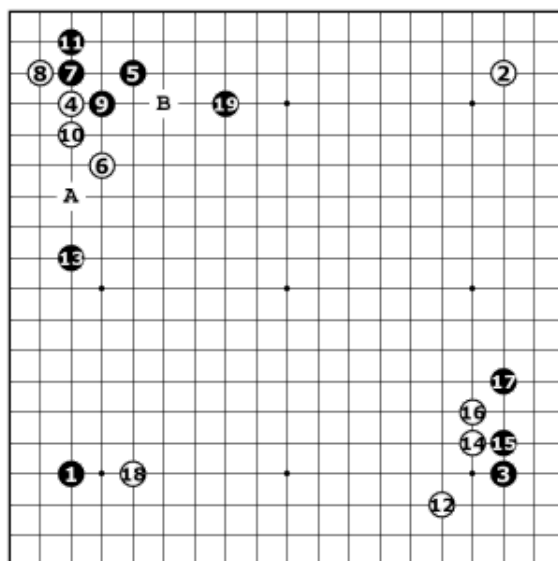
26 Se Nero torna a difendere in alto, Bianco è in grado di pressare Nero sul lato sinistro e ottenere un buon risultato.



20 Bianco 20 è una mossa meno elaborata ma che ha il vantaggio di rendere immediato agli occhi il miai fra le due aree A e B. Se Nero difende attorno a B accetterà che la sua coppia di pietre possa diventare un target d'attacco, se Nero difende nell'area A, una mossa attorno a B sarebbe sente contro l'angolo.

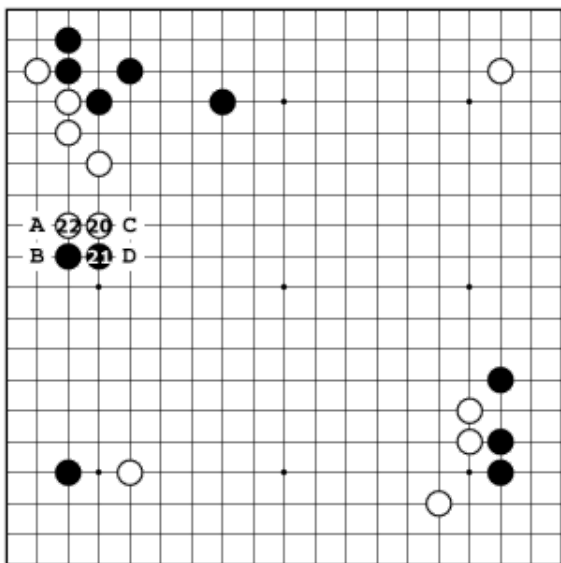


19 ∇ Nero 19 non è una buona mossa. Giocare a contatto di un gruppo o di una pietra avversaria porta entrambi a rinforzarsi. Nero in questo caso non ha alcun interesse a rinforzare il gruppo bianco nel tentativo di rinforzare il proprio. Il gruppo Nero è relativamente solido, è semmai quello Bianco che lo è un pò meno dopo la presenza della pietra nera sul lato sinistro. Nero non può ottenere un buon risultato con questa mossa.

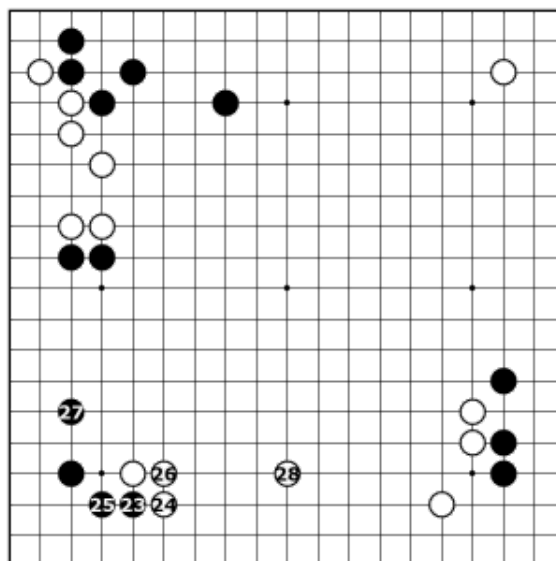


19 ♥♥♥ Nero 19 è la mossa migliore in questa posizione. E' una mossa molto difficile da intuire, di altissimo livello. L'idea di 19 è quella di preparare il terreno per l'attivazione di Nero A togliendo la possibilità per Bianco di giocare in B per fare forma. Ricordiamo infatti che dopo Nero A Bianco aveva avuto vita agevole nel creare una forma per le proprie pietre. E' come se A fosse il punto vitale ma necessitasse si una preparazione.

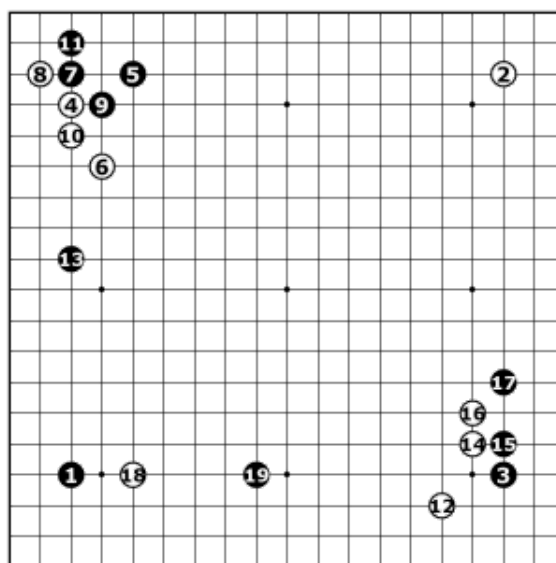
Se Bianco dovesse ignorare, allora Nero A diventerebbe molto severa.



- 22 La combinazione di mosse 20 e 22 è un chiaro esempio della praticità delle AI su cui non ricade l'influenza dei principi della teoria umana. I principi di base del Go ci dicono infatti che sia lo scambio 20 per 21 che 22 sono delle mosse sfavorevoli o addirittura pessime dal punto di vista della forma. Osservando la posizione finale, dimenticandoci dei principi e delle forme di base, osserviamo come Bianco si sia garantito una base solida e non debba più preoccuparsi di difendere il suo gruppo. Inoltre, cambiando l'ordine delle mosse, è come se Bianco avesse giocato subito estendendo in 22, successivamente nero abbia approcciato con l'attachment sul lato sinistro (sotto 22), Bianco avesse esteso in 20 e Nero avesse esteso in 21. Giudicando le mosse in questo ordine diverso è evidente come: Bianco 22 sia inefficiente ma non disastrosa, l'attachment Nero discutibile vista la forza del gruppo Bianco, ma possibile, il nobi Bianco in 20 seppure non ottimale, mentre Nero 21 è una mossa senza un senso logico in quest'ordine differente. Inoltre i due hane bianchi in B e D hanno un impatto maggiore sulla coppia di pietre nere di quanto gli hane in A e C lo abbiano su quelle bianche. Il bilancio complessivo ci dice quindi che la sequenza è equilibrata perchè da un lato il gruppo Bianco è sovraconcentrato, ma dall'altra anche la coppia di pietre nere non è in una posizione ottimale.



- 29 Per esempio se la partita continuasse con la sequenza fino a 28, è evidente ora come anche la coppia di pietre nere sulla sinistra sia in una posizione discutibile.



- 19 ∇∇ Nero 19 è la mossa giocata in partita. Abbiamo già parlato su quanto le pinze non siano oggi considerate sfavorevoli. I dettagli di questa e altre pinze li studieremo in seguito nella lezione dedicata alle pinze. Nel dettaglio valgono gli stessi principi introdotti brevemente per le altre pinze di questa lezione.