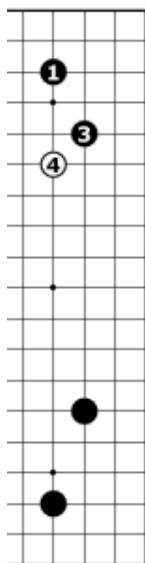


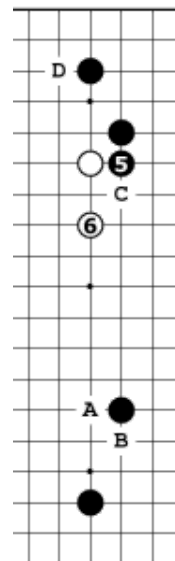
① Nella teoria del Go classica lo shimari lungo in figura è sempre stato considerato inferiore rispetto alla chiusura corta in A, la quale invece ha spopolato per quasi un intero secolo di storia.

Le motivazioni dietro a questa scelta erano di tipo territoriale, lo shimari lungo non garantisce infatti una completa chiusura dell'angolo. A fine 2016 AlphaGo versione Master ha modificato completamente la nostra prospettiva mostrandoci delle mosse efficaci contro lo shimari corto che è di conseguenza scomparso dalla scena internazionale salvo alcune circostanze particolari.

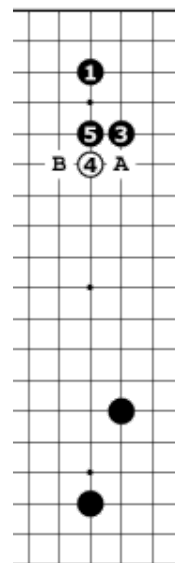
In questa lezione mostreremo le motivazioni dietro a questo sconvolgimento della teoria, mostreremo poi come avvicinare lo shimari lungo secondo le mode più in voga al momento.



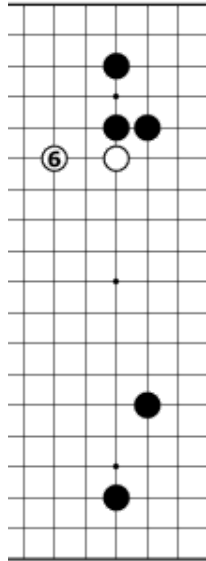
④ Per prima cosa partiamo con l'osservare nel diagramma in alto la contromossa scovata da AlphaGo per limitare con successo lo shimari corto.



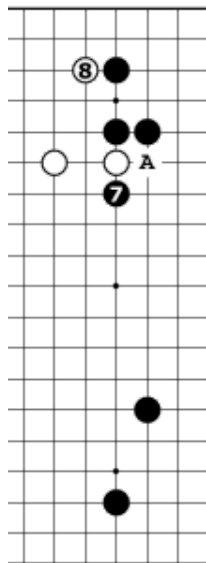
⑥ Se Nero risponde con 5, cambiando l'ordine delle mosse, è come se Bianco avesse approcciato in A nel diagramma in basso e Nero avesse risposto con la mossa passiva in B. Inoltre osserviamo come i punti C e D siano due ottime continuazioni per permettere a Bianco di costruire una posizione solida attorno.



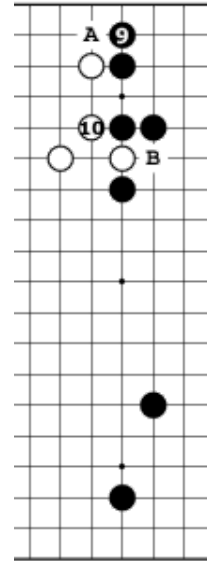
⑤ Se Nero risponde solido con 5 il gruppo nero diventa molto sovraconcentrato inoltre, cambiando l'ordine delle mosse, è come se Nero avesse giocato lo shimari corto alto con 5, Bianco avesse approcciato con 4 e Nero risposto con 3, una mossa sconveniente ed inferiore rispetto ad uno dei due hane in A o B.



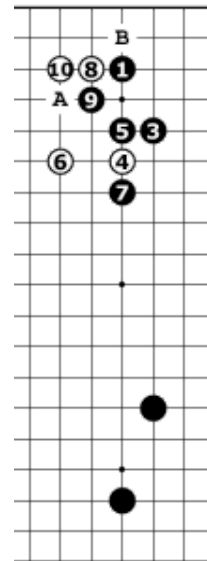
⑥ Dopo il salto in 6 Bianco ha delle ottime continuazioni.



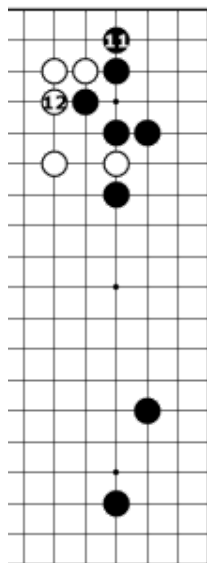
⑧ Dopo che Nero impedisce l'ottima discesa in A di Bianco, 8 è il punto vitale della forma nera.



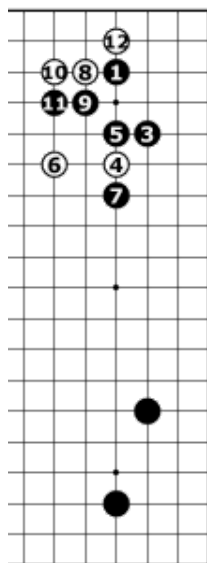
⑩ Se Nero risponde solido con 9, Bianco 10 è un'ottima mossa che connette le pietre bianche: A e B sono ora miei per Bianco.



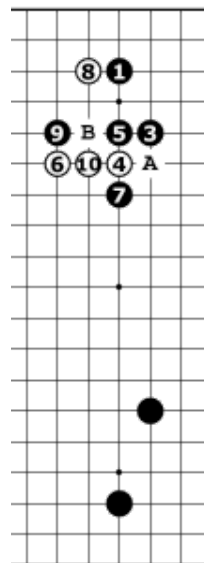
⑪ Se Nero risponde più attivo con 9, A e B diventano i punti miei per Bianco.



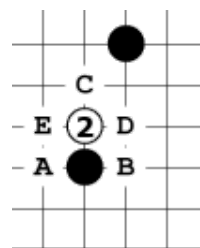
12 Se Nero difende l'angolo, Bianco 12 è perfetta per bloccare il lato sinistro.



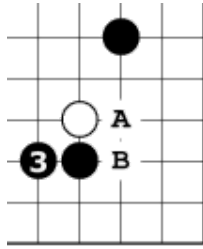
13 Se Nero decide di separare le pietre bianche, 12 danneggia severamente l'angolo nero che è diventato ora preda di Bianco.



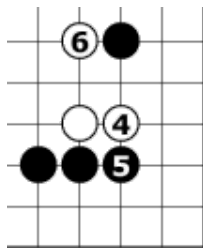
10 Nero 9 sembra la mossa più severa per separare Bianco, ma dopo 10 Bianco ha A e B come miaz o per bloccare il lato dietro o per connettersi con la pietra in cima.



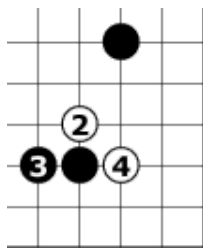
2 Bianco 2 è la mossa chiave introdotta dalle AI per avvicinare e gestire la situazione attorno allo shimari nero. E' una delle più grandi novità del panorama goistico nell'ultimo biennio. Nero può pensare a diverse mosse di risposta: A e B sono le mosse più semplici, molto soft, di norma sconsigliate a meno di avere un importante supporto esterno nelle vicinanze; C può sembrare una risposta attiva ma è molto rude e non appropriata; D ed E sono le due risposte appropriate che portano alle varianti moderne più elaborate. E' importante sapere che Bianco necessita la scala favorevole per giocare in 2. A meno di un'apertura incrociata Bianco dovrebbe avere la scala favorevole per almeno buona parte del fuseki.



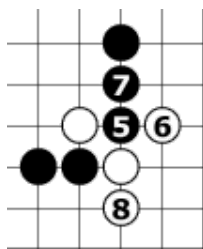
- ③ Nero 3 è una mossa troppo morbida. Bianco può tranquillamente ignorare e giocare altrove considerando lo scambio 2 per 3 come buono per lui e magari tornare più avanti a giocare le proscruzioni in A o B.



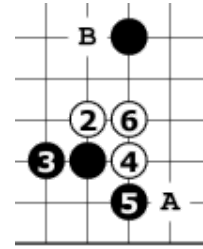
- ⑥ Nel caso Bianco abbia supporto sul lato destro la sequenza fino a 6 è ottima: Bianco ha ridotto con successo l'angolo nero e separato la pietra sul lato.



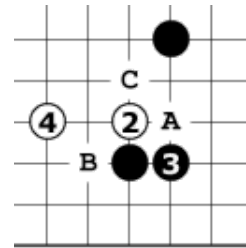
- ④ Nel caso Bianco preferisca il territorio in angolo può scegliere 4.



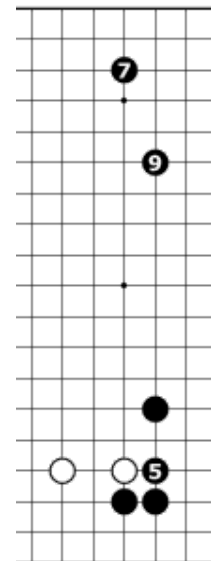
- ⑧ Se Nero taglia con 5, Bianco vive facilmente formando il tripode con 6 ed 8.



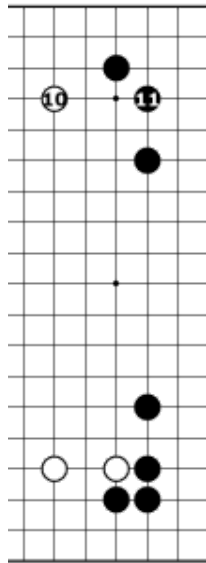
- ⑥ Nero 5 è invece un errore. Dopo che Bianco connette con 6 i punti A e B sono miei o per creare spazio vitale in angolo o per attaccare la pietra nera lasciata isolata.



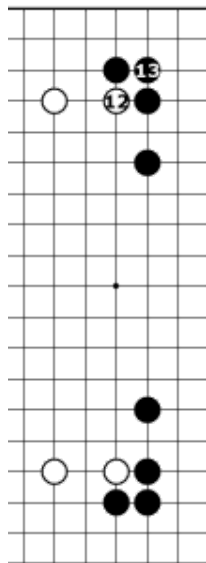
- ④ Nero 3 è una mossa ancora più passiva e sicuramente da evitare. Dopo che Bianco salta con 4 Nero è costretto a difendere il territorio con A, dopodiché Bianco ha B e C come miei per ottenere un buon risultato.



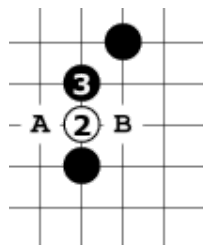
- ⑨ Per mostrare quanto sia sbagliata la mossa nera è possibile cambiare l'ordine delle mosse nel diagramma in alto a destra.



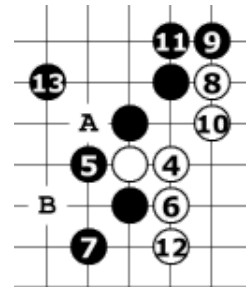
11 E' come se Bianco avesse approcciato con 10 e Nero avesse risposto con la mossa passiva in 11.



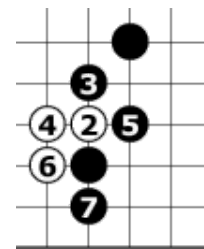
13 Successivamente Bianco gioca a contatto con 12 e Nero risponde con un'altra mossa super passiva con 13. Cambiando l'ordine delle mosse è evidente come le risposte nere siano sicuramente sbagliate.



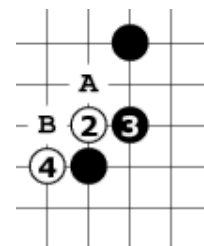
3 Dopo Nero 3 Bianco è messo di fronte al dilemma se spingere in fuori con A o dentro il territorio nero con B. Sono entrambe buone scelte per Bianco.



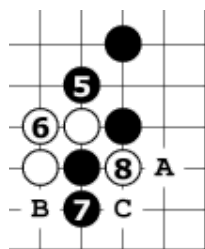
12 Dopo che Bianco entra in angolo, Nero 7 è la difesa corretta sul lato basso. Nero dovrà poi connettere in 11 per evitare il taglio nello stesso punto, dopodichè Bianco vivrà in sente con 12. Infatti Nero dovrà in qualche modo difendersi dal taglio in A. Notare come rimane ancora dell'aji nella forma nera in B. Il risultato è buono per Bianco perchè l'influenza nera è ancora difettosa e Nero è rimasto in gote.



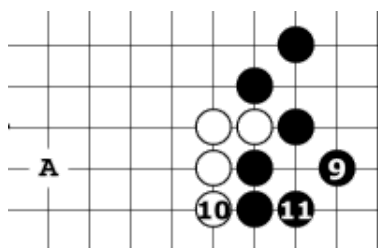
7 Se Bianco decide di prendere l'esterno, la sequenza fino a 7 segue naturalmente. Studieremo questa sequenza più avanti quando la ritroveremo a partire da un ordine di mosse differente.



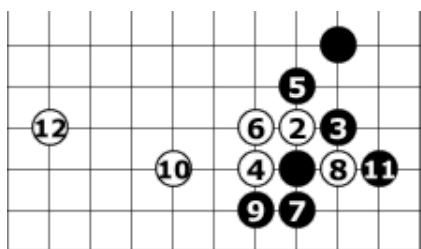
4 Dopo che Nero protegge il territorio e Bianco gioca l'hane in 4, Nero ha due opzioni: A è corretta e semplice da gestire, B più complicata ed inferiore nonostante possa sembrare favorevole ad un occhio inesperto.



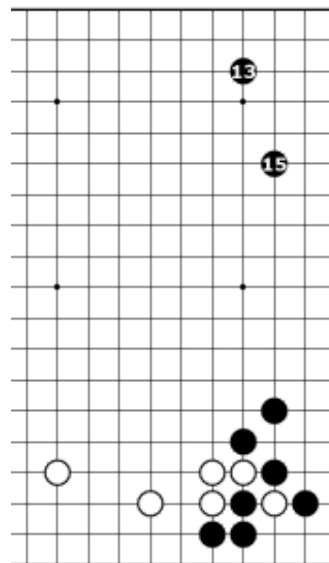
⑧ La sequenza fino a 7 segue naturalmente. Bianco 8 è un tesuji chiave da ricordare. Nero può difendersi con una delle tre mosse indicate in figura: A, B oppure C.



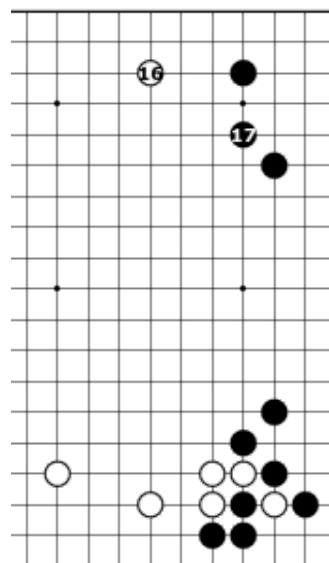
⑩ Nero 9 è un errore grave. Bianco può così spingere in sente con 10 e, dopo che Nero difende l'angolo con 11, Bianco estenderà sul lato attorno ad A. Un risultato molto buono per Bianco considerando che si partiva da una posizione con due pietre nere.



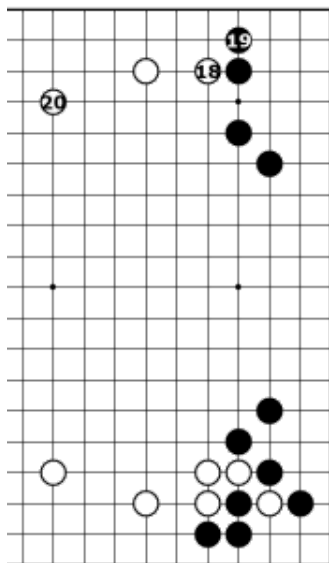
⑫ Se Nero vuole difendersi con 11, deve prima spingere in 9 a cui segue la difesa bianca in 10 e poi 12. La sequenza fino a 12 può sembrare molto buona per Nero ma è considerata equilibrata o addirittura favorevole per Bianco. Non è un concetto facile da capire, cerchiamo di spiegarlo col diagramma seguente.



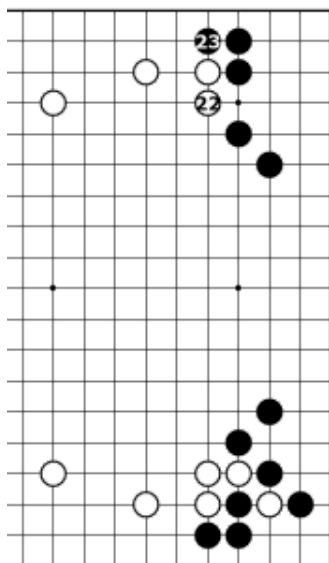
⑮ Consideriamo il diagramma in alto a destra, dove replicheremo il risultato il basso cambiando l'ordine delle mosse.



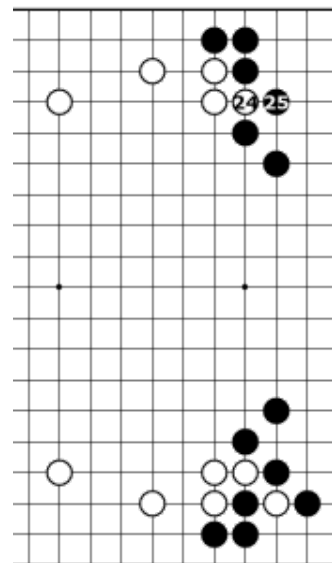
⑰ Cominciamo col giocare lo scambio 16 per 17, che è molto buono per Bianco. La risposta nera in 17 è molto passiva (il territorio nero è rimasto inalterato) e Bianco non necessita neppure di una risposta.



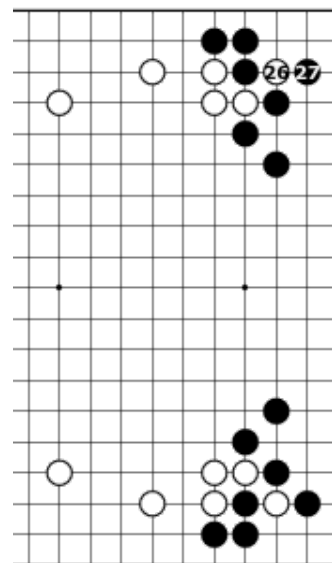
20 Consideriamo poi lo scambio 18 per 19 che, ancora una volta, è ottimo per Bianco che riduce al minimo possibile il territorio nero. Bianco poi estende il suo gruppo con 20.



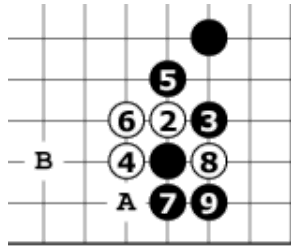
23 Successivamente Bianco scambia 22 per 23 che si può considerare uno scambio equivalente, non particolarmente vantaggioso per uno o per l'altro giocatore.



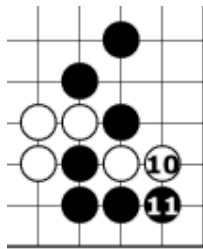
25 Dopodichè Bianco gioca lo scambio 24 per 25: si tratta questa volta di uno scambio buono per Nero poichè Bianco rimuove una libertà al suo gruppo.



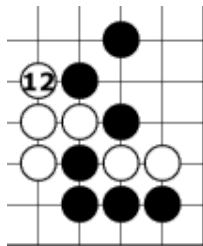
27 Infine Bianco attiva lo scambio 26 per 27. Si tratta di uno scambio neutro. In totale abbiamo giocato cinque scambi: 2 molto favorevoli per Bianco, 1 molto favorevole per Nero e 2 neutri. Il totale è in favore di Bianco. Il risultato locale è chiaramente buono per Nero ma solo perchè Nero aveva già due pietre di vantaggio in quest'area. Ciò che Bianco ha guadagnato in quest'area è maggiore del guadagno nero.



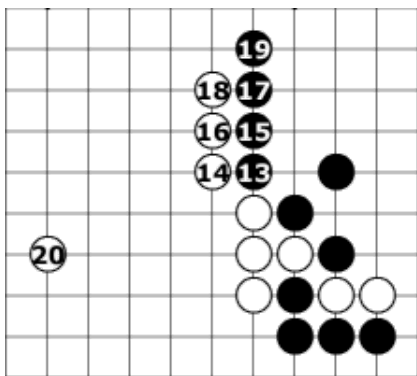
9 Se Nero vuole evitare che Bianco si rinforzi con lo scambio A per B, allora 9 è la mossa che fa per lui.



11 Bianco può scambiare 10 per 11 o riservare questo scambio per il futuro nel caso servisse, non fa un'agrande differenza.

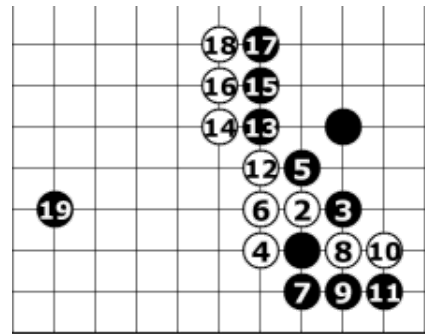


12 Bianco 12 è la mossa chiave da ricordare.

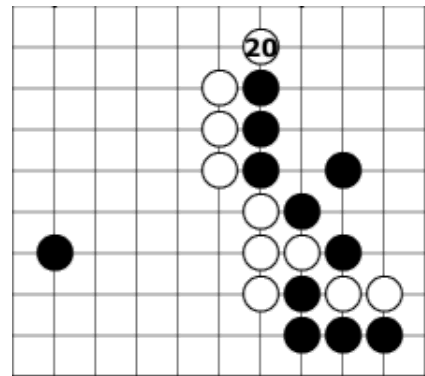


20 Bianco prosegue con spingere Nero sulla destra finché prende il sente per tornare ad aggiungere una mossa nel suo territorio attorno a 20. Il risultato è considerato

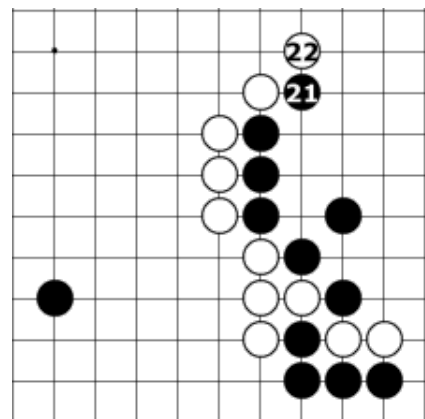
equilibrato (ricordiamoci sempre che Nero partiva con due pietre di vantaggio).



19 Ma cosa accade se Nero decide di non seguire il piano Bianco. Per semplicità mostriamo il caso in cui Nero fa tenuki dopo Bianco 18 (tenuki precedenti sono a maggior ragione ancora più sconsigliati).

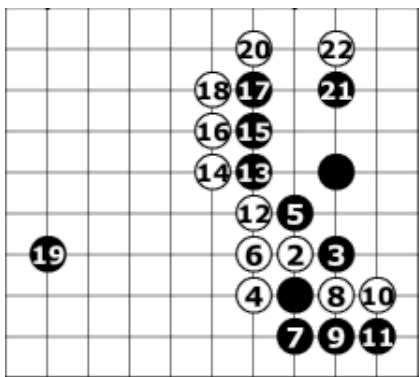


20 Bianco 20 diventa una mossa severissima.

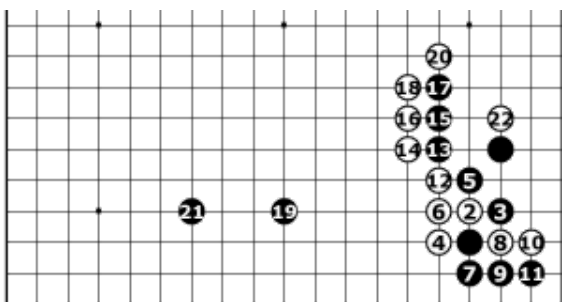


23 Se Nero fa hane in 21, dopo Bianco 22 il territorio Nero si sta restringendo a vista d'occhio mentre l'influenza bianca è diventata gigantesca.

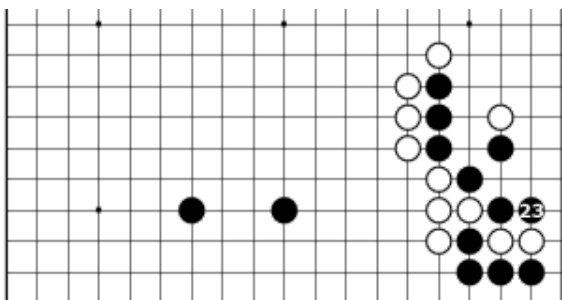




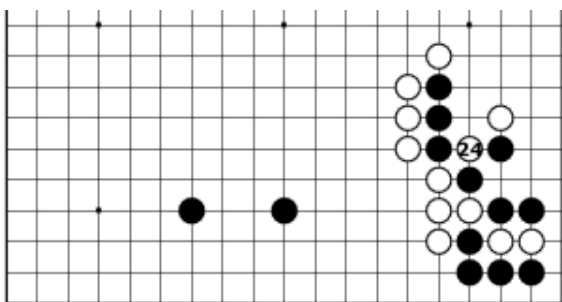
22 Nero può provare a difendere con 21, ma Bianco 22 blocca completamente Nero.



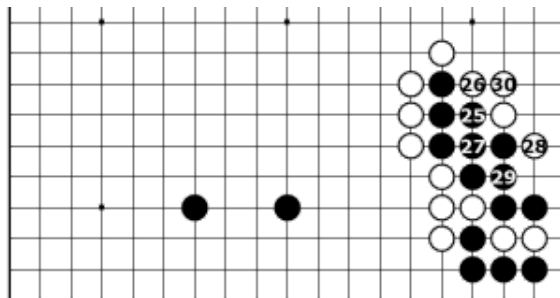
23 Se Nero dovesse fare tenuki, non trovando mosse di difesa adeguate, Bianco 22 diventa ancora più severa, una mossa quasi da K.O.



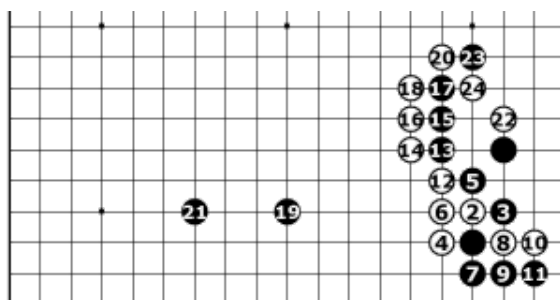
24 Nero può tentare di difendersi con 23, ma uno squeeze è in agguato.



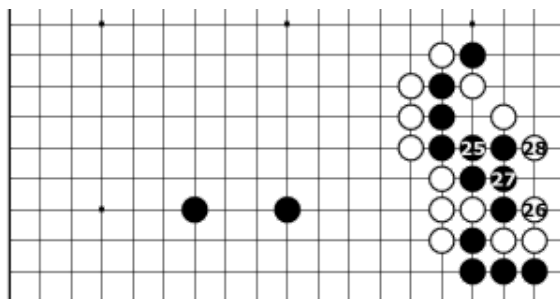
24 Bianco 24 è la chiave per dare vita allo squeeze.



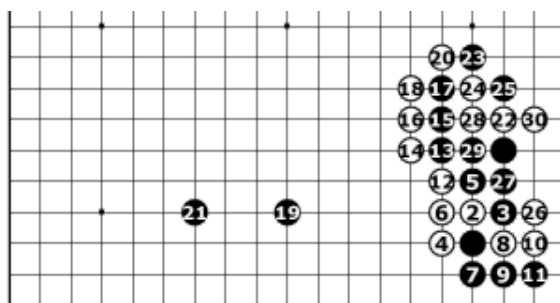
30 Dopo la sequenza fino a 30 il territorio nero si è ridotto a meno di dieci punti, mentre l'influenza bianca è fortissima.



24 Nero può tentare di resistere con 23, ma Bianco 24 pone fine alle sue speranze.

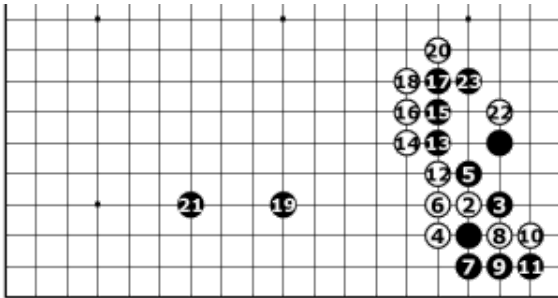


28 Se Nero difende solido con 25, Bianco cattura con la sequenza fino a 28.

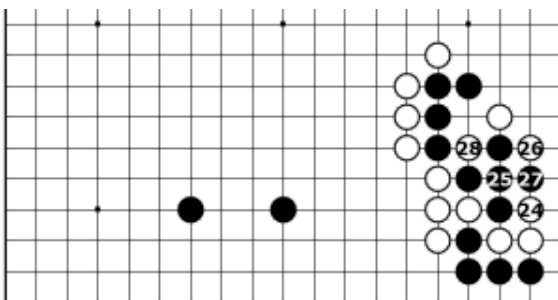


30 Se Nero dà prima atari con 25, Bianco scambia prima

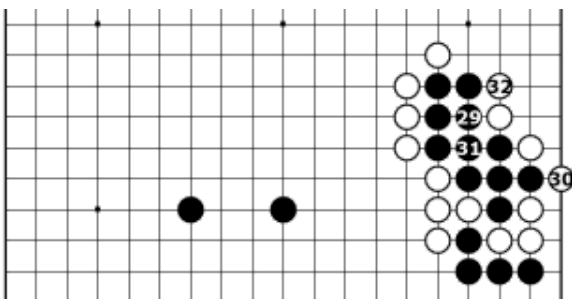
26 per 27 per poi catturare con 28 e 30.



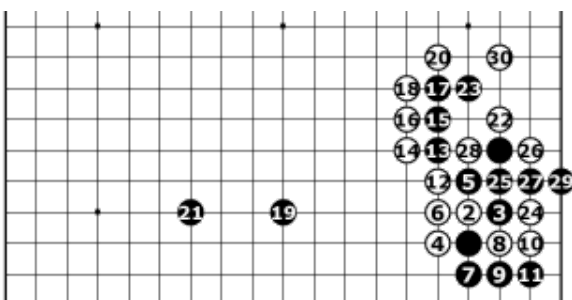
23 Nero può allora tentare una resistenza con 23.



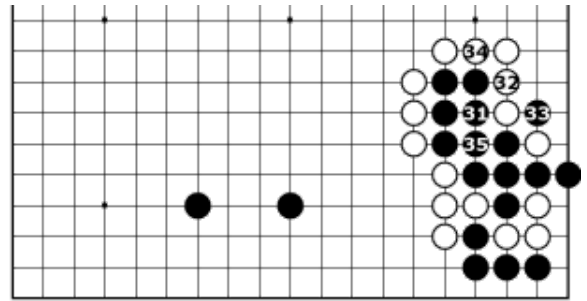
28 Bianco prima scambia 24 per 25 e 26 per 27, per poi giocare il tesuji in 28.



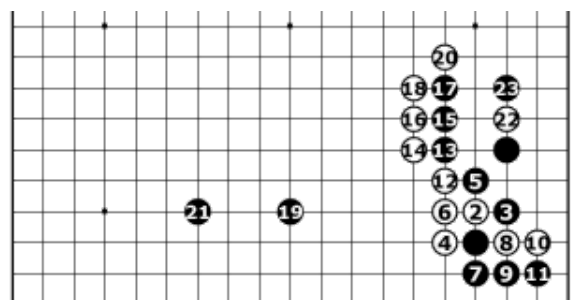
32 Se Nero cattura la pietra bianca con 29, Bianco attiva una scala con 32.



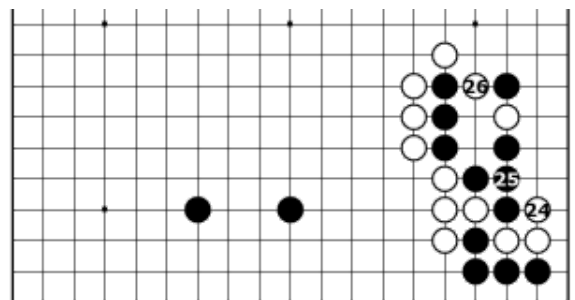
30 Nero è costretto a scendere con 29, ma Bianco risponde con 30.



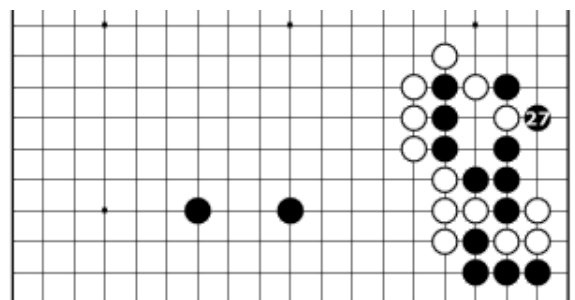
35 Nero non può fare altro che catturare con 31 e 33, ma Bianco costruisce una formidabile influenza in sente con 32 e 34.



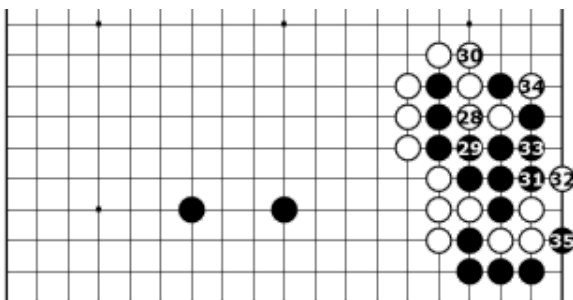
23 Ultima possibilità per Nero è tentare con 23.



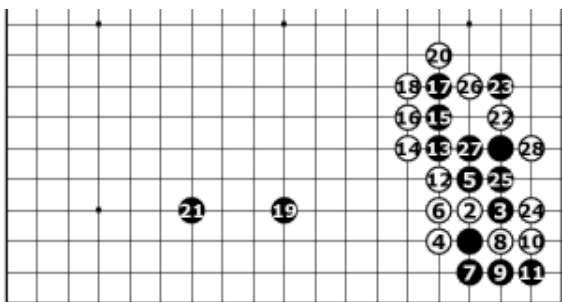
26 Bianco nuovamente scambia prima 24 per 25 e poi gioca nel punto vitale con 26. Nero non ha scampo.



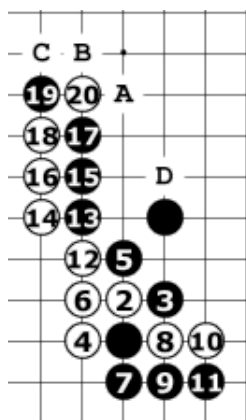
27 27 è un modo per proseguire per Nero.



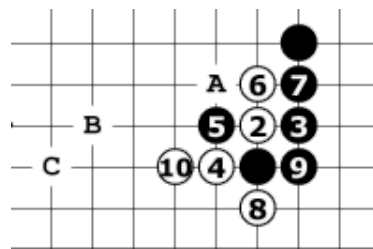
35 Ma ancora una volta Bianco confina Nero in angolo e costruisce una formidabile influenza in sente.



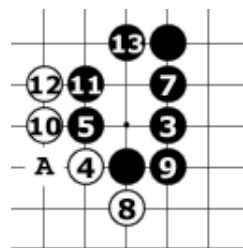
28 Se Nero connette con 27, Bianco 28 cattura Nero e conclude la partita.



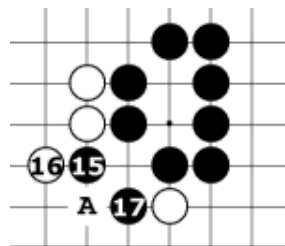
20 Nero può allora pensare di potersi permettere l'hane in 19. Ma dopo il taglio in 20 Nero si accorge di aver commesso un errore. Nero può rimediare spingendo lungo A, ma così facendo perderà la sua pietra di taglio 19. Se Nero resiste con C, ancora una volta Bianco D è il punto vitale a cui Nero non può resistere.



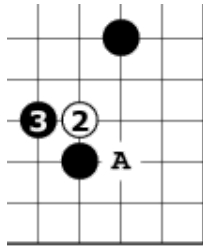
10 Nero 5 è una mossa inferiore. Bianco abilmente sacrifica la coppia di pietre e costruisce un gruppo sul lato con 10. Nero dovrà tornare prima o poi a catturare le pietre bianche attorno ad A e Bianco difenderà il suo gruppo con B oppure C. Da notare che Nero A non cattura la coppia di pietre in maniera definitiva.



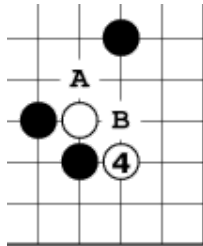
13 Bianco può optare per l'alternativa in figura, sacrificare la coppia di pietre per fare muro verso sinistra. Bianco può ora difendere in A o anche fare tenuki.



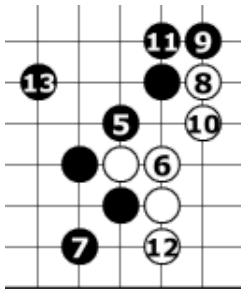
17 Se bianco fa tenuki, Nero potrà poi catturare con 15 e 17. Bianco potrà dare atari con A e/o fare tenuki nuovamente. Il risultato sembra molto buono per Nero, ma è un'illusione: Bianco ha giocato due tenuki e partiva da due pietre di svantaggio, significa quindi che Bianco ha 4 pietre di vantaggio altrove sul goban! Avendo a disposizione 4 mosse consecutive per Nero vi riterreste soddisfatti di ottenere il risultato il figura? La risposta è ovviamente No!



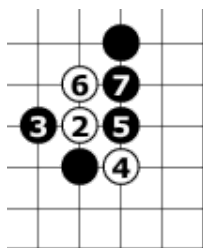
3 Nel caso in cui Nero preferisca non dare spazio a Bianco sul lato sinistro, 3 è la variante migliore. Bianco A è l'unica risposta sensata per Bianco.



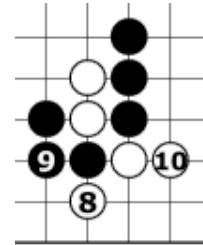
4 Dopo l'hane Bianco in 4, abbiamo già visto come Nero A sia sconsigliata in un ordine di mosse differente. Nero deve giocare B, la migliore.



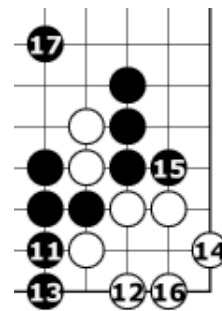
13 Se Nero dà atari con 5, ci si riconduce alla variante in figura già mostrata in precedenza e favorevole per Bianco.



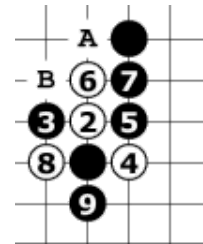
7 Le mosse fino a 7 seguono naturalmente. Bianco deve proseguire la sequenza con cautela.



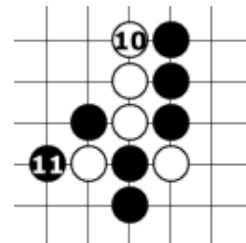
10 Bianco potrebbe scegliere di vivere in angolo col tripode in figura, è la peggiore scelta possibile.



17 Bianco viene ridotto con due soli punti in angolo, mentre Nero costruisce tutto l'esterno.

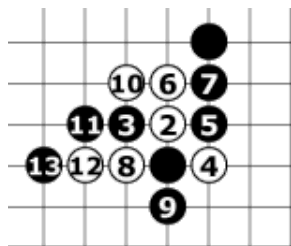


9 Bianco 8 è la prima mossa chiave da ricordare a cui segue Nero 9. Bianco potrebbe ora provare le mosse più ovvie, per esempio A oppure B, ma nessuna funziona.

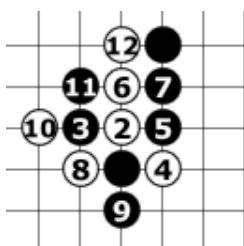


11 Se Bianco gioca in 10, Nero cattura con 11 e Bianco

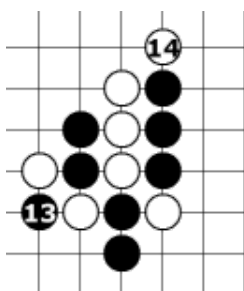
rimane senza continuazioni.



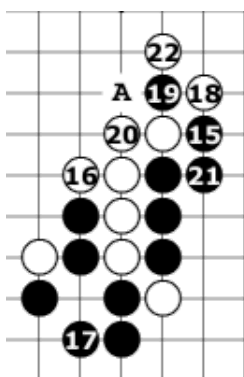
13 Se Bianco spinge dando atari con 10 e magari resistendo con 12, Nero cattura Bianco con 13.



12 Bianco 10 per Nero 11 è il secondo scambio chiave da ricordare. Ora Bianco può estendere in 12.

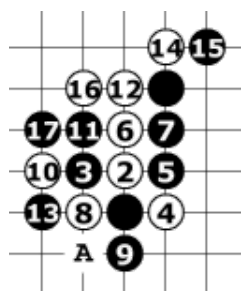


14 Nero è costretto ora a catturare con 13 mentre Bianco prosegue con l'hane in 14.

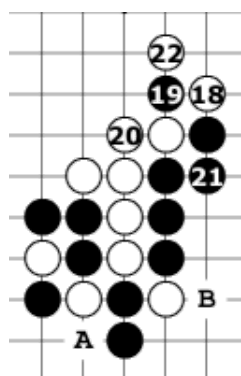


22 La sequenza fino a 22 è uno dei joseki di base di questa linea. Come si vede in figura Nero ha costretto Bianco a svilupparsi sul lato destro, come avevamo annunciato all'inizio.

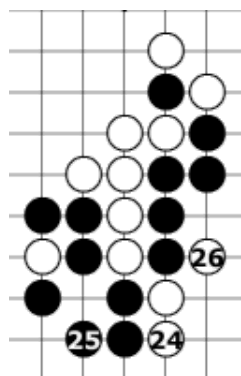
E' qui che si vede come Bianco necessiti della scala favorevole per giocare l'approccio iniziale. In caso contrario questa variante è la punizione corretta per Nero, che scapperà con A.



17 Cosa accade se Nero estende in 17 anzichè catturare con A?

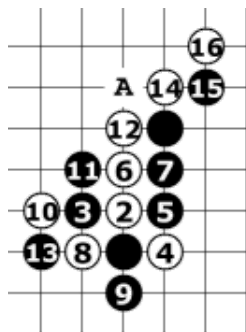


21 Il problema per Nero è che necessita di un'ulteriore mossa in angolo (in B) nel caso in cui non abbia catturato con A.

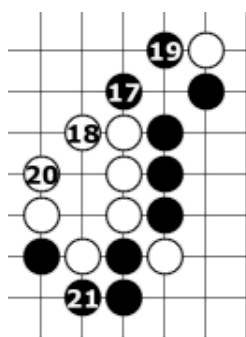


26 In caso contrario, Bianco cattura il gruppo nero con la

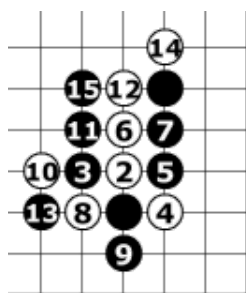
sequenza fino a 26.



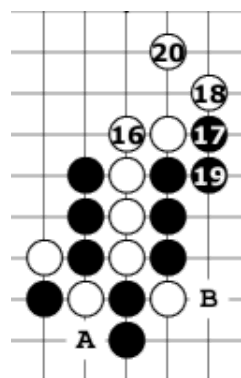
16 Bianco deve stare attento a non giocare il doppio hane subito ed esporsi al doppio atari in A.



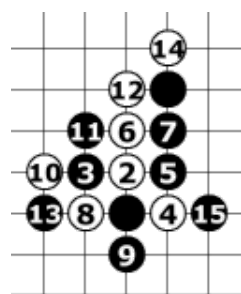
21 Entrambi i giocatori catturano delle pietre, ma il risultato è largamente favorevole a Nero.



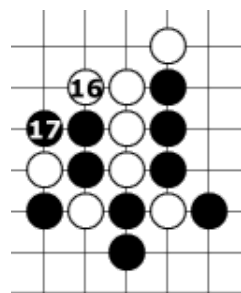
15 Nero deve stare attento a non dare l'atari in 15.



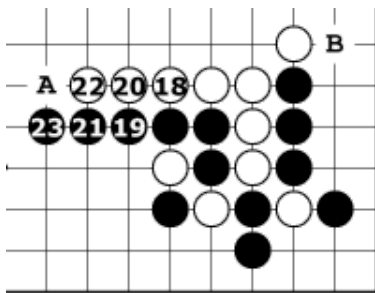
20 Altrimenti dopo che Bianco difende con 20, Nero, non avendo catturato in A, dovrà difendersi ancora in B come visto in precedenza.



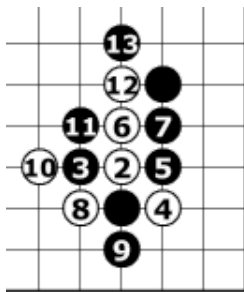
15 Nero 15 è la variante che permette a Bianco di fare un muro esterno verso il lato destro in cambio di territorio sul lato basso.



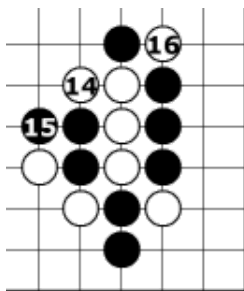
17 Ora che Nero ha già protetto con 15 può estendere in 17 senza problemi.



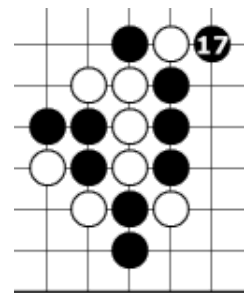
23 Bianco prosegue spingendo Nero fino a 23 dopodichè deciderà come continuare a seconda della situazione esterna, magari spingendo ancora in A, oppure difendendosi da Nero B. Il risultato è equilibrato tanto quanto lo era la variante in cui Bianco costruiva il muro verso il lato sinistro.



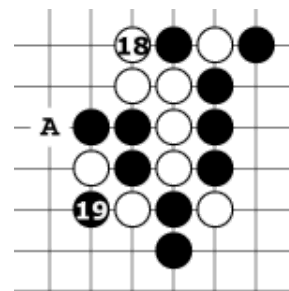
13 Nero 13 è una mossa che complica ulteriormente la situazione, molto usata da alti dan amatori.



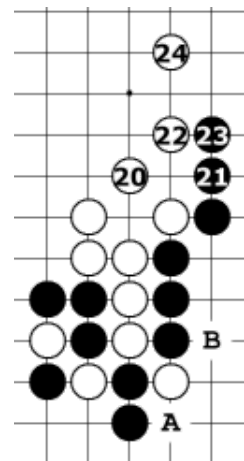
16 Dopo che entrambi i giocatori scappano con 14 e 15, Bianco taglia con 16.



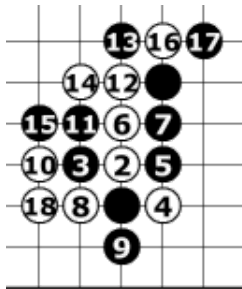
17 Nero non può fare altro che hane con 17 altrimenti Bianco catturerebbe le 3 pietre nere in angolo.



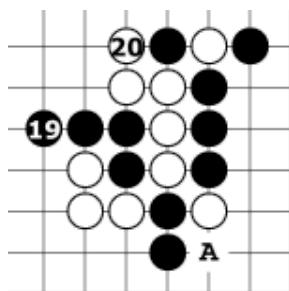
19 Dopodichè Bianco 18 minaccia di catturare Nero in scala con A, che quindi difende con 19.



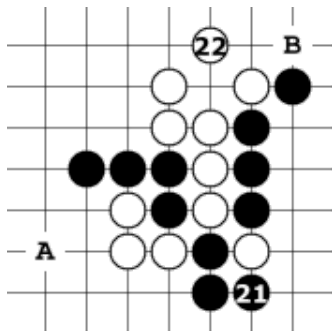
24 La differenza con la variante precedente è che Nero può ora estendere con 21, ma Bianco costruisce una buona forma con 22 e 24. Notare come la combinazione A + B creerà futuri pensieri a Nero.



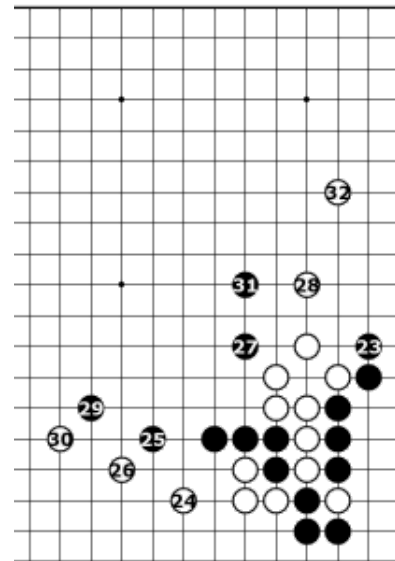
18 Bianco può anche scegliere di connettere con 18 se insoddisfatto della variante precedente.



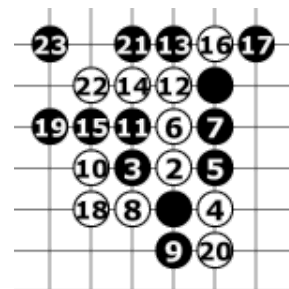
20 Nero si difende dalla cattura in scala con 19, mentre Bianco si difende dalla cattura in geta con 20. Bianco deve fare attenzione a non catturare con A.



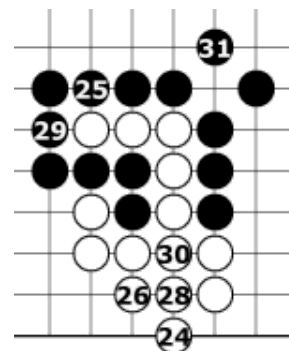
22 Dopo la sequenza fino a 22, Nero può essere tentato di circondare Bianco con A, ma è B sarebbe troppo severa, inoltre le 3 pietre bianche non sarebbe ancora catturate.



32 La sequenza fino a 32 è la prosecuzione migliore per entrambi, ma dipende troppo dalla situazione esterna preesistente.



23 Se Bianco cattura con 20, Nero risponde con la geta in 23.



31 Il risultato finale fino a 31 sarebbe un disastro per Bianco.