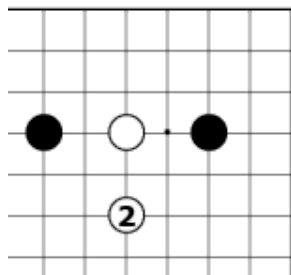
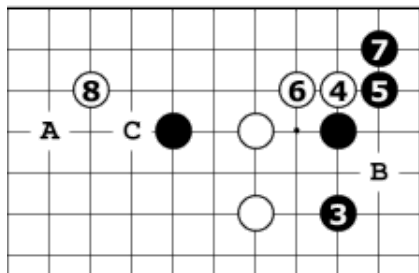


- ① La pinza nera in figura era usata in passato per mettere più pressione a Bianco e limitarne i movimenti. Per questo motivo vi sono molte meno varianti. Anche in questo caso giungeremo alla conclusione che si tratta di una pinza sfavorevole, addirittura peggiore della pinza più larga della lezione precedente.

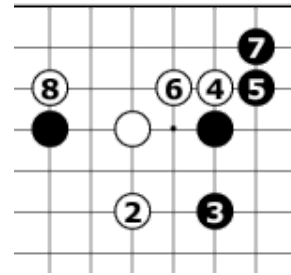
I joseki di questa ramificazione sono molto limitati a causa della mancanza di spazio della pietra bianca. Bianco prosegue con A (inferiore) oppure B (punizione della pinza nera).



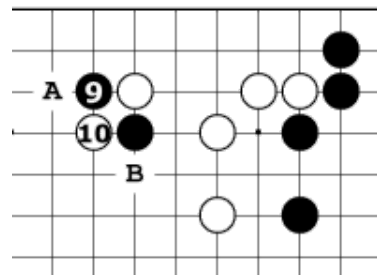
- ② Il salto con Bianco 2 è una mossa non buona, esattamente come accaduto nella lezione precedente.



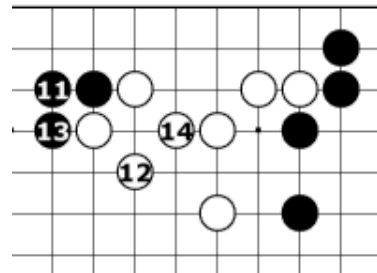
- ⑧ La sequenza fino ad 8 (o con pinze bianche equivalenti attorno ad A) era considerata il joseki di base di questa linea. Grazie alla lezione precedente siamo già in grado di scartare questa variante per due motivi: dopo lo scambio 4 per 5 Nero si prende una fetta di territorio in angolo non essendo costretto a rispondere in B. Dopo Bianco 8 la pinza originaria nera è ancora più vicina al muro bianco di quanto lo fosse la pinza in C nella lezione precedente.



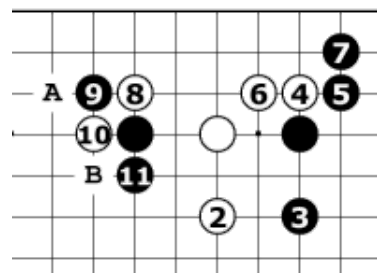
- ⑧ Bianco 7 è la variante del joseki classico nel caso in cui Bianco necessiti una base immediata per le sue pietre e sia poco interessato ad attaccare la pietra nera di pinza.



- ⑩ Dopo il crosscut in 10, la teoria classica prevedeva Nero A, mentre la nuova teoria suggerisce Nero B per un risultato molto meno passivo per Nero.

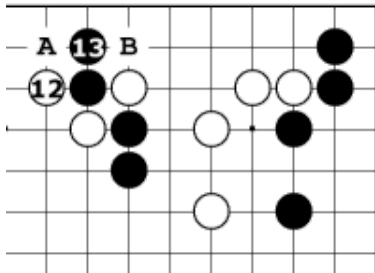


- ⑭ La sequenza fino a 14 è un joseki classico. Tuttavia possiamo intuire come le AI lo giudichino molto positivo per Bianco: l'attacco Nero è fallito, Bianco ha un gruppo inattaccabile e le tre pietre nere sul lato hanno bisogno di supporto.

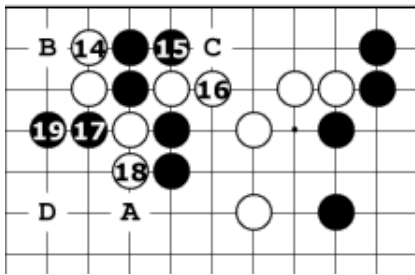


- ⑪ Nero 11 non è presente nella teoria classica, ma

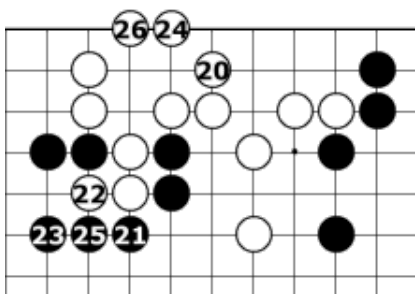
permette a Nero di ottenere un risultato più attivo. Bianco A conduce ad un cattivo risultato, Bianco deve prima spingere in B.



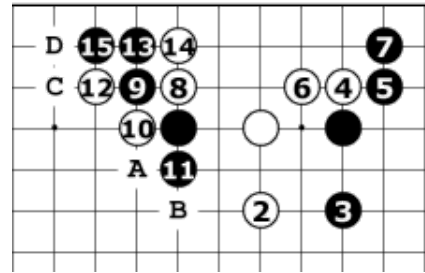
13 Dopo che Nero estende in 13, Bianco vorrebbe chiudere in A, ma non è possibile a causa delle debolezze esterne. Bianco sarà costretto a proteggere in B e ottenere un risultato inferiore.



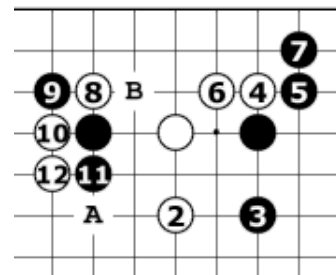
14 Dopo che Nero estende con 19, A e B sono miaz per catturare Bianco in caso di scala favorevole. Anche se la scala fosse sfavorevole e Bianco catturasse con C, Nero proseguirebbe dando atari in A e poi geta in D, sacrificando con buon stile le pietre in alto e ottenendo un risultato superiore.



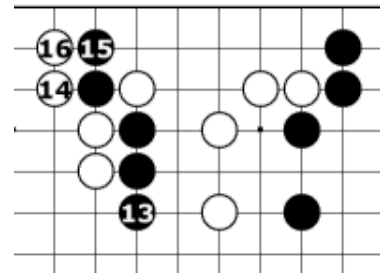
15 In caso di scala sfavorevole, Nero può giocare fino a 26 per poi prendere il sente. Nero ha una posizione nettamente più attiva.



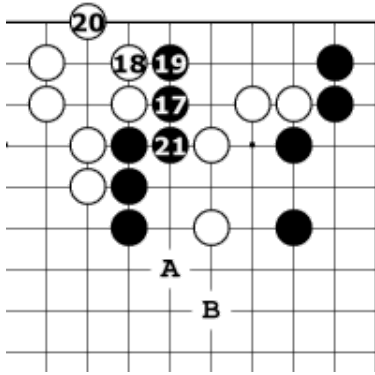
16 Dopo che Nero fugge con 15, Bianco potrà solo spingere nella direzione A a cui seguirà Nero in direzione B, oppure proseguire in direzione C a cui seguirà Nero in direzione D. Il risultato è sfavorevole per Bianco: il gruppo sulla destra non avrebbe uno spazio vitale ben definito; data la probabile presenza di supporto nero nell'angolo sinistro, per Nero non sarebbe così sveniente strisciare in direzione D.



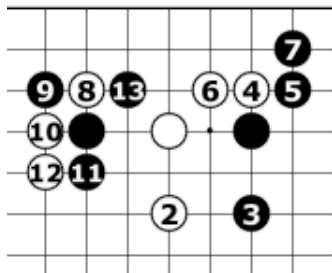
17 Dopo che Bianco spinge in 12, Nero deve stare attento a non proseguire in A.



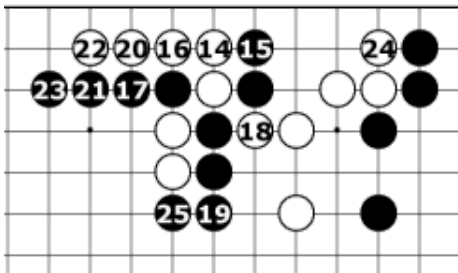
18 Se Nero prosegue in 13, allora Bianco potrebbe permettersi di chiudere con 16.



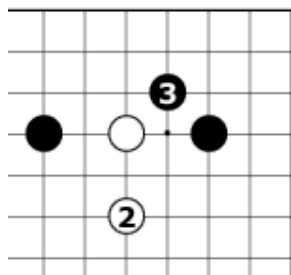
21 Nero sarebbe forzato ad ottenere il risultato in figura. Bianco ha ottenuto una posizione molto forte sul lato alto, mentre Nero ha solo apparentemente catturato le pietre bianche sulla destra: dopo che Bianco prosegue in A o B Nero rimane con un pugno di mosche in mano.



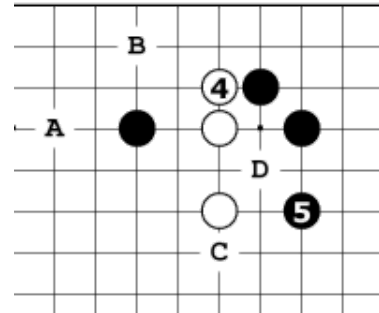
13 Nero 13 è il corretto ordine delle mosse.



25 Dopo la sequenza fino a 25 il risultato è più adeguato alle aspettative di Nero. Bianco non è assolutamente in svantaggio ma almeno Nero ha limitato le perdite e dato un senso logico alle sue pietre.

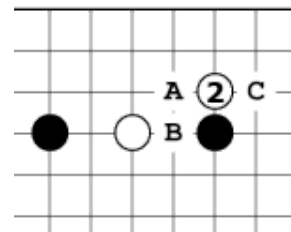


3 Nero 3 è la confutazione del salto bianco, una mossa inconcepibile nella teoria classica.

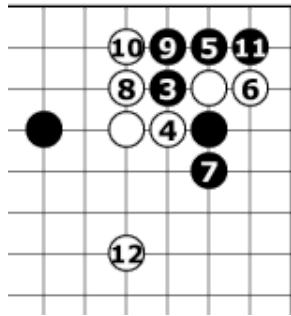


5 Dopo lo scambio 4 per 5 si ottiene la posizione in figura. La sequenza è ora molto favorevole per Nero, Bianco si trova con una forma ambigua e senza punti. Se Bianco pinza in A, Nero B è molto fastidiosa. Il motivo per cui questa Nero 3 non era concepibile nella teoria classica sta nel fatto che si tratta di una mossa che, in un diverso ordine di gioco, andava contro i principi della teoria di allora. Se infatti cambiamo ordine delle mosse e supponiamo che Bianco abbia approcciato l'angolo nero con 4, Nero kick in 3, Bianco estende con l'approccio originario, Nero estende con 5, Bianco fa tenuki e Nero attacca con la pinza originaria, la mossa di Nero sarebbe un kick contro l'approccio bianco, considerato una mossa sconveniente perchè rinforza il gruppo avversario; la stessa mossa è oggi considerata conveniente perchè solidifica il territorio in angolo, più concreto di potenziali sviluppi dell'influenza bianca.

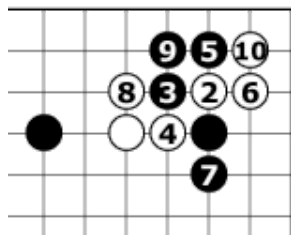
Inoltre, cambiando ordine, la mossa di Bianco 2 sarebbe pessima. Bianco preferirebbe subito giocare in A, magari minacciare in D o, ancora meglio, saltare leggero in C.



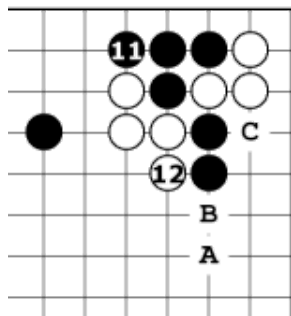
2 Ancora una volta Bianco 2 è l'ordine corretto. I joseki classici prevedevano che Nero proseguisse in A oppure B, entrambe confutate dalle AI, che quindi sono costrette a proseguire con C, che sappiamo già essere molto buona per Bianco dalla lezione precedente.



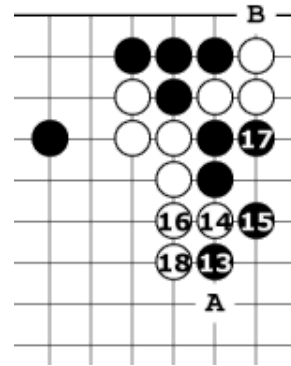
- 12 La sequenza da Nero 3 fino a 12 era il joseki classico di questa linea, ma è evidente ad un occhio contemporaneo che si tratta di un risultato ottimo per Nero. Il territorio d'angolo è concreto, lo sviluppo bianco è insicuro e solo potenziale. Bianco ha mancato una golosa opportunità.



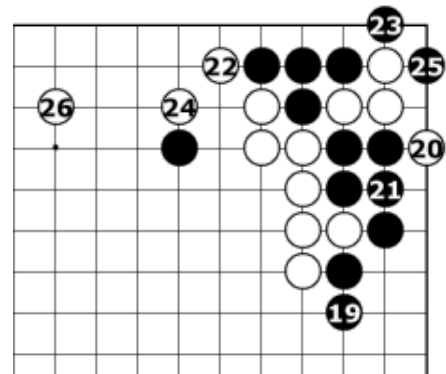
- 13 Bianco 10 è una mossa semplice e intuitiva. Nessun umano era mai riuscito a farla funzionare.



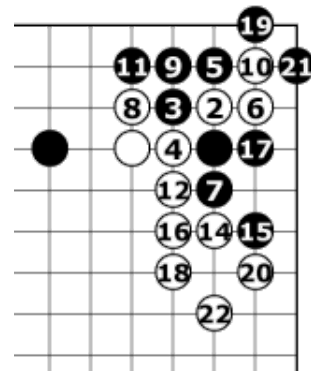
- 14 Nero 11 è forzata. Bianco 12 ci fa capire immediatamente come mai nessun umano era mai riuscito a trovare la variante corretta, accecato dalle antiche concezioni che ci impedivano anche solo di pensare una mossa del genere. Nero A è la variante meno sfavorevole per Nero, B e C conducono verso un disastro.



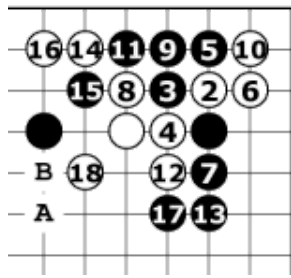
- 19 Nero ha ora due alternative: A oppure B.



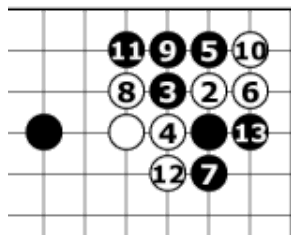
- 20 Se Nero sceglie 19, la sequenza fino a 26 segue naturale. Ma il risultato Bianco è nettamente superiore.



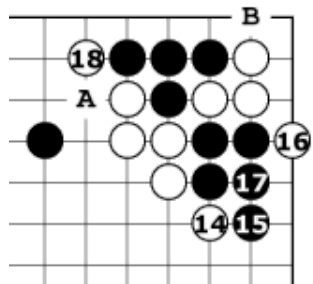
- 21 Se Nero torna a catturare l'angolo con 19, Bianco 20 è sente. Il ponnuki bianco vale molto di più dell'angolo nero. Da osservare inoltre come la pinza originaria nera sia ora posizionata molto male.



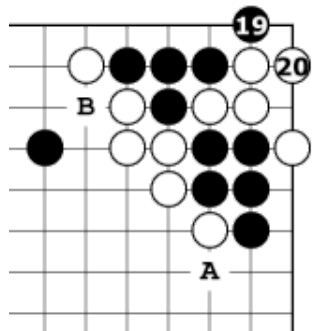
13 Nero 13 mira a sacrificare le pietre nere in alto e costruire un ottimo muro esterno. Ma Bianco 18 rovina i piani di Nero. Non c'è modo per Nero di circondare le pietre bianche: se Nero A, Bianco esce con B.



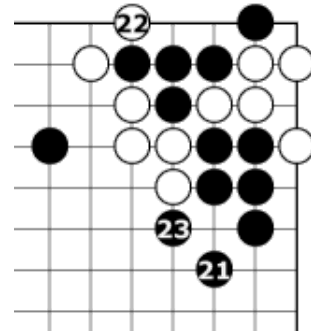
13 Nero 13 sembra la mossa più adeguata che rimuove una libertà al gruppo bianco. Ma il risultato non è buono per Nero.



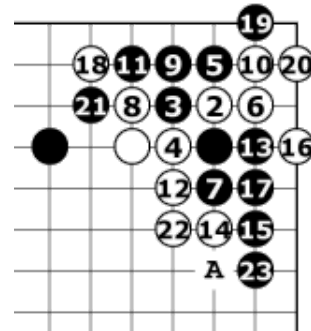
18 Dopo le mosse forzanti di Bianco fino a 18, Nero può scegliere A oppure B, nessuna realmente funzionante.



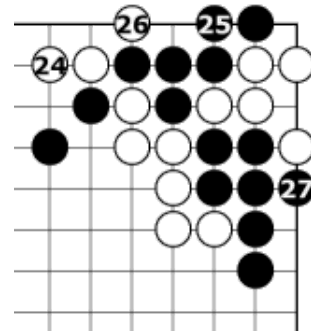
20 Bianco 20 è la mossa chiave da ricordare in angolo. Nero prosegue in A oppure B.



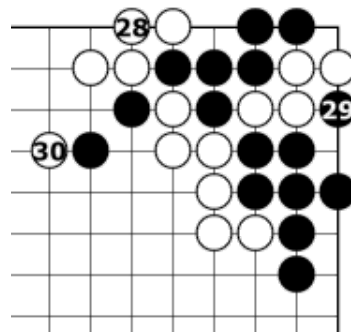
23 Dopo la sequenza fino a 23, Bianco cattura l'angolo in sente, ma l'influenza nera è sicuramente insufficiente.



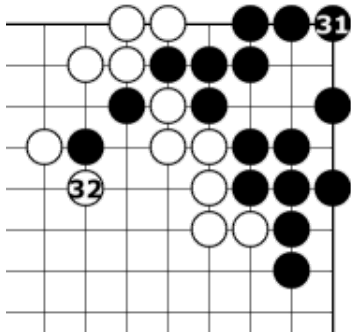
23 Dopo che Nero taglia con 21, Bianco 22 è sente. Nero è costretto a rispondere con 23. Giocare 23 in A sarebbe disastroso perchè Nero avrebbe una libertà di meno del semeai in angolo.



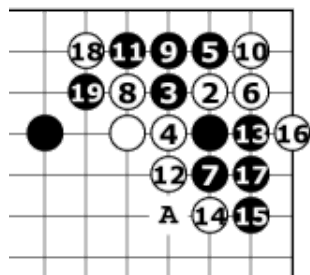
27 Nero può cominciare a giocare il ko con 27, ma è un ko difficile da vincere.



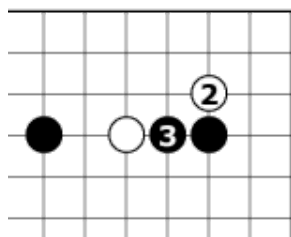
30 Bianco ha delle ottime minacce locali alle quali Nero non può permettersi di rispondere.



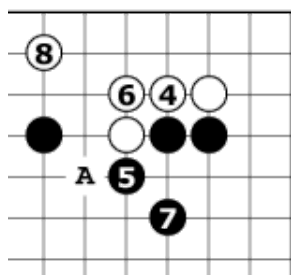
32 Dopo che Nero cattura il ko e bianco difende all'esterno il risultato è imponente per Bianco. Nero è confinato in angolo con una decina di punti, mentre il gruppo Bianco ha ampio respiro. Notare come la mossa cardine per vincere il ko, Nero 23, sia ora una mossa assurda.



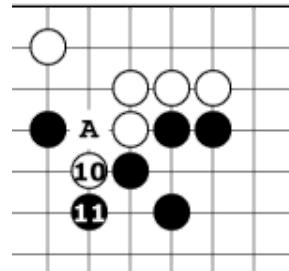
19 Giocare subito Nero 19 è significa solamente invertire l'ordine delle mosse dopo Bianco A e ricondursi ad una variante precedente.



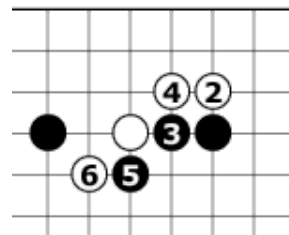
3 Anche la mossa classica di Nero 3 è stata confutata.



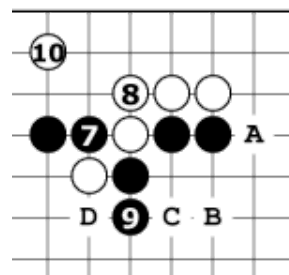
8 La sequenza fino ad 8 era l'altro joseki classico di questa linea nel caso Nero scelga di estendere in 3. Ma è stato abbandonato perchè molto favorevole per Bianco. Assomiglia molto alle invasioni in san-san classiche, ma è rimasto un taglio nella forma nera in A.



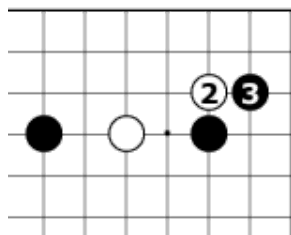
11 Nel caso Bianco tagli con 10, Nero può sempre sacrificare con 11 anzichè tagliare con A. Dipende dalla situazione esterna. Questa flessibilità è un vantaggio per Nero.



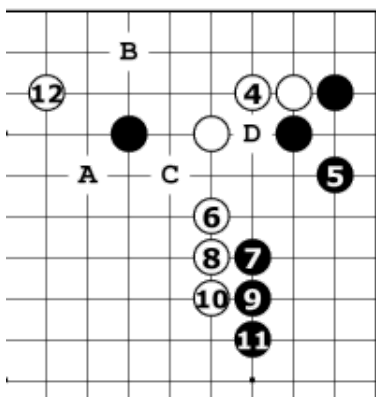
6 Ma Bianco può prima giocare il doppio hane con 6.



10 Se Bianco gioca subito il doppio hane con 6, al termine della sequenza fino a 10 Nero si trova in una posizione inferiore rispetto a prima. Dato che Nero 9 non si trova in C, rimane dell'aji nella forma nera attorno ad A o B, nonchè la pietra bianca al centro ancora potenzialmente attiva. Inoltre Bianco ha forzato Nero a rispondere in 7, cosa che Nero avrebbe eventualmente evitato giocando in D a seconda della situazione esterna.

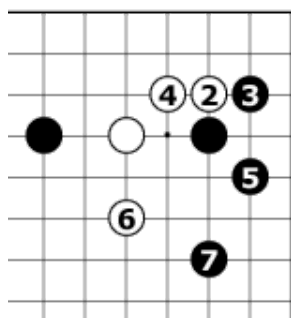


3 Nero 3 non è considerata dai libri di joseki, ma avendo confutato le altre due varianti classiche, non rimane per Nero che difendere con 3.

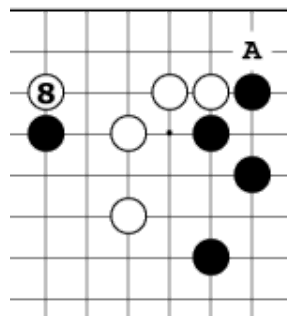


12 La situazione dopo Bianco 12 è la medesima della lezione precedente ma con Nero più vicino al muro bianco, quindi ancora più sfavorevole per Nero. Notare che questa volta a Nero A Bianco potrebbe anche rispondere B connettendosi al suo gruppo. Il peep Nero in C perde di valore e dinamicità a causa della vicinanza della pietra nera di pinza. Inoltre osservare come Bianco possa rispondere con D a Nero C.

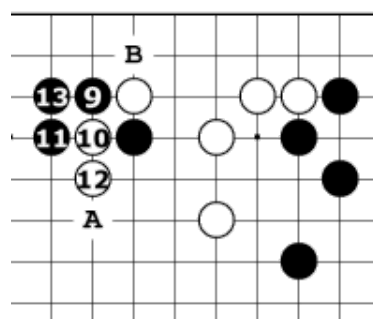
Questo conclude la confutazione della pinza originaria nera, che si accomoda anche lei nei libri di storia.



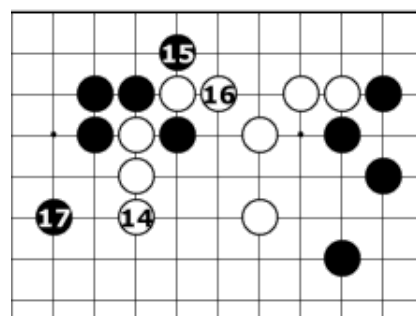
7 Nero 7 è una variante che impedisce a Bianco di costruire un muro verso il centro e quindi di attaccare la pietra nera. Ma Bianco ha una contromisura.



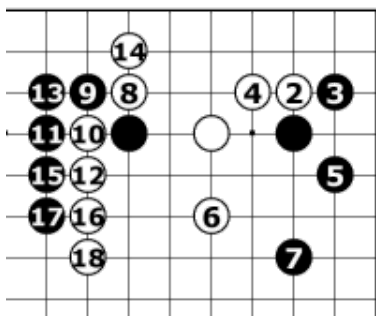
8 Bianco può semplicemente ricondursi alla variante con l'attachment. Questa variante è ora migliore per Bianco a causa dello scambio in angolo da 2 a 5, che mantiene l'angolo diviso a metà: una mossa Nera in A aiuta molto Nero nelle varianti studiate in precedenza. Nero dovrà ora agire diversamente.



13 Dopo che Nero connette con 13, Bianco ha ora due possibilità: A per sviluppare l'esterno, oppure B per vivere subito nel caso l'esterno e il lato sinistro non siano interessanti.



17 La sequenza si conclude con 17. Bianco è vivo in sente ed ottiene una posizione soddisfacente.



18 Nel caso il lato sinistro non sia interessante, Bianco andrà per il territorio con 14. Le successive spinte di Nero per costruire un muro sulla sinistra sono la continuazione più naturale. Nel caso Nero non abbia potenziale sulla sinistra il risultato è ancora una volta buono per Bianco.