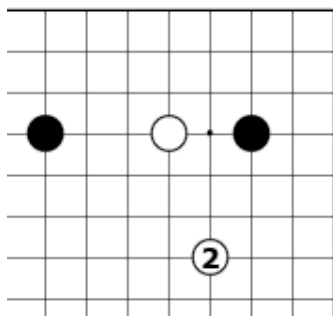


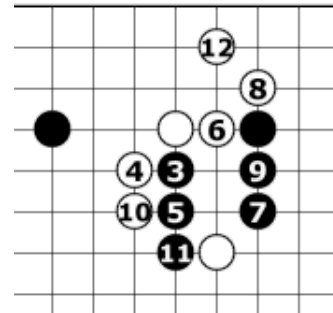
① In ogni lezione su una specifica pinza faremo un breve riepilogo delle principali varianti classiche oggi completamente scomparse, ma comunque utili da ricordare per almeno due motivi: per prima cosa è possibile che alcuni nostri avversari scelgano queste varianti, dobbiamo quindi essere pronti per punirle in modo adeguato; in secondo luogo può capitare che varianti sfavorevoli o obsolete possano tornare utili con un supporto specifico nei dintorni dell'area del joseki.

Per ogni variante classica forniremo le alternative (punizioni) proposte dalle AI che confutano tali varianti. Successivamente andremo ad indagare l'esistenza o meno di varianti considerate oggi equilibrate. Per alcune mosse concluderemo la lezione giungendo alla conclusione che nessuna variante è ritenuta equilibrata, dovremo quindi cancellare la pinza relativa dal nostro bagaglio di gioco.

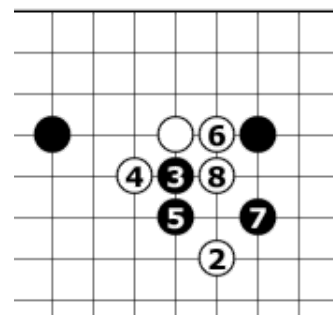
Nella prima decade degli anni duemila la pinza più comune è stata sicuramente quella mostrata in figura. In particolare, nel periodo 2005-2010 sono stati scritti numerosi libri incentrati solamente sulle varianti che scaturiscono da questo joseki.



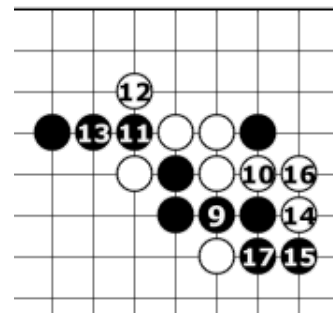
② Bianco 2 è stata per anni la mossa più giocata in questa posizione.



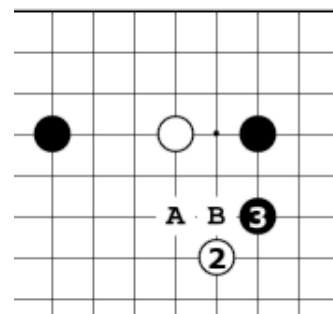
⑬ La sequenza fino a 12 è il joseki classico in questa posizione. Scomparso nel 2016 dopo che AlphaGo ci ha mostrato una punizione.



⑧ Bianco 8 è la corretta punizione.

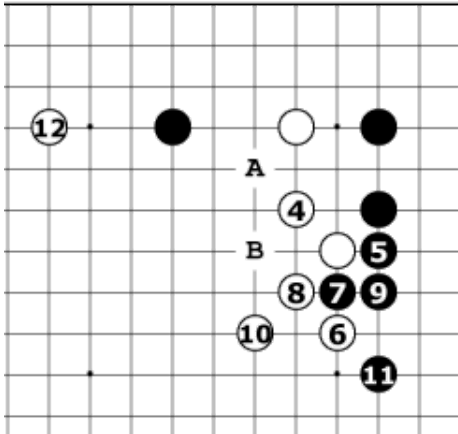


⑰ Bianco ottiene un risultato nettamente superiore.

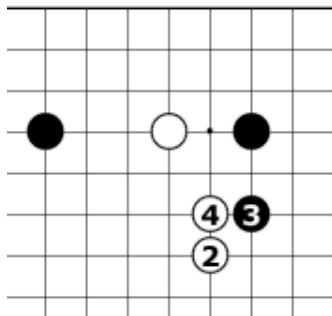


③ Nero 3 è la nuova risposta migliore. Bianco A porta al joseki classico (sfavorevole per Bianco), B porta al

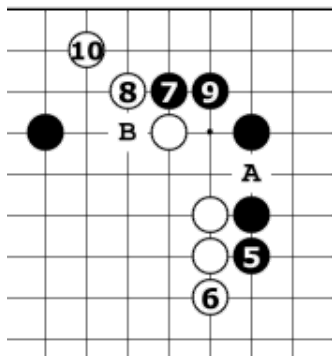
nuovo joseki.



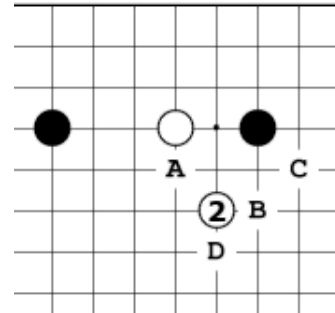
⑫ Il joseki classico non è interessante per Bianco a causa delle debolezze in A e B, inoltre con la sequenza da Bianco 1 a Nero 4, Nero può garantirsi il territorio d'angolo.



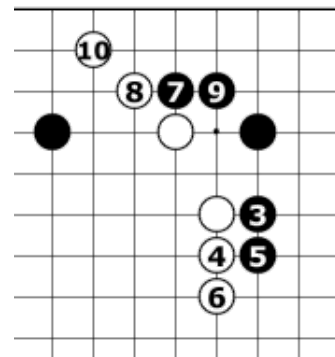
④ Bianco 4 porta al nuovo joseki, più attivo per Bianco di quello classico.



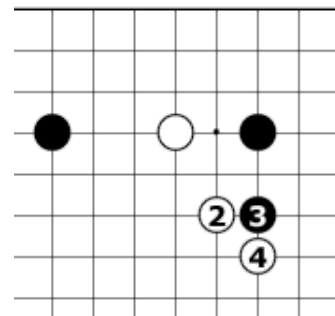
⑩ Bianco 10 è la mossa chiave da ricordarsi. Notare inoltre che Bianco A è sente contro il gruppo Nero, e il taglio di Nero B non è così favorevole al momento, Bianco riesce a cavarsela egregiamente.



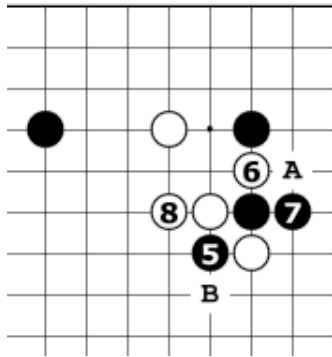
② Bianco 2 era utilizzata nel caso in cui Bianco volesse evitare le varianti in D. Nero gioca B se ha la scala favorevole e, in tal caso, Bianco prosegue in D riconducendosi al joseki precedente. Nero gioca in A se non ha paura di un lungo combattimento, oppure in C per semplificare la situazione.



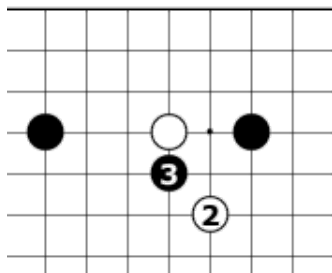
⑩ Dopo Bianco 4 ci si riconduce al joseki precedente.



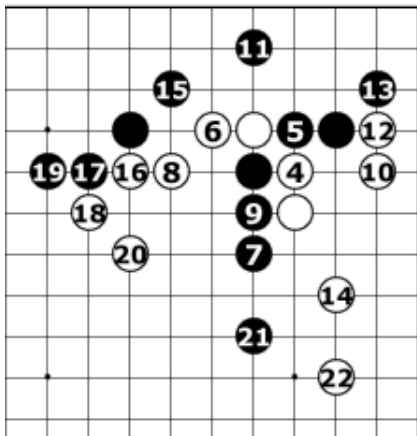
④ Bianco deve avere la scala per poter giocare in 4.



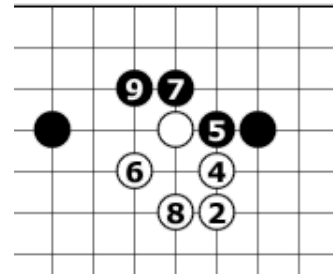
- ⑧ Se Bianco ha la scala, A e B sono miai per lui. Altrimenti è nei guai: Nero gioca in A e Bianco non potrà catturare in B.



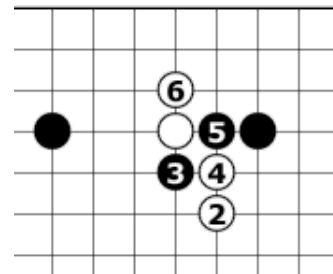
- ③ Nero 3 è la mossa più complicata.



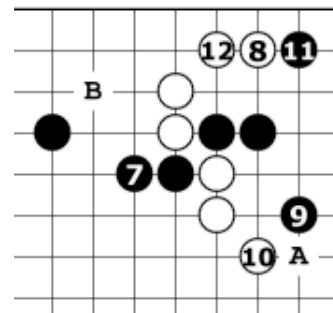
- ②② La sequenza fino a 22 è il joseki di base della sequenza (sequenza che possiede numerose varianti molto complicate), ma è oggi considerata buona per Nero.



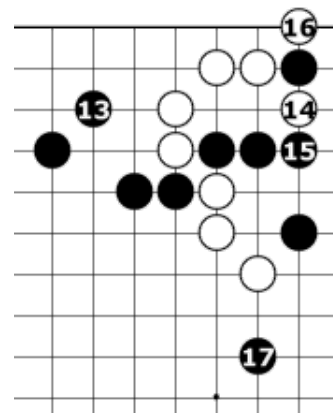
- ⑨ Bianco 6 è un errore grave. Nero ottiene un angolo gigantesco, mentre il ponnuki Bianco non è così efficiente (Bianco 4 è ora inutile).



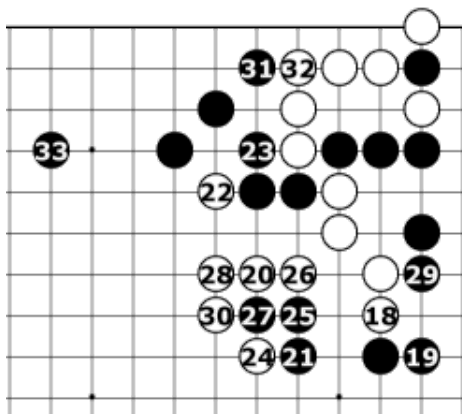
- ⑥ Bianco 6 è la variante moderna.



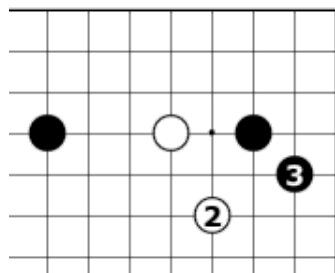
- ①② Nero deve stare attento a non vivere scivolando in A, molto meglio giocare nel punto chiave B per togliere prima lo spazio vitale a Bianco.



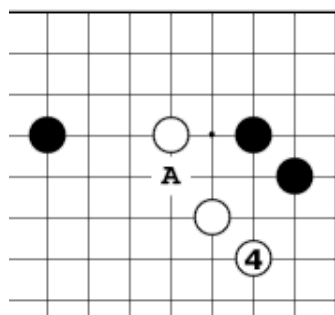
17 Dopo che Bianco vive in angolo con 16, Nero 17 è la mossa chiave.



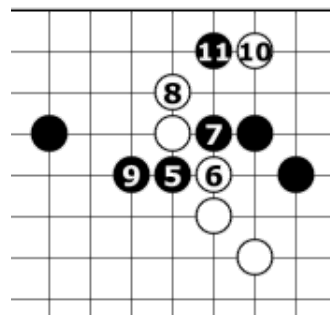
33 Il risultato finale è soddisfacente per entrambi, ma Nero non è assolutamente messo male.



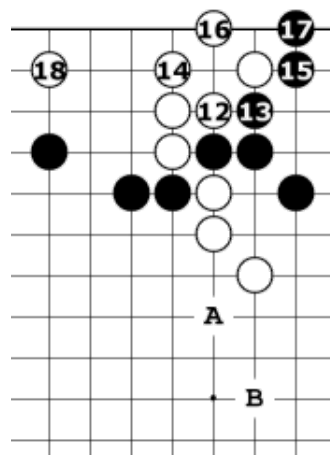
3 Nero 3 mira a semplificare la posizione.



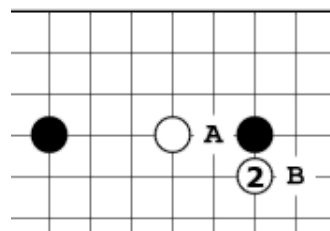
4 Il nuovo joseki si conclude con 4, tuttavia è urgente per Nero proseguire con A appena può.



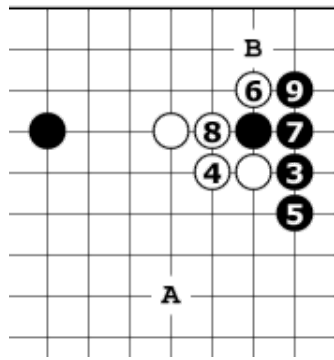
11 Questa volta è Nero 11 il teusji da ricordarsi per vivere in angolo in maniera confortevole.



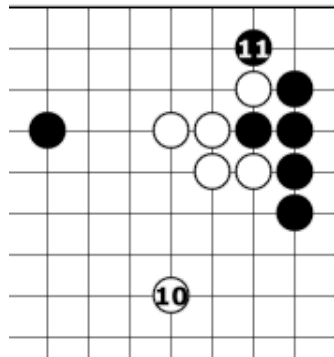
18 Con la sequenza fino a 18 Bianco e Nero sono vivi all'interno. E' arrivato il momento di sistemare i gruppi all'esterno. Nero ha il sente e potrà cominciare le danze con A o B. Nero ha un risultato attivo.



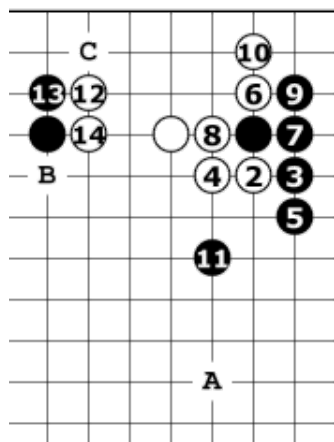
2 Bianco 2 è stata anch'essa molto popolare. Nero A porta dritti al joseki chiamato La Spada di Muramasa, già scomparso prima dell'avvento delle AI a causa delle sue complicazioni. Nero B è la scelta che porta al joseki di base.



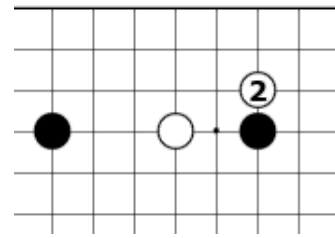
9 Dopo la sequenza fino a 9 Bianco può scegliere fra A o B, in entrambi i casi si ottiene un risultato favorevole per Nero.



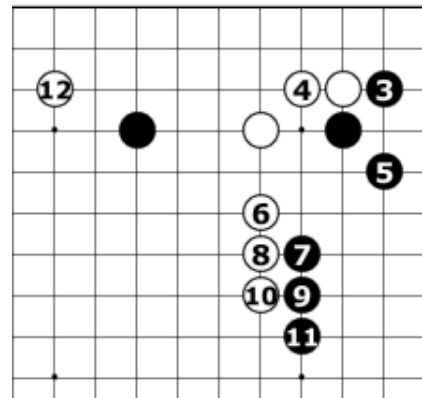
10 La sequenza fino ad 11 è il joseki classico. Oggi considerato molto buono per Nero.



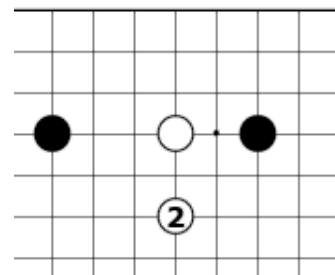
11 Decidere di vivere in angolo è la scelta saggia per Bianco. Ma dopo 14, Nero ha la possibilità di scegliere fra A, B o C per ottenere un risultato per lui favorevole.



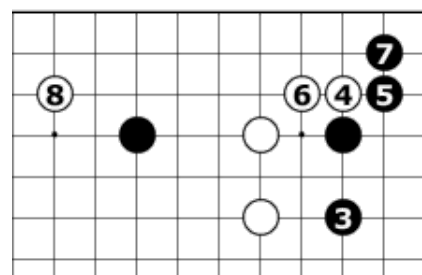
12 Bianco 2 è la punizione conclusiva che confuta la pinza nera. Si può trovare questa mossa nella prima partita di esibizione fra Lee Se Dol e AlphaGo.



13 La sequenza fino a 12 è oggi considerata molto favorevole per Bianco. Bianco divide a metà l'angolo con Nero, e ha una posizione molto attiva: può attaccare la pietra Nera, connettersi sotto in terza linea, estendere la pietra in terza linea verso sinistra, o una combinazione di queste tre.



14 Bianco deve stare attento a non cambiare l'ordine delle mosse e giocare prima in 2. Nero ha ora una punizione.



⑧ Nero può ora occupare l'angolo con 7, una differenza che può sembrare piccola, ma in realtà è gigante in favore di Nero.