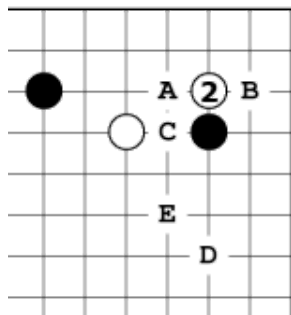
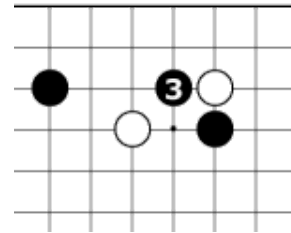


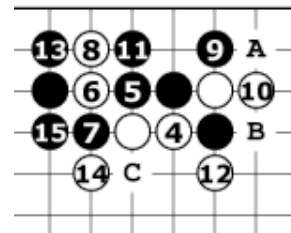
① La pinza bassa corta è stata la pinza più comune nello stile classico giapponese. Era tornata molto di moda nel periodo 2010-2015 soprattutto grazie alle nuove varianti coreane. Ancora una volta le AI hanno confutato una per una tutte le varianti, proponendo per ognuna delle punizioni molto favorevoli per Bianco. In questa lezione andremo a riepilogare e confutare le principali varianti che nascono dopo questa pinza, sia quelle storiche che le più recenti. Nella teoria classica Bianco aveva a disposizione cinque risposte: tre conducevano a joseki equilibrati (A, B, D), una considerata già inferiore prima del 2016 (C), ed una giocata solo in speciali tipi di fuseki o situazioni globali (F).



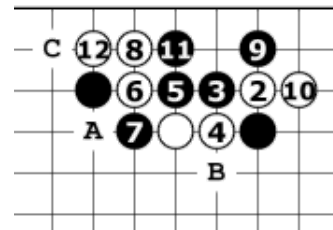
② L'attachment in angolo è stata sicuramente la mossa più popolare per molte decadi. Da essa si sviluppano numerose linee che portano ad altrettanti joseki di base. L'intento di Bianco è quello di mettere in sicurezza il suo gruppo nel più breve tempo possibile. Nella teoria classica, Nero sceglieva A per assicurarsi del territorio nel lato alto, oppure B per assicurarsi l'angolo, o ancora la mossa speciale C per costruire un gruppo sul lato alto che abbia anche dell'influenza verso il centro. Infine è da considerare la moderna risposta in D che cede l'angolo a Bianco per ottenere una posizione sul lato destro ed eventualmente su quello alto. Nero D è stata la mossa scelta la quasi totalità delle volte da Nero dal 2012 al 2017, fintanto che le AI sono diventate disponibili al grande pubblico suggerendo la mossa più attiva in E.



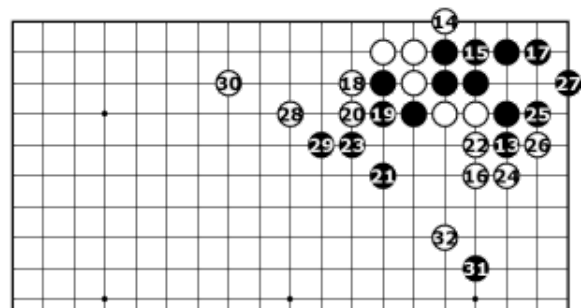
③ Partiamo con considerare l'hane in 3 per Nero, molto usata in passato ma già scomparsa dalla circolazione ben prima dell'avvento delle AI.



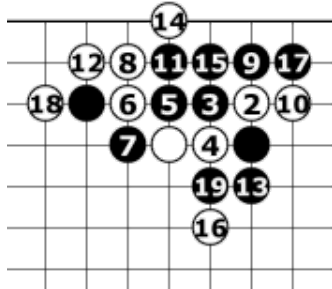
④ La sequenza fino a 15 è il joseki classico di questa sequenza, molto comune nel Go giapponese. Oggi è considerato favorevole per Bianco e per questo è scomparso dalla scena. Nero è sovraconcentrato mentre Bianco è riuscito ad ottenere un buon risultato partendo da un angolo Nero; inoltre Bianco ha preso il sente. Da notare come Nero possa in futuro conquistare l'angolo con lo scambio A per B, ma così facendo cancellerebbe il punto debole di Bianco C.



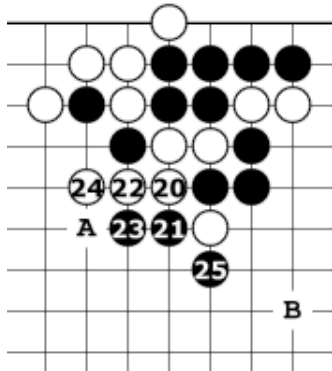
⑤ Bianco 12 è considerata una variante del joseki classico nel caso in cui Bianco abbia la scala. Se Bianco non ha la scala, Nero A pone fine alla partita rendendo mai per Nero B e C. Tale variante è considerata ancora più favorevole per Bianco del joseki precedente.



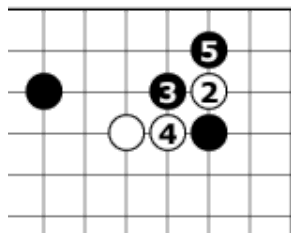
12 Nel caso la scala sia buona per Bianco, la sequenza da 13 a 32 era considerata la variante più comune del joseki di base di questa linea. Completamente passata di moda e considerata oggi molto favorevole per Bianco poichè fra i due gruppi esterni quello Nero è molto più debole.



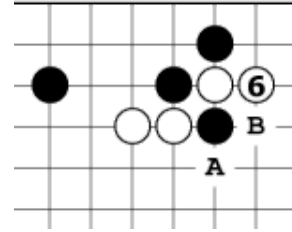
19 Nero 19 è una variante spesso giocata in presenza di potenziali moyo attorno nel gioco classico.



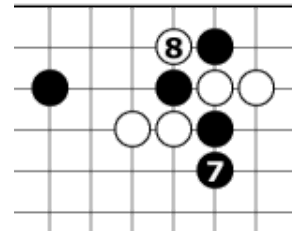
25 La sequenza fino a 25 è un joseki giocato relativamente spesso in passato. Ora considerato estremamente favorevole per Bianco: Bianco partiva da una situazione di svantaggio numerico e ha conquistato un ponnuki in sente, mentre Nero ha si trattenuto il suo angolo ma ha perso l'importante pietra di pinza e lascia dell'aji attorno a B.. Spesso Bianco prosegue subito in A, un punto di contatto fra le due forme.



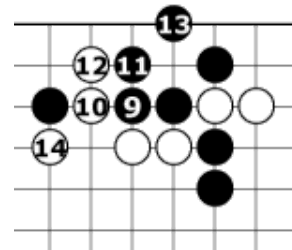
5 Nero 5 è un'altra variante di base considerata joseki nella teoria classica, ma oggi scartata come esageratamente favorevole per Bianco.



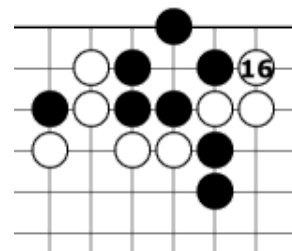
6 Nero può rispondere A (più efficiente ma lascia più aji) oppure B (molto lenta ma lascia meno aji).



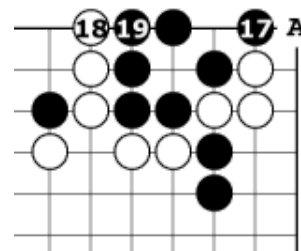
8 Bianco 8 è la mossa chiave.



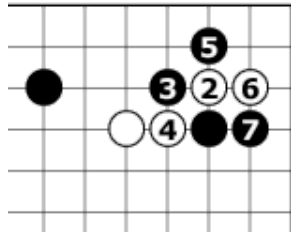
14 Dopo 14, Bianco ottiene una posizione superiore danneggiando severamente la pietra di pinza nera. Inoltre, è ancora presente dell'aji in angolo.



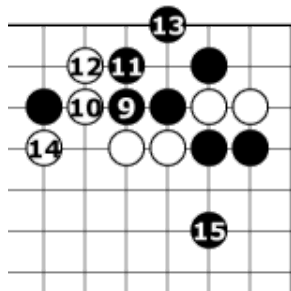
16 Più avanti Bianco 16 è una mossa molto fastidiosa per Nero.



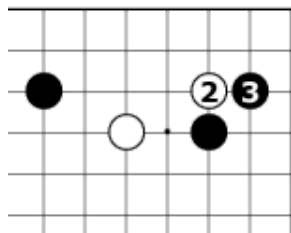
19 Dopo la sequenza fino a 19, Bianco A fa partire un ko a due step dove Nero ha tutto da perdere e Bianco tutto da guadagnare. Nero avrebbe potuto evitare quest'aji ma a caro prezzo.



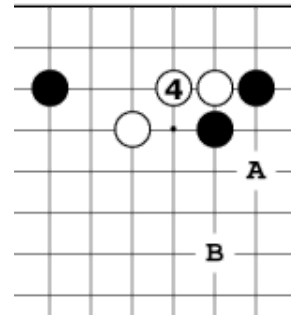
7 Nero 7 è la variante più passiva del joseki.



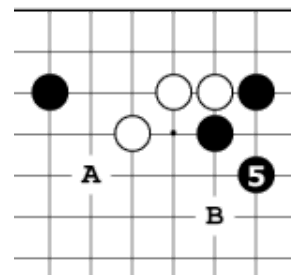
15 Grazie a Nero 7, non c'è più aji nell'angolo, tuttavia Nero ha dovuto giocare una mossa in più in 15 per non farsi chiudere. In questo modo Bianco ha il sente. Sia questa variante che la precedente sono ottime per Bianco.



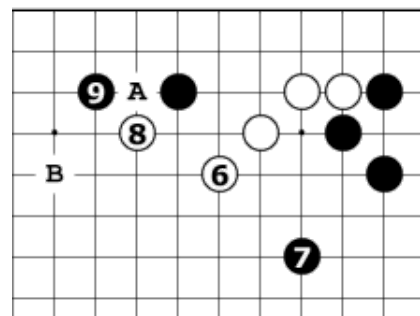
3 Nero 3 è una mossa semplice e classica che conduce a dei risultati molto chiari e puliti. E' una mossa di per se buona ma che comunque lascia Bianco con una posizione favorevole, non per sua colpa bensì per colpa della pinza iniziale nera. In altre parole, dopo la pinza sfavorevole nera, Nero 3 è una delle migliori risposte per Nero.



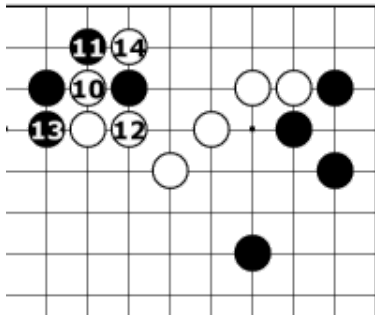
4 Dopo che Bianco difende con 4, il joseki classico prosegue con la bocca di tigre in A, le varianti che andavano di moda fino al 2015 proponevano la più dinamica B. Entrambe sono state confutate con delle semplici contro mosse da parte di Bianco. Partiamo dalla prima.



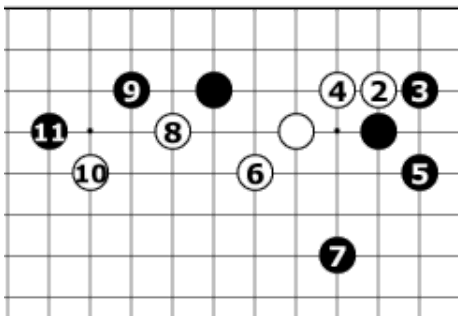
5 Dopo che Nero difende con 5, Bianco A prosegue con un joseki classico, mentre B è una piccola finezza trovata dalle AI. Mosse che colpiscono nel punto vitale tipo B sono molto comuni per le AI.



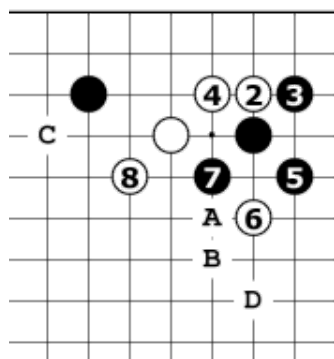
9 Dopo la sequenza fino a 9, il joseki classico prevedeva Bianco proseguisse in A, ma in alternativa le AI suggeriscono la più dinamica B.



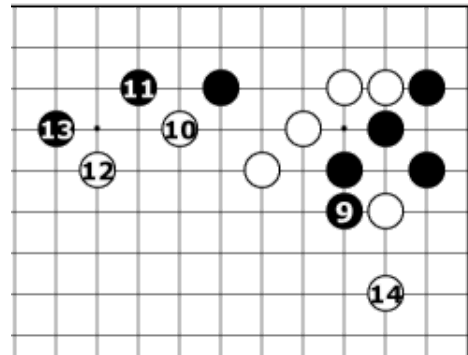
14 La sequenza fino a 14 era considerata il joseki di base di questa linea. Bianco ha ottenuto un buon risultato ma è rimasto in gote. Può essere ancora più severo e dinamico.



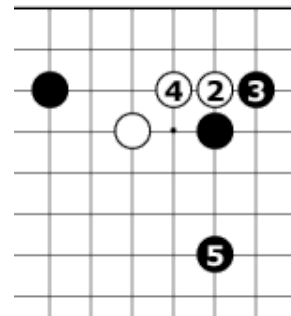
11 Bianco 10 è una tipica mossa suggerita dalle AI. Bianco scivola in leggerezza dando una forma al suo gruppo. Le debolezze della forma nera in cima sono ancora non protette, mentre Bianco prende il sente per giocare probabilmente nell'angolo in alto a sinistra (nel caso in alto a sinistra ci sia una mossa in 4-4 nera, l'invasione in san-san bianca è una mossa chiamata.



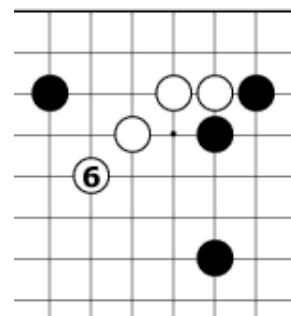
8 Bianco 6 è una piccola finezza. Essa induce Nero 7 a cui Bianco risponde con 8 come nella variante precedente. Grazie allo scambio 6 per 7, Nero ora deve difendere in A (anziché in B), Bianco proseguirà in cima partendo da C e seguendo la variante già mostrata. Il vantaggio che ora la pietra 6 crea dell'aji attorno al gruppo nero, per esempio Bianco potrà in futuro attaccare con D.



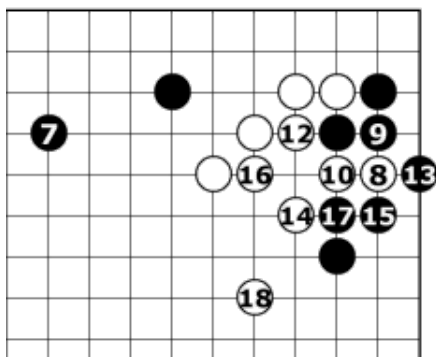
14 La sequenza fino a 14 è un esempio di come usare l'aji della pietra giocata da Bianco. Nella variante precedente, senza lo scambio iniziale, Nero aveva una posizione molto più solida sulla destra. Ancora una volta abbiamo trovato solamente sequenze dove Bianco è in una posizione favorevole. Proseguiamo la confutazione delle altre varianti.



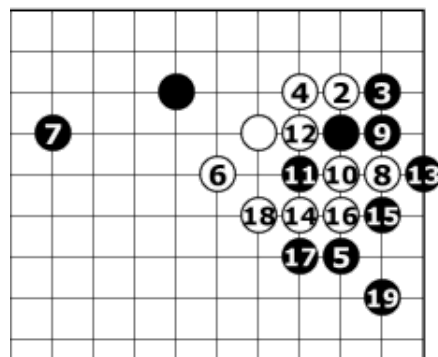
5 Nero 5 è stata una mossa super inflazionata nel periodo 2010-2015, dove si sono sviluppate numerose varianti, oltre quelle classiche. Ripercorriamo le principali introducendo le confutazioni moderne e il giudizio su questi joseki.



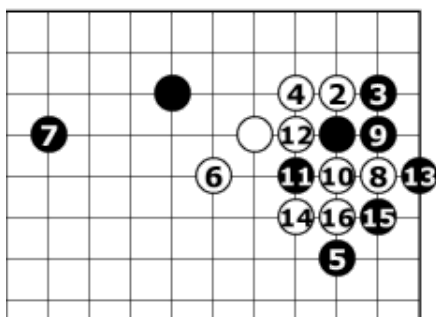
6 Bianco 6 è una mossa antica, considerata sfavorevole, ma rivalutata dalle AI.



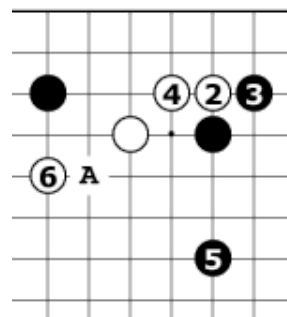
18 La sequenza fino a 18 era considerata in origine joseki, ma successivamente scartata per via del cattivo posizionamento della pietra 6. Ma le AI ci hanno suggerito una mossa banale ma non ovvia agli occhi umani.



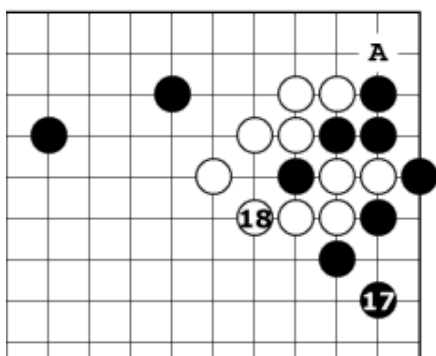
19 Nero 17 è un errore tragico. Dopo che Nero difende con 19 Bianco guadagna il sente. E' identica alla variante precedente con la sola differenza che Nero sceglie di prendere il sente per giocare in 17. Un'assurdità.



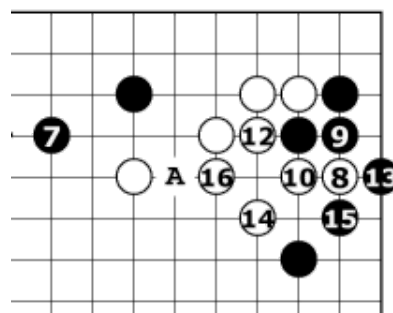
16 Bianco 16 è la mossa chiave affinché il risultato sia favorevole per Bianco. E' una mossa controintuitiva agli occhi di un giocatore umano.



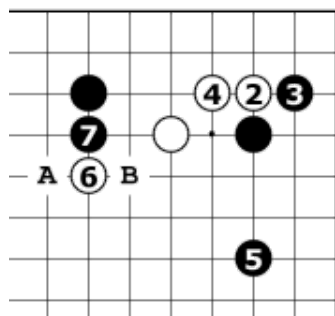
6 Viste le problematiche di Bianco A nella teoria classica, si era così proposta la mossa migliore in 6. Vediamo prima le varianti classiche.



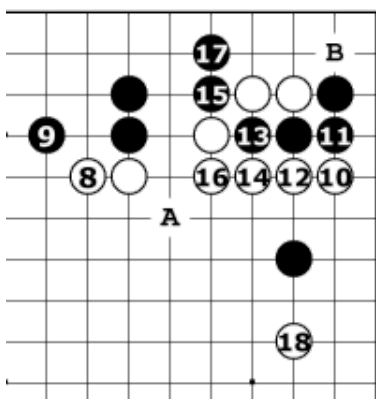
18 La sequenza fino a 18 è la scelta ottimale per entrambi. Tuttavia, è giudicata come favorevole per Bianco: il suo gruppo è ora inattaccabile mentre i gruppi neri sono fragili e con potenziale limitato. Bianco avrebbe dovuto avere un gruppo debole e sotto attacco, ma potrà ora muoversi liberamente attorno a quest'area. Da notare come dopo Bianco A, il gruppo nero perda la possibilità di vivere con facilità.



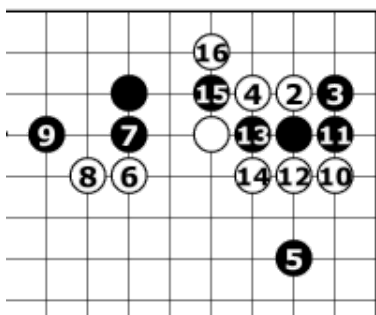
16 La sequenza fino a 16 era considerata joseki per via del miglior posizionamento della pietra 6 (rispetto ad A nella variante precedente). La variante è oggi considerata favorevole per Bianco per lo stesso motivo per cui le precedenti lo erano. Tuttavia, questa sequenza era sparita dalla circolazione ben prima dell'avvento delle AI a causa di differenti risposte da parte di Nero.



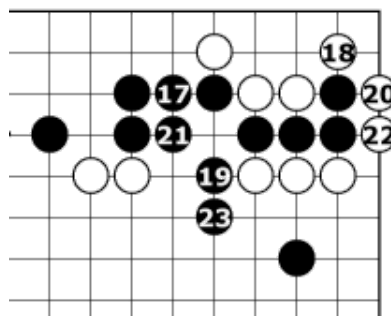
7 Nero 7 fù la contromossa proposta già a partire dagli anni 2000. Bianco A conduce ai joseki classici, B invece è il compromesso proposto dalle AI.



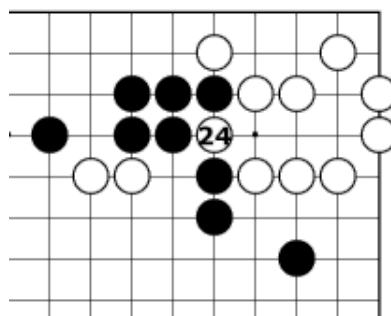
19 La sequenza fino a 18 era considerato il joseki di base di questa linea. Ad un occhio contemporaneo è però troppo favorevole per Nero. Da notare dell'aji residuo nella forma bianca in A e nella forma nera in B.



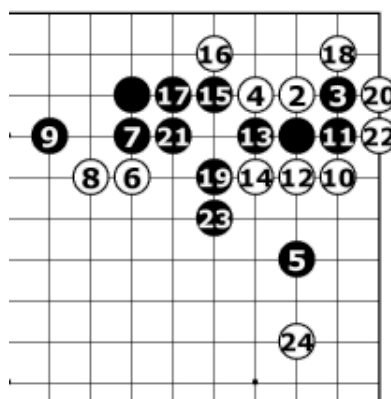
16 Già prima dell'avvento delle AI i professionisti avevano allora proposto questa seconda variante che parte da Bianco 16.



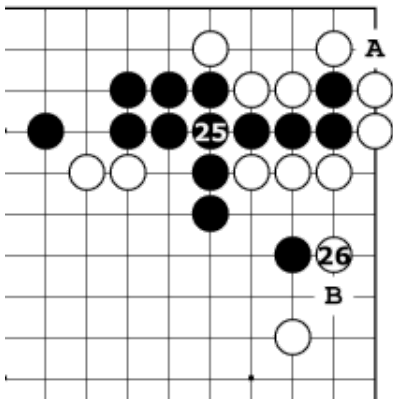
23 La sequenza fino a 24 era quindi la nuova proposta, considerata più equilibrata. In effetti le AI la giudicano come più equilibrata della precedente, ma ancora favorevole per Nero: Nero 23 è praticamente sente contro il gruppo Bianco.



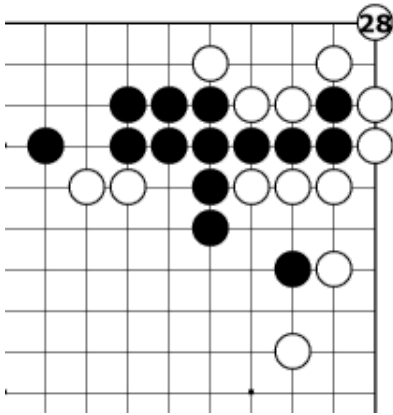
24 Se Bianco cattura con 24 Nero è libero di giccare altrove: il gruppo Bianco ha una decina di punti in angolo ed è completamente chiuso, inoltre la coppia di pietre esterna è priva di senso; mentre Nero ha il sente e il suo potenziale vale sicuramente di più di 10 punti.



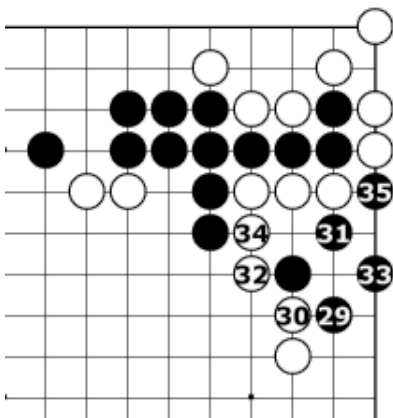
24 Bianco potrebbe allora proseguire con 24, una mossa furba ma che presenta delle problematiche.



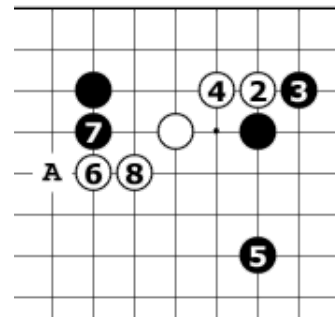
26 Dopo che Nero connette con 25, Bianco è costretto a cercare la connessione con 26, ma c'è dell'aji pessima nell'angolo bianco, a partire dalla combinazione di Nero A + Nero B in sequenza.



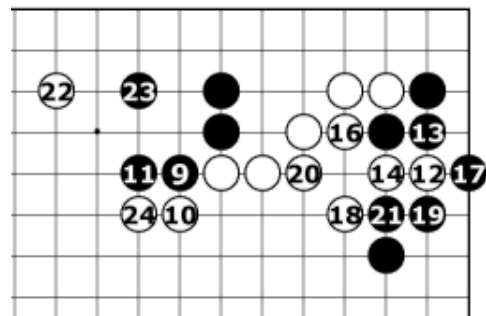
28 lo scambio 27 per 28 è cruciale per attivare l'aji nell'angolo.



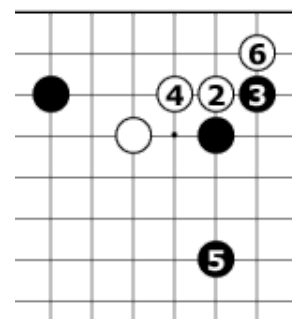
35 Successivamente, con la sequenza fino a 35, Nero minaccia con un ko la vita dell'intero gruppo bianco in angolo.



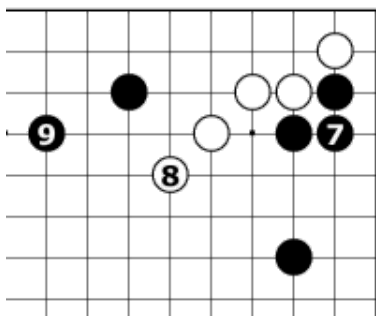
8 Al posto di Bianco A, le AI propongono allora la nuova mossa di Bianco 8.



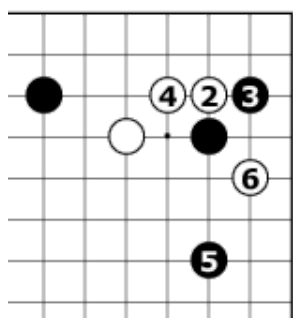
24 Gli scambi 8 per 9 e 10 per 11 erano considerati pessimi nella teoria classica. Ma dopo la sequenza fino a 24 è evidente come: il gruppo Bianco si possa considerare un gruppo forte, i gruppi neri sono ristretti e contratti, Bianco potrà trovare il tempo di attivare la pietra in alto e addirittura mettere sotto attacco il gruppo nero. Il risultato è favorevole per Bianco e conclude la confutazione anche di questa linea.



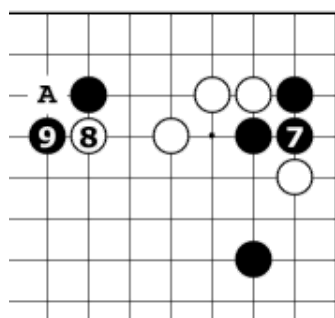
6 Bianco 6 è un errore da principianti.



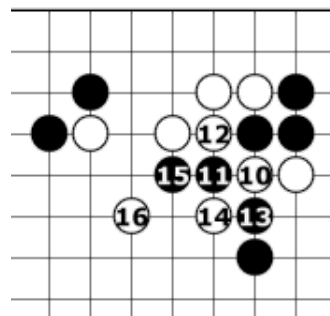
⑨ Dopo che Nero difende con 7, Bianco 8 non è più doppio sente contro i due gruppi neri. Bianco manca di continuazioni adeguate.



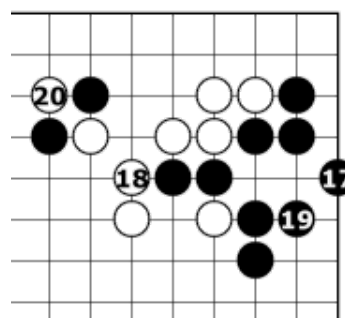
⑥ Visto che, secondo la teoria classica, le precedenti linee portavano tutte a sequenze sfavorevoli per Bianco, una decina di anni fa fu introdotta Bianco 6, che conduceva a dei joseki che hanno rappresentato l'ultima linea di ricerca di questo joseki prima dell'avvento delle AI. Correttamente il punto di convergenza del joseki è stato giudicato dalle AI come più favorevole per Bianco rispetto alle varianti precedenti, addirittura troppo favorevole, tanto da confutare definitivamente la pinza nera originaria. Vediamo la prosecuzione classica.



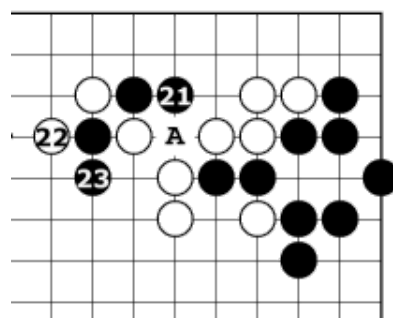
⑨ Bianco 8 per Nero 9 è lo scambio chiave da ricordarsi per attivare la pietra di Bianco 6. Nero potrebbe giocare in A per non far attivare la pietra a Bianco, ma sarebbe molto passivo farsi schiacciare sul lato.



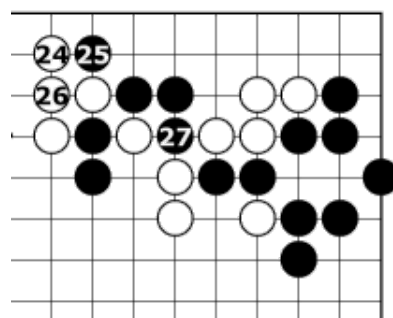
⑩ La getta geniale con Bianco 16 è la seconda mossa chiave del joseki. Nero non ha altro modo di proseguire se non catturare.



⑩ Bianco allora può tagliare con 20.

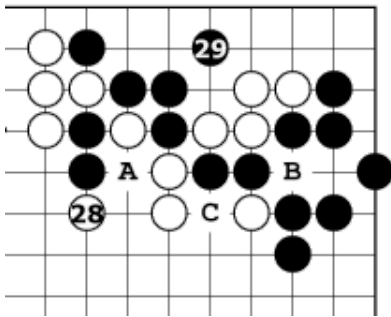


⑩ Bianco 22 è la scelta corretta. Connettere in A e farsi chiudere nel lato alto è troppo passivo.

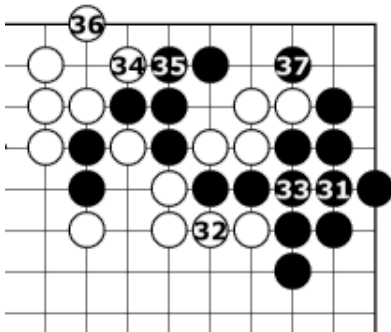


⑩ Il kosumi di Bianco 24 è la forma corretta. Un nobi

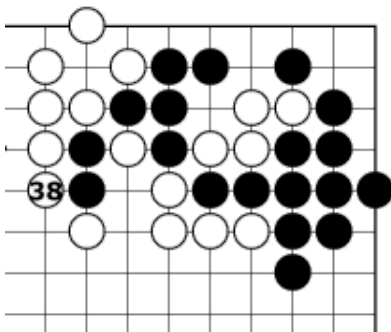
bianco in 25 avrebbe lasciato un futuro taglio in 26.



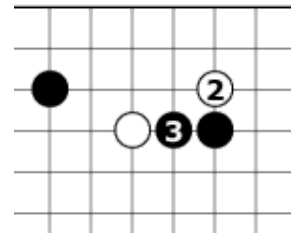
- 29 Bianco 28 è la terza mossa chiave da ricordare. Connettere ingenuamente in A sarebbe sconveniente. Nero torna con 29 a catturare l'angolo. Ora che l'angolo è catturato è un ottimo timing per giocare gli scambi forzati in B e poi C.



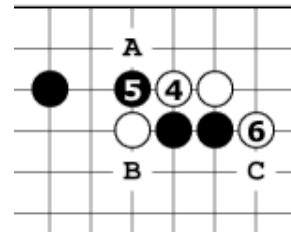
- 37 Anche la cattura con 24 è uno scambio forzato, Nero deve tornare indietro a difendere con 37.



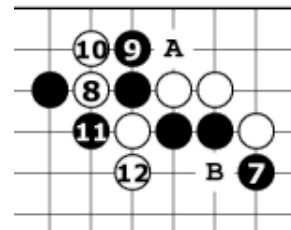
- 38 Bianco torna a difendere con 38 che mette fine al joseki classico, molto giocato una decina di anni fa. In alcune partite si osservato spesso Bianco fare tenuki e non difendere in 38. Il risultato è favorevole per Bianco.



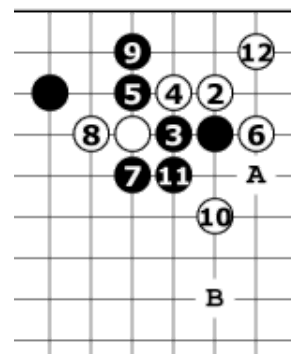
- 3 Nero 3 è una mossa antica molto rara, considerata quasi una trick move. Già considerata sfavorevole nella teoria classica, ancora di più dalle AI. Bianco deve stare attento a rispondere.



- 6 Bianco 6 è la mossa chiave. Dare atari in A è una pessima scelta, ci si ricondurrebbe ad un'invasione in san-san con l'hane in 6 che sappiamo essere sbagliato. Nero B è l'unica mossa, Nero C porta ad una disfatta.

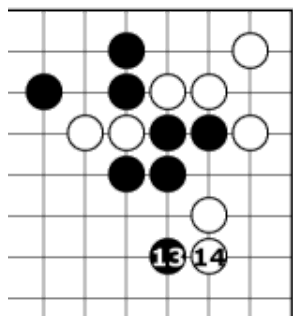


- 12 Se Nero giocasse in 7, dopo la sequenza fino a 12 A e B sarebbero mai per Bianco.

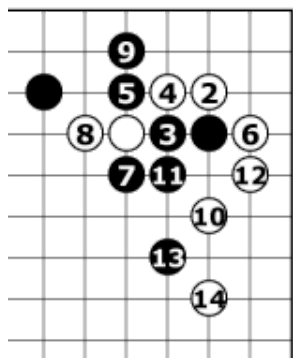


- 12 La sequenza fino a 12 è il joseki classico di questa linea. Da notare come i libri di joseki consigliavano 12, mentre le AI preferiscono che Bianco difenda in A per evitare futuri attacchi neri attorno a B e per rendere

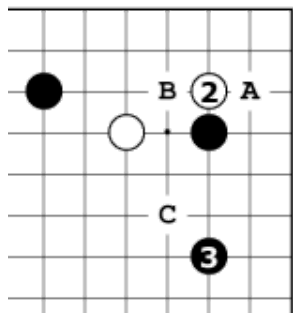
più attiva la coppia di pietre bianche all'esterno. In ogni modo il risultato è ottimo per Bianco.



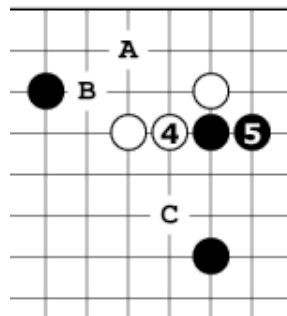
- 14 Il motivo per cui il kosumi di protezione è oggi considerato sconveniente sta nella risposta a Nero 13. Bianco non può fare altro che spingere con 14, stando indietro rispetto a Nero.



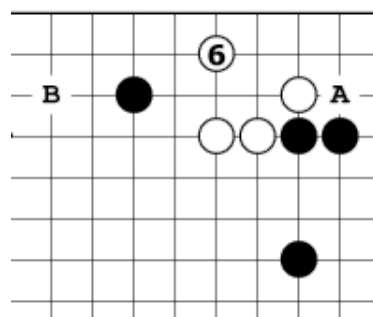
- 14 Se invece Bianco difendesse con 12, dopo Nero 13 Bianco potrebbe saltare con 14 mettendo la testa avanti a Nero.



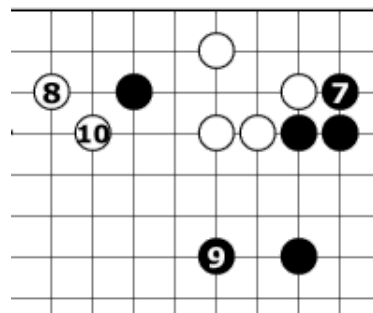
- 3 Visto che lo scambio Nero A per Bianco B veniva considerato condurre ad una posizione sfavorevole (il joseki finale che abbiamo mostrato, frutto della ricerca di decine di anni di studio), si pensò di evitare tale scambio e giocare subito in 3. Nero 3 è stata quasi l'unica mossa giocata in questa posizione negli anni 2016 e 2017, prima che nel 2018 diventassero pubbliche le AI di nuova generazione. Vedremo in seguito che le AI preferiscono il keima in C.



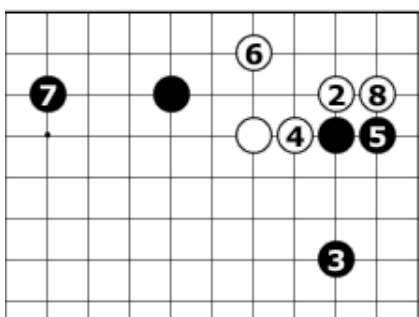
- 5 Dopo lo scambio Bianco 4 per Nero 5, Bianco ha la possibilità di proseguire in A, B oppure C. Vedremo come tutte le varianti classiche sono molto favorevoli per Bianco, per questo le AI propongono alcune novità.



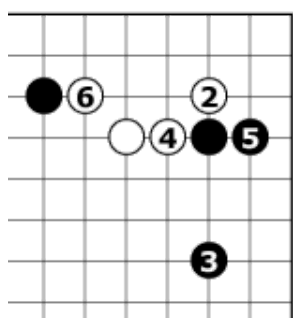
- 6 Bianco 6 è stata in ordine cronologico la prima proposta di prosecuzione della sequenza perchè crea un mai fra Bianco A e B. Ma già prima delle AI è stata scartata per delle varianti più attive.



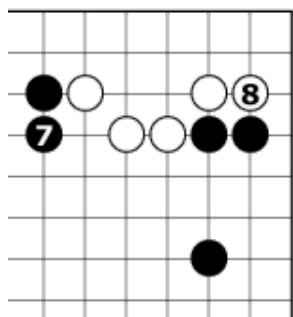
- 10 Il joseki fino a 8 è oggi considerato buono per Nero per via della mossa in angolo di Nero 7. La pietra nera in alto non ha perso del tutto la sua aji.



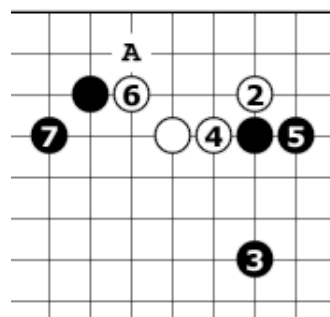
⑧ L'altra variante del joseki fino a 8 è invece favorevole per Bianco: il motivo è sempre la mossa chiave in angolo.



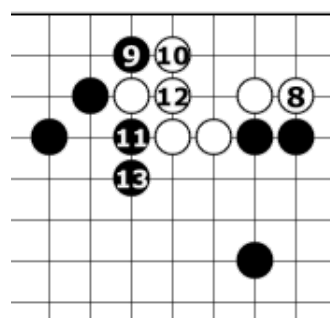
⑥ Fù allora proposta come 6 come mossa forzante per aiutare Bianco a conquistare l'angolo.



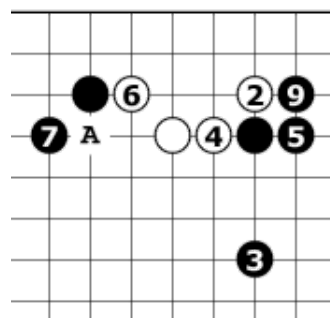
⑧ Dopo Bianco 8, la posizione in angolo è solida, mentre i gruppi neri sembrano incompiuti. Nero ha però preso il sente. La posizione è comunque giudicata oggi molto favorevole per Bianco.



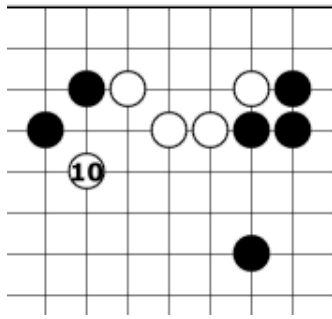
⑦ Così, successivamente, è stata proposta la risposta di Nero 7, con l'intento di ottenere una buona forma dopo lo scambio in A.



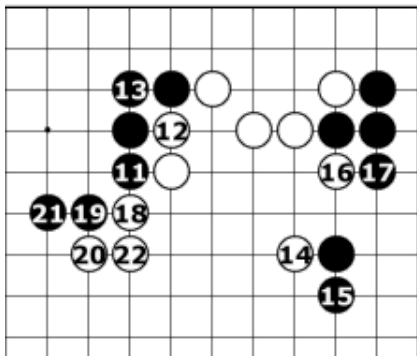
⑬ La sequenza fino a 13 formava il joseki finale. Le mosse 11, 12 e 13 si possono omettere e giocare successivamente per sigillare Bianco in angolo.



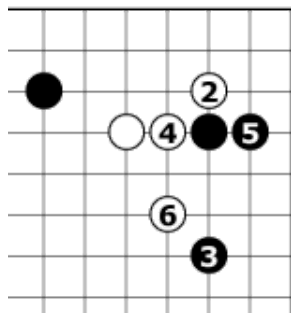
⑨ Il problema di Nero 7 è però che permette a Bianco di fare tenuki nel caso via siano delle mosse grandi altrove. Infatti Nero A impediva margine di manovra al gruppo bianco, che è invece concesso da Nero 7.



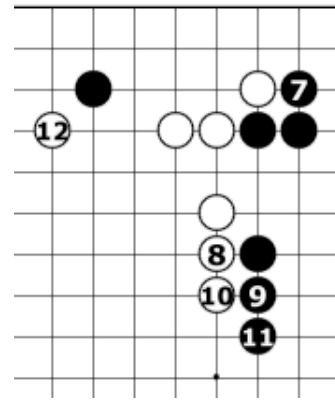
⑩ Bianco 10 è il teusji trovato dalle AI per fare forma dopo il teuni bianco.



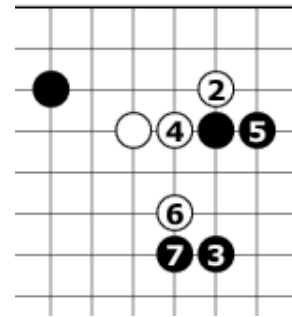
⑫ La sequenza fino a 22 è quella suggerita. Bianco ottiene un gruppo solido. Nero ha delle buone posizioni, ma poco efficaci nel caso Bianco abbia sfruttato il suo tenuki per giocare per primo nell'angolo in alto a sinistra.



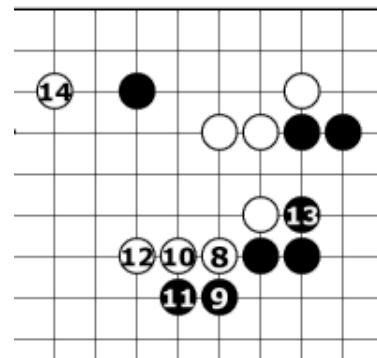
⑥ Nel caso Bianco non voglia farsi chiudere in angolo, 6 è stata l'ultima variante sviluppata prima dell'avvento delle AI.



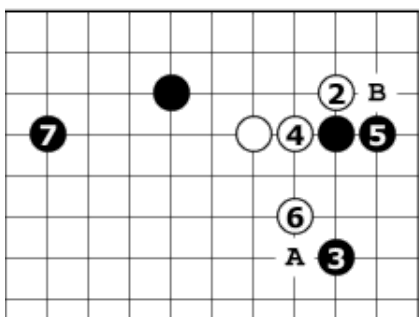
⑬ Nero 11 è un errore. Dopo che Bianco pressa con 8 e 10, può giocare in testa con 12 e ottenere una posizione molto attiva.



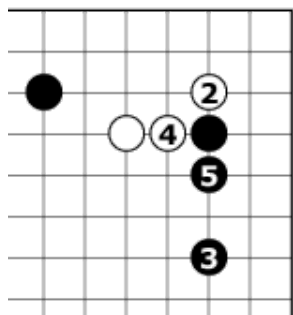
⑦ Nero 7 è la resistenza corretta.



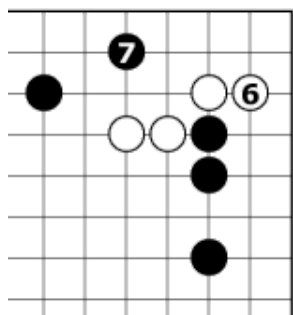
⑭ La sequenza fino a 14 è il joseki finale di questa sequenza, molto giocato fino al 2017, ma oggi scomparso perchè troppo favorevole per Bianco.



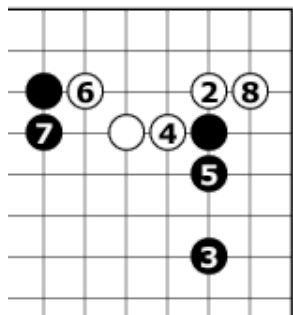
7 è la migliore risposta suggerita dalle AI. Nero non ha bisogno di rispondere localmente in angolo: le due direzioni A e B sono mai per Nero. In ogni caso il risultato sorride più a Bianco che a Nero.



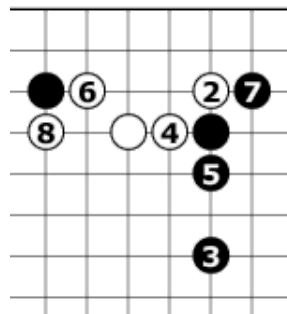
5 Nero 5 è la variante scoperta dalle AI per far tornare in gioco Nero in questo joseki.



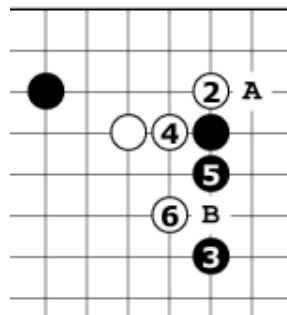
7 Se Bianco prova subito a prendere l'angolo, Nero 7 è l'immediata punizione.



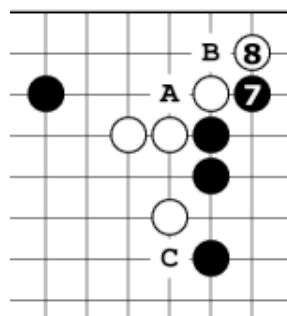
8 Bianco può allora giocare in 6, aspettandosi Nero 7, per poi difendere in 8, un risultato ottimo per Bianco. Ma Nero ha una contro mossa.



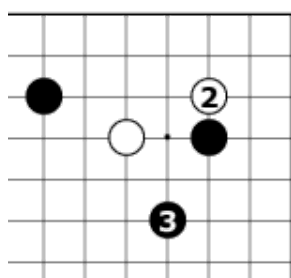
8 Nero 7 è l'ovvia risposta con cui conquistare l'angolo. La pietra nera in alto non è ancora catturata. Il risultato favorisce Nero.



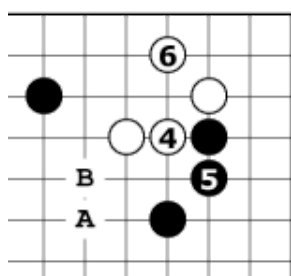
6 Così Bianco 6 è la risposta corretta: rende più difficile per Nero giocare in A a causa del taglio in B.



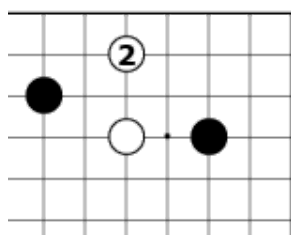
8 Bianco può giocare ora il doppio hane in 8. La sequenza si conclude qui, Nero non ha ancora idea su come proseguire localmente, se in A, B oppure C. Meglio giocare altrove e scegliere successivamente. La posizione è comunque favorevole per Bianco.



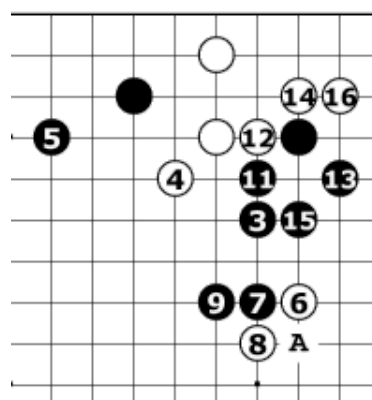
- ③ Per tutti questi motivi le AI hanno proposto la nuova mossa 3. E' simile alla precedente, ma impedisce a Bianco di giocare proprio in 3, punto vitale di numerose sequenze studiate.



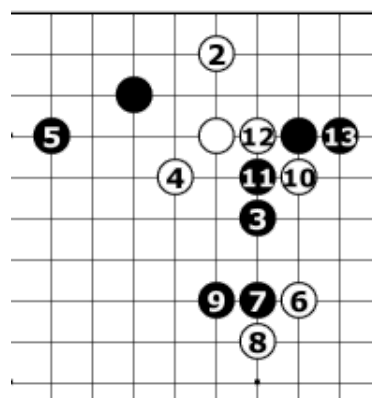
- ⑥ Proprio perchè Nero 3 è nel punto vitale delle sequenze migliori della variante precedente, Bianco non può fare altro che difendere con 6. Il risultato è quanto di meglio Nero possa ambire dopo la pinza sbagliata originaria. Osserviamo come Nero possa successivamente, o anche subito, circondare Bianco con A (eventualmente B con ulteriore supporto esterno).



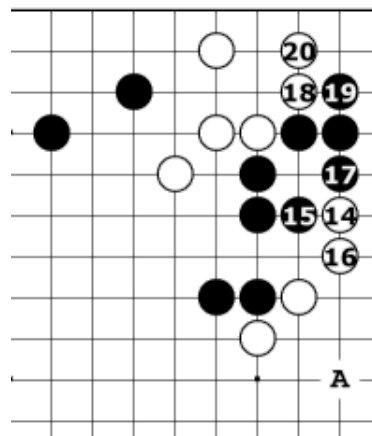
- ② Bianco 2 è una mossa classica usata per impedire per sempre la connessione fra le due pietre nere. E' stata giocata di tanto in tanto in passato, ma già negli anni 2000 era quasi scomparsa.



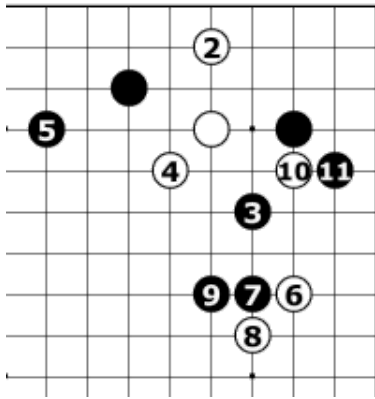
- ①⑥ La sequenza fino a 16 è il joseki principale di questa linea. Nero potrà ora proseguire in A oppure aggiungendo una mossa alle pietre sul lato alto. La variante è considerata però favorevole per Bianco, le AI suggeriscono una mossa più severa per Nero.



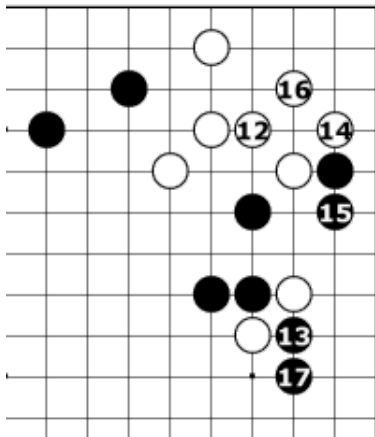
- ①③ Nero 13 è una risposta molto severa.



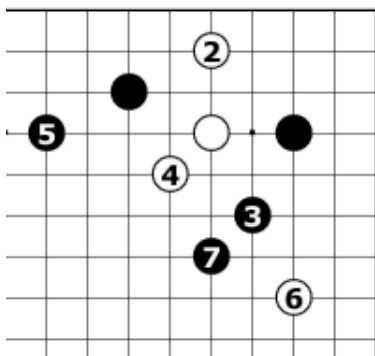
- ②① Il risultato fino a 20 è ora favorevole per Nero. Confrontate la differenza dell'angolo bianco fra questa posizione e il joseki classico. Osservare inoltre come A sia un grosso punto debole per Bianco.



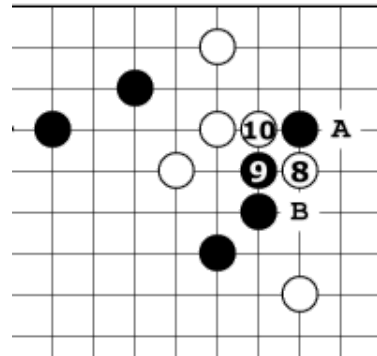
11 Nero 11 era la variante secondaria del joseki classico, ma anch'essa è stata confutata dalle AI perchè troppo generosa per Bianco.



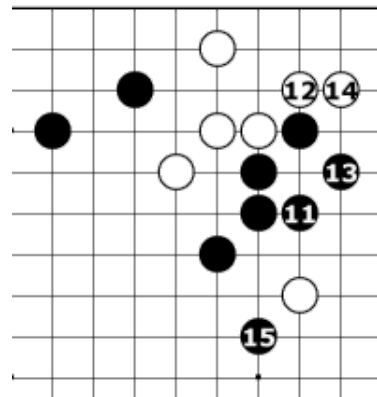
17 Il risultato fino a 17 era considerato joseki, ma ora si pensa sia troppo favorevole per Bianco.



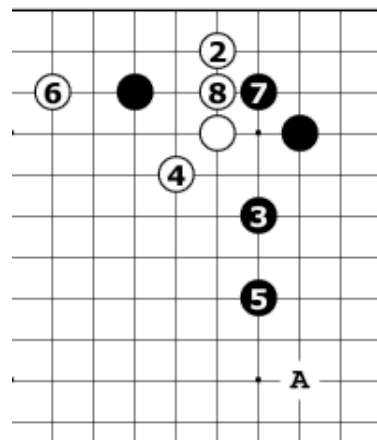
7 Nero 7 era una variante del joseki classico precedente, con la sola differenza che per Nero non è possibile ora proseguire con la mossa severa scovata dalle AI.



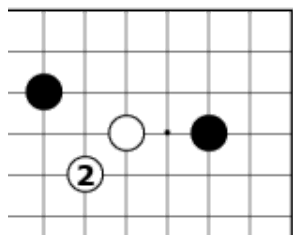
10 Nero A in questo caso non funziona, Bianco connetterebbe in B.



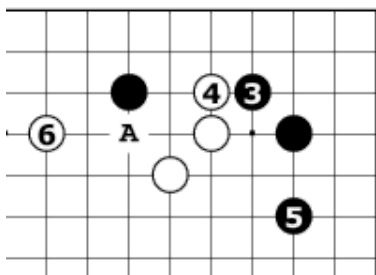
15 Si ritorna quindi ad una variante simile alle precedenti favorevoli per Bianco.



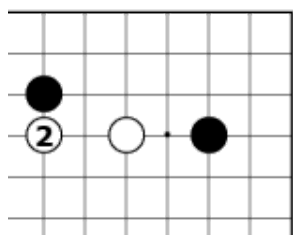
8 La sequenza fino ad 8 è l'alternativa nel caso Nero preferisca il lato destro. Notare come i libri di joseki propinessero Nero A, mentre le AI preferiscano Nero 5. Il risultato si considera leggermente favorevole per Nero che mantiene anche il sente. Non avendo trovato varianti equilibrate, proseguiamo con le altre risposte alla pinza nera.



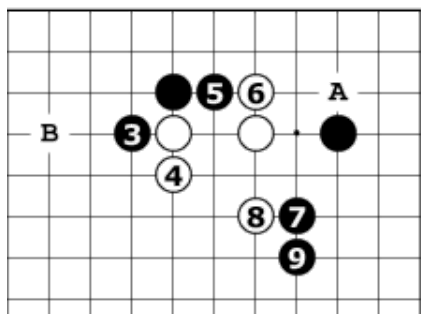
- ② Bianco 2 era considerata valida in tempi antichi ma già abbandonata in tempi più recenti. Le AI confermano queste impressioni.



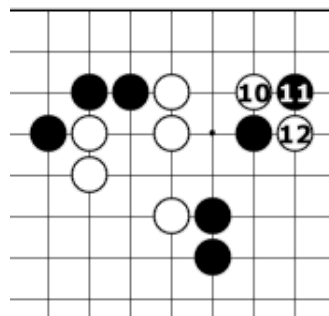
- ⑥ Nero 3 è la migliore punizione. Dopo la sequenza fino a 6 è evidente come Bianco non abbia una buona posizione: proviamo a cambiare l'ordine delle mosse con la sequenza 4, 3, approccio bianco, 5, 6, dopodichè se Nero invade con la pinza originaria Bianco giocherà in 2? Assolutamente no! Bianco chiuderebbe con A.



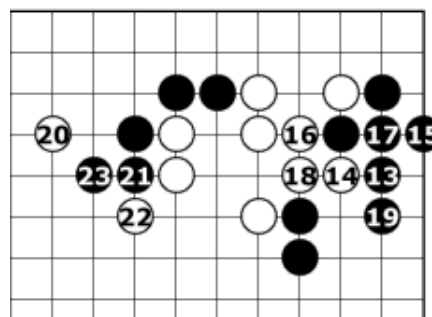
- ② Bianco 2 era considerata una mossa speciale per evitare di far fare un moyo a Nero sulla sinistra. Ma non è più considerata valida. Citiamo solamente il joseki classico.



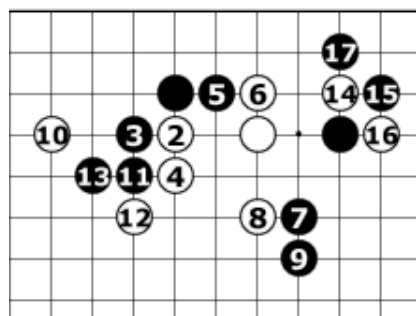
- ⑨ Nero 7 è la mossa migliore. Bianco prosegue in A con la variante principale o in B con quella secondaria.



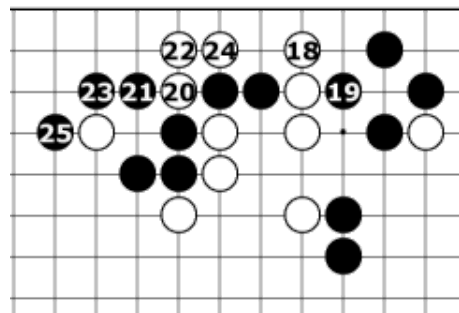
- ⑬ Il crosscut in 12 è il tesuji.



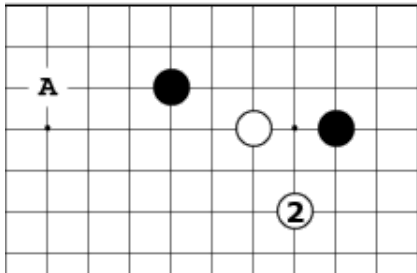
- ⑳ La sequenza fino a 23 conclude il joseki classico di questa linea, considerata oggi favorevole per Bianco.



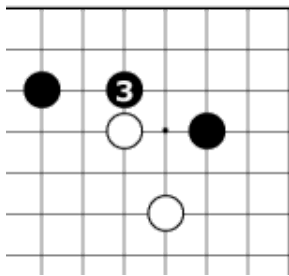
- ⑰ Questa volta Nero risponde in 17 al crosscut.



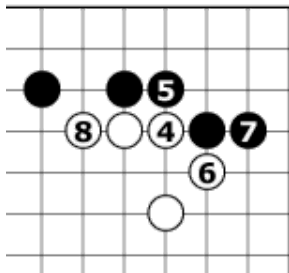
- ② La sequenza fino a 25 era considerata la variante principale del joseki di questa linea, ma è considerata oggi favorevole per Nero (soprattutto per via del risultato in angolo).



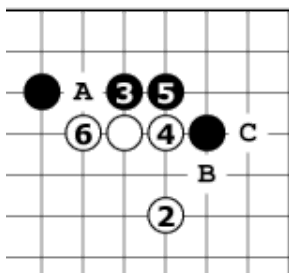
- ② Bianco 2 non è una mossa favorevole per Bianco, ma può essere utile in due situazioni:
 a) quando Bianco ha un supporto in basso a destra,
 b) quando Nero ha delle pietre vicine attorno ad A.



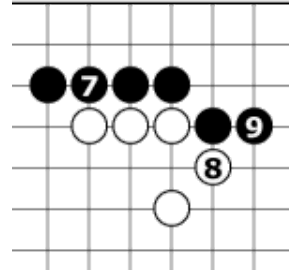
- ③ Nero 3 è l'unica prosecuzione sensata.



- ⑧ La sequenza fino ad 8 è la variante classica del joseki, non disprezzata dalle AI.



- ⑥ Le AI suggeriscono di giocare prima in 6. Il motivo sta nel fatto che ora Nero è costretto a rispondere in A, ma non lo sarà dopo lo scambio B per C.



- ⑨ Dopo la sequenza fino a 9, stanti le condizioni circostanti citate all'inizio, il risultato si può considerare equilibrato.

Questo conclude la lezione su questa pinza, oggi non più considerata favorevole per Nero in situazioni generali.