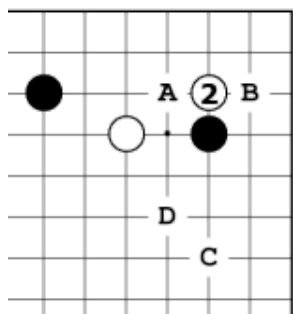
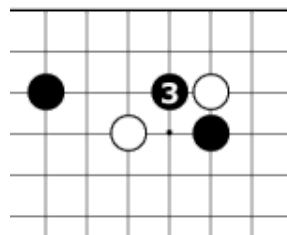


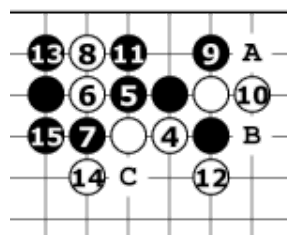
① La pinza bassa corta è stata la pinza più comune nello stile classico giapponese. Era tornata molto di moda nel periodo 2010-2015 soprattutto grazie alle nuove varianti coreane. Ancora una volta le AI hanno confutato una per una tutte le varianti. In questa lezione andremo a riepilogare e confutare le principali varianti che nascono dopo questa pinza, sia quelle storiche che le più recenti. Nella teoria classica Bianco aveva a disposizione 3 risposte principali: A conduceva ad un joseki equilibrato, B era considerata già inferiore prima del 2016, ed infine C veniva giocata solo in speciali tipi di fuseki o situazioni globali.



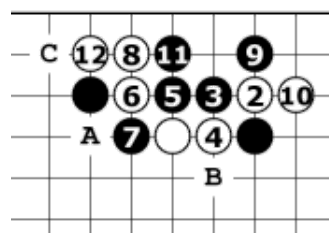
② L'attachment in angolo è stata la mossa più popolare per molte decadi. Da essa si sviluppano numerose linee che portano ad altrettanti joseki di base. L'intento di Bianco è quello di mettere in sicurezza il suo gruppo nel più breve tempo possibile. Nella teoria classica, Nero sceglieva A per assicurarsi del territorio nel lato alto, oppure B per assicurarsi l'angolo. Infine è da considerare la moderna risposta in C che cede l'angolo a Bianco per ottenere una posizione sul lato destro ed eventualmente su quello alto. Nero C 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 D.



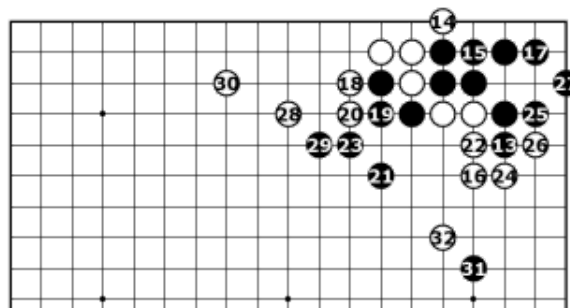
③ Partiamo con considerare l'hane in 3 per Nero, molto usata in passato ma già scomparsa dalla circolazione ben prima dell'avvento delle AI.



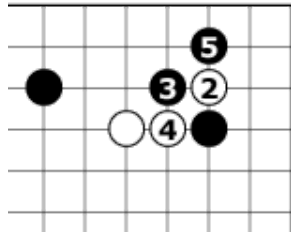
④ La sequenza fino a 15 è il joseki classico di questa sequenza, molto comune nel Go giapponese. Oggi è considerato favorevole per Bianco e per questo è scomparso dalla scena. Nero è sovraconcentrato mentre Bianco è riuscito ad ottenere un buon risultato partendo da un angolo Nero; inoltre Bianco ha 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.



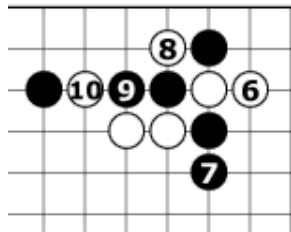
⑤ Bianco 12 è considerata una variante del joseki classico nel caso in cui Bianco abbia la scala. Se Bianco non ha la scala, Nero A pone fine alla partita rendendo mai per Nero B e C. Tale variante è considerata ancora più favorevole per Bianco del joseki precedente.



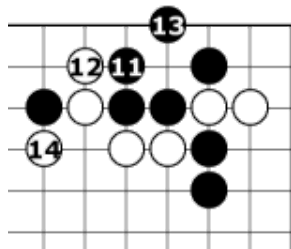
12 Nel caso la scala sia buona per Bianco, la sequenza da 13 a 32 era considerata la variante più comune del joseki di base di questa linea. Completamente passata di moda e considerata oggi molto favorevole per Bianco poichè fra i due gruppi esterni quello Nero è molto più debole.



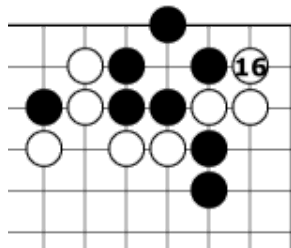
5 Nero 5 è un'altra variante di base considerata joseki nella teoria classica, ma oggi scartata come esageratamente favorevole per Bianco.



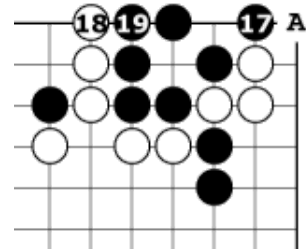
10 Bianco 10 è la mossa chiave.



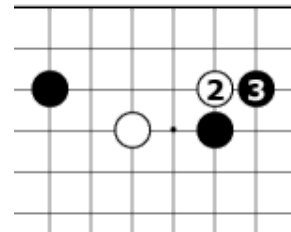
14 Dopo 14, Bianco ottiene una posizione superiore danneggiando severamente la pietra di pinza nera. Inoltre, è ancora presente dell'aji in angolo.



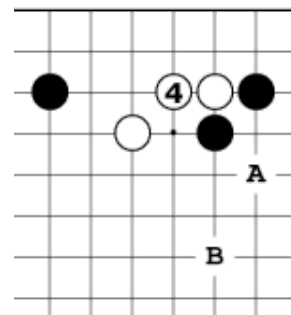
16 Più avanti Bianco 16 è una mossa molto fastidiosa per Nero.



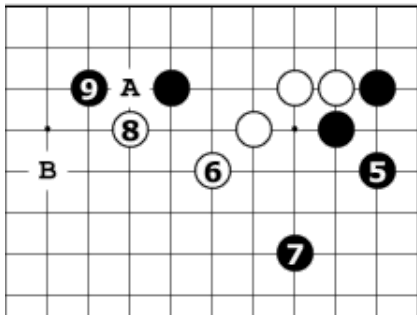
19 Dopo la sequenza fino a 19, Bianco A fa partire un ko a due step dove Nero ha tutto da perdere e Bianco tutto da guadagnare.



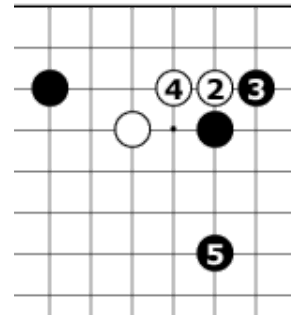
3 Nero 3 è una mossa semplice e classica che conduce a dei risultati molto chiari e puliti. E' una mossa di per se buona ma che comunque lascia Bianco con una posizione favorevole, non per sua colpa bensì per colpa della pinza iniziale nera. In altre parole, dopo la pinza sfavorevole nera, Nero 3 è una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



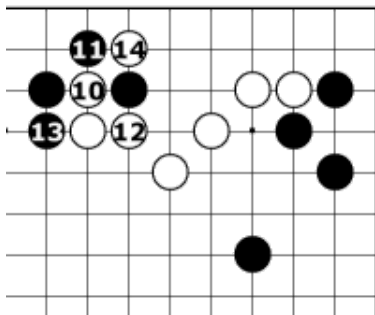
4 Dopo che Bianco difende con 4, il joseki classico prosegue con la bocca di tigre in A, le varianti che andavano di moda fino al 2015 proponevano la più dinamica B. Entrambe sono state confutate con delle semplici contro mosse da parte di Bianco. Partiamo dalla prima.



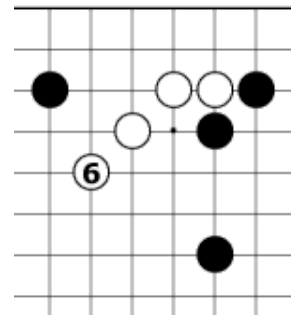
9 Dopo la sequenza fino a 9, il joseki classico prevedeva Bianco proseguisse in A, ma in alternativa le AI suggeriscono la più dinamica B.



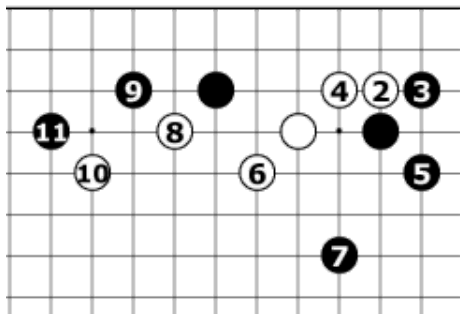
5 Nero 5 è stata una mossa super inflazionata nel periodo 2010-2015, dove si sono sviluppate numerose varianti, oltre quelle classiche.



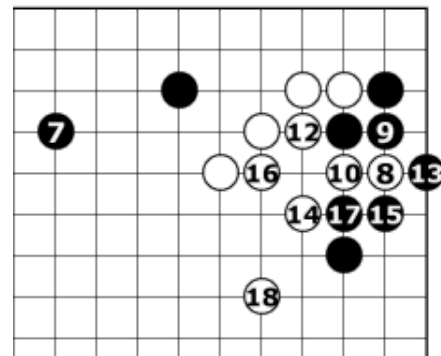
14 La sequenza fino a 14 era considerata il joseki di base di questa linea. Bianco ha ottenuto un buon risultato ma è rimasto in gote. Può essere ancora più severo e dinamico.



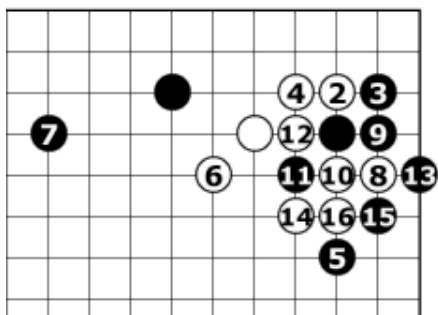
6 Bianco 6 è una mossa antica, considerata sfavorevole, ma rivalutata dalle AI.



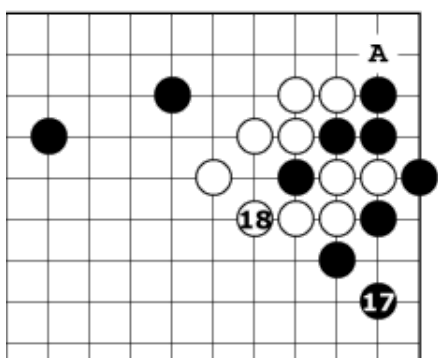
11 Bianco 10 è una tipica mossa suggerita dalle AI. Bianco scivola in leggerezza dando una forma al suo gruppo. Le debolezze della forma nera in cima sono ancora non protette, mentre Bianco prende il sente per giocare probabilmente nell'angolo in alto a sinistra (nel caso in alto a sinistra ci sia una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



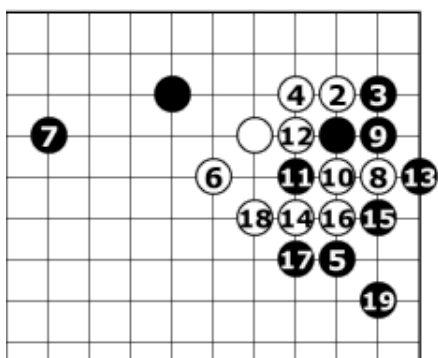
19 La sequenza fino a 18 era considerata in origine joseki, ma successivamente scartata per via del cattivo posizionamento della pietra 6. Ma le AI ci hanno suggerito una mossa banale ma non ovvia agli occhi umani.



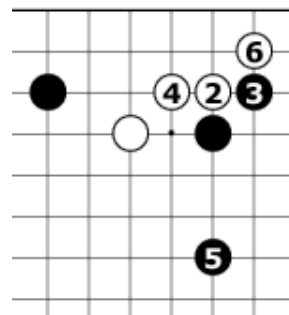
16 Bianco 16 è la mossa chiave affinché il risultato sia favorevole per Bianco. E' una mossa controintuitiva agli occhi di un giocatore umano.



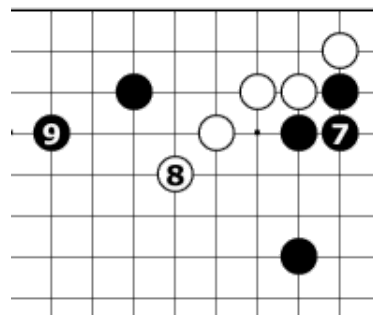
18 La sequenza fino a 18 è la scelta ottimale per entrambi. Tuttavia, è giudicata come favorevole per Bianco: il suo gruppo è ora inattaccabile mentre i gruppi neri sono fragili e con potenziale limitato. Bianco avrebbe dovuto avere un gruppo debole e sotto attacco, ma potrà ora muoversi liberamente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



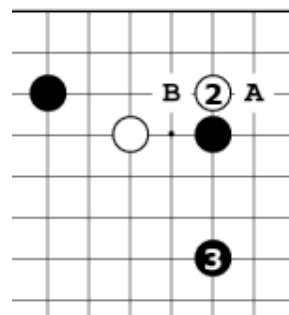
19 Nero 17 è un errore tragico. Dopo che Nero difende con 19 Bianco guadagna il sente. E' identica alla variante precedente con la sola differenza che Nero sceglie di prendere il sente per giocare in 17. Un'assurdità.



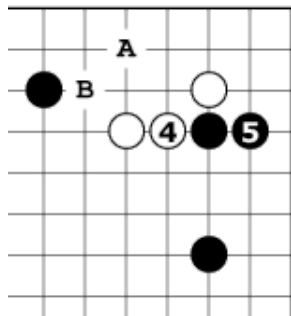
6 Bianco 6 è un errore da principianti.



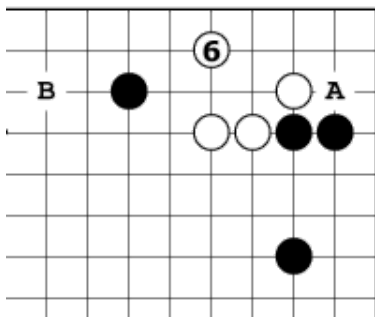
9 Dopo che Nero difende con 7, Bianco 8 non è più doppio sente contro i due gruppi neri. Bianco manca di continuazioni adeguate.



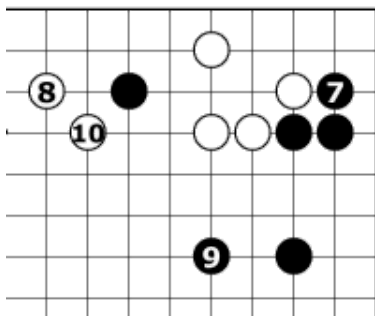
3 Visto che lo scambio Nero A per Bianco B veniva considerato condurre ad una posizione sfavorevole (il joseki finale che abbiamo mostrato, frutto della ricerca di decine di anni di studio), si pensò di evitare tale scambio e giocare subito in 3. Nero 3 è stata quasi l'unica mossa giocata in questa posizione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



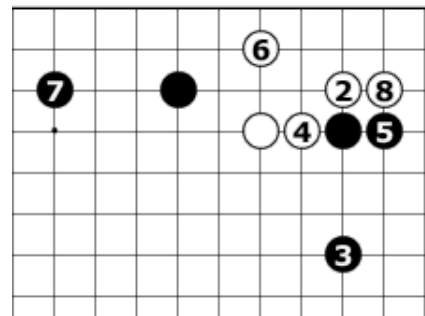
5 Dopo lo scambio Bianco 4 per Nero 5, Bianco ha la possibilità di proseguire in A oppure B. Vedremo come tutte le varianti classiche sono molto favorevoli per Bianco.



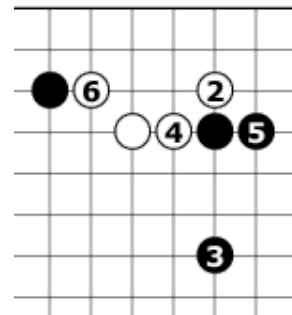
6 Bianco 6 è stata in ordine cronologico la prima proposta di prosecuzione della sequenza perchè crea un miai fra Bianco A e B. Ma già prima delle AI è stata scartata per delle varianti più attive.



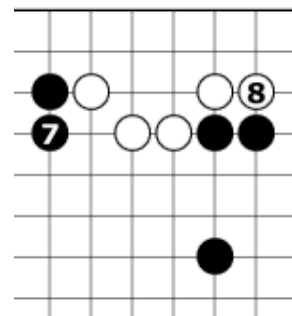
10 Il joseki fino a 8 è oggi considerato buono per Nero per via della mossa in angolo di Nero 7. La pietra nera in alto non ha perso del tutto la sua aji.



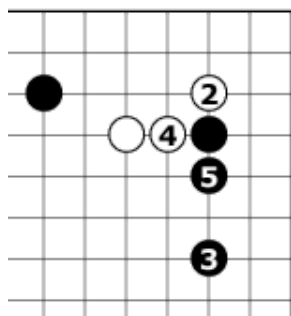
8 L'altra variante del joseki fino a 8 è invece favorevole per Bianco: il motivo è sempre la mossa chiave in angolo.



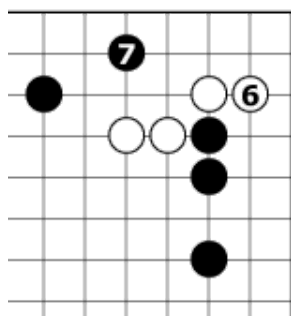
6 Fù allora proposta come 6 come mossa forzante per aiutare Bianco a conquistare l'angolo.



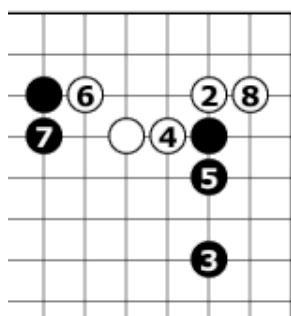
8 Dopo Bianco 8, la posizione in angolo è solida, mentre i gruppi neri sembrano incompiuti. Nero ha però preso il sente. La posizione è comunque giudicata oggi molto favorevole per Bianco.



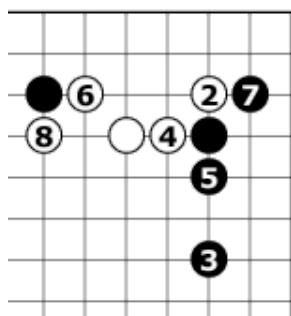
5 Nero 5 è la variante scoperta dalle AI per far tornare in gioco Nero in questo joseki.



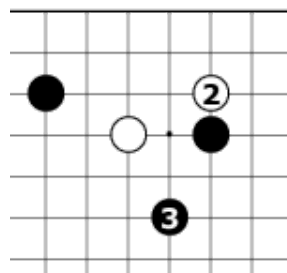
7 Se Bianco prova subito a prendere l'angolo, Nero 7 è l'immediata punizione.



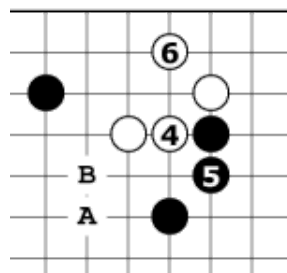
8 Bianco può allora giocare in 6, aspettandosi Nero 7, per poi difendere in 8, un risultato ottimo per Bianco. Ma Nero ha una contro mossa.



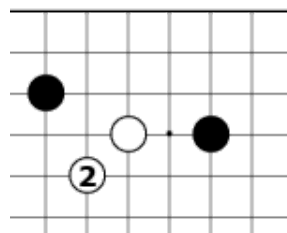
8 Nero 7 è l'ovvia risposta con cui conquistare l'angolo. La pietra nera in alto non è ancora catturata. Il risultato favorisce Nero.



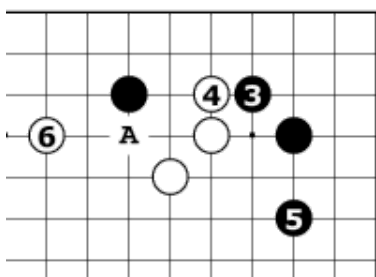
3 Per tutti questi motivi le AI hanno proposto la nuova mossa 3. E' simile alla precedente, ma impedisce a Bianco di giocare proprio in 3, punto vitale di numerose sequenze studiate.



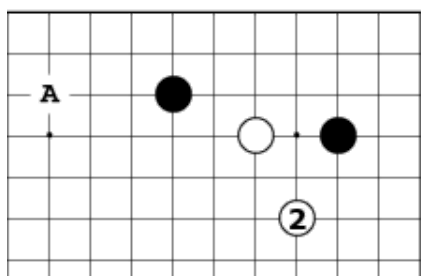
6 Proprio perchè Nero 3 è nel punto vitale delle sequenze migliori della variante precedente, Bianco non può fare altro che difendere con 6. Il risultato è quanto di meglio Nero possa ambire dopo la pinza sbagliata originaria. Osserviamo come Nero possa successivamente, o anche subito, circondare Bianco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



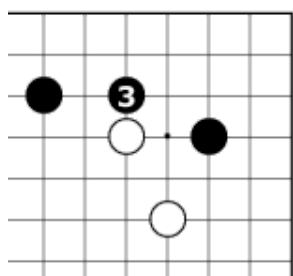
2 Bianco 2 era considerata valida in tempi antichi ma già abbandonata in tempi più recenti. Le AI confermano queste impressioni.



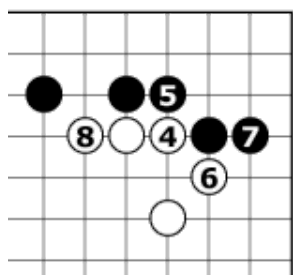
⑥ Nero 3 è la migliore punizione. Dopo la sequenza fino a 6 è evidente come Bianco non abbia una buona posizione: proviamo a cambiare l'ordine delle mosse con la sequenza 4, 3, approccio bianco, 5, 6, dopodichè se Nero invade con la pinza originaria Bianco giocherà in 2? Assolutamente no! Bianco chiuderebbe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



② Bianco 2 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.

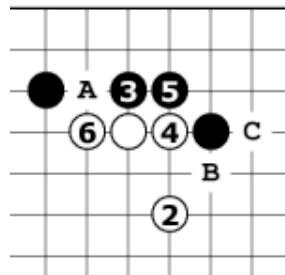


③ Nero 3 è l'unica prosecuzione sensata.

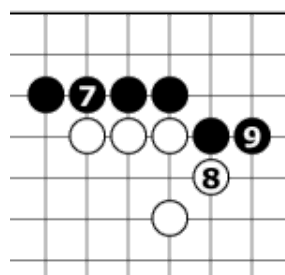


⑧ La sequenza fino ad 8 è la variante classica del joseki,

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.