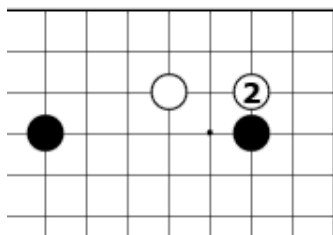
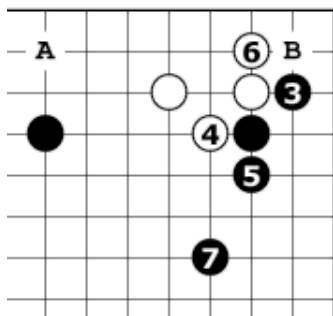


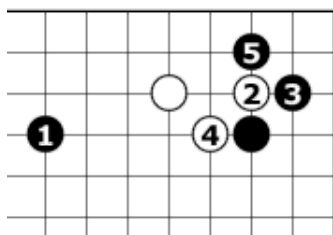
❶ Nero 3 era una pinza poco comune, tipica di giocatori con una approfondita conoscenza dei joseki che puntano quindi a cogliere in errore gli avversari. Bianco A e B erano le varianti più comuni, mentre C è la mossa moderna introdotta dalle AI. Studiamo prima le variante classiche, oggi confutate.



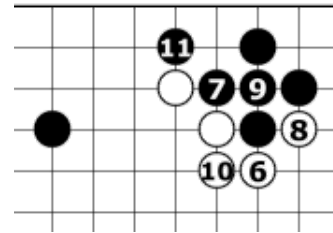
❷ Bianco 2 va incontro alle stesse problematiche viste con altre pinze.



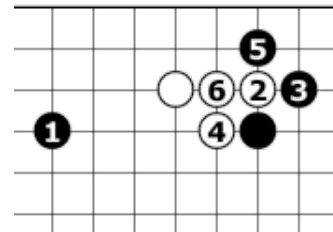
❷ La sequenza fino a 7 era considerata il joseki standard. A e B sono miai per Bianco per vivere.



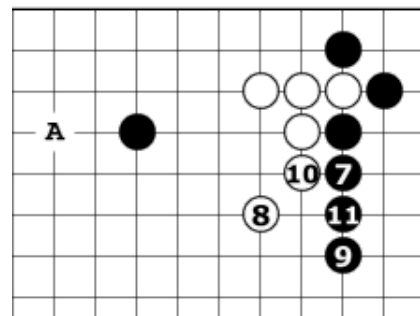
❸ Ancora una volta è 5 la corretta punizione per Nero.



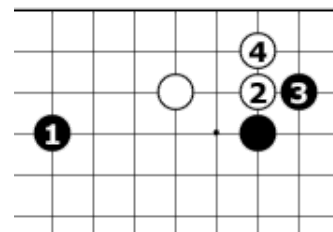
❸ La sequenza fino ad 11 è considerata molto buona per Nero come le medesime con pinze differenti.



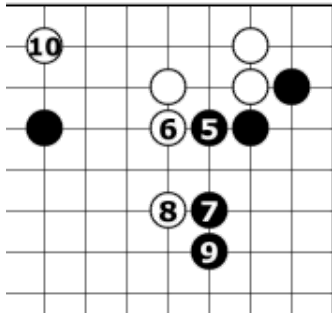
❹ Bianco 6 è la scelta meno negativa per Bianco, nonostante la forma inefficiente secondo gli antichi principi.



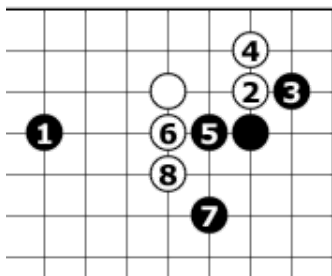
❹ Dopo la sequenza fino ad 11 Bianco ha costruito un muro che non è capace di utilizzare. Potrà comunque attaccare attorno ad A oppure fare tenuki e stabilizzare il gruppo in seguito.



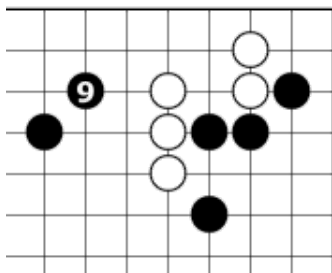
❺ Bianco 4 è la scelta meno dannosa per Bianco. Si tratta ancora una volta di una mossa non considerata dalla teoria classica in quanto inefficiente.



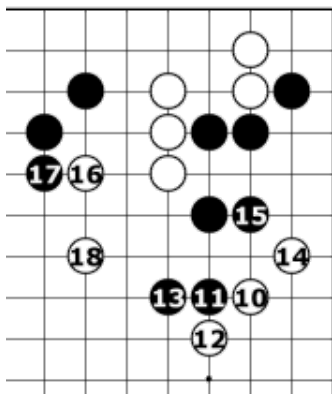
10 Con la sequenza fino a 10 Bianco riesce a stabilizzare il suo gruppo, anche se c'è parecchia aji nel territorio Bianco.



8 Bianco può rispondere anche semplice con 8.

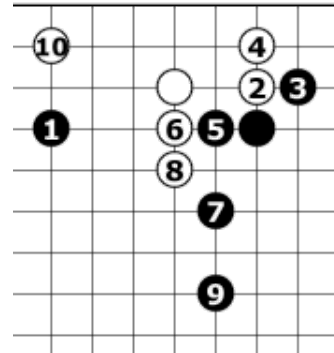


9 Nero 9 è un tentativo troppo aggressivo: Nero non è sufficientemente forte sulla destra per poter attaccare.

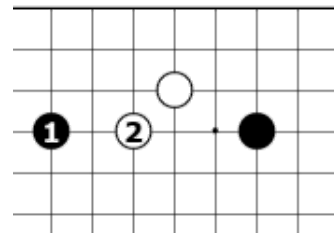


18 Dopo la sequenza fino a 18 Bianco e Nero hanno

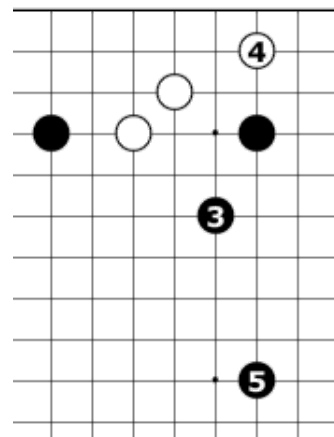
iniziato un combattimento aperto. Questa strategia è però favorevole per Bianco che avendo il komi dalla sua parte è felice di aver annullato il vantaggio di Nero di avere una pietra in più in angolo.



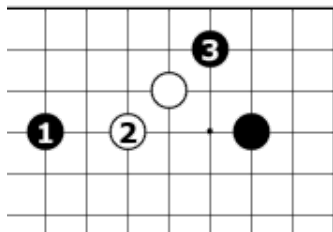
19 Nero deve quindi difendere per esempio con 9 e Bianco scivolerà in 10. La variante è simile ad una precedente, ma il gruppo Nero a destra è meno forte.



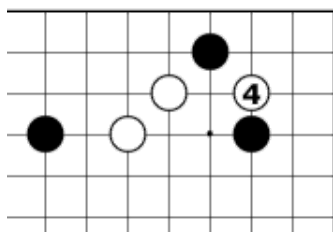
2 Il kosumi in 2 portava alla variante più giocata nel secondo scorso per questa linea.



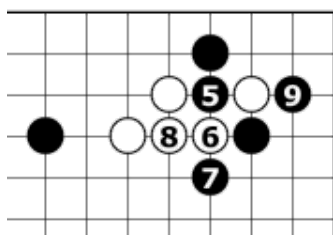
5 Il risultato fino a 5 era considerato joseki standard. Oggi è però considerato superiore per Nero: Bianco non ha giocato nessuna pietra a contatto e non ha mai messo pressione a Nero, caratteristiche tipiche del gioco moderno.



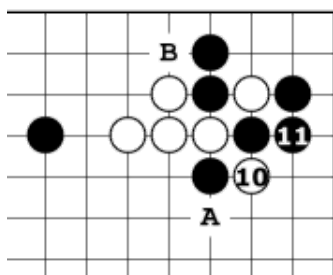
- ③ Successivamente Cho Chikun inventò Nero 3, divenuta in breve molto comune. Ma le AI hanno confutato questa scelta.



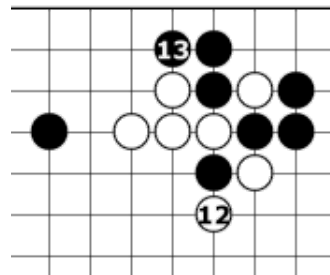
- ④ Bianco 4 era il tesuji per fare forma. Oggi confutato.



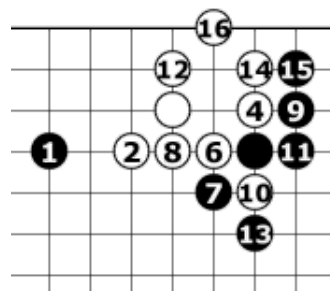
- ⑨ Nero difende catturando con 9.



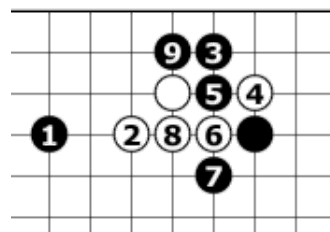
- ⑪ Dopo Nero 11 Bianco ha la scelta se catturare con A oppure scendere in B. A era considerata sfavorevole dai professionisti ma è molto buona per le AI; viceversa, B era considerata la scelta corretta anticamente mentre per le AI è un grave errore.



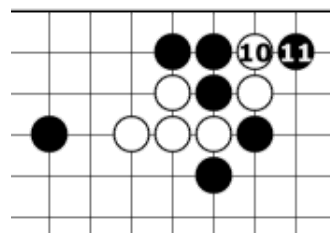
- ⑬ Se Bianco cattura con 12, Nero difende la forma con 13. Bianco ha ottenuto un buon risultato nella sfera d'influenza nera.



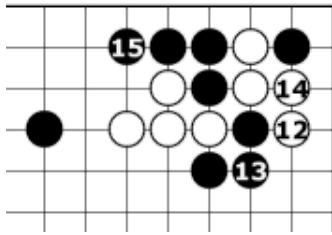
- ⑯ Se invece Bianco gioca prima in 12, Nero cattura con 13 e sacrifica con 15. Il fatto che il gruppo Bianco non sia perfettamente vivo e che Bianco sia rimasto in gote è un difetto per Bianco.



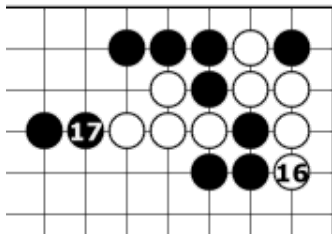
- ⑨ Giocare subito in 9 è la confutazione corretta.



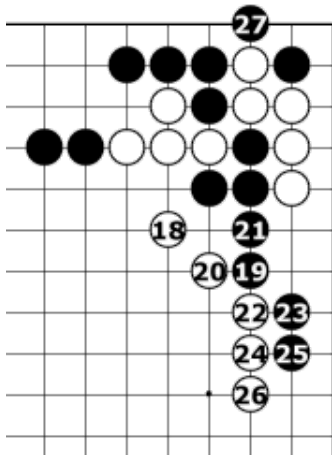
- ⑪ Bianco 10 è la risposta più severa, ma il tesuji in 11 è ottimo.



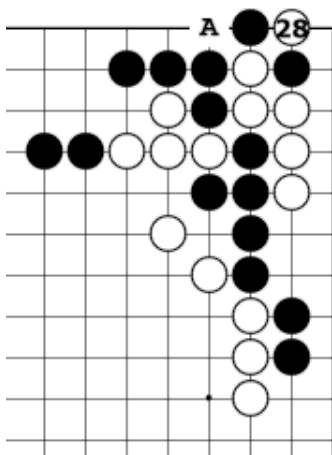
15 Bianco è costretto a tornare a difendere in 14 e Nero in 15.



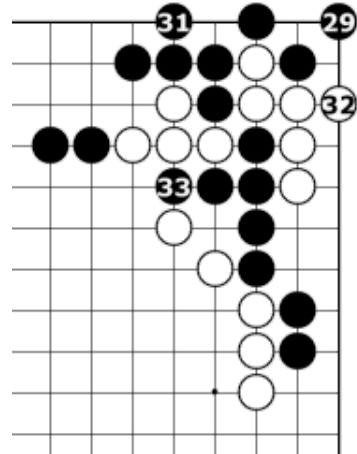
17 Bianco 16 per Nero 17 è uno scambio forzato.



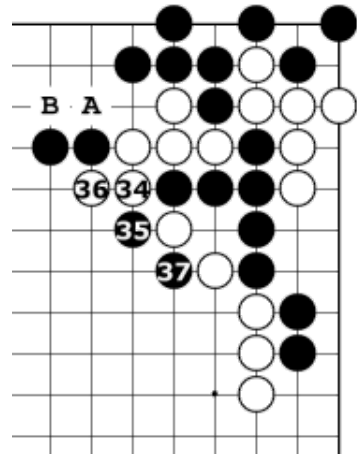
27 Bianco può tentare di circondare Nero e vincere il semeai, ma dopo Nero 27 la situazione sfugge di controllo per Bianco.



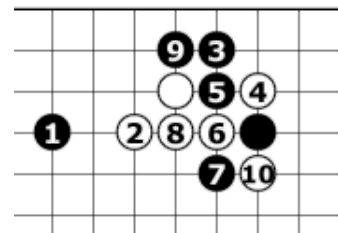
29 Bianco 28 e A permettono a Bianco di vivere.



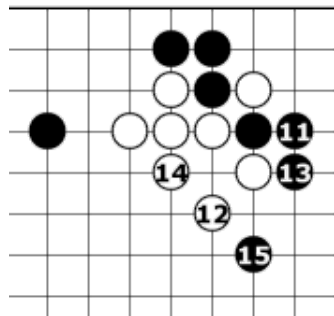
33 Ma Bianco non è in grado di resistere al taglio in 33.



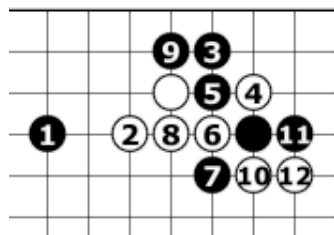
37 Nero cattura con 37 ed esce verso il centro. Bianco è vivo in angolo ma ha due gruppi esterni sconnessi privi di forma e significato. Notare come Bianco A venga parata da Nero B senza problemi.



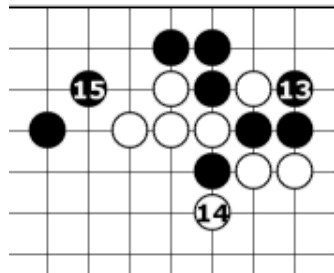
10 Bianco può allora provare l'atari in 10. Ma non funziona.



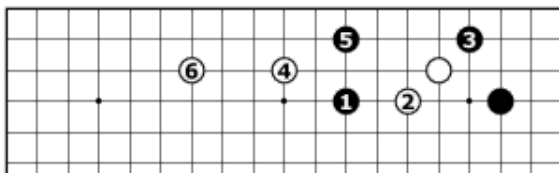
15 Dopo la sequenza fino a 15 Nero è in un'ottima posizione.



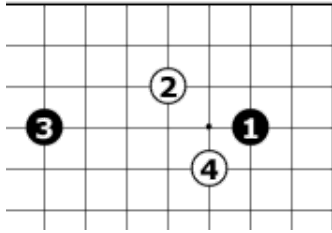
12 Bianco può allora provare il blocco in 12.



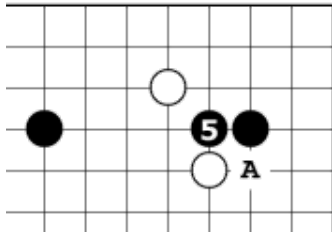
15 Ma così facendo permette a Nero di connettere facile con 15. Il risultato Nero è superiore (Nero può fare anche tenuki, 15 è grande ma non urgente).



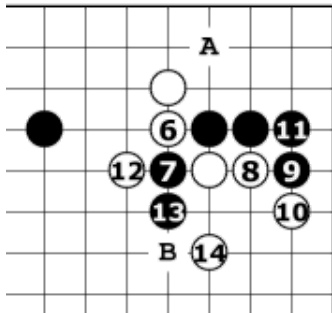
6 Il modo migliore per Bianco è ignorare Nero 3 e contropinzare con 4. Se Nero separa con 5 Bianco estende con 6. A causa della mancanza di severità delle pietre nere, la coppia di pietre bianche sulla destra ha grande margine di manovra per fare sabaki.



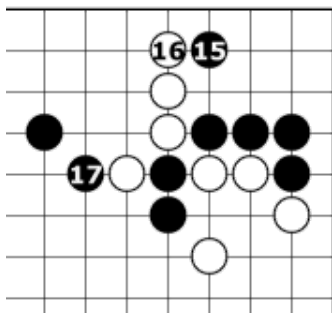
④ Ancora una volta Bianco 4 è la scelta corretta secondo le AI.



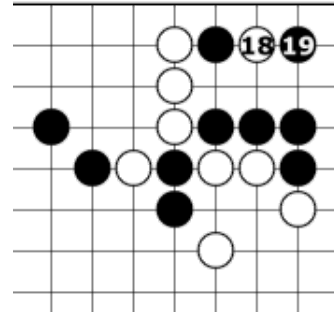
⑤ Anche in questa circostanza Nero preferisce evitare di scivolare in A a causa della posizione in quarta linea della pietra di pinza. Nero 5 è così l'unica alternativa.



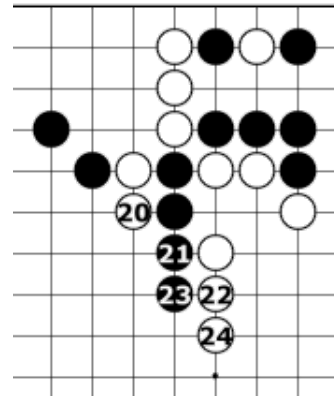
⑭ La sequenza fino a 14 è la migliore per entrambi i giocatori ed è una combinazione di mosse già viste nelle varianti precedenti. Nero prosegue in A o B.



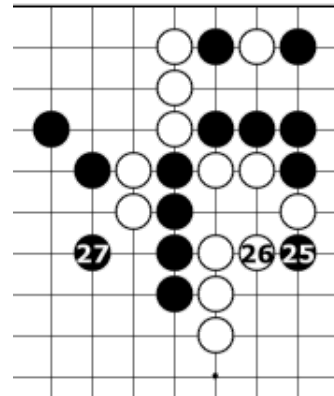
⑰ Il kosumi in 17 è la forma corretta.



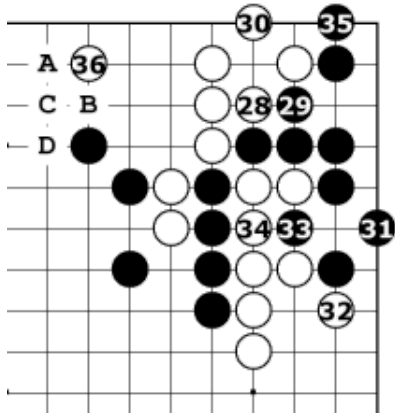
⑱ Bianco torna a catturare la pietra nera in angolo e anche Nero difende la sua forma.



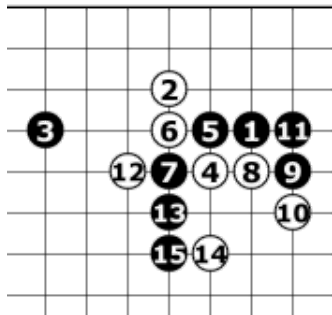
⑲ Prima di catturare la pietra nera in angolo, Bianco estende con 20, 22 e 24.



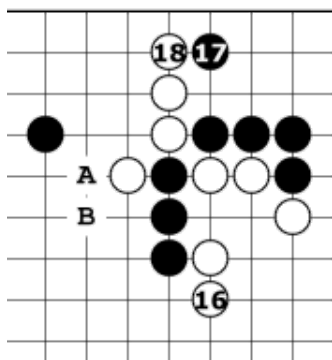
⑳ Nero 27 è la forma corretta per connettere le sue pietre.



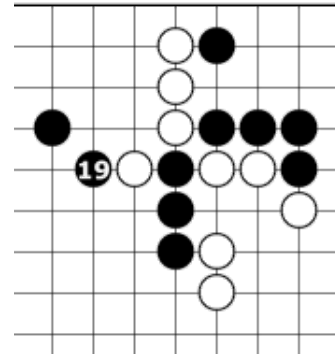
- 18 Bianco e Nero tornano entrambi a far vivere i propri gruppi. La sequenza fino a 36 è il joseki di questa sequenza, tuttavia è considerato leggermente favorevole per Bianco. Nero può poi tentare il blocco in A, ma dopo Bianco B e Nero C, Nero non è in grado di resistere al taglio in D.



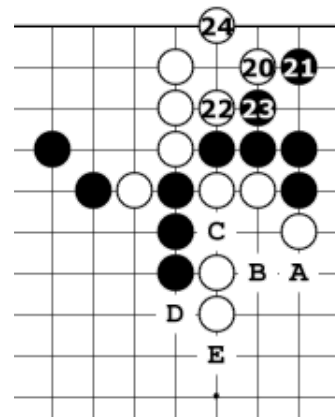
- 15 Nero 15 è leggermente sfavorevole. Cerchiamo di capire come mai.



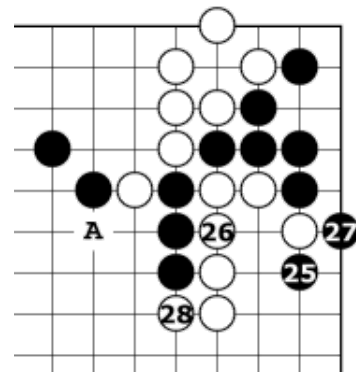
- 16 La variante sembra identica alla precedente, con la differenza che ora è sconveniente per Nero difendere la forma in A, e si deve accontentare della più debole B. Come mai?



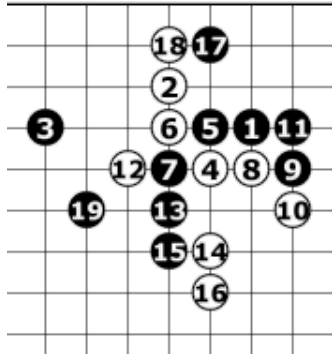
- 19 Supponiamo Nero giochi in 19 come nella variante precedente.



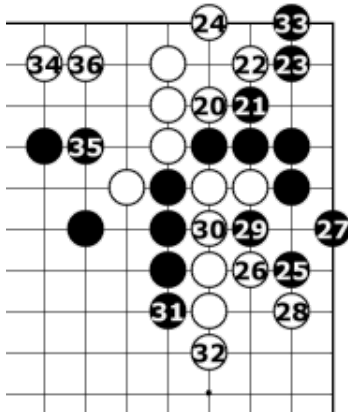
- 24 Nero prosegue come prima, tuttavia questa volta non può giocare lo scambio A per B, perchè Bianco questa volta risponderebbe in C. Infatti Nero, non scambiando D per E, si trova con una libertà di meno.



- 28 Bianco 28 spiega come mai la mossa in A in questa variante è la mossa appropriata. In questo caso infatti Nero deve difendere ulteriormente le 3 pietre.



19 Perciò 19 è la forma corretta.



36 La sequenza fino a 36 mostra come mai questa variante è inferiore per Nero rispetto al joseki: il centro Nero non è così forte come nella variante corretta.