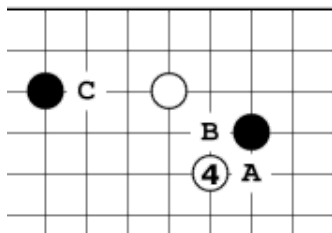
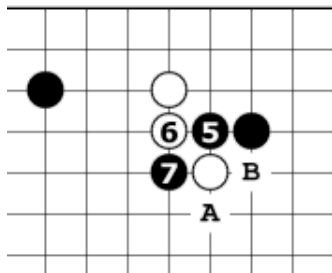


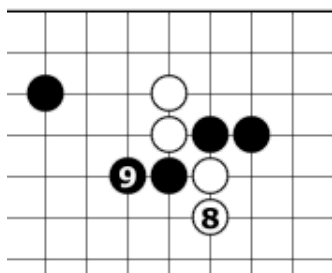
3 La pinza più lunga in 3 è oggi la più giocata fra le pinze, mentre era quasi completamente assente in passato. Le motivazioni sono diverse da quelle usate per giocare la medesima pinza nel caso di approccio alto in A, anche se è possibile ricondursi a delle varianti identiche. Studieremo le principali varianti introdotte dalle AI.



4 Ancora una volta il keima in 4 è l'unica risposta giudicata favorevole dalle AI. Nero A risulta nelle medesime varianti con la pinza stretta in C viste nella lezione relativa. Mentre Nero B porta a delle varianti differenti.

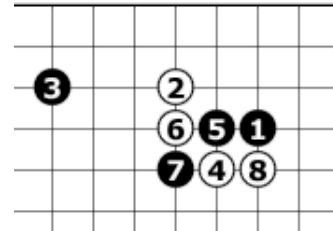


7 Questa volta Bianco possiede solo le due risposte A (migliore) e B (inferiore)

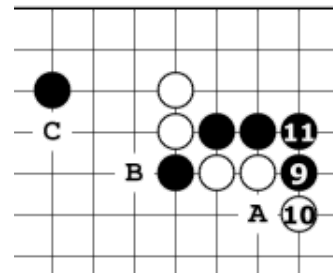


9 Osserviamo che Bianco e Nero si sono ricondotti alla posizione in cui Bianco approccia alto con 6, Nero

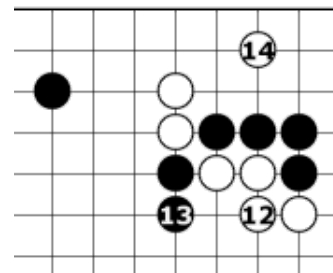
pinza, Bianco keima in 8, Nero taglia in 7, Bianco estende verso l'interno e Nero verso l'esterno con 9. Le varianti sono quindi le medesime del joseki con la pinza bassa lunga all'approccio alto.



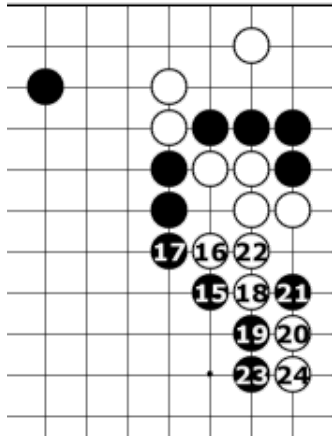
8 Bianco 8 è inferiore in questa posizione.



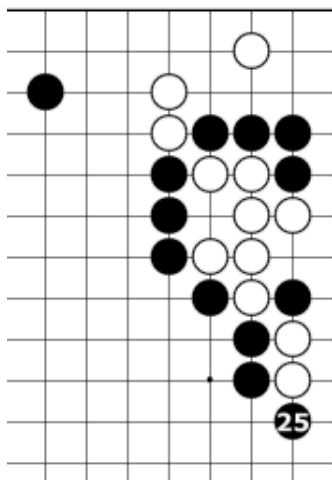
11 La mossa corretta per Bianco è A. Bianco deve stare attento a non giocare B, che sarebbe invece la mossa corretta se Nero avesse giocato la pinza alta in C.



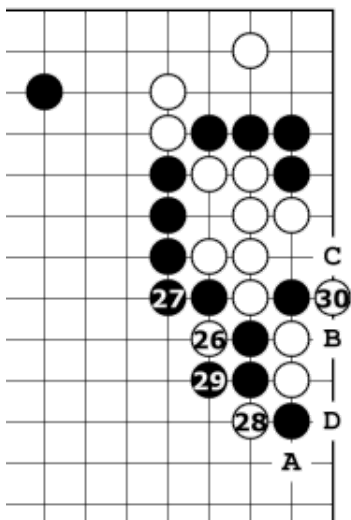
14 Bianco 14 è ora forzata.



24 Dopo Bianco 24, l'idea di Nero è quella di sacrificare il gruppo in angolo per costruire l'esterno.

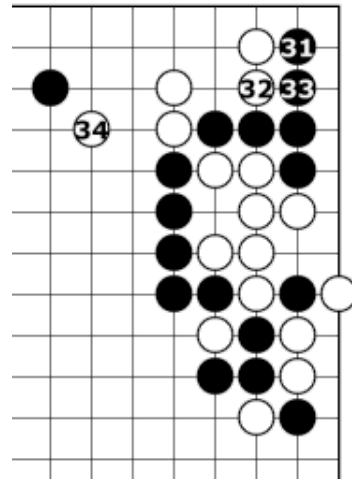


25 L'hane in 25 è la mossa chiave.

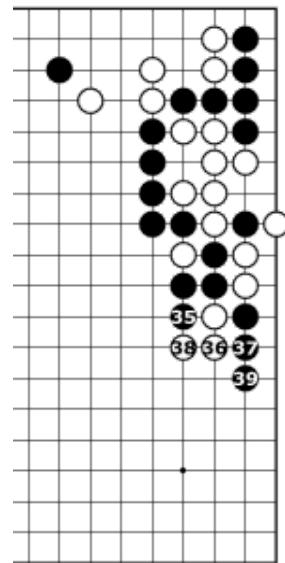


30 Bianco è costretto a tornare a difendere, altrimenti se Bianco A, Nero B, Bianco D, Nero C risulterebbe in un

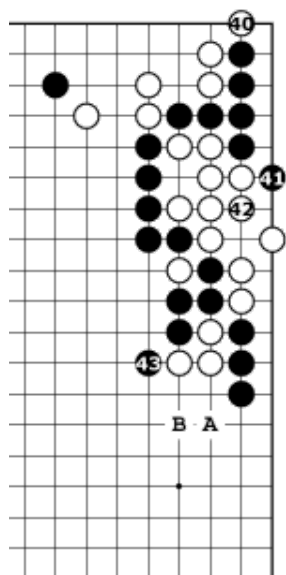
ko molto svantaggioso per Bianco.



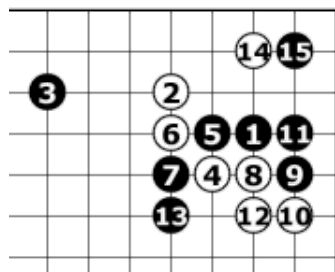
34 Nero prima guadagna sufficienti libertà in angolo tali da costringere Bianco a scappare con 34.



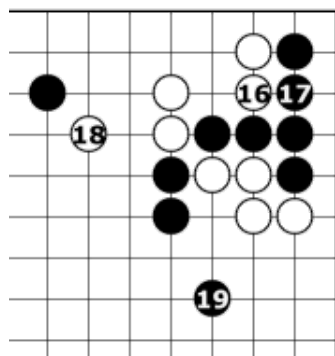
39 Nero 37 e 39 sono le mosse chiave. Bianco è ora costretto a tornare a catturare il gruppo Nero in angolo.



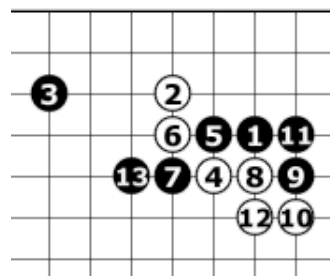
43 Dopo 43, Nero è riuscito nel suo intento. Da notare come: se Bianco fugge in A Nero cattura in B. Osservare inoltre come, nonostante Bianco abbia un solo occhio sul lato, Bianco vince il semeai col gruppo Nero in angolo anche se Nero dovesse iniziare per primo. Il risultato complessivo dipende molto dalla situazione globale.



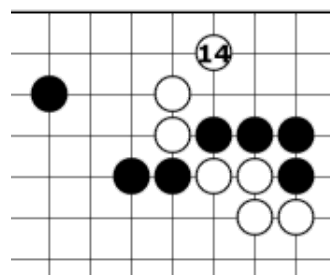
15 Nero può cominciare prima da 15



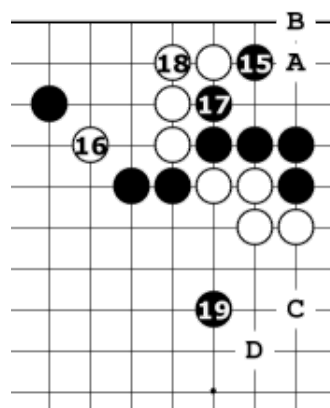
19 Ma dopo Nero 19 ci si riconduce alla variante precedente.



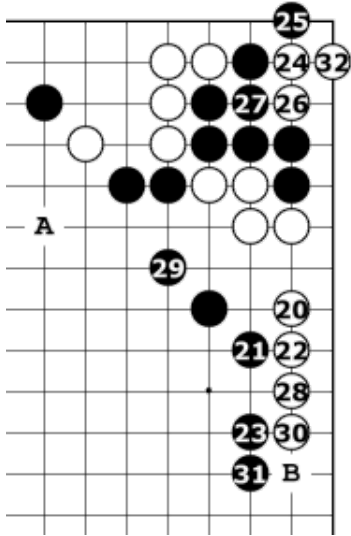
13 Nero 13 è sconveniente.



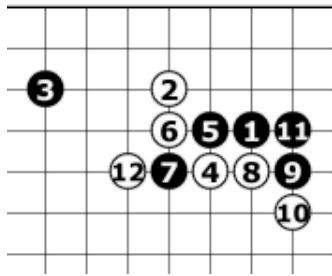
14 Bianco 14 è il tesuji.



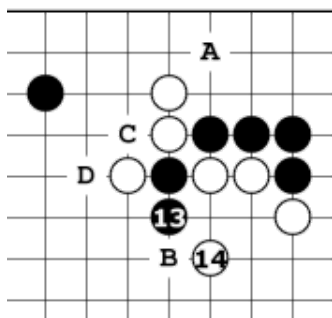
19 Dopo la sequenza fino a 19, Bianco può uccidere Nero con A. Tuttavia dopo Nero B Nero acquisisce sufficienti libertà da poter giocare un semeai col gruppo Bianco sulla destra. Bianco deve così prima trovare sufficienti libertà sul lato per poter tornare ad uccidere l'angolo.



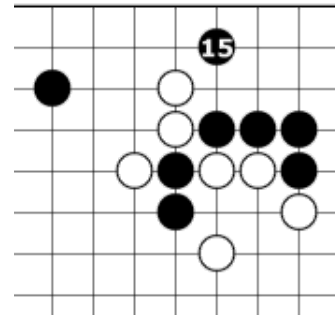
13 Dopo Bianco 32 il gruppo Nero in angolo è morto. Nero può costruire il centro a partire da A ma il guadagno Bianco è troppo grande. Successivamente B è molto grande per entrambi.



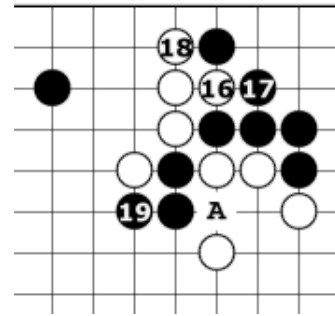
12 Bianco 12 non è favorevole con la pinza nera bassa sul lato alto.



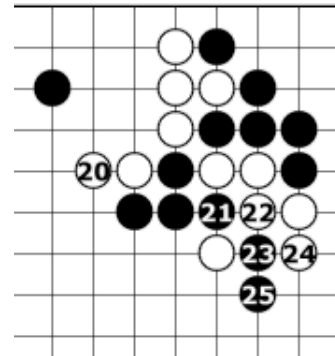
14 Nero Può rispondere in A, B, C oppure D, in ordine dalla peggiore alla migliore.



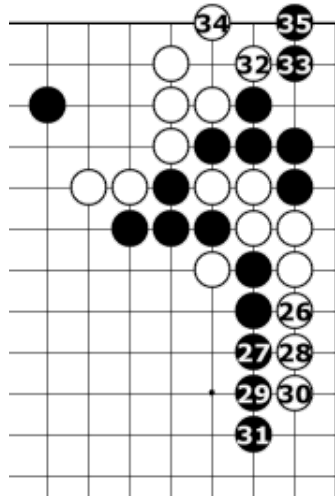
15 Nero 15 è sbagliata.



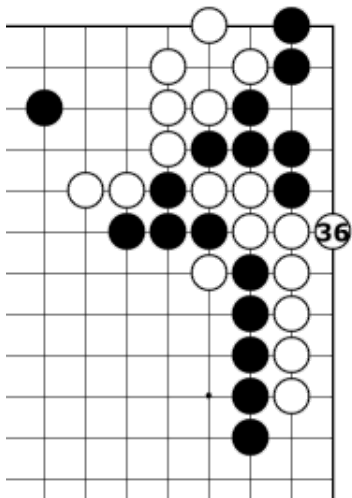
19 Bianco prima insiste sull'angolo. Nero 19 è essenziale per attivare Nero A.



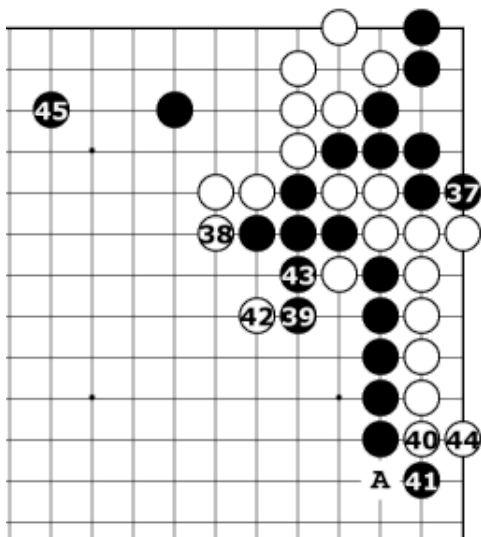
25 Bianco è costretto a strisciare sul lato un numero sufficiente di volte.



35 Nero vive in angolo.

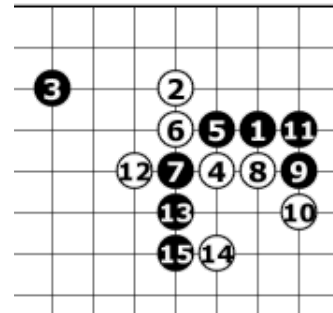


36 Bianco 36 tesuji.

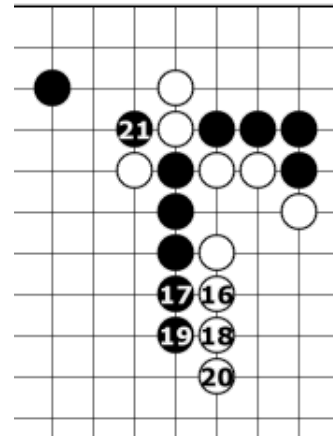


45 Dopo Nero 45 la situazione si è stabilizzata. La

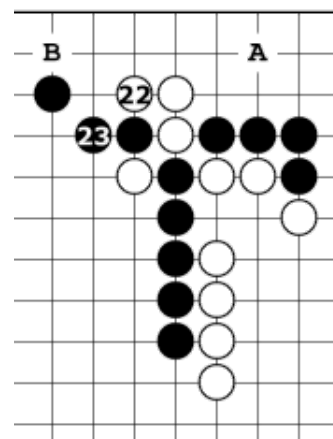
posizione sembra equilibrata localmente, tuttavia considerando che Bianco ha il sente e Nero cominciava con una pietra di vantaggio in questo angolo, è difficile in una partita del genere per Nero dare il komi a bianco. Il taglio in A può essere severo.



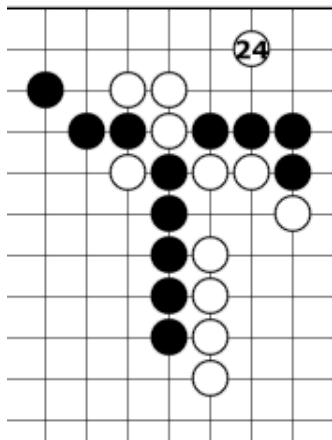
15 Nero 15 è ancora una mossa inferiore.



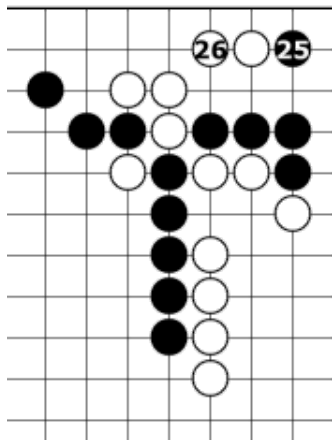
21 Dopo aver spinto fin tanto che fosse sente, Nero taglia in 21.



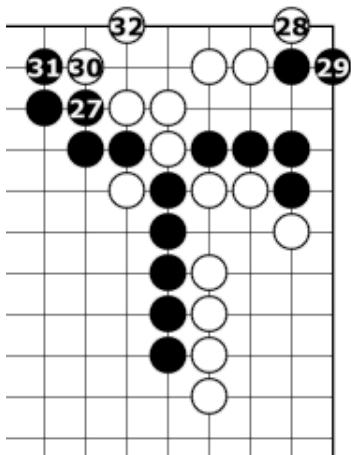
23 Bianco deve stare attento all'ordine. B è meglio di A.



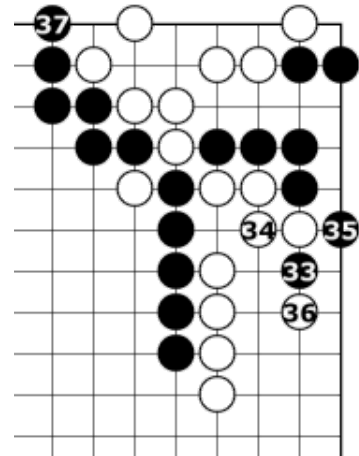
24 Bianco 24 è l'ordine sbagliato.



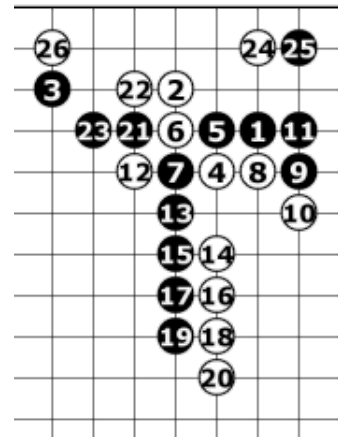
26 Bianco 26 non è conveniente.



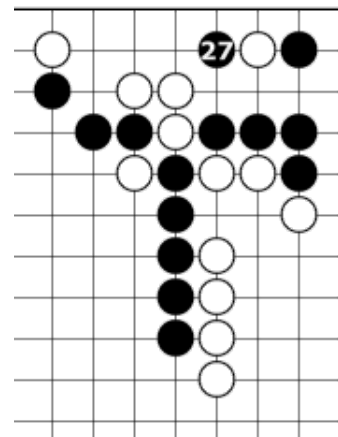
32 Con la sequenza fino a 32 il risultato locale è un seki.



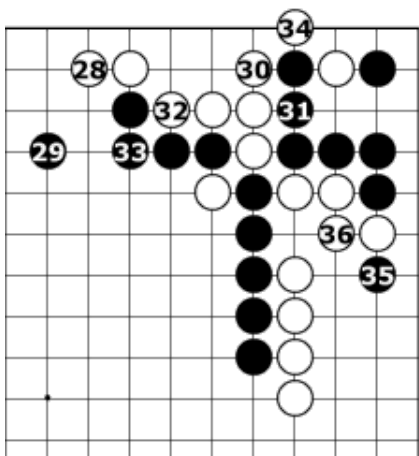
37 Bianco ottiene un seki in sente localmente (eventualmente ko), tuttavia il muro Nero esterno è troppo forte.



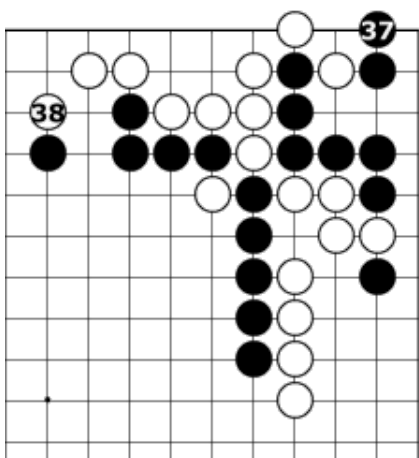
26 Bianco deve prima tornare in 26.



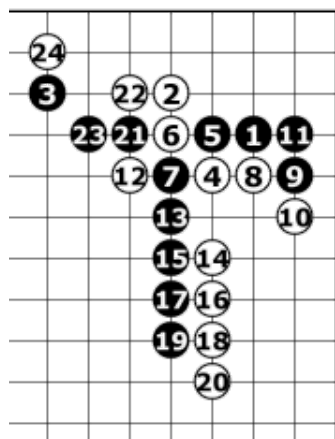
27 Nero ha così il tempo di vivere in angolo.



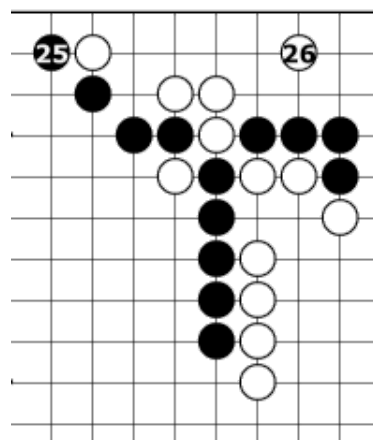
36 Lo scambio 35 per 36 col timing giusto.



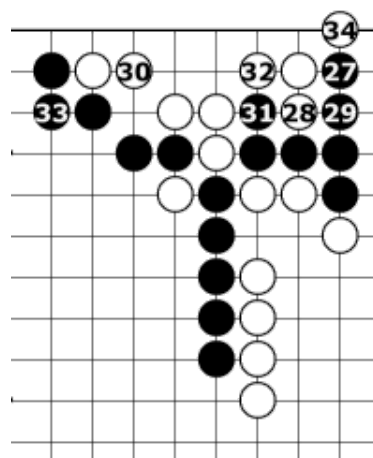
39 Il risultato fino a 38 si può considerare equilibrato, ma il fatto che Bianco necessiti di una mossa di difesa in 38 lo rende leggermente favorevole a Nero.



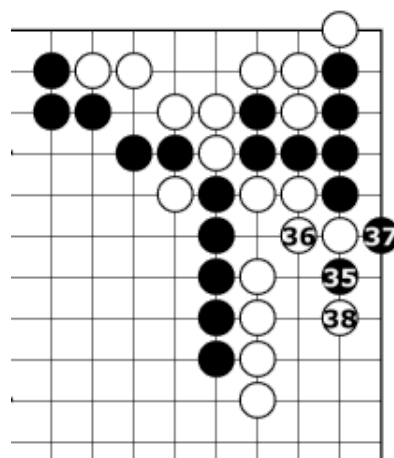
24 Bianco 24 è la mossa corretta.



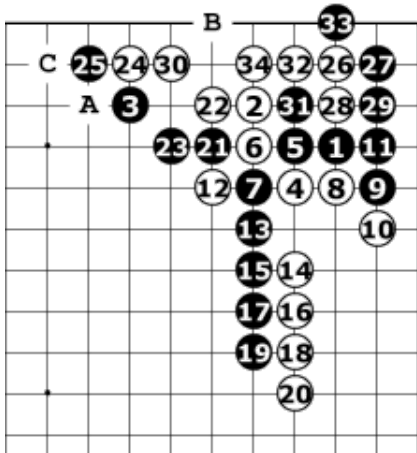
26 Nero 25 è sbagliata, Bianco gioca in 26.



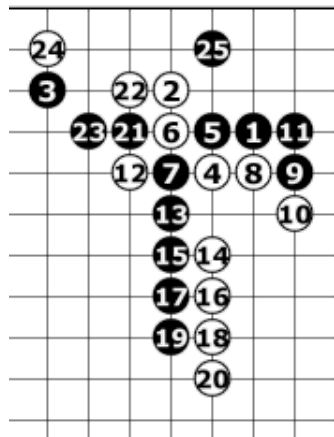
34 Se Nero difende l'esterno, Bianco cattura con 34.



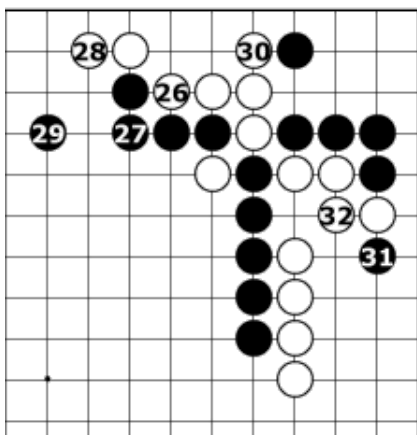
39 Nero perde il semeai in angolo.



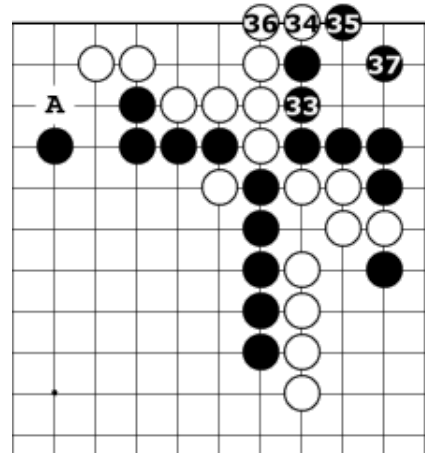
34 Dopo la sequenza fino a 34, B e A (oppure C) sono miai per Bianco per vivere e uccidere Nero in angolo.



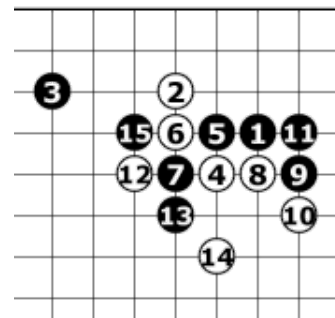
25 Nero 25 è dunque la mossa corretta.



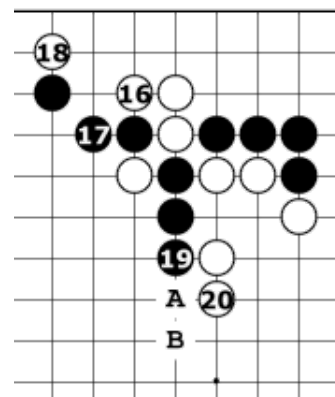
32 Timing corretto per lo scambio 31 per 32.



37 La sequenza fino a 37 può essere equilibrata ed è simile ad una precedente. Tuttavia il sente Bianco la rende a lui leggermente favorevole (infatti il gruppo Bianco in alto è ora vivo e non necessita di una ulteriore mossa di difesa in A).

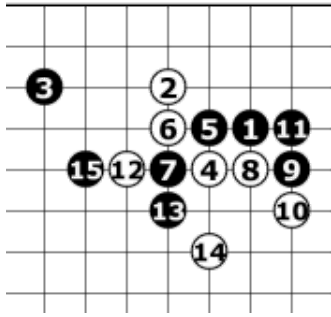


15 Il taglio immediato è la seconda migliore mossa per Nero.

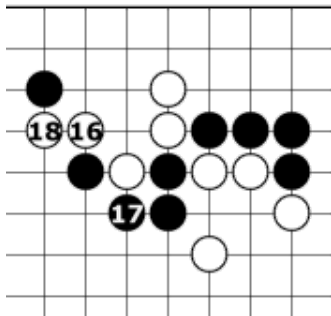


29 Con la sequenza fino a 20 Nero si riconduce alla variante precedente. Tuttavia, non avendo giocato prima i push in A e B, non è detto che questa volta Bianco risponda al secondo push in B. Questo è un leggero minus per Nero.

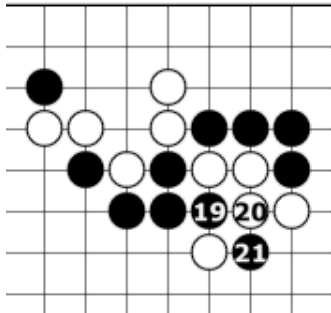




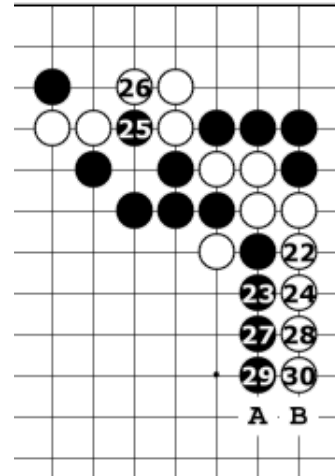
15 Nero 15 è il tesuji e la mossa migliore che da vita ad una sequenza lunghissima favorevole a Nero.



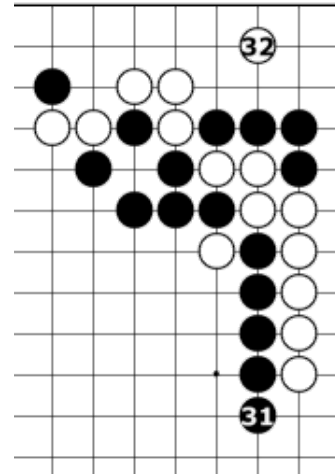
18 Bianco 18 è la mossa corretta.



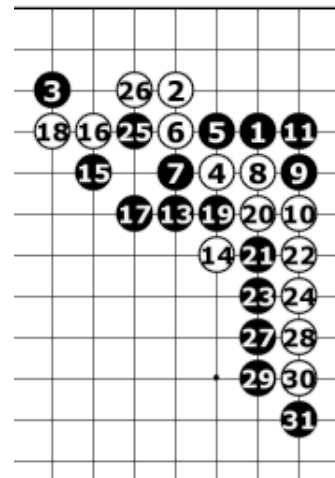
21 Nero può ora tagliare e Bianco è costretto a strisciare.



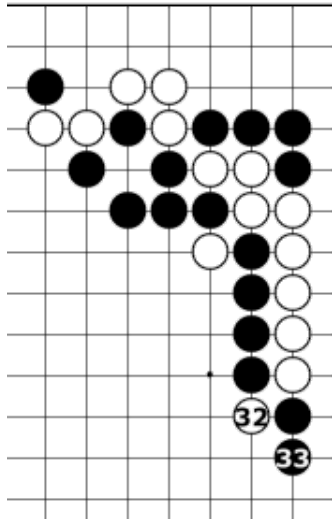
30 Nero deve stare attento. Proseguire in A è sbagliato, Nero deve tagliare in B.



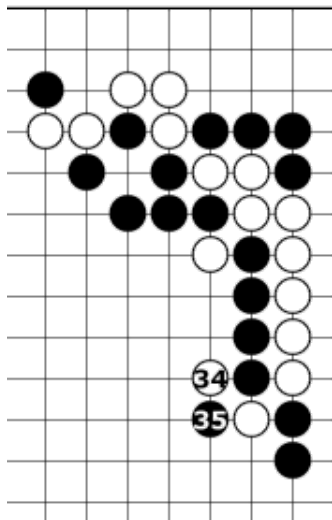
32 Se Nero 31, Bianco gioca in 32 e vince il semeai in angolo.



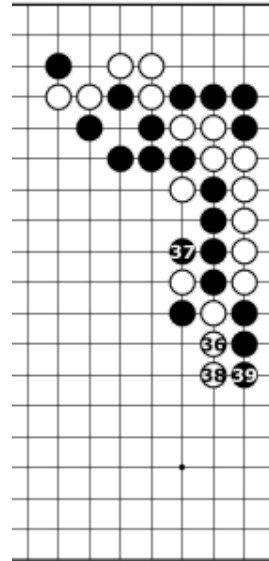
31 Rimuovere una libertà con Nero 31 è corretto.



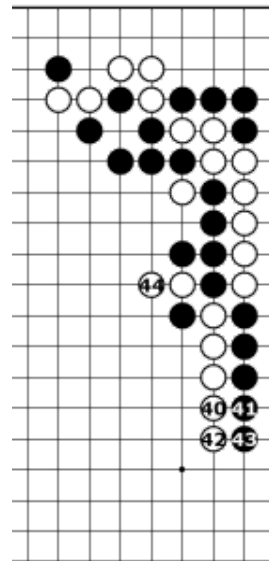
33 Bianco taglia immediatamente, ma Nero resiste con 33.



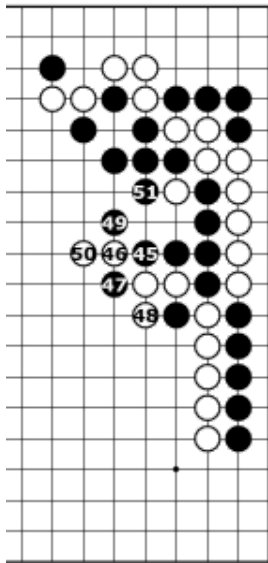
35 L'atari in 35 è la mossa chiave da ricordare.



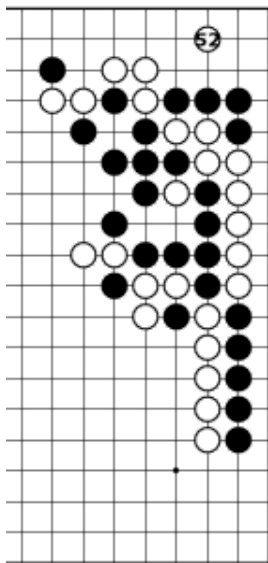
39 Nero deve strisciare per guadagnare libertà sufficienti da catturare il lato.



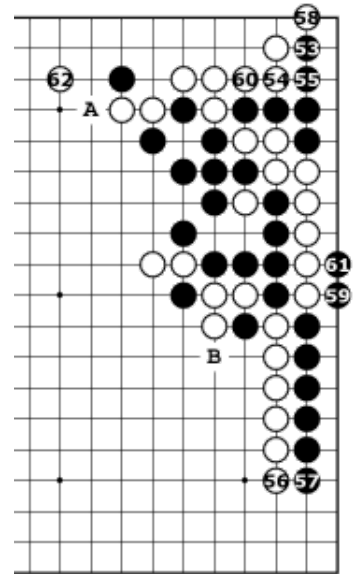
44 Bianco estende per sacrificare il lato e prendere il centro.



51 Nero è vivo nel centro, ma confinato.



52 Bianco 52 non vince il semeai, ma induce Nero a togliere tutte le libertà al gruppo Bianco.



62 Dopo Bianco 62 Nero ottiene poco meno di 30 punti lato, mentre Bianco ottiene una buona posizione in centro e in alto. La posizione può sembrare favorevole per Bianco ma rimane dell'aji attorno ad A e B e Nero ha il sente. Notare come una sequenza così lunga dipenda molto dalla situazione preesistente nell'angolo in basso a destra.