

European Go Congress 2011  
Bordeaux, 24 Luglio – 6 Agosto

## 15 Partite Commentate

di Carlo Metta



# Introduzione

In questo scritto ho pensato di raccogliere le 15 partite che ho personalmente giocato durante il Congresso Europeo di Go 2011, svoltosi a Bordeaux dal 24 Luglio fino al 6 Agosto.

Di ogni partita presento un commento che è il frutto della collaborazione di diversi giocatori: provengono in gran parte dalle review post-partita fatte insieme ai miei avversari e dal mio personale studio effettuato una volta ritornato in Italia; ma anche dai consigli e suggerimenti dei giocatori a cui ho mostrato le partite durante i giorni del Congresso.

Le 15 partite appartengono a due tornei distinti, il Main Tournament (MT) ed il Week End Tournament (WT). Le partite sono presentate in ordine cronologico e precisamente: i primi 5 round del MT, i 5 round del WT, ed infine gli ultimi 5 round del MT.

I due tornei presentavano due time setting differenti: nel MT i giocatori avevano a disposizione 2h come Basic Time (oppure 2h e 30' nel caso in cui almeno un giocatore fosse di grado maggiore o uguale a 4 dan), con l'aggiunta di 3 periodi di byo yomi di 1 minuto ciascuno; nel WT il Basic Time era invece ridotto ad 1h per tutte le fasce di gioco, mentre il byo yomi era anch'esso ridotto ad 1 tempo di 30 secondi.

In ogni partita ho cercato di inserire dei commenti non solo tecnici e oggettivi sulle specifiche posizioni di gioco, quindi dei commenti in un certo senso più “teorici”, ma ho spesso inserito anche il mio personale giudizio e feeling sulle varianti e su tutto ciò che riguarda la partita in generale, sia a caldo (durante il gioco stesso), sia a freddo (nel corso della fase di studio e review della partita).

Per quanto riguarda la numerazione delle mosse di ciascuna partita, ho utilizzato come notazione il troncamento alle cifre decimali, per esempio la mossa numero 105 è visualizzata nelle immagini come 05; mentre nei commenti ho mantenuto la numerazione originale.

In ogni diagramma presentato ho scelto di indicare differentemente le sequenze reali di ciascuna partita (segnalate dal termine *Figura* nella didascalia) dalle possibili varianti che ho proposto (segnalate invece con *Variante*).

Durante la scrittura del testo, ciò che mi premeva di più era una rapida uscita di questo materiale, e ho dovuto quindi leggermente trascurare la forma e tutto ciò che riguarda l'editing. Spero comunque che il lavoro possa essere un'utile base di studio e approfondimento del gioco.

Eventualmente il materiale potrà essere rivisto successivamente in formati di qualità migliore.

Il mio consiglio personale è quello di studiare il materiale presentato con l'ausilio di una tavola da gioco (reale o digitale), essenziale per avere una visione di gioco completa e cogliere con spirito critico il significato delle spiegazioni proposte.

Invito tutti coloro che trovassero errori, imprecisioni, informazioni mancanti, oppure che volessero proporre nuove sequenze o varianti diverse da quelle qui presentate, di inviarci ogni tipo di segnalazione, in modo da rendere questo lavoro il più utile e accurato possibile.

Auguro una buona lettura a tutti.

Carlo Metta, 24 Agosto 2011.

1° ROUND

MAIN  
TOURNAMENT

24 Luglio, 2011

Black player	Christopher Annachachibi	White player	Carlo Metta
Black rank	3d	White rank	3d
Date	2011-07-24	Result	White wins by resignation

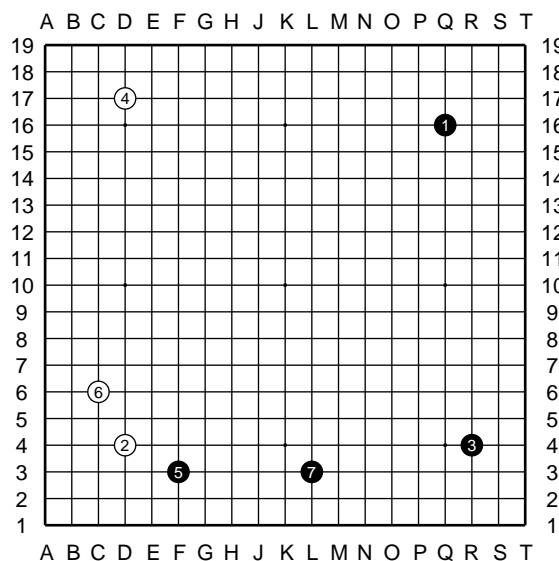


Figura 1 (1-7)

*Figura 1 (1-7)*

Buon giorno a tutti.

La partita che andremo a studiare in questa prima lezione è il primo round del Main Tournament.

Dopo quasi 2h ore di ritardo sul programma dovute in gran parte a ritardi nell'organizzazione e nella registrazione dei concorrenti, finalmente gli arbitri pubblicano la lista degli accoppiamenti: il mio primo avversario sarà un giovane giocatore proveniente dal Belgio, Christopher Annachachibi 3d, giocheremo al tavolo numero 67.

Piccola curiosità: questa sarà l'unica partita che giocherò ad un tavolo con numerazione così alta, in particolare in tutte le partite successive mi troverò a giocare a tavoli più bassi in edifici diversi dal primo, ahimè molto più caldi ed assolati.

Nel complesso è stata una partita relativamente tranquilla e veloce (se ricordo bene io ho utilizzato circa 1h e 30' del mio tempo, mentre il mio avversario poco più di 1h) con pochi combattimenti e pochi momenti di tensione.

Nero sceglie di aprire con l'apertura Mini-Cinese, un fuseki che va molto di moda negli ultimi anni. In questo congresso europeo è stata una delle aperture più usate dai giocatori nella fascia immediatamente sotto la top bar.

Per mia sfortuna questa non è una delle mie aperture preferite e, non avendola studiata nei dettagli, preferisco limitarmi sempre nel giocare le varianti più comuni e pacifiche.

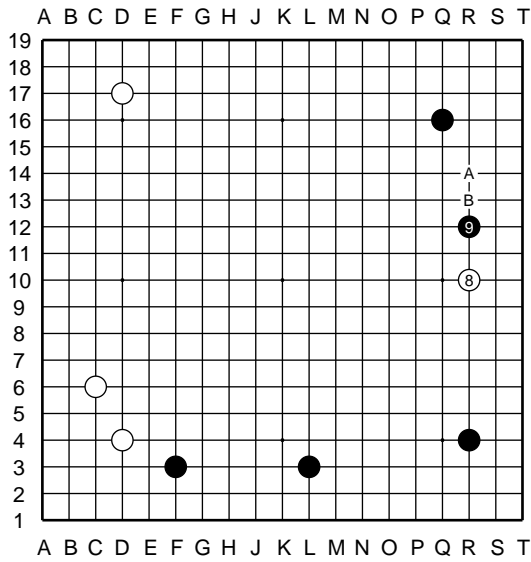
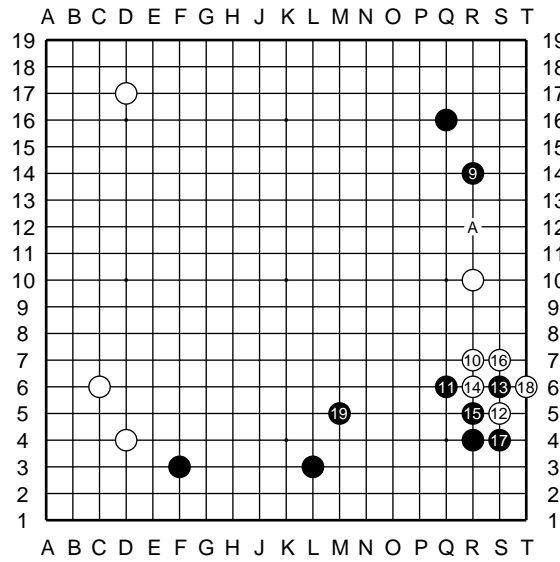


Figura 2 (8-9)



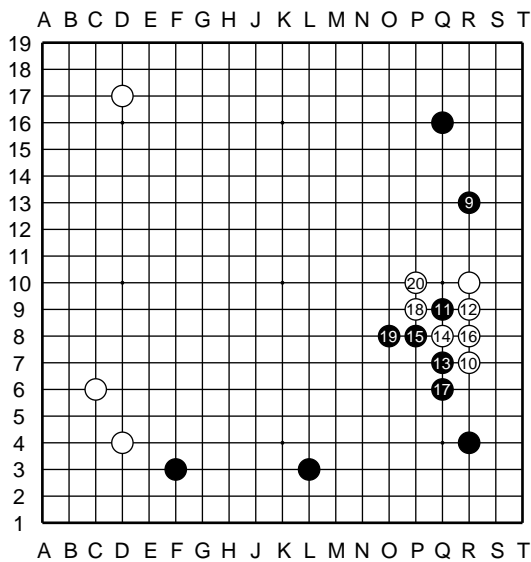
Variante 2.1

*Figura 2 (8-9)*

Questo approccio è usato molto di rado. Di solito si preferisce giocare un'estensione più corta, per esempio in A o B.

*Variante 2.1*

Quando nero estende corto in 9 può allora giocare la sequenza fino a 19. Il punto centrale della situazione è che nero ha rinforzato il gruppo bianco sulla destra, ma bianco non è in grado di esercitare questa forza sull'angolo nero in alto a destra, proprio perchè l'estensione in 9 evita qualsiasi forma di debolezza. Se 9 fosse in A, nero si lascerebbe dietro delle debolezze.



Variante 2.2

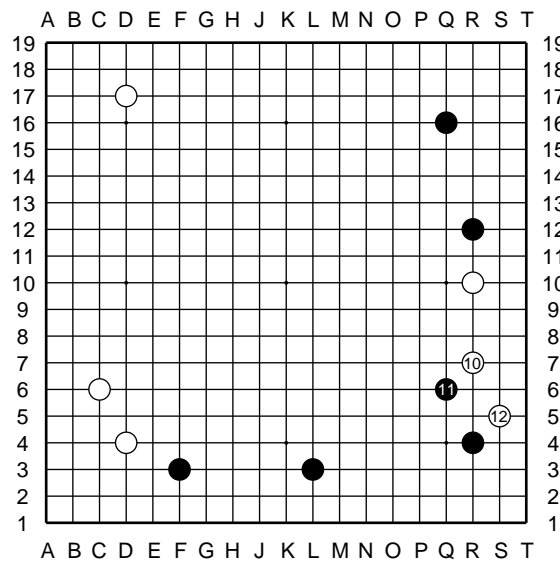


Figura 3 (10-12)

*Variante 2.2*

Con l'estensione intermedia in 9 nero può decidere di giocare anche la sequenza fino a 20. E' difficile per bianco omettere la difesa in 20, proprio perchè la struttura nera nell'angolo in alto a destra è più forte della variante usata in partita.

*Figura 3 (10-12)*

Bianco adesso, a causa di Nero 9, si può permettere di scivolare in 12. La sequenza mostrata nella Variante 2.1 non è più praticabile per nero.

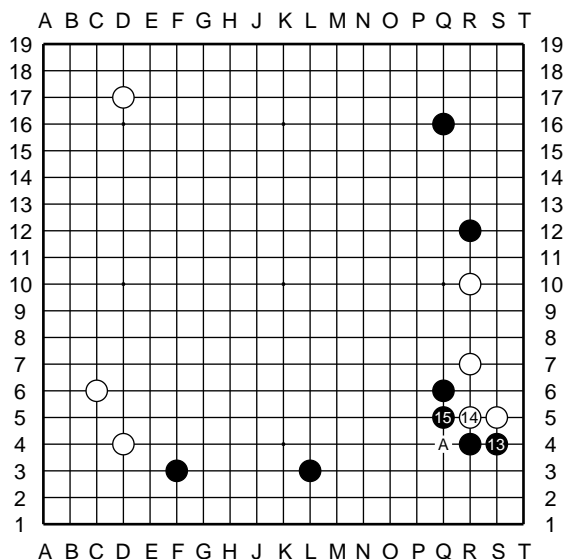
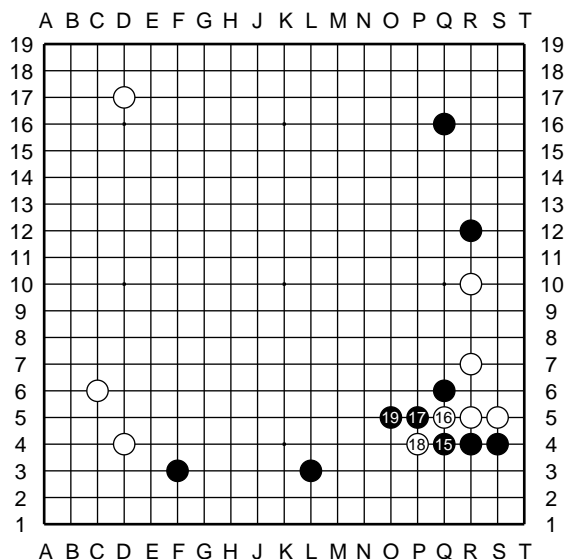


Figura 4 (13-15)



Variante 4.1

*Figura 4 (13-15)*

Nero avrebbe dovuto continuare in A. Il taglio in A lascia brutta aji.

*Variante 4.1*

In questo modo bianco non è in grado di ottenere un buon risultato. E' estremamente rischioso per bianco mettere subito in moto la pietra 18, completamente circondata da pietre nere.

Per chi volesse approfondire nel dettaglio questa posizione ed il combattimento successivo, consiglio la lettura di 21st Century New Openings, volume secondo.

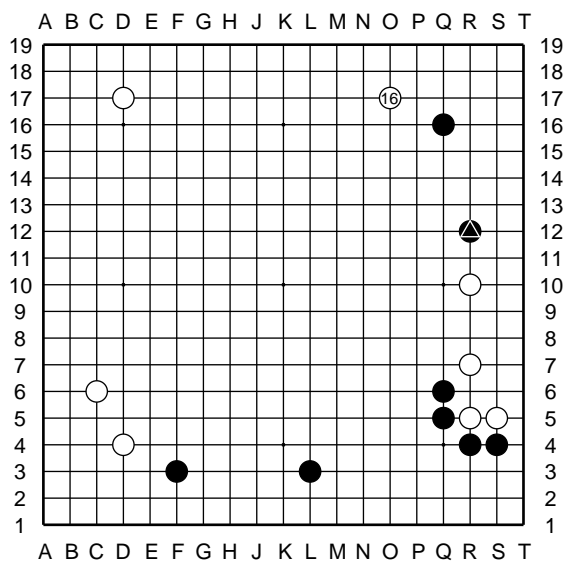


Figura 5 (16-16)

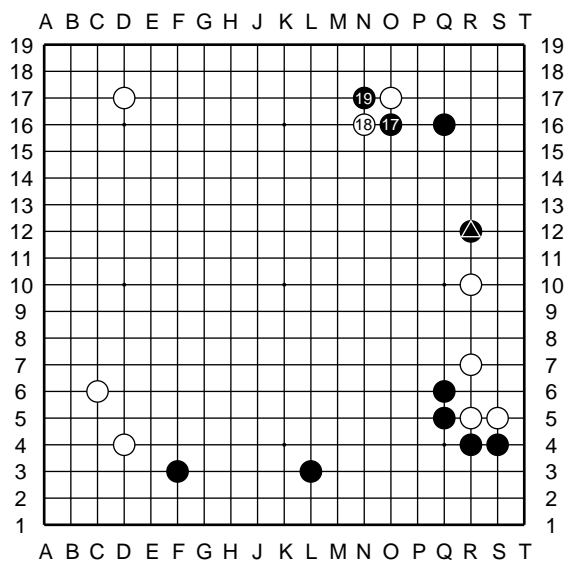


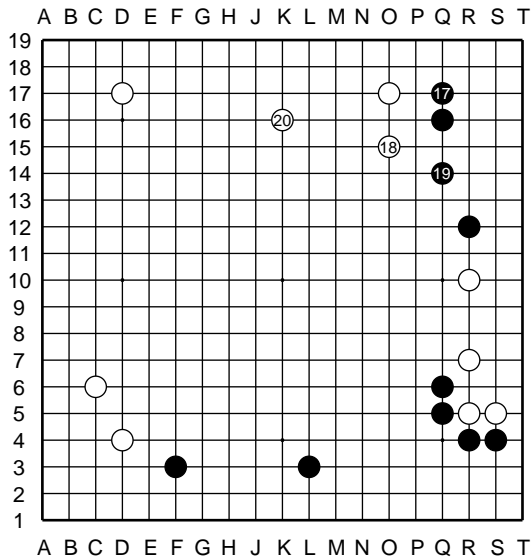
Figura 6 (17-19)

*Figura 5 (16-16)*

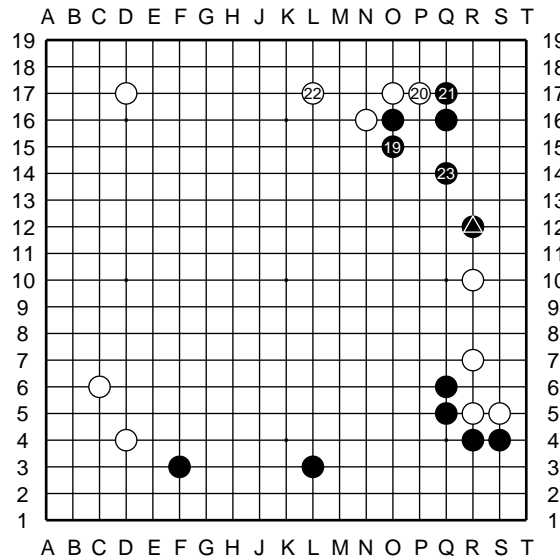
L'approccio bianco in 16 mette in evidenza l'inadeguatezza dell'estensione nera sul lato destro. Nero manca di continuazioni soddisfacenti proprio a causa dell'estensione evidenziata troppo distante dall'hoshi nero.

*Figura 6 (17-19)*

Questa sequenza è una tecnica speciale usata di solito con un'estensione sul lato più lunga. Nero ora non può evitare di rimanere sovraconcentrato.



Variante 6.1



Variante 6.2

*Variante 6.1*

Se nero sceglie di difendere l'angolo con 17, è evidente come nero ottenga comunque un risultato inefficiente. Nero avrebbe potuto ottenere il medesimo risultato con solo 3 pietre (anzichè 4) se solo avesse giocato l'estensione in Figura 2 più corta.

*Variante 6.2*

Anche in questo caso vediamo come l'estensione sul lato destro (la pietra evidenziata) renda la struttura nera sovraconcentrata.

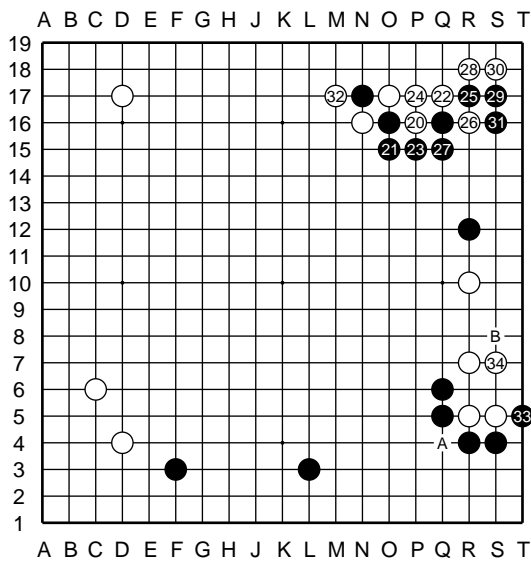


Figura 7 (20-34)

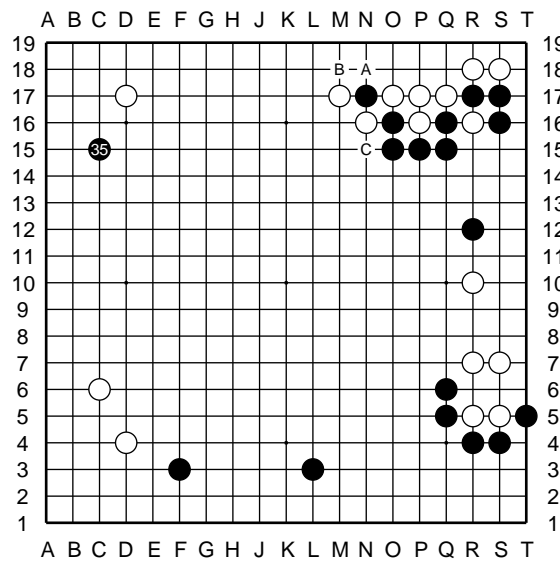


Figura 8 (35-35)

*Figura 7 (20-34)*

Nero 33 non aiuta a difendere il taglio in A, inoltre aiuta bianco a rinforzare la propria forma. Bianco avrebbe avuto difficilmente la possibilità di giocare l'hane in prima linea, quindi questa sequenza è di sicuro aji-keshi per nero. Inoltre nero perde la possibilità di future invasioni attorno al punto B.

*Figura 8 (35-35)*

Nero dovrebbe scambiare subito A per B, e dare atari in C. C è il punto d'incontro fra l'influenza bianca e quella nera. E' un punto urgente da giocare per entrambi.

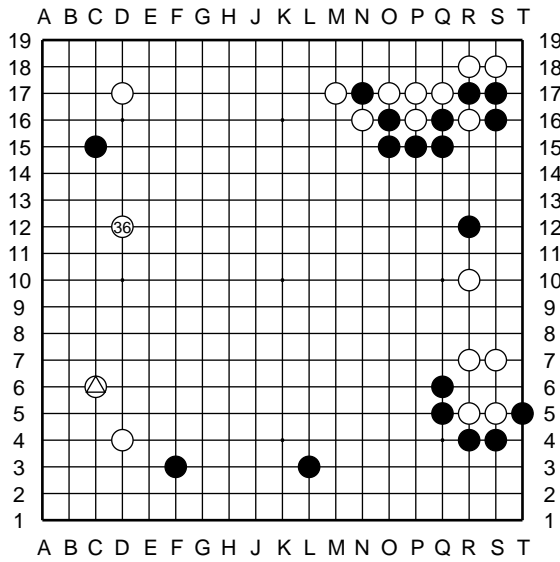


Figura 9 (36-36)

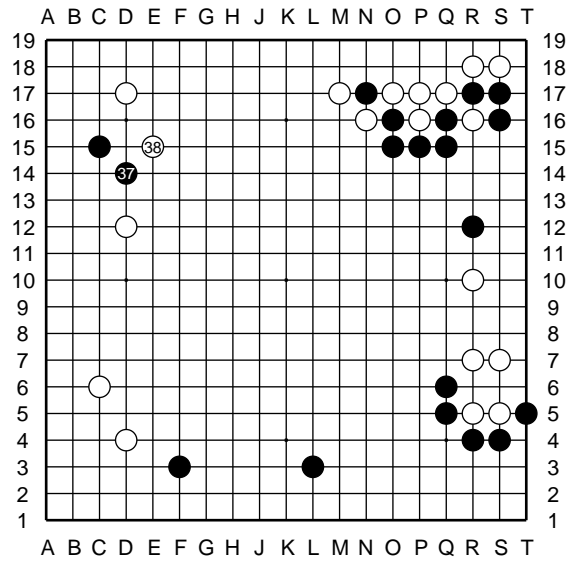


Figura 10 (37-38)

*Figura 9 (36-36)*

Bianco, precedentemente ha scelto di difendere solido col keima in basso a sinistra. A questo punto una pinza in quarta linea è una scelta naturale per avere una buona ed efficiente combinazione sul lato sinistro.

*Figura 10 (37-38)*

Bianco sceglie questa rara mossa (38), usata con supporto sul lato destro.

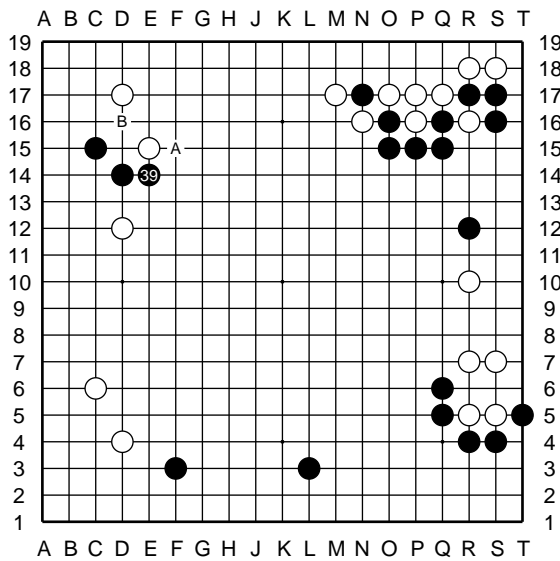
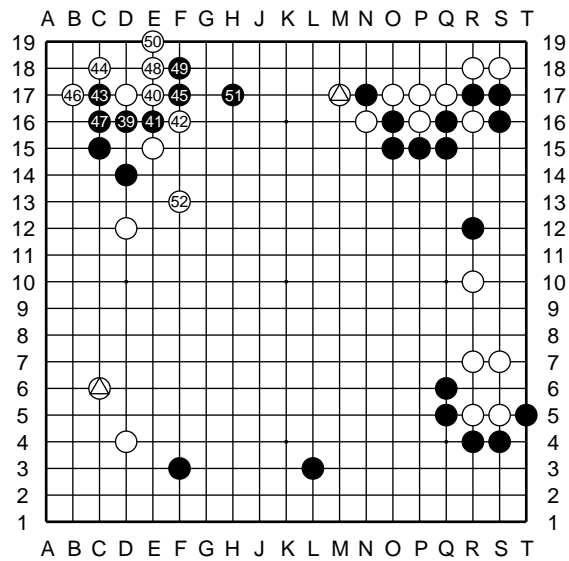


Figura 11 (39-39)



Variante 11.1

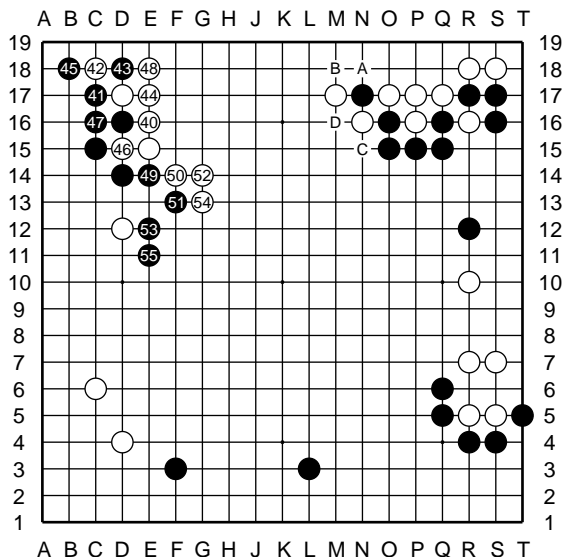
*Figura 11 (39-39)*

Errore grave nel joseki. Scambiare Nero 39 per Bianco A non fa altro che aiutare bianco nel convertire in territorio il lato in alto. La scelta più naturale sarebbe il kosumi in B.

*Variante 11.1*

La sequenza fino a 52 è uno dei principali joseki (lo rivedremo giocato per intero in una delle sue varianti in una delle partite successive), ma in questo caso bianco si può ritenere soddisfatto. Le strutture bianche evidenziate contribuiscono a mantenere entrambi i gruppi neri vulnerabili.





Variante 11.1.1

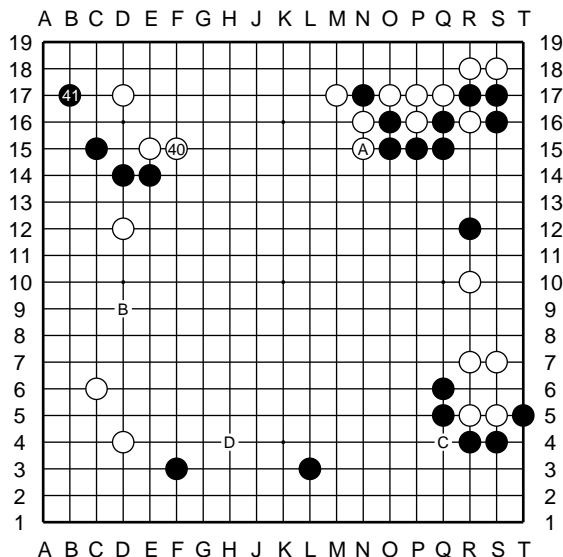


Figura 12 (40-42)

*Variante 11.1.1*

Nel caso bianco blocchi con 40, nero riesce ad ottenere un risultato soddisfacente. Il gruppo nero è notevolmente più forte rispetto alla variante precedente. Da notare come nero abbia la possibilità di giocare la sequenza da A fino a D prima degli scambi sul lato sinistro.

*Figura 12 (40-42)*

A questo punto ci sono diverse mosse che bianco desidererebbe giocare. Tutte fra A, B, C e D sono mosse grandi, ma ho dato la priorità ad A. Se avessi giocato qualsiasi altra mossa, nero avrebbe potuto prendere questo punto importante in sente.

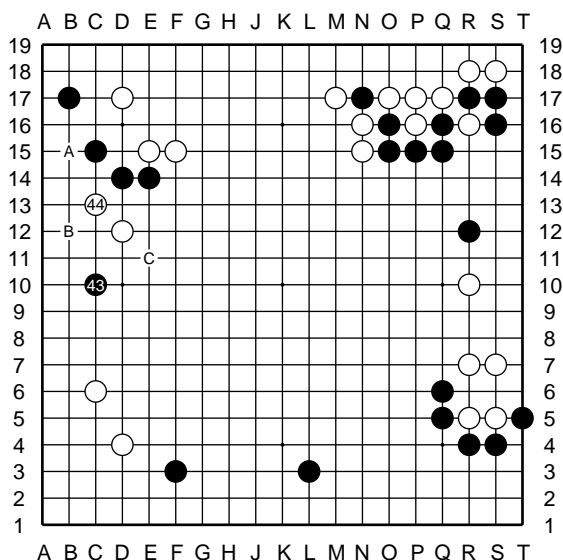


Figura 13 (43-44)

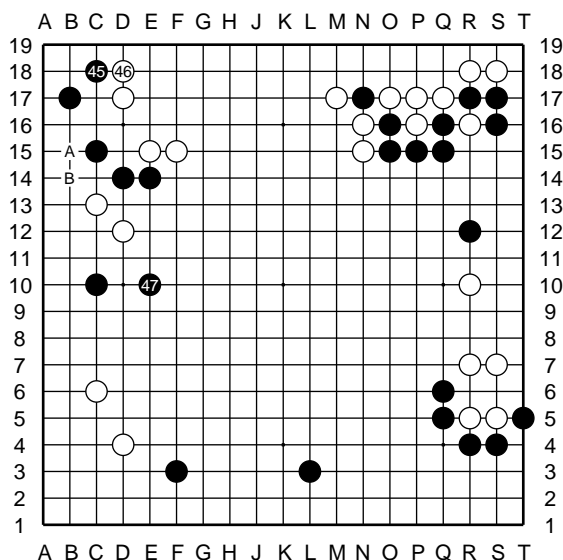


Figura 14 (45-47)

*Figura 13 (43-44)*

E' difficile dire se sarebbe stato meglio giocare il kosumi esterno in C oppure quello interno con 44. Il kosumi interno mira a sfruttare le debolezze della forma nera attorno ad A, ma ha il difetto di rimanere indietro nella corsa verso il centro. Il kosumi esterno in C ha il grande vantaggio di mantenere un alto profilo e aiutare bianco nella lotta per controllare il centro che si svilupperà nel medio gioco; tuttavia lascia dell'aji a nero per tentare una connessione dal basso in seconda linea (attorno a B)

*Figura 14 (45-47)*

Nero decide di saltare con 47 nel tentativo di attaccare il gruppo bianco. Tuttavia nero si lascia alle spalle la debolezza in A. Un modo per difendere questa debolezza potrebbe essere giocare prima o poi in B.

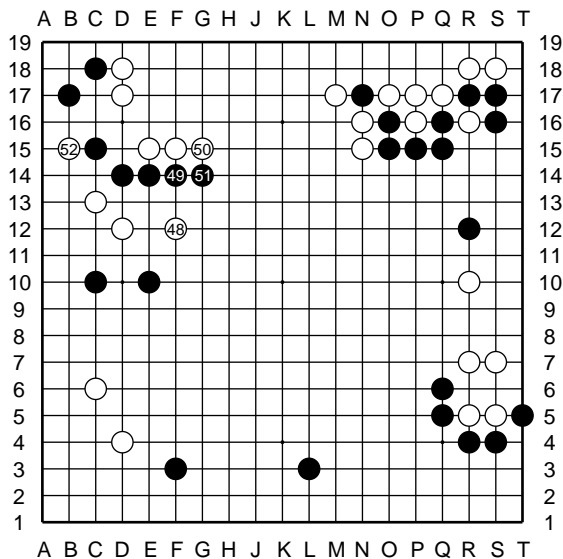


Figura 15 (48-52)

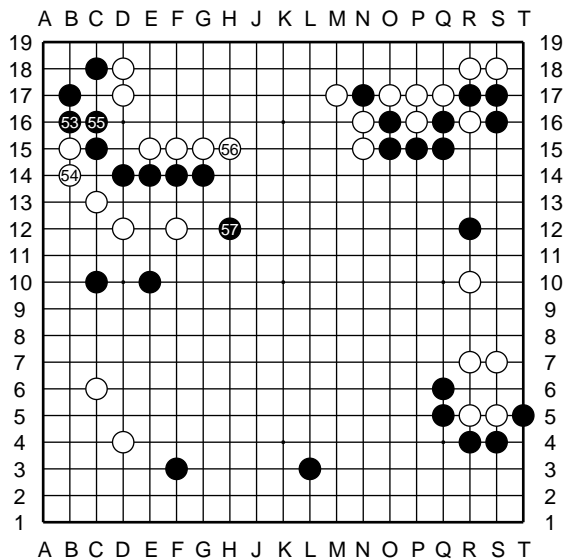


Figura 16 (53-57)

Figura 15 (48-52)

Nero ha mancato l'occasione di giocare in quest'area. Bianco riesce a guadagnare un occhio sul lato, distruggendo la base nera.

Figura 16 (53-57)

La forma di nero è debole, questo salto non è il massimo dell'efficienza: si lascia dietro delle debolezze.

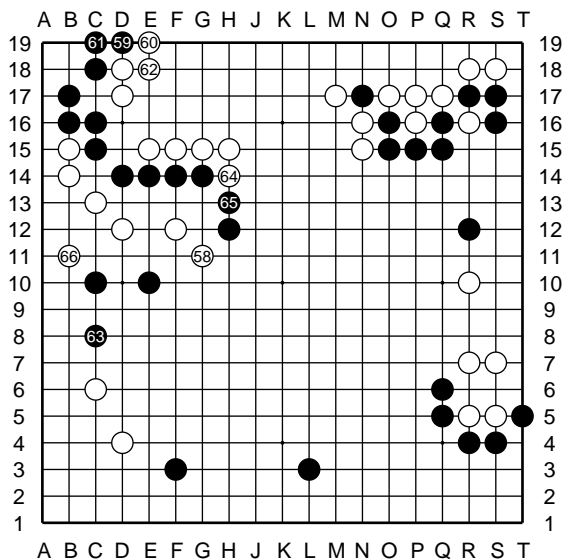


Figura 17 (58-66)

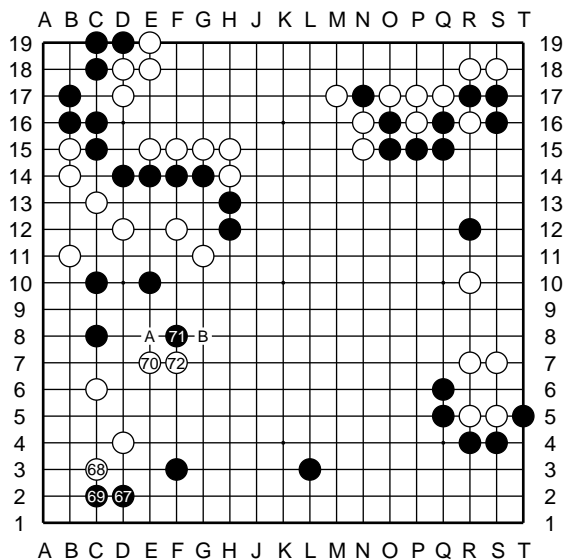


Figura 18 (67-72)

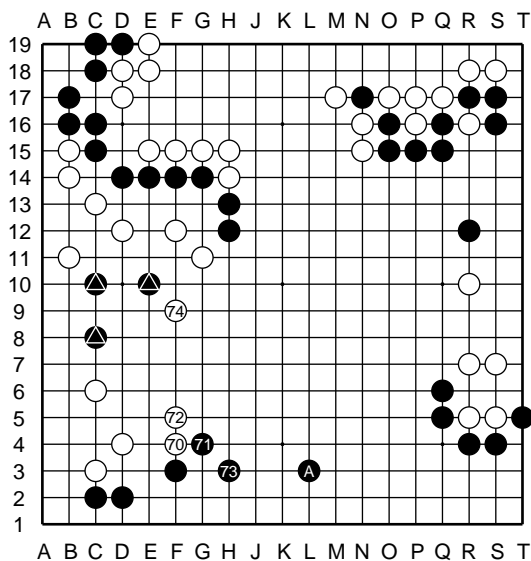
Figura 17 (58-66)

Nero con 63 garantisce un minimo di base al proprio gruppo e attacca simultaneamente i due gruppi bianchi confinanti. In partita decido di dare priorità al gruppo sul lato. Una mossa nera in quest'area avrebbe garantito la vita sicura al gruppo nero e allo stesso tempo avrebbe distrutto la base del gruppo bianco. Come contropartita nero ha ora la possibilità di attaccare severamente il gruppo bianco in angolo.

Figura 18 (67-72)

Ancora oggi non ho un giudizio preciso sulla mossa 72. E' stata una pietra giocata molto in fretta ed in maniera istintiva: una lettura più approfondita sarebbe stata necessaria.

72 mi dà il vantaggio di chiudere sul lato il gruppo nero (dopo che nero difenderà in A), ma francamente in partita non avevo le idee ben chiare su come continuare dopo un'eventuale estensione nera in B.



Variante 18.1

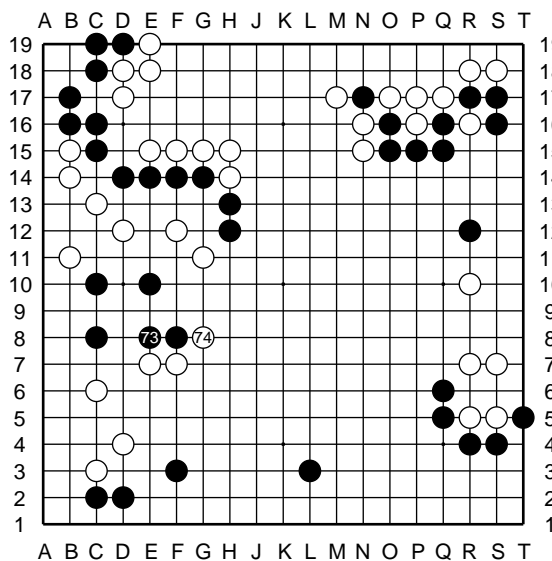


Figura 19 (73-74)

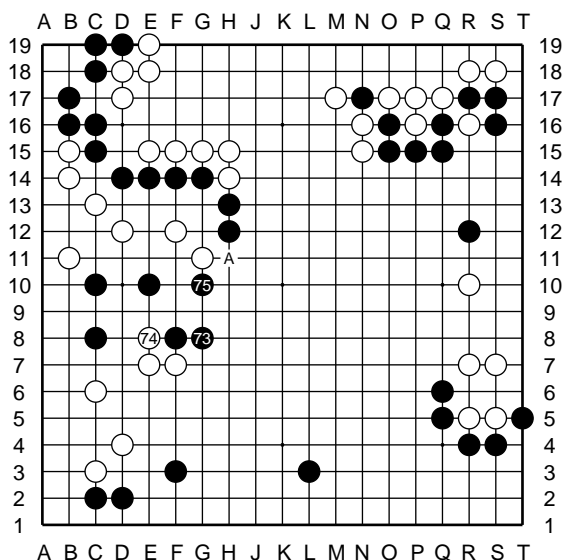
*Variante 18.1*

Bianco avrebbe potuto cominciare con un leaning attack sul lato basso (notare ora come la pietra nera A sia troppo vicina al gruppo nero) per poi lanciare un severo attacco sulle pietre nere evidenziate.

*Figura 19 (73-74)*

In partita ero estremamente soddisfatto di riuscire a sigillare il gruppo nero sul lato e costringerlo a vivere localmente. Tuttavia anche la forma bianca presenta dei difetti urgenti da correggere.

Nero ha mancato una buona occasione per uscire col suo gruppo verso il centro. Essere costretti a vivere localmente in questo modo non è quasi mai una buona strategia.



Variante 19.1

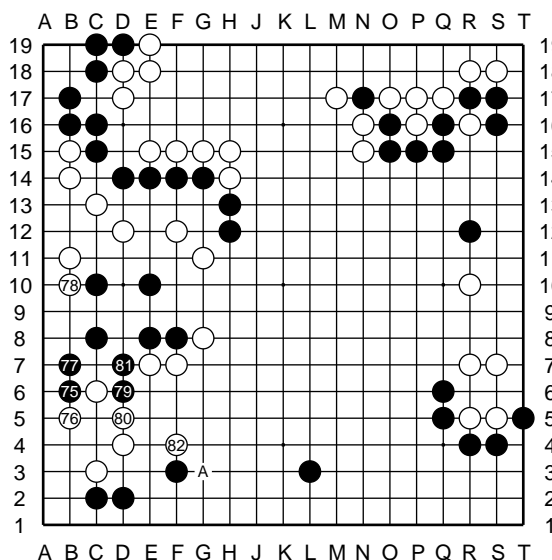


Figura 20 (75-82)

*Variante 19.1*

E' difficile trovare un modo per bianco per sfruttare l'aji della forma nera. Da notare poi come il blocco nero in A sia strategicamente inaccettabile per bianco.

Figura 20 (75-82)

Bianco 82 aiuta a difendere in sente i tagli nella forma bianca. In compenso nero è in grado di trarre profitto sul lato basso. Per nero probabilmente è meglio difendere in A, per questioni di iniziativa di gioco, di sovraconcentramento e per non aiutare troppo il gruppo bianco a costruire una forma forte.

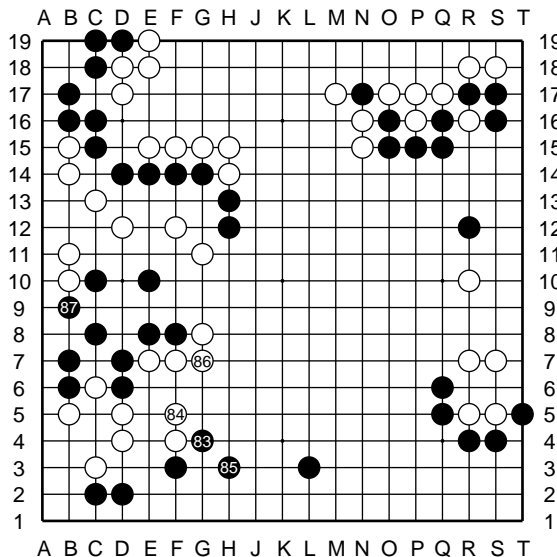


Figura 21 (83-87)

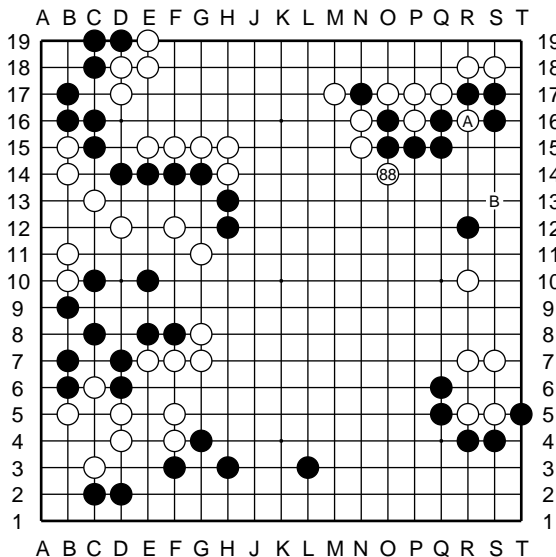


Figura 22 (88-88)

Figura 21 (83-87)

Scambio molto lucido (85 per 86). Sia nero che bianco ripiegano per difendere la propria forma.

La mancanza di una sola di queste due mosse difensive avrebbe portato inevitabilmente ad un nuovo combattimento dall'esito incerto.

Figura 22 (88-88)

Ho deciso di giocare questa mossa per avere un'idea di come utilizzare in futuro l'aji combinata della pietra in A e dell'invasione in B.

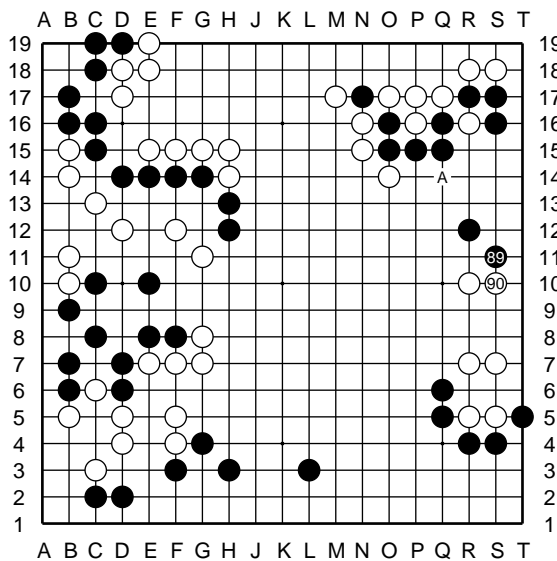
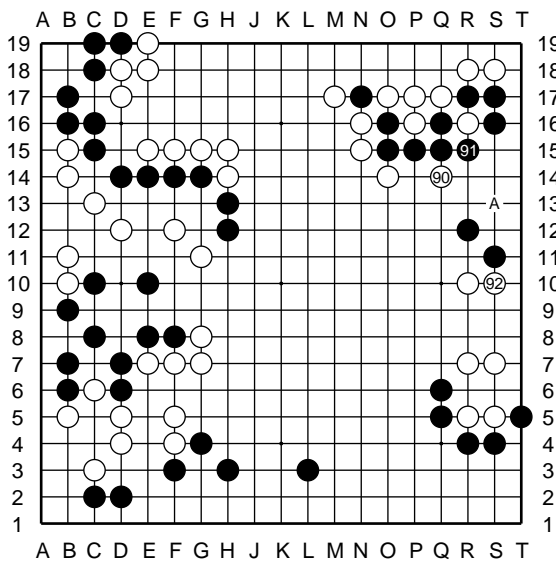


Figura 23 (89-90)



Variante 23.1

Figura 23 (89-90)

Bianco 90 sembra naturale, ma è un errore di timing. Bianco ha perso un ottima

occasione per il kikashi in A.

*Variante 23.1*

Bianco dovrebbe prima scambiare 90 per 91 e poi tornare a difendere con 92. La presenza di una pietra ulteriore in 90 avrebbe aiutato bianco a giocare il medio gioco e lo yose in quest'area: ora l'aji dell'invasione in A si fa più seria.

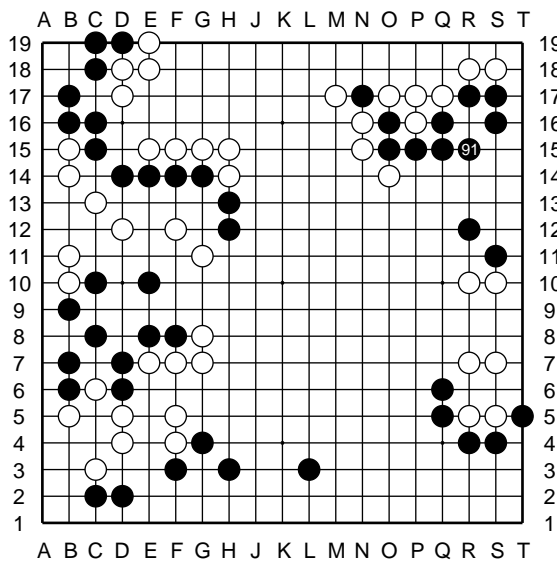


Figura 24 (91-91)

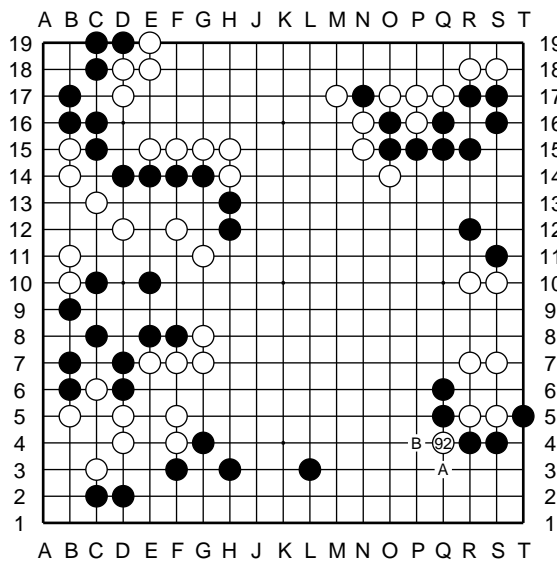


Figura 25 (92-92)

*Figura 24 (91-91)*

Nero correttamente decide di rimuovere l'aji. Bianco ha perso leggermente in questo scambio.

*Figura 25 (92-92)*

Bianco 92 è il punto di svolta dell'intera partita. Bianco decide di sfruttare la debolezza lasciata già dal fuseki nella forma nera. Nero ha diverse scelte da valutare. Un'analisi del punteggio e delle posizioni ci dice che l'atari in A è la soluzione più pacifica, anche se non ottimale per nero dal punto di vista del punteggio. L'altro atari in B risulta in un ko per la perdita dell'intero angolo, una scelta più rischiosa, ma necessaria per nero per ribaltare l'esito della partita che lo vede leggermente indietro finora.

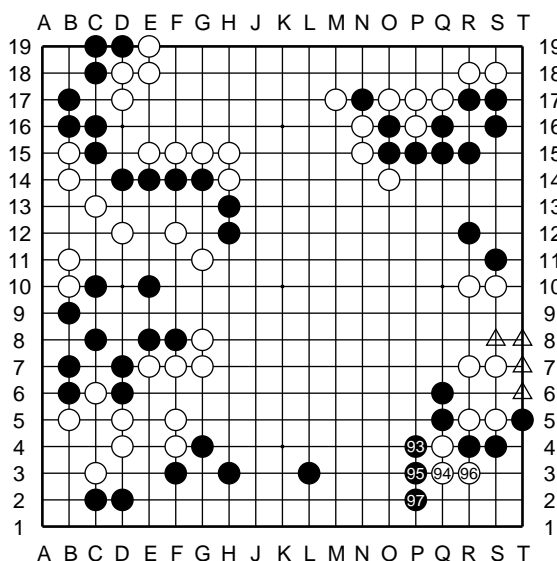
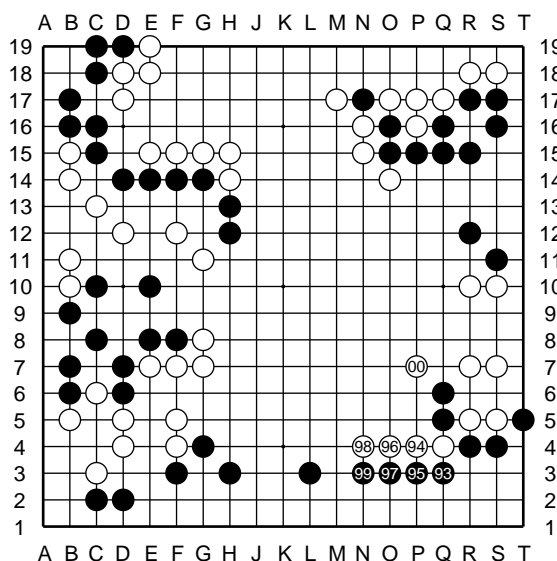


Figura 26 (93-97)



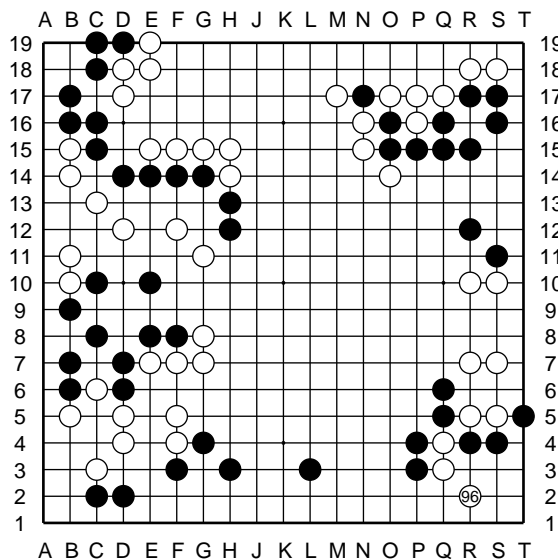
Variante 26.1

*Figura 26 (93-97)*

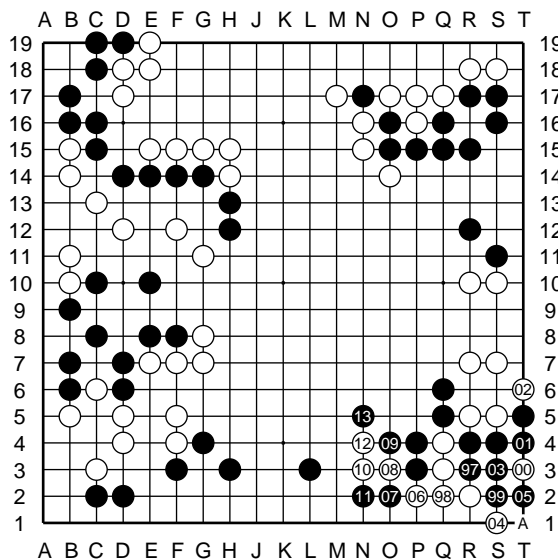
Inaspettatamente nero decide di non giocarsi il ko. Con questa cattura bianco ha preso un largo vantaggio, circa 20 punti. Da notare ora come anche i punti evidenziati siano diventati territorio solido per bianco.

*Variante 26.1*

Nero è in grado di salvaguardare circa 12 punti in angolo, ma bianco è in grado di controbilanciare catturando le pietre nere al centro. Complessivamente bianco riesce a mantenere il leggero vantaggio inalterato



Variante 26.2



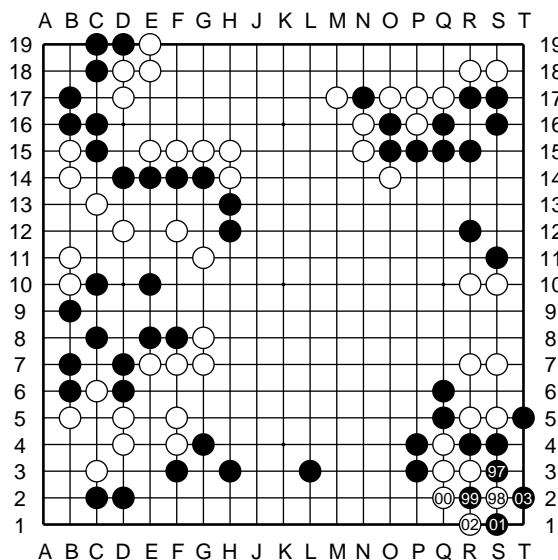
Variante 26.3

*Variante 26.2*

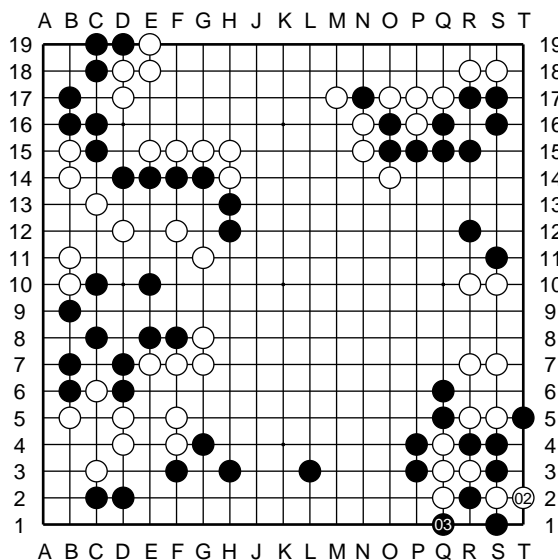
Bianco 96 è un comune tesuji, ma questa volta non funziona.

*Variante 26.3*

Bianco non sarà mai in grado di dare l'atari in A. I tagli esterni nella forma nera si rivelano più solidi del previsto.



Variante 26.4



Variante 26.4.1

*Variante 26.4*

Questo ko sarebbe stato il punto decisivo dell'intera partita.

*Variante 26.4.1*

Se bianco estende in 102, nero è comunque in grado di far partire un ko.

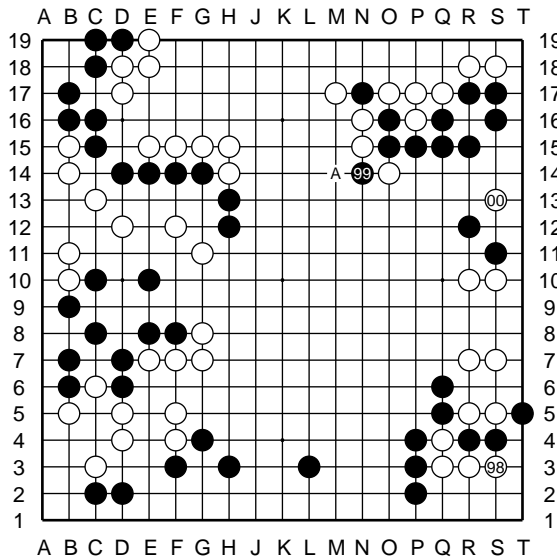


Figura 27 (98-100)

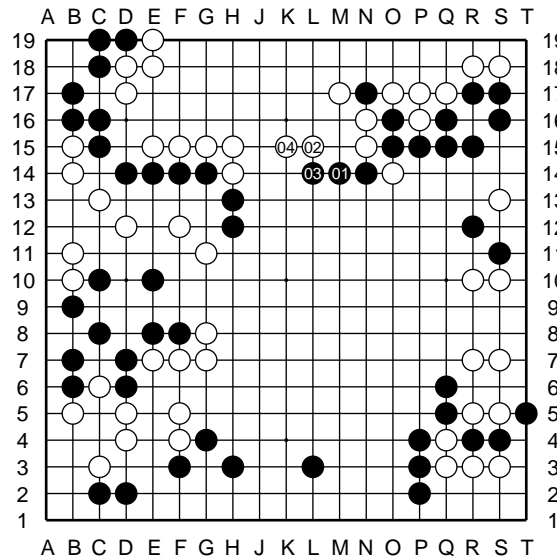


Figura 28 (101-104)

*Figura 27 (98-100)*

Nero decide di tagliare con 99 per cercare di recuperare la partita. La mossa bianca in 100, benchè positiva per cercare di sfruttare l'aji all'interno del territorio nero, è stata giocata con un timing sbagliato. Nero può prima giocare A in sente.

*Figura 28 (101-104)*

Bianco ha accusato una consistente perdita locale.

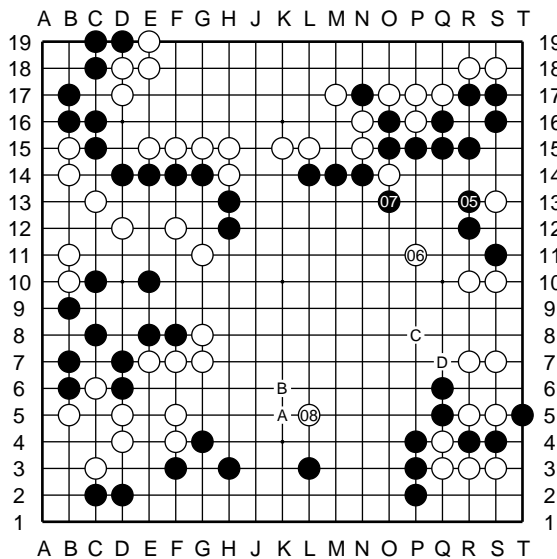


Figura 29 (105-108)

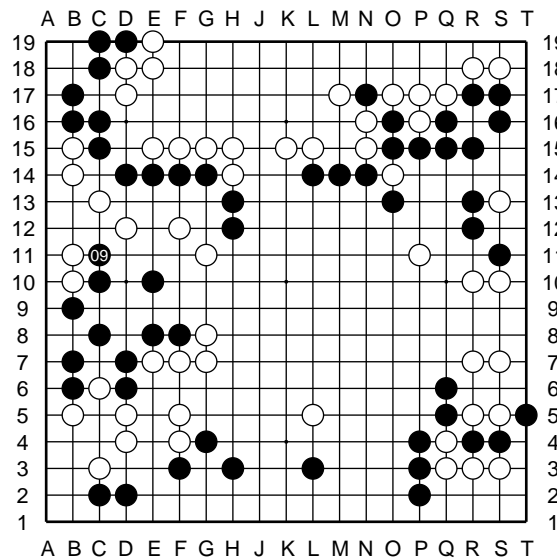


Figura 30 (109-109)

*Figura 29 (105-108)*

Riduzione esagerata. Bianco ha un ampio vantaggio e 108 rischia di essere tagliata fuori. Qui bianco ha preso dei rischi non necessari. I gruppi bianchi sulla sinistra non sono propriamente connessi, e non sono ancora vivi. Una riduzione più corta, per esempio A o B, sarebbe stata più saggia.

Facciamo un conteggio dei punti.

Bianco : 12 a destra, 5 punti a sinistra, 35 in alto, 7,5 komi = 59,5 punti.

Nero: 2 in alto a sinistra, 10 a destra, 4 sinistra, 1 prigioniero, 25 in basso = 42 punti.

Bianco ha un ampio vantaggio e deve cercare di non correre nessun rischio. Anche una mossa calma e dimessa come C o D sarebbe stata sufficiente in questa posizione.

Figura 30 (109-109)

Nero passa al contrattacco immediatamente.

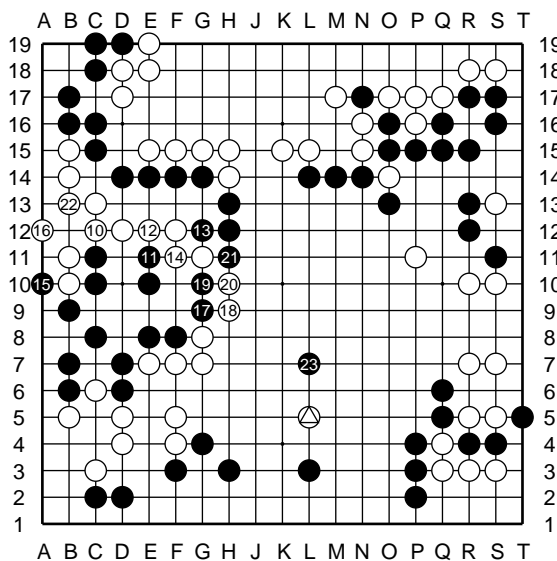
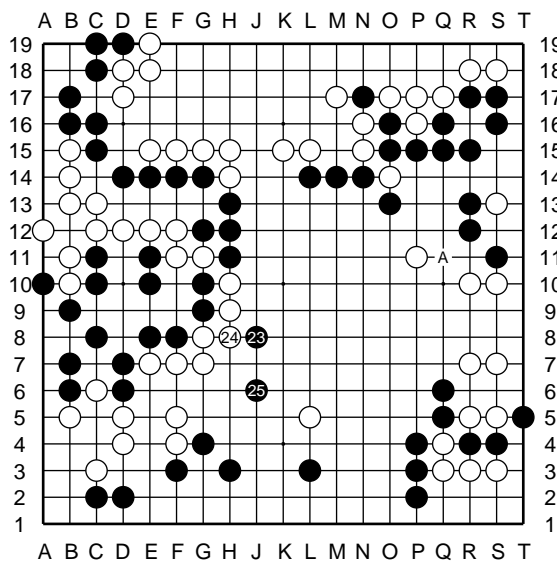


Figura 31 (110-123)



Variante 31.1

Figura 31 (110-123)

In questa circostanza non posso far altro che sacrificare la pietra evidenziata, per dare forma al gruppo centrale che è ancora privo di occhi. Tentare di collegarla al gruppo sulla sinistra mi porterebbe incontro a rischi non necessari.

Variante 31.1

Nero è indietro e deve tentare il tutto per tutto. Questa variante sembra migliore di come è andata in partita. Nero ha ora in mano l'iniziativa dell'attacco.

Da osservare ora come nero abbia fra le sue opzioni anche il taglio nella forma bianca in A.

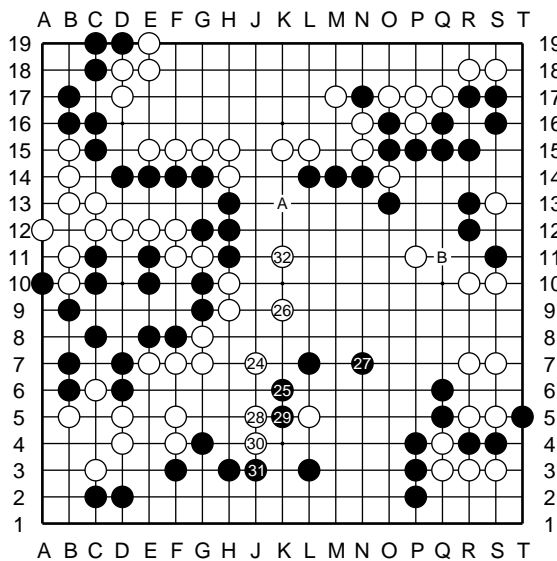


Figura 32 (124-132)

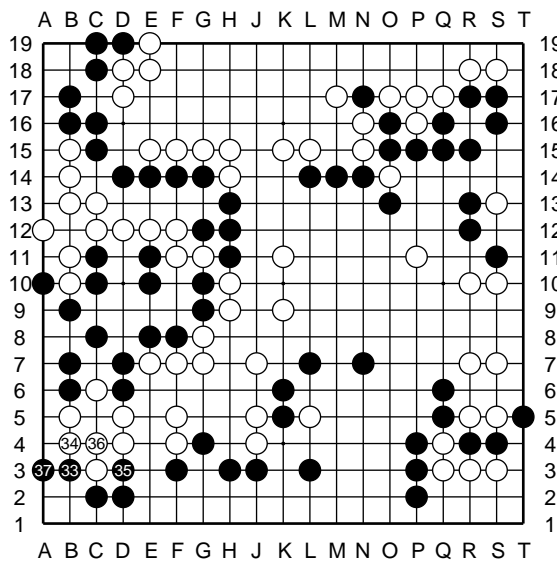


Figura 33 (133-137)

Figura 32 (124-132)

La mossa 132 ha una doppia funzione. Garantisce una vita quasi incondizionata al



gruppo bianco, ed ha come follow up la mossa sente in A. Con queste due mosse bianco riesce a costruire qualche punto ulteriore al centro. Da osservare ora come il taglio in B non sia più profittevole per nero.

Figura 33 (133-137)

Nero decide di iniziare lo yose. Tuttavia questa sequenza è dubbia: primo perché l'atari in 135 non è necessario, secondo perché ci sono al momento mosse più interessanti nel centro del goban; terzo motivo perché bianco, ora che il suo gruppo è vivo, non ha alcun incentivo a giocare in quest'area nell'immediato periodo.

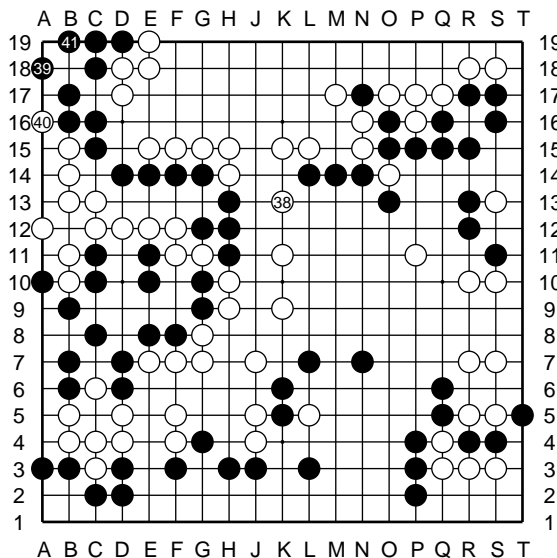


Figura 34 (138-141)

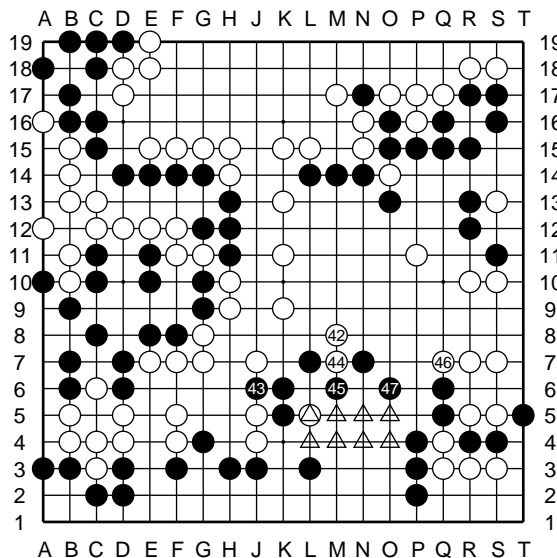


Figura 35 (142-147)

Figura 34 (138-141)

138 è una mossa sente. Con la sequenza 139-141 Nero è costretto a vivere con soli due punti. Veramente doloroso vivere così piccoli.

Figura 35 (142-147)

Nero ha recuperato qualche punto circondando l'area evidenziata.

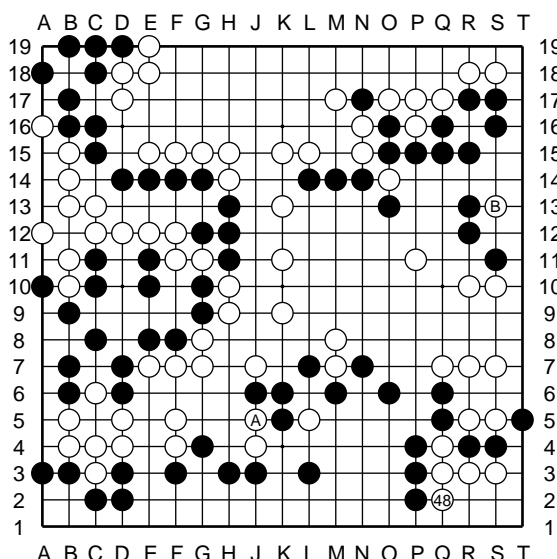


Figura 36 (148-148)

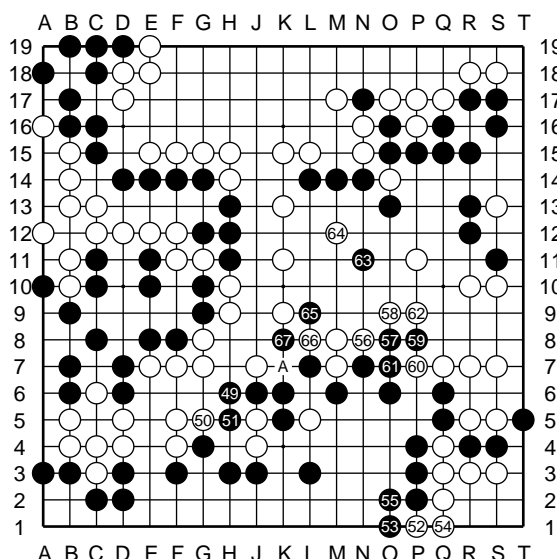


Figura 37 (149-167)

Figura 36 (148-148)

148 ha un valore di circa 10 punti. Bianco è ormai irrimediabilmente avanti nel territorio. Le ultime mosse grandi sono la cattura delle pietre in A e della pietra in B, ma non sono sufficienti a nero per ribaltare la situazione.

## Figura 37 (149-167)

Bianco deve stare attento a non dare atari in A. Sarebbe un errore letale: il gruppo sulla sinistra si troverebbe tagliato fuori.

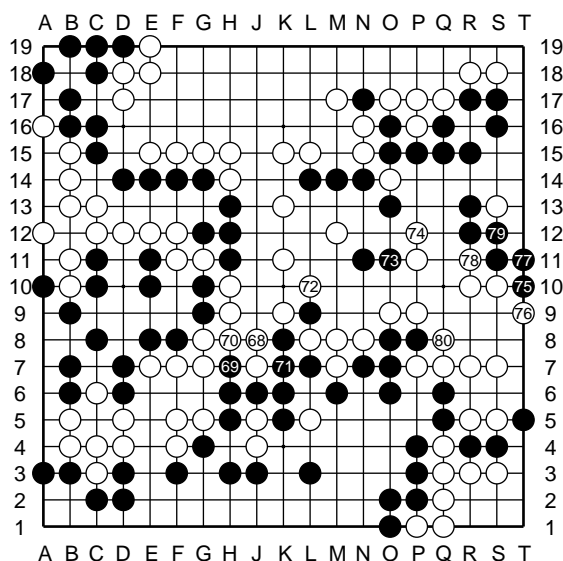


Figura 38 (168-180)

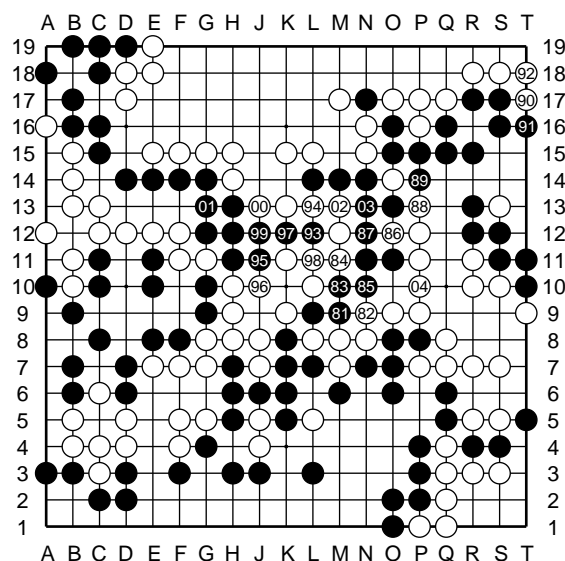


Figura 39 (181-204)

## Figura 38 (168-180)

Nero ha guadagnato 6 punti sul lato destro, ma bianco controbilancia chiudendo il suo territorio con 180.

## Figura 39 (181-204)

Bianco è avanti sul campo di circa 5 punti, più il komi di 7,5. Nero decide di abbandonare qui.

Se dovessi dare un giudizio complessivo sulla partita, direi che non è stata una partita molto interessante, nè una partita di alto livello, quantomeno non da livello 3d, forse anche a causa della ruggine e della prudenza di tutti i giocatori durante il primo turno di gioco.

Questa prima partita è forse stata la partita più facile dell'intero congresso. Le vere difficoltà dovranno ancora arrivare e si manifesteranno già dalla prossima giornata di gioco.

A differenza del congresso europeo precedente, mi sono trovato subito a mio agio con il nuovo time setting. L'anno scorso a Tampere avevo trovato grandi difficoltà nelle prime due partite a gestire una partita da 2h o 2h e mezza.

Piccola curiosità: Nonostante l'apertura minicinese sia di sicuro l'apertura che odio di più e con la quale trovo più difficoltà, sembra essere un fuseki che mi porta parecchia fortuna: fino ad ora non ho ancora perso una partita ufficiale contro il fuseki mini-cinese :), davvero curioso.

In una delle prossime partite faremo una breve discussione sulle bizzarre regole di gioco utilizzate in questo congresso, e vedremo come in 4 partite su 15 che ho giocato in questo congresso il risultato è stato influenzato in maniera decisiva dal set di regole utilizzato. Davvero una brutta scelta da parte degli organizzatori del congresso.

Arrivederci alla prossima partita.

2° ROUND

MAIN  
TOURNAMENT

25 Luglio, 2011

Black player	Mikko Siukola	White player	Carlo Metta
Black rank	4d	White rank	3d
Date	2011-07-25	Result	Black wins by resignation

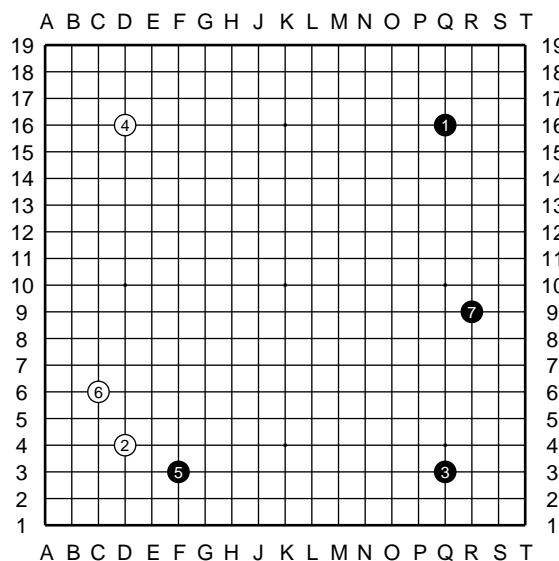


Figura 1 (1-7)

*Figura 1 (1-7)*

Buon giorno a tutti.

Oggi rivediamo la seconda partita del Main Tournament. Il mio avversario è Mikko Siukola 4 dan, proveniente dalla Finlandia. E' stato il rappresentante della Finlandia al recente WAGC in Giappone.

La partita è stata molto tattica e pacifica. Bianco ha commesso da subito alcuni errori che l'hanno successivamente penalizzato. In partite giocate punto a punto e senza combattimenti anche piccole finezze possono fare un'enorme differenza. Di sicuro la maggiore esperienza del mio avversario (4 dan stabile ormai da 3/4 anni) è stata decisiva in una partita del genere.

Il tempo di gioco è questa volta di 2h e 30' per ciascun giocatore. Il byo-yomi è invariato a 3 tempi da 1 minuto ciascuno.

La partita è stata inizialmente molto veloce, data l'apertura standard utilizzata, ma poi nel medio gioco è diventata più lenta e ragionata.

Il mio avversario ha utilizzato 2h ore del suo tempo, mentre io sono andato in byo yomi a metà partita.

Nero decide di giocare il fuseki cinese. Anche in questa partita abbiamo un esempio di fuseki tradizionale.

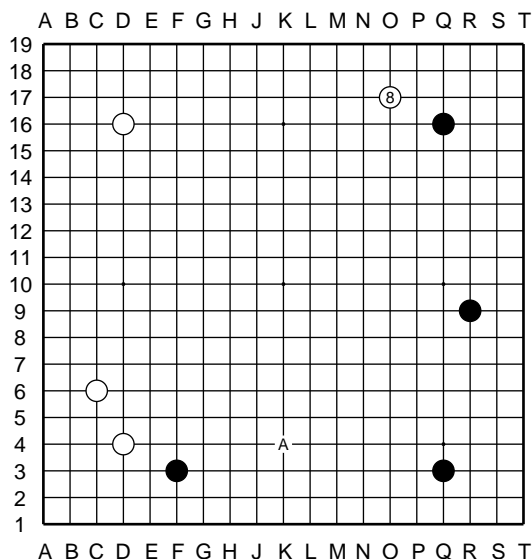


Figura 2 (8-8)

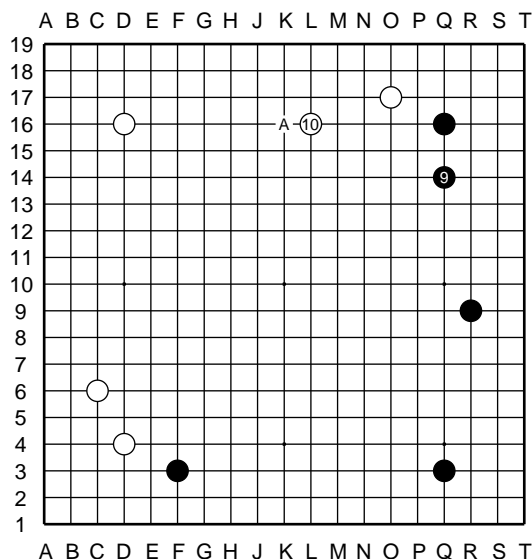


Figura 3 (9-10)

*Figura 2 (8-8)*

Ho deciso di approcciare in 8 per ricondurmi alla variante più comune del fuseki cinese. Una pinza attorno ad A sarebbe stata standard, ma in partita non avevo nessuna intenzione di iniziare un combattimento alla ottava mossa.

*Figura 3 (9-10)*

Bianco 10 è una variante dell'apertura cinese che ho voluto sperimentare (Bianco A la scelta più comune). Vedremo in seguito come questa scelta, in combinazione con altre, sia stata errata; uno degli errori che mi ha fatto stare indietro già dal primo combattimento della partita.

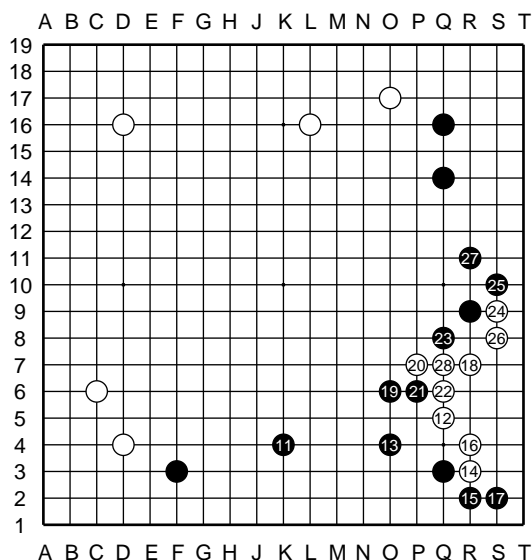


Figura 4 (11-28)

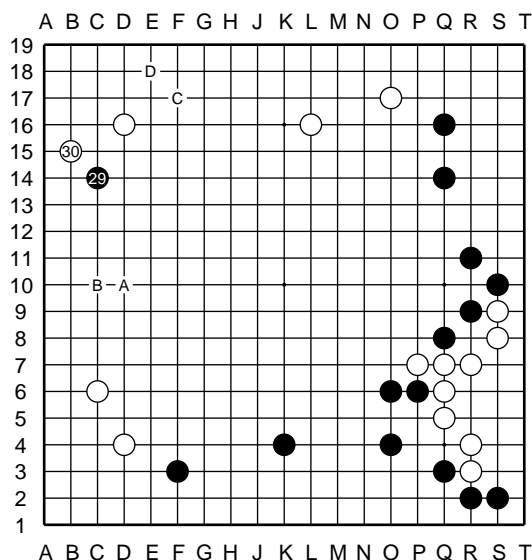


Figura 5 (29-30)

*Figura 4 (11-28)*

La sequenza da Nero 13 fino a Bianco 28 è un joseki standard del fuseki cinese.

*Figura 5 (29-30)*

Prime 30 mosse standard del fuseki cinese. La partita è in perfetto equilibrio. In questa posizione nero ha diverse scelte per la mossa successiva. A, B e C le varianti più comuni.

D è una recente variante molto complicata e non ancora presente sui libri di testo. E' giocata da giocatori professionisti o alti dan (Un esempio di questa rara mossa è

possibile trovarlo nelle partite di A. Dinerstein. Chi fosse interessato ad avere del materiale dettagliato mi può contattare via mail). Anche il tenuki è possibile, però è preferibile prima saltare in A e poi semmai fare tenuki.

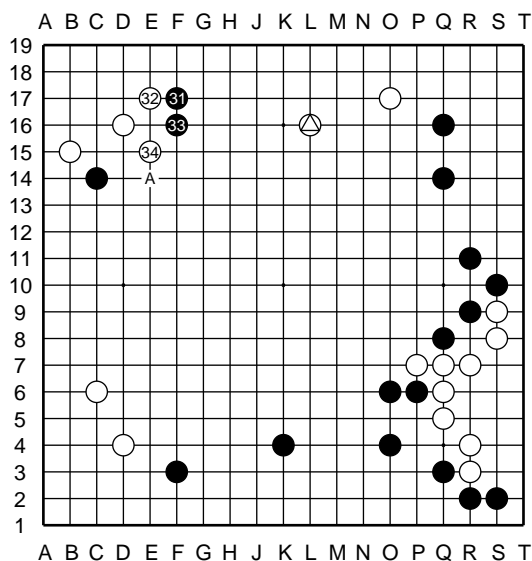


Figura 6 (31-34)

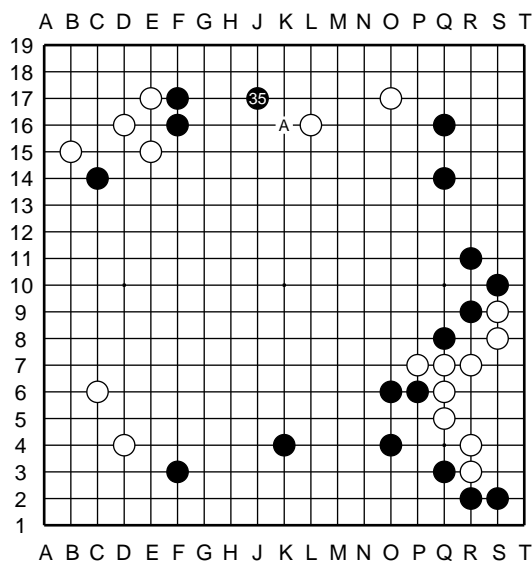


Figura 7 (35-35)

*Figura 6 (31-34)*

Questa mossa bianca (34) è troppo timida. Questo è il secondo lieve errore commesso da bianco. Sommato alla scelta errata della pietra evidenziata porterà bianco leggermente indietro nella partita.

Una mossa più decisa sarebbe stata il keima in A.

*Figura 7 (35-35)*

Qui si comincia a sentire la scelta errata di Bianco 10 in Figura 3, molto meglio un'estensione in A per bianco: infatti in questo caso nero non avrebbe potuto estendere così lungo, e bianco avrebbe mantenuto l'iniziativa d'attacco in maniera più severa.

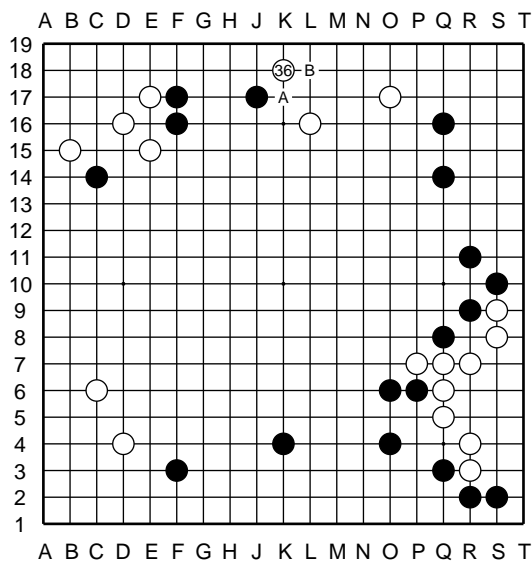
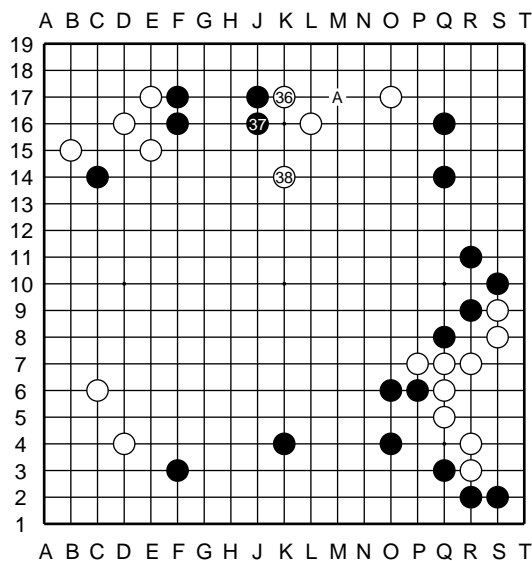


Figura 8 (36-36)



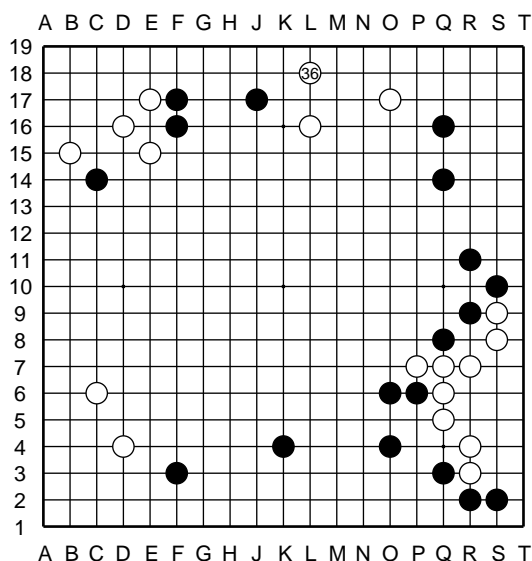
Variante 8.1

*Figura 8 (36-36)*

Terzo errore per bianco. Meglio attaccare in A o difendere semplice in B.

Variante 8.1

Bianco si lascia dietro la debolezza in A, ma riesce a mantenere il controllo del gioco sul lato alto del goban.



Variante 8.2

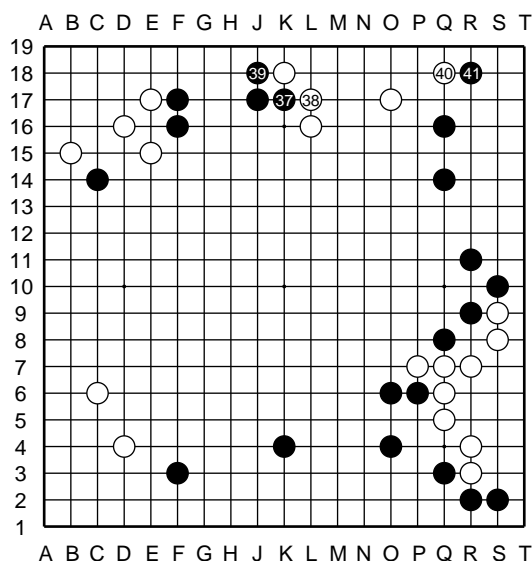


Figura 9 (37-41)

Variante 8.2

Questa difesa è più timida e non mette sufficiente pressione sul gruppo nero. Ma è comunque più solida di come è andata in partita.

Figura 9 (37-41)

Interessante tesuji per avere il sente in questa posizione. In generale l'attachment di nero 41 è un errore, ma, data la speciale situazione sul lato alto, risulta una mossa efficace.

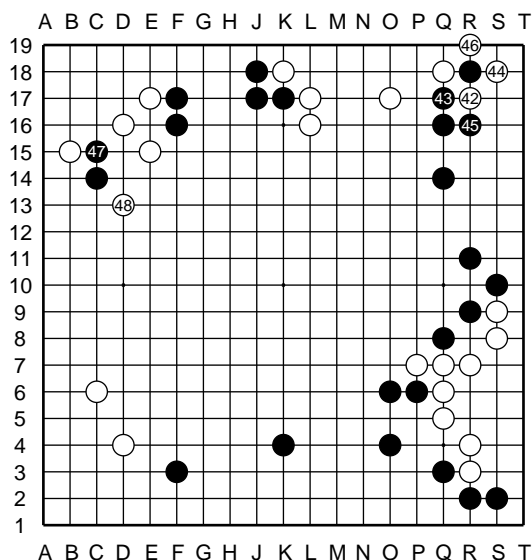


Figura 10 (42-48)

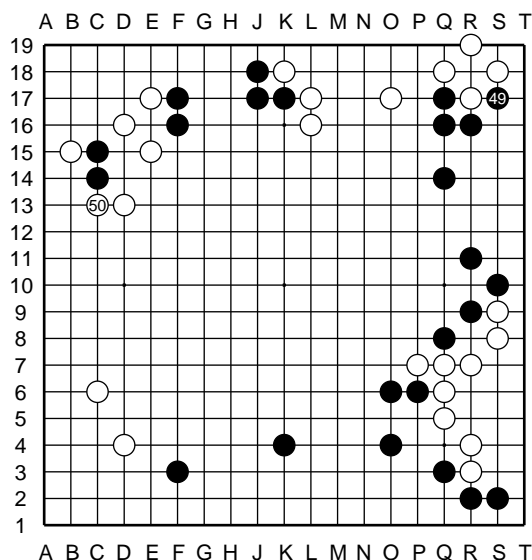


Figura 11 (49-50)

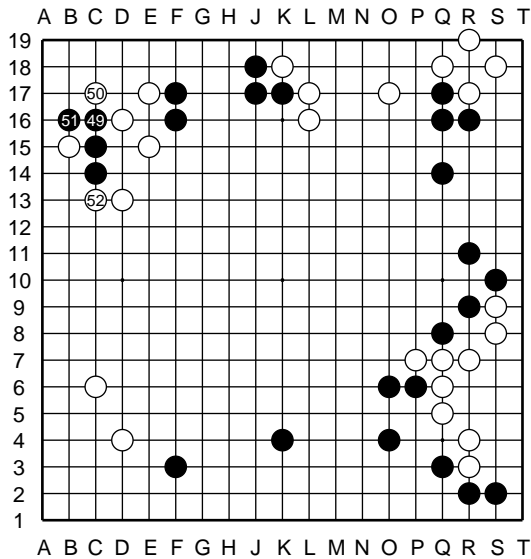
Figura 10 (42-48)

Questo keima costringe nero a strisciare sul lato per vivere. Nero ha utilizzato 47 come una "probe" per testare la mia risposta.

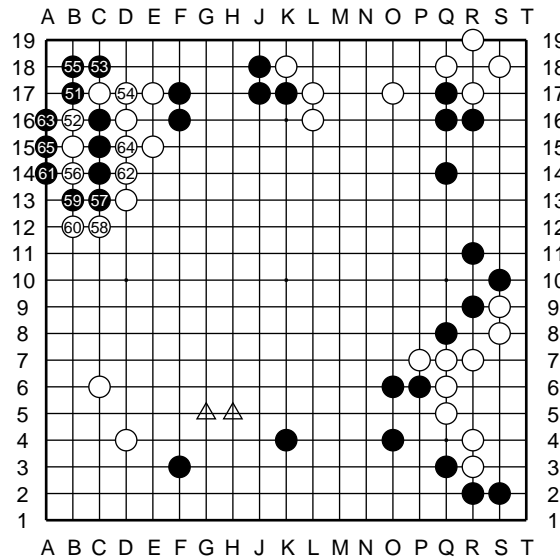
Figura 11 (49-50)

Bianco 50 è un compromesso fra i due giocatori. Bianco è in grado di assicurarsi circa 20 punti nell'angolo in alto a sinistra, mentre nero riduce il gruppo bianco in alto

a destra a vivere con appena due occhi.



Variante 11.1



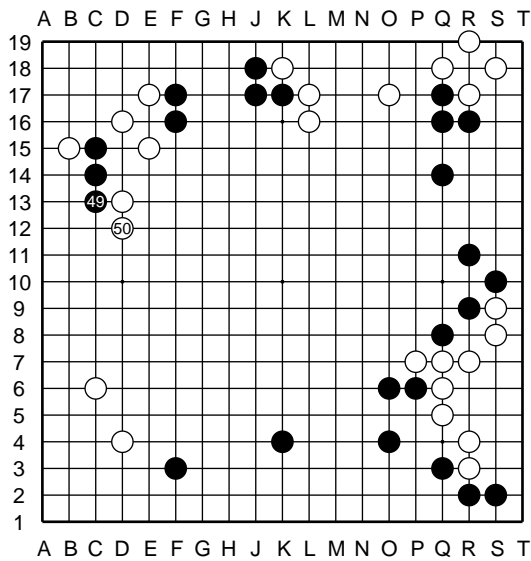
Variante 11.1.1

*Variante 11.1*

E' orribile per nero essere costretto a cercare di vivere così piccolo.

*Variante 11.1.1*

Anche in questa variante nero viene strizzato e completamente chiuso sul lato. Bianco finisce in sente e può espandere la sua influenza attorno all'area evidenziata.



Variante 11.2

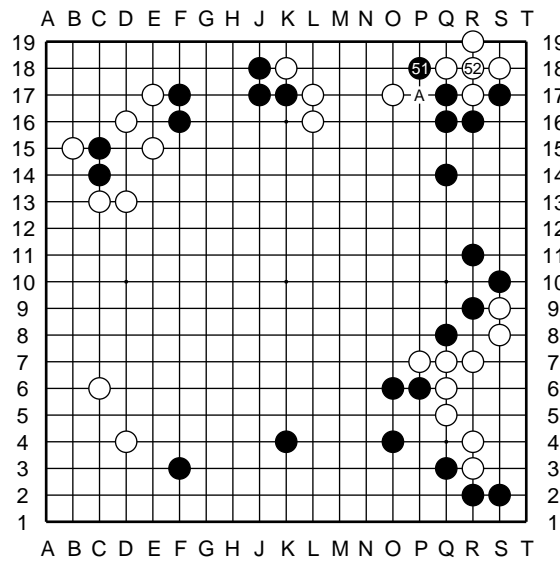


Figura 12 (51-52)

*Variante 11.2*

E' molto pesante per nero dover strisciare sul lato per vivere.

*Figura 12 (51-52)*

Il taglio in A è rischioso per bianco. Il risultato è un ko in cui nero cattura per primo. Ma in questo fuseki è davvero difficile trovare minacce adeguate.



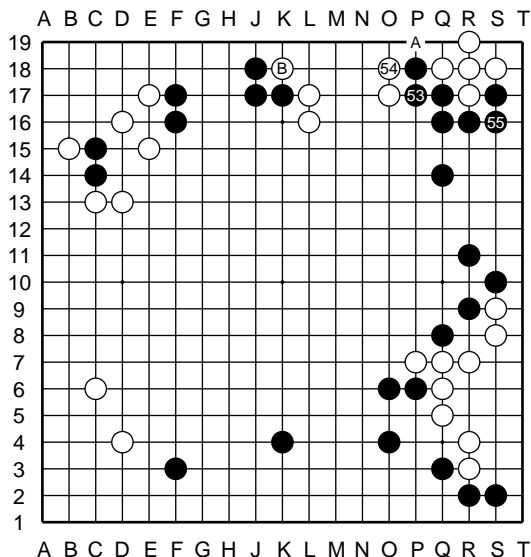


Figura 13 (53-55)

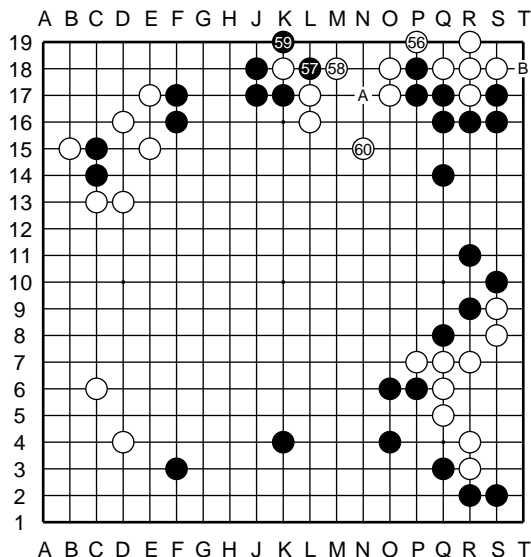


Figura 14 (56-60)

*Figura 13 (53-55)*

La connessione in 55 è molto potente. Costringe bianco a vivere piccolo sul lato con appena due occhi. Inoltre nero può ora catturare la pietra B in sente sistemando il suo gruppo e simultaneamente attaccando il gruppo bianco.

Se nero avesse sconnesso i gruppi bianchi in A bianco avrebbe avuto poche difficoltà a stabilizzare entrambi i suoi gruppi. Questa partita non è una partita di combattimento, e verrà decisa per piccole finenze nella gestione dei singoli punti di territorio.

*Figura 14 (56-60)*

Bianco riesce a vivere con appena due occhi (A / B miai), ma il risultato è buono per nero.

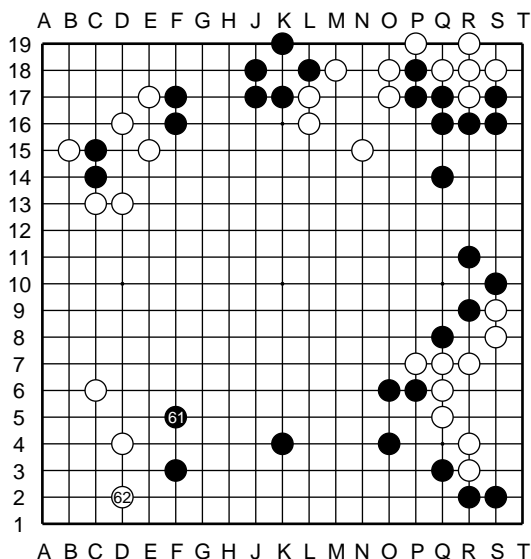


Figura 15 (61-62)

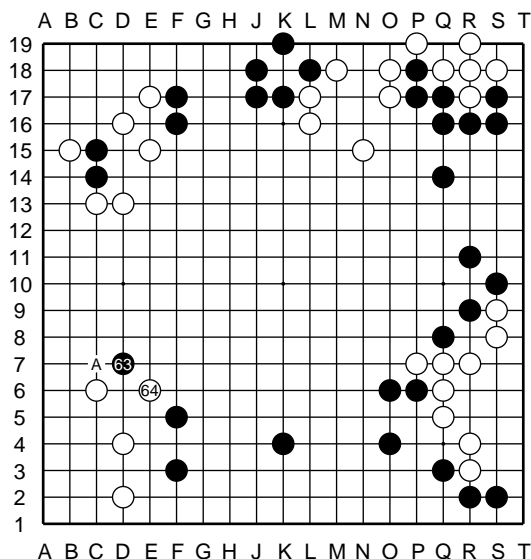


Figura 16 (63-64)

*Figura 15 (61-62)*

Bianco 62 è necessaria per cercare di mantenere l'equilibrio territoriale.

*Figura 16 (63-64)*

E' arrivato il momento per bianco di contrastare l'espansione dell'influenza nera. Bianco 64 è una mossa per resistere al progetto del mio avversario. Ho ritenuto

scivolare sul lato in A una mossa troppo passiva. Non era possibile tentare di vincere questa partita accettando il progetto di sviluppo nero.

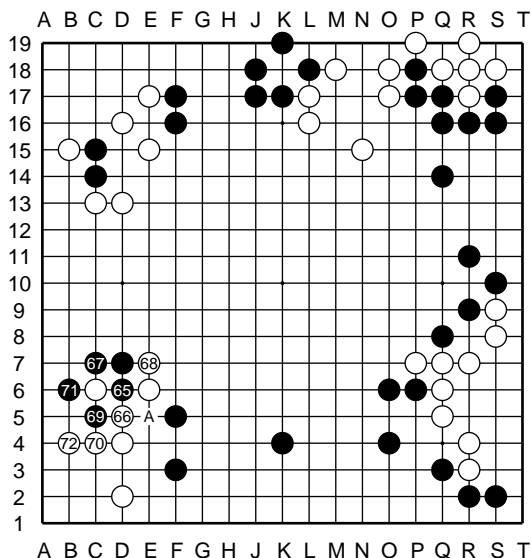
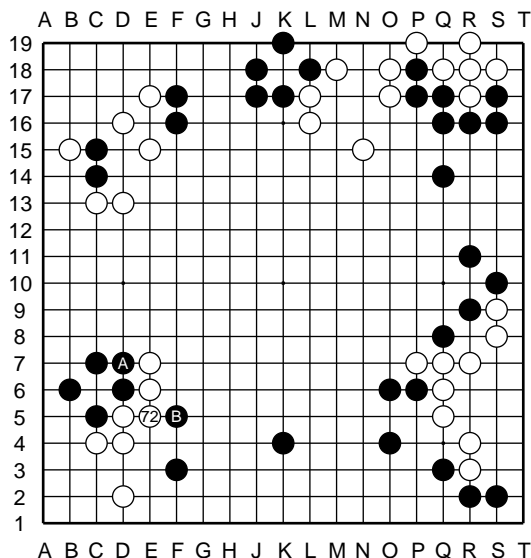


Figura 17 (65-72)



Variante 17.1

*Figura 17 (65-72)*

Bianco 72 è stata una pessima scelta. Il punto A è la mossa chiave: unisce i gruppi bianchi e indebolisce quelli neri.

Con bianco 72 la partita ha preso una piega favorevole per nero. 72 è una mossa strategicamente miope. Connettere i gruppi in A è una mossa perfetta in questo caso.

*Variante 17.1*

72 è fondamentale. Ora bianco ha un unico gruppo che può esercitare la propria forza contro i due gruppi neri A e B.

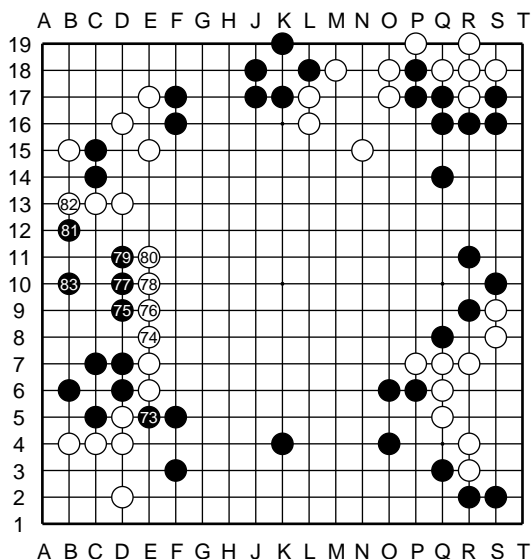


Figura 18 (73-83)

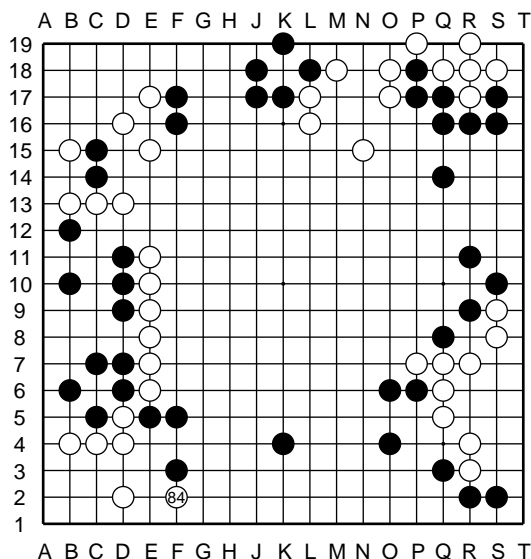


Figura 19 (84-84)

*Figura 18 (73-83)*

Nero ha ottenuto un risultato eccellente: ha distrutto interamente il lato bianco senza danneggiare eccessivamente il gruppo in basso. Il muro bianco è ora poco utilizzabile.

Facciamo il punto della situazione sul punteggio:

Bianco: 4 punti in basso a destra, 3 punti in alto a destra, 14 punti in basso a sinistra, 18 punti in alto a sinistra, 7,5 komi, 1 prigioniero = 47,5 punti.

Nero: 2 prigionieri, 14 punti a destra, 8 a sinistra, 6 in alto, 27 in basso = 57 punti.

Bianco è indietro di 10 punti. Unica possibilità per bianco è quella di sfruttare il sente per costruire ulteriori 10 punti a partire dal muro bianco, ma è molto difficile.

Figura 19 (84-84)

Una volta constatato che le tre pietre nere non fossero attaccabili, ho preferito giocare questi scambi che, localmente, rinforzano il gruppo nero che avevo già giudicato come un gruppo forte.

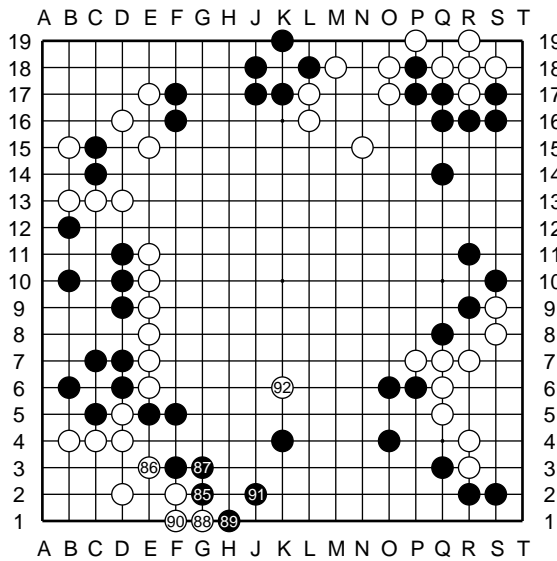


Figura 20 (85-92)

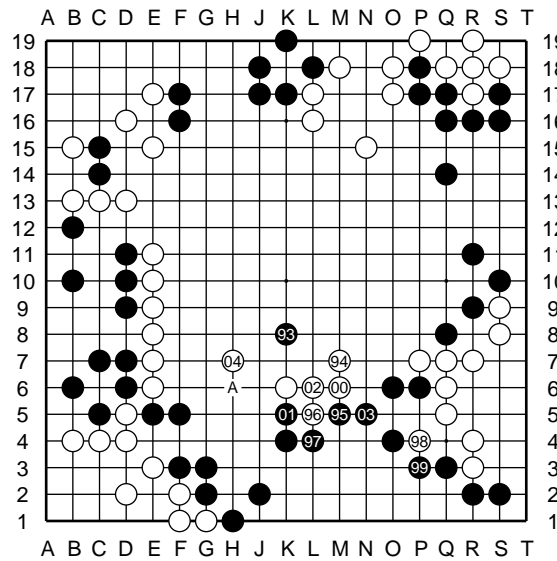


Figura 21 (93-104)

Figura 20 (85-92)

Bianco lancia il suo progetto di utilizzare il suo muro sulla sinistra. Vedremo come questo non sia sufficiente e nero riesca a portare a casa la partita per circa 5 punti.

Figura 21 (93-104)

Bianco 104 è una brutta scelta, molto meglio saltare in A per evitare il taglio in futuro. La forma bianca è difettosa: la pietra 94 è ora evidentemente fuori posto.

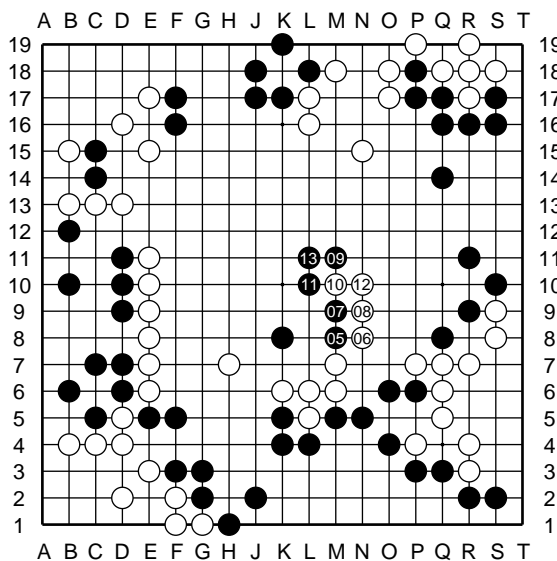


Figura 22 (105-113)

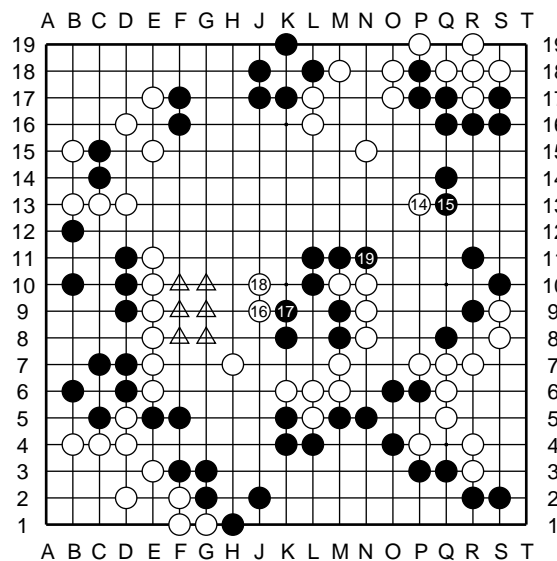


Figura 23 (114-119)

Figura 22 (105-113)

Unica speranza per bianco è attaccare il gruppo al centro e riuscire a riaprire la partita.

Figura 23 (114-119)

Bianco è riuscito a creare qualche punto nell'area evidenziata, ora il vantaggio di nero si è assotigliato a circa 5 punti.

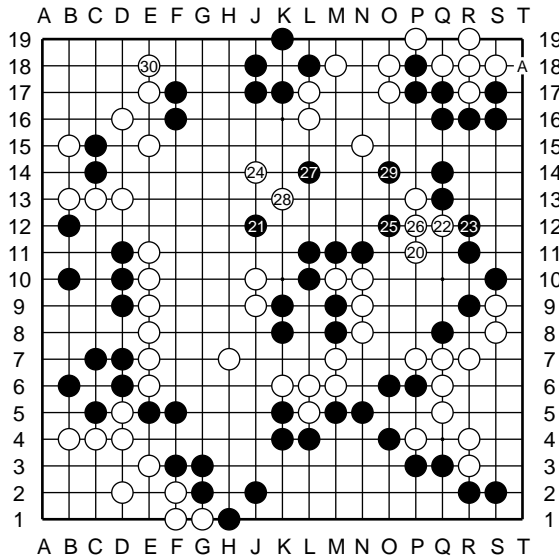


Figura 24 (120-130)

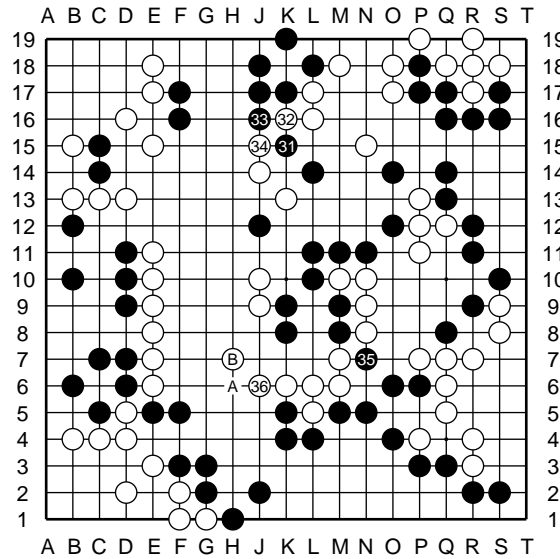


Figura 25 (131-136)

Figura 24 (120-130)

Il gruppo al centro nero è ormai quasi al sicuro. Bianco prende la mossa di yose più grande disponibile sul goban. Da notare come, nel caso bianco avesse meno minacce ko di nero, la mossa più grande sia invece in A.

Figura 25 (131-136)

Bianco deve ora tornare a difendere il taglio. Non è escluso che la mossa in A al posto di B mi avrebbe fatto recuperare i punti di distanza dal mio avversario.

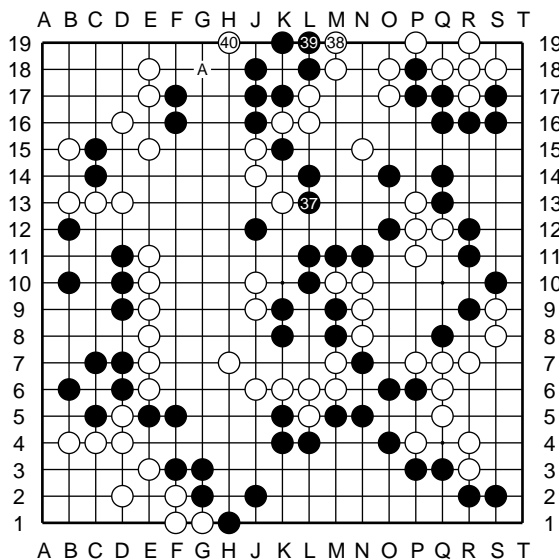


Figura 26 (137-140)

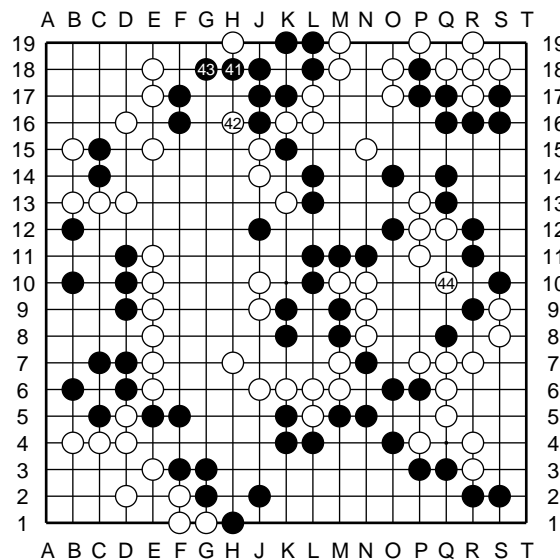


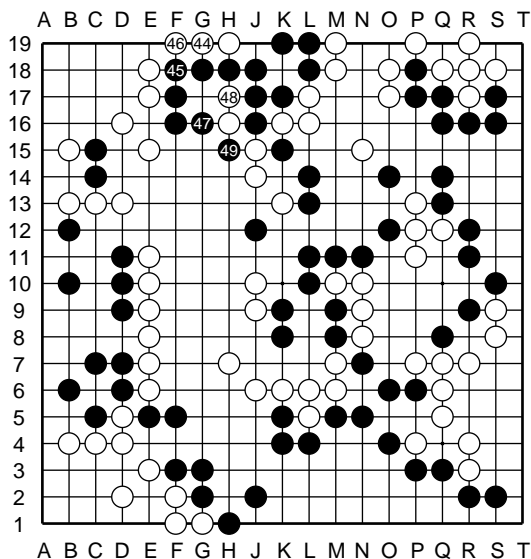
Figura 27 (141-144)

Figura 26 (137-140)

140 è errata. Nero è in grado di vivere. Molto meglio ridurre in A per questioni di territorio.

Figura 27 (141-144)

Il gruppo nero in alto è vivo.



Variante 27.1

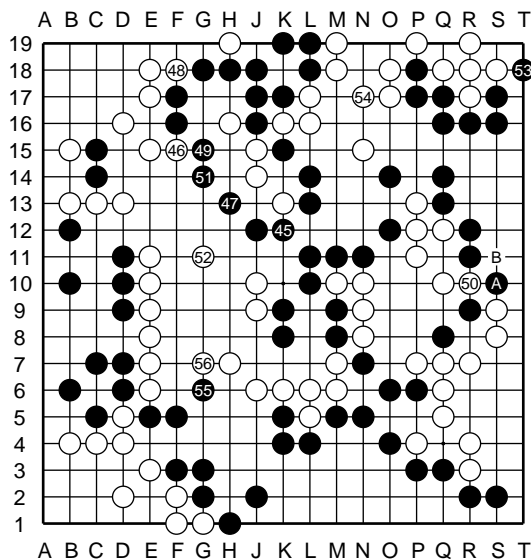


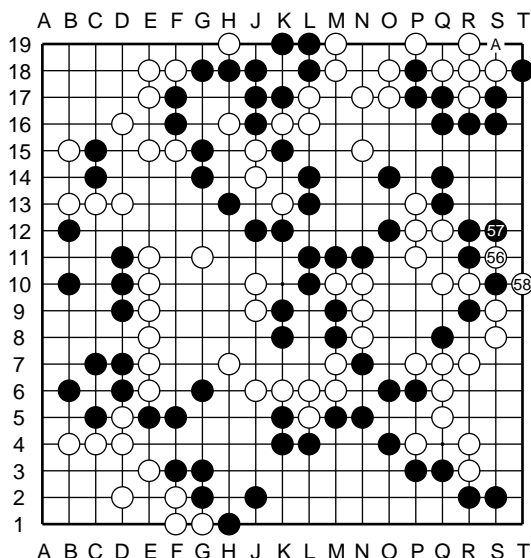
Figura 28 (145-156)

Variante 27.1

Non c'è modo per bianco di uccidere il gruppo nero.

Figura 28 (145-156)

Per bianco sarebbe più profittevole catturare la pietra in A. Se bianco avesse giocato in B la partita sarebbe stata una questione di mezzo punto.



Variante 28.1

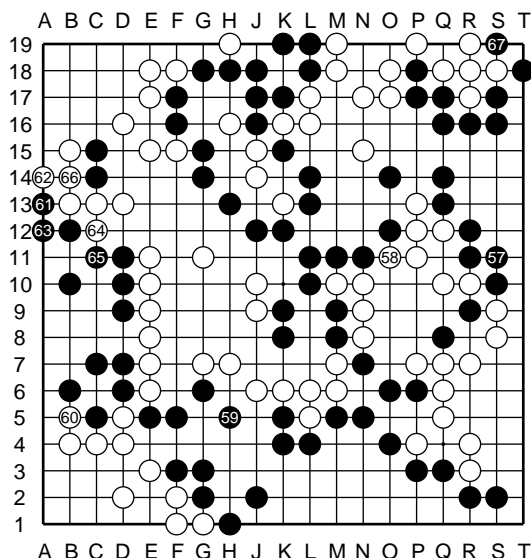


Figura 29 (157-167)

Variante 28.1

Facciamo ora un riepilogo dei punti. Consideriamo il ko in A vincente per bianco, data la situazione delle minacce ko.

Bianco: 14 punti a destra, 3 punti in alto, 2 prigionieri, 14 punti in basso, 21 in alto a sinistra, 3 al centro, 7,5 komi = 64,5 punti.

Nero: 28 punti in basso, 8 a sinistra, 8 a destra, 18 al centro, 2 prigionieri = 64 punti.

La partita è praticamente in parità, sarebbe stato lo yose finale a deciderla.

Figura 29 (157-167)

Nero inizia il ko. Nero è ora avanti di circa 5 punti.

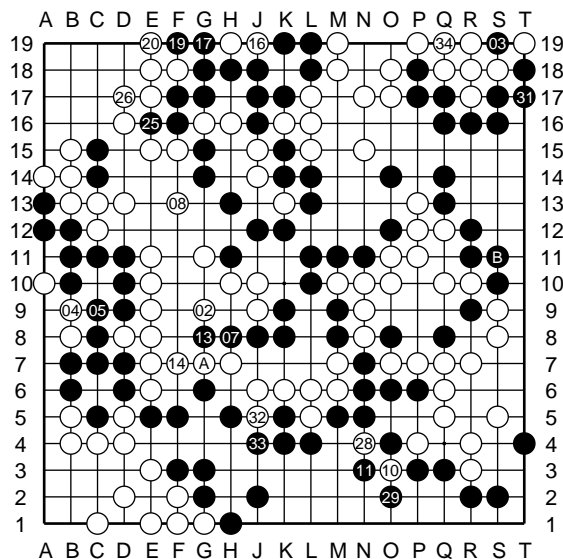
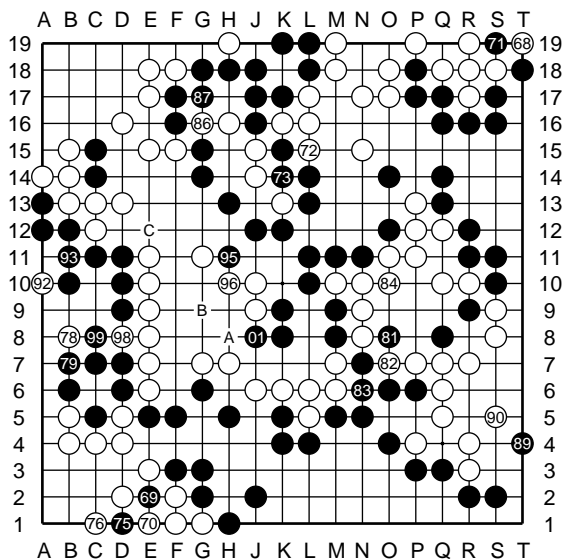


Figura 30 (168-201)

174 at 168, 177 at 171, 180 at 168, 185 at 171, 188 at 168, 191 at 171, 194 at 168, 197 at 171, 200 at 168

Figura 31 (202-234)

206 at right of 203, 209 at 203, 212 at right of 203, 215 at 203, 218 at right of 203, 221 at 203, 222 at 216, 223 at left of 216, 224 at right of 203, 227 at 203, 230 at right of 203

Figura 30 (168-201)

Se bianco ignora il ko o blocca in A, Nero B rischia di distruggere la forma bianca dopo il taglio in C.

Figura 31 (202-234)

Come si può vedere la mossa bianca evidenziata in A si è trasformata in un dame, mentre una cattura in B aveva un valore complessivo di almeno 8 punti, decisivo per l'esito della gara.

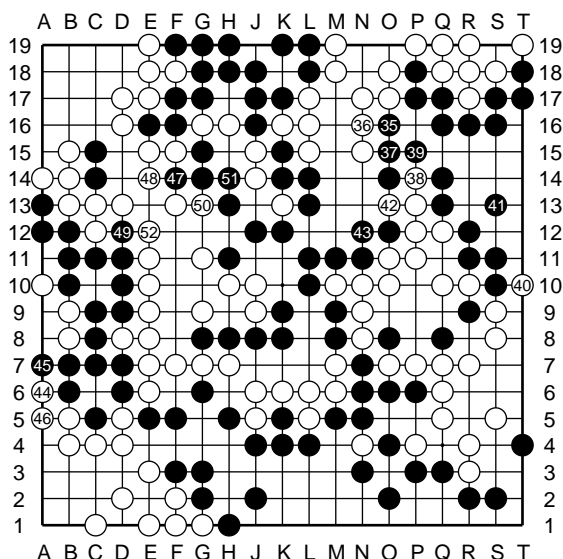


Figura 32 (235-252)

Figura 32 (235-252)

La trascrizione sul mio kifù termina qui, non sono riuscito a ricordare l'ordine delle ultime mosse di yose. Nero è avanti fra i 3 e i 6 punti a seconda delle ultime mosse.

Dal mio punto di vista è stata una partita davvero interessante e piena di spunti. Una partita da cui ho tratto parecchi insegnamenti.

Rimangono sullo sfondo diverse mosse immature come bianco 34, 36 e soprattutto 72, dovute in parte anche alla ruggine delle prime partite e alla poca abitudine in Italia a giocare tante partite di fila con avversari dello stesso livello (come invece accade al congresso).

Curiosità: Bianco sul finale ha mancato la possibilità di riagguantare la partita giocando in S11. S11 è una mossa inaspettatamente grande, ed è già la seconda volta negli ultimi tornei che perdo una partita per aver mancato una mossa del genere: nel torneo di Barcellona di febbraio scorso ho perso una partita contro Lucian Corlan 5d per 1,5 punti dopo aver sottostimato e mancato una mossa identica a S11.

In questa serie di lezioni vedremo come 11 delle mie 15 partite siano finite tutte punto a punto. Probabilmente questo dipende dallo stile ultrapacifico e difensivo che ho deciso di adottare.

In partite come queste l'abilità nel giocare lo yose diventa decisiva. E questo è sicuramente un aspetto dove si deve insistere di più nello studio e negli allenamenti per coloro a cui non piacciono le partite di combattimento.

Arrivederci alla prossima partita, che tanto per cambiare sarà una partita equilibrata terminata per mezzo punto :).

3° ROUND

MAIN  
TOURNAMENT

26 Luglio, 2011



Black player	Carlo Metta	White player	Urabe Yoshimichi
Black rank	3d	White rank	3d
Date	2011-07-26	Result	Black wins by 0.50 points

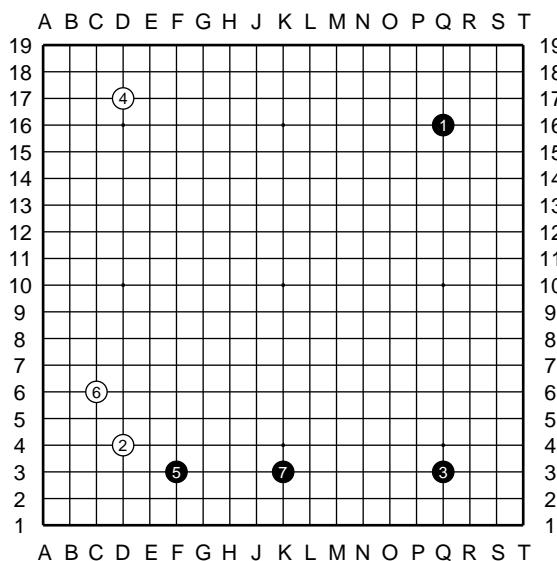


Figura 1 (1-7)

*Figura 1 (1-7)*

Ben tornati.

Siamo giunti alla terza giornata di gioco, l'ultima prima della pausa del mercoledì. Il mio avversario di oggi è un giocatore giapponese, Urabe Yoshimichi, 3 dan.

Questa è la prima partita dove toccheremo con mano le caratteristiche del nuovo set di regole utilizzato. Quest'anno al Congresso si giocava con le regole Ing semplificate, ma con conteggio alla giapponese.

Le vere differenze dalle regole giapponesi, oltre alla regola del super ko, sono sostanzialmente:

- 1) Quando un giocatore passa deve cedere una sua pietra al suo avversario come prigioniero. La partita si conclude con due Passi successivi e quando l'ultimo Passo è stato fatto da bianco.
- 2) Il territorio nei seki è considerato ai fini del punteggio, e il komi vale 7,5 punti. Il suicidio di almeno due pietre è permesso.
- 3) Un ko semplice (in cui è in gioco la cattura di una singola pietra) che si presentasse al termine della partita può avere un valore che può raggiungere i 4 punti !!!! Questa caratteristica è una diretta conseguenza delle regole sopra citate e la spiegherò nei dettagli al termine della partita, in cui accadrà una situazione simile.

Ma cominciamo a parlare della partita. E' stata anche questa relativamente tranquilla e giocata punto a punto dai due giocatori. Nero riesce a prendere un buon vantaggio in apertura, ma dilapida tutto subito dopo a causa di una mossa difettosa che farà rientrare bianco pienamente in gioco. Per il resto è stata una partita decisa interamente in yose. Anche l'andamento temporale della gara ricalca queste caratteristiche. I giocatori hanno utilizzato circa 1 h a testa per giocare il fuseki e l'intero medio gioco, per poi utilizzare l'ora rimanente più il byo yomi per dedicarsi alle mosse finali della partita.

Nero decide di utilizzare la variante bassa dell'apertura kobayashi (la formazione sul lato basso), più adatta delle varianti alte quando si vuole sviluppare una partita territoriale.

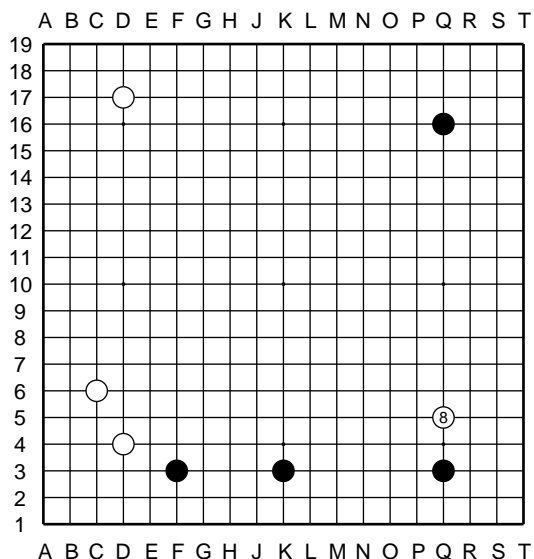
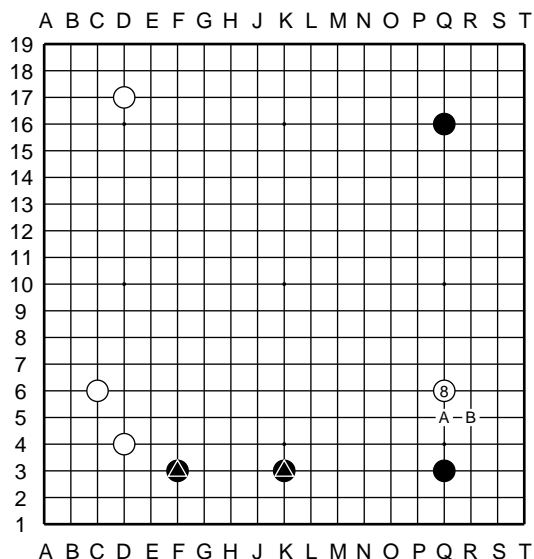


Figura 2 (8-8)



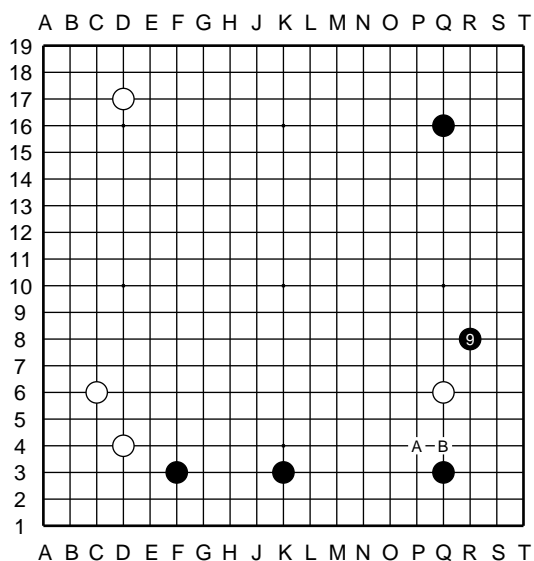
Variante 2.1

*Figura 2 (8-8)*

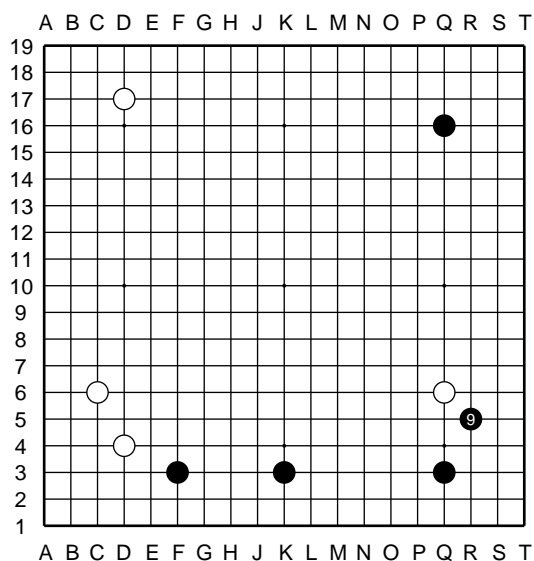
L'approccio così ravvicinato è considerato svantaggioso per bianco.

*Variante 2.1*

L'approccio in Q6 è la mossa più utilizzata in questa circostanza. L'idea di fondo è che per bianco sia troppo rischioso un approccio più diretto, magari in A o B proprio per la presenza delle pietre evidenziate.



Variante 2.2



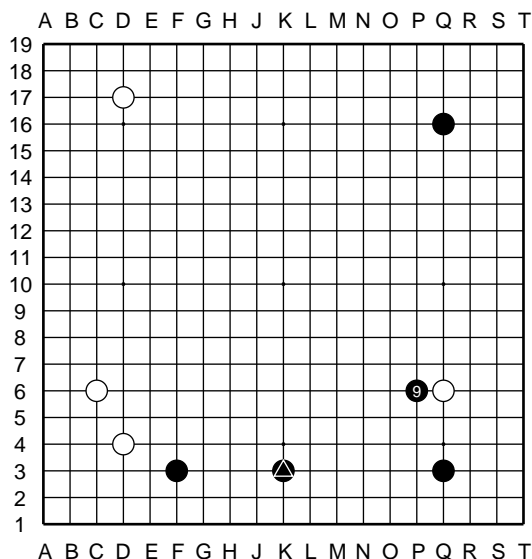
Variante 2.2.1

*Variante 2.2*

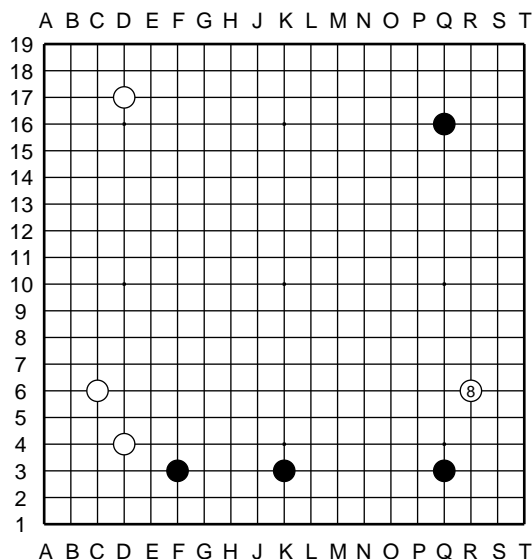
La pinza bassa stretta è una possibile variante, fra le continuazioni per nero A e B sono le più comuni, da cui si diramano i relativi joseki standard.

*Variante 2.2.1*

Il keima di nero 9 è una scelta più territoriale per nero.



Variante 2.2.2



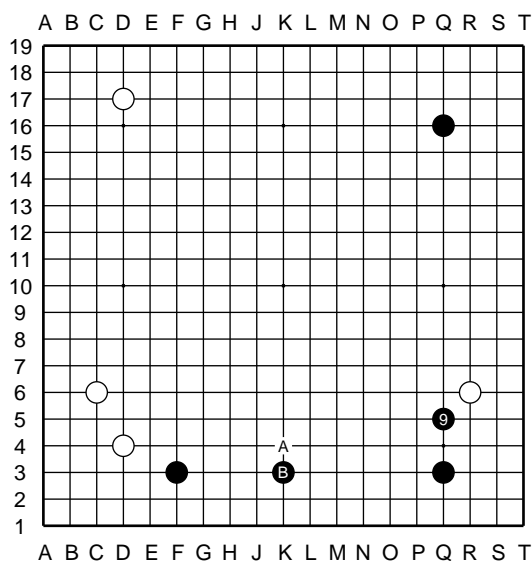
Variante 2.3

*Variante 2.2.2*

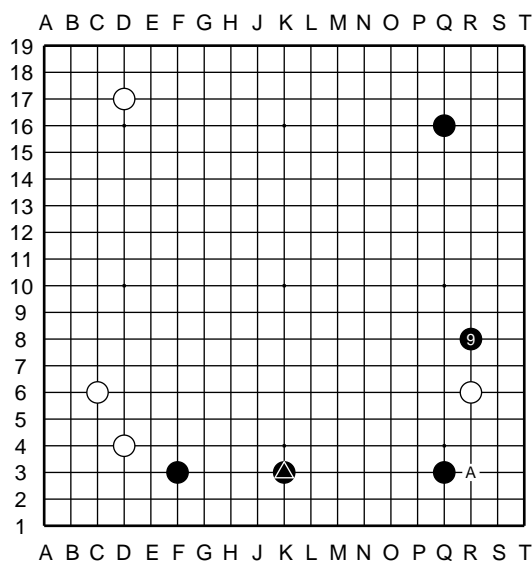
Nero può decidere di utilizzare questo particolare e complicato attachment. Tuttavia la scelta di giocare la pietra sul lato in terza linea rende difficile per nero sviluppare dell'influenza in quest'area.

*Variante 2.3*

Anche questo approccio è considerato inadeguato in questo fuseki.



Variante 2.4



Variante 2.4.1

*Variante 2.4*

Nel caso in cui nero risponda come in figura, l'approccio bianco si trasforma in una mossa ottima. Nero ora non è in grado di formare una struttura efficiente sul lato come nella variante alta della Kobayashi (la pietra in A anzichè in B)

*Variante 2.4.1*

Nero 9 è una possibile punizione. Bianco non è più in grado di sfruttare l'attachment in A proprio a causa della presenza della pietra evidenziata in terza linea. Tuttavia le varianti si prolungano per circa 20 mosse successive e le ometterò qui.

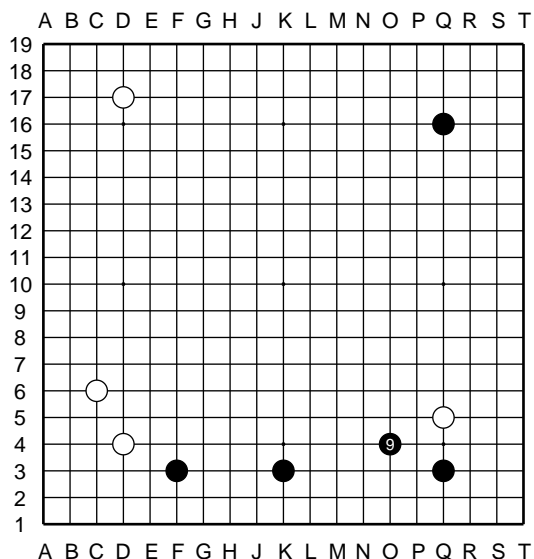


Figura 3 (9-9)

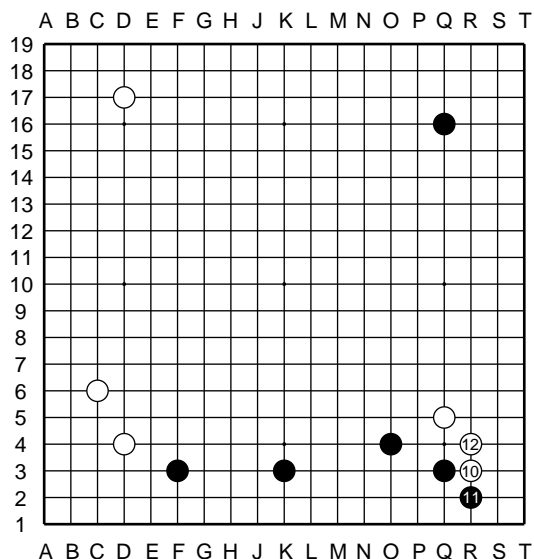


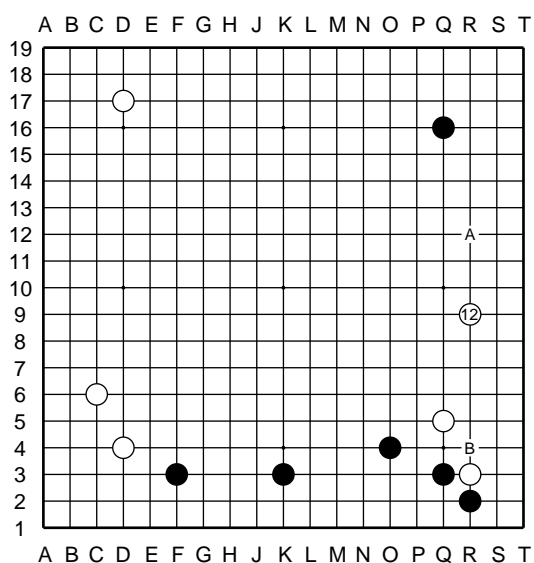
Figura 4 (10-12)

*Figura 3 (9-9)*

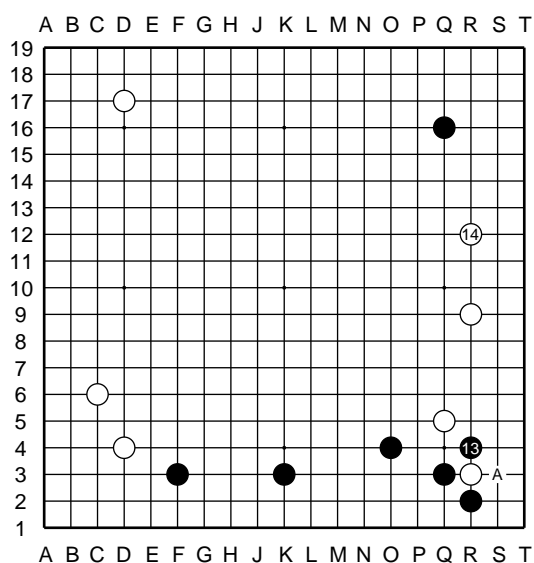
Il keima in 9 è un buon modo per punire l'errore nell'approccio bianco.

*Figura 4 (10-12)*

Il nobi bianco con 12 è un errore, ora nero è in grado di pinzare severamente sul lato destro.



Variante 4.1



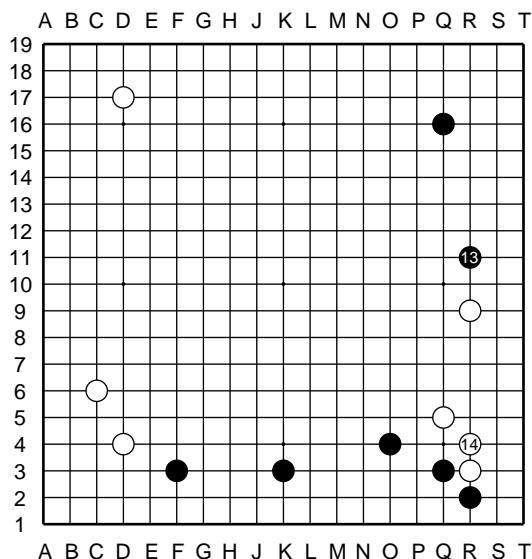
Variante 4.2

*Variante 4.1*

Bianco 12 è la scelta corretta. A e B sono ora miai per bianco.

*Variante 4.2*

Bianco è riuscito a sventare un attacco da parte di nero, e lasciare dell'aji nell'angolo attorno ad A.



Variante 4.2.1

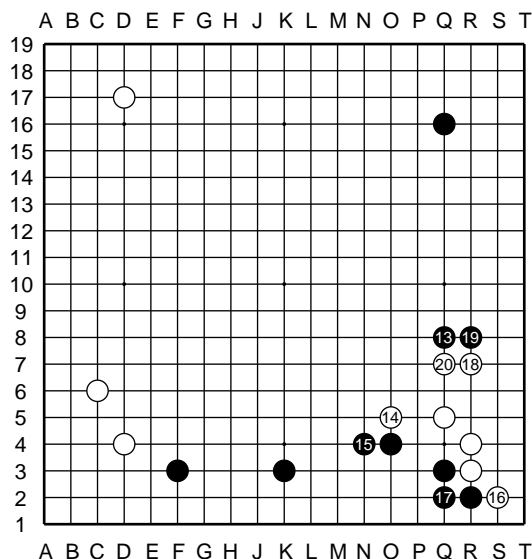


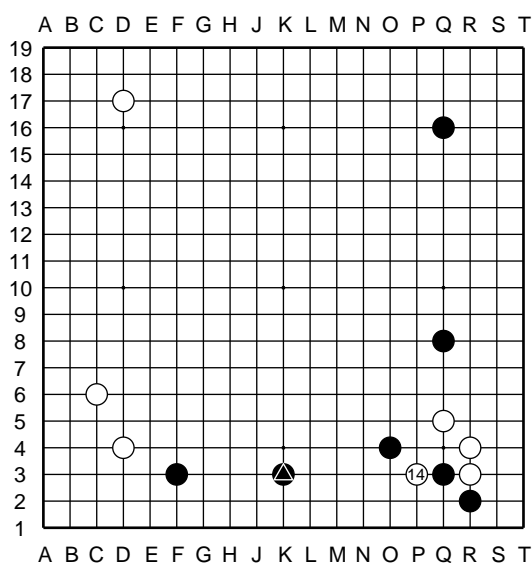
Figura 5 (13-20)

*Variante 4.2.1*

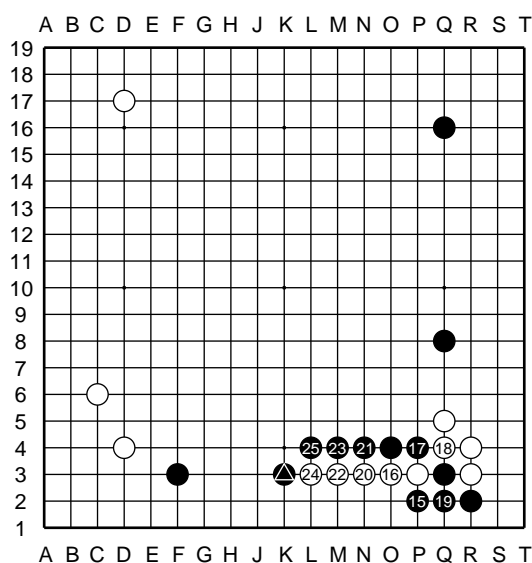
Bianco si riconduce al joseki standard.

*Figura 5 (13-20)*

Bianco ha operato 3 scambi necessari (14 - 16 - 18) per stabilizzare il proprio gruppo, tuttavia ha dato una grande mano d'aiuto a nero a solidificare il territorio.



Variante 5.1



Variante 5.2

*Variante 5.1*

Bianco non è in grado di contrattaccare per via della scelta della pietra evidenziata.

*Variante 5.2*

La pietra nera in terza linea è ora in una posizione perfetta. Bianco è nei guai.

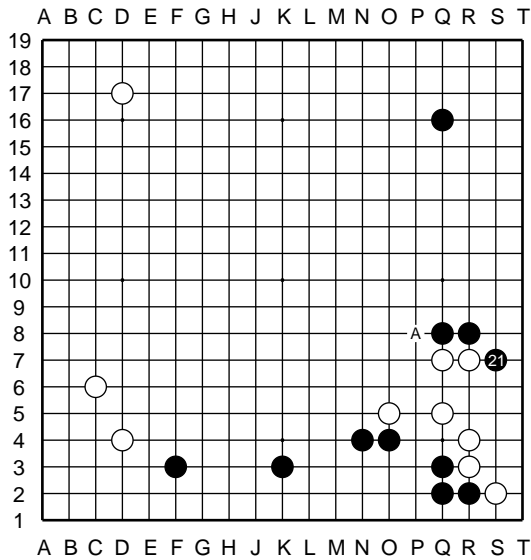


Figura 6 (21-21)

*Figura 6 (21-21)*

Nero ha due opzioni: l'hane in 21 come in figura oppure il nobi in A. Corrispondono a due strategie di gioco differenti: una più territoriale, una più d'influenza.

*Figura 7 (22-25)*

Nero 25 va nella direzione sbagliata. Sarebbe stato meglio per nero unire i gruppi A e B. Adesso nero si espone al contrattacco bianco.

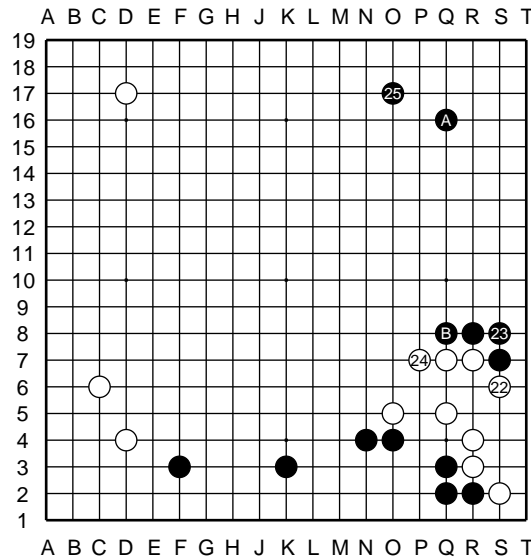


Figura 7 (22-25)

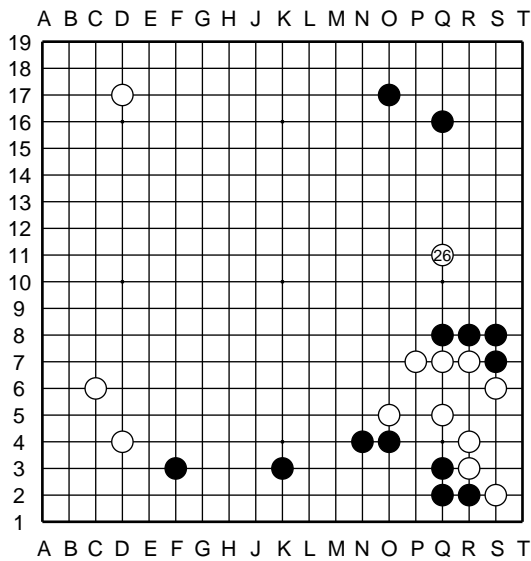


Figura 8 (26-26)

*Figura 8 (26-26)*

Bianco decide di terminare il fuseki e di entrare subito nel vivo del medio gioco con un combattimento. In generale può essere una scelta azzardata iniziare un combattimento così presto, ma bianco ha fatto degli scambi nella prima parte del fuseki che l'hanno portato leggermente indietro. Deve agire in maniera più attiva.

*Figura 9 (27-32)*

Lo scambio 30 per 31 aiuta troppo nero. Nero ha già assicurato un buon quantitativo di territorio.

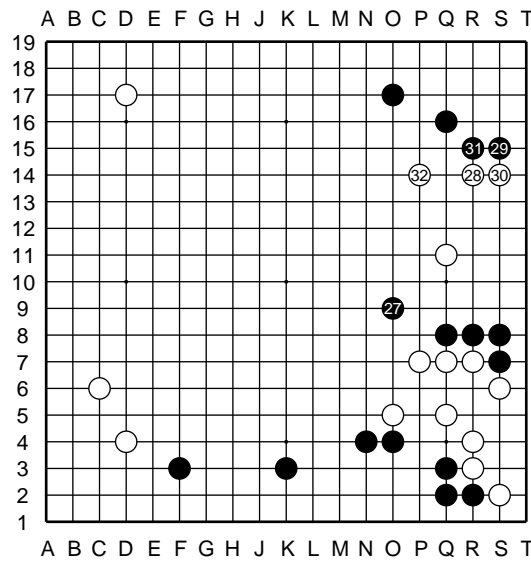


Figura 9 (27-32)

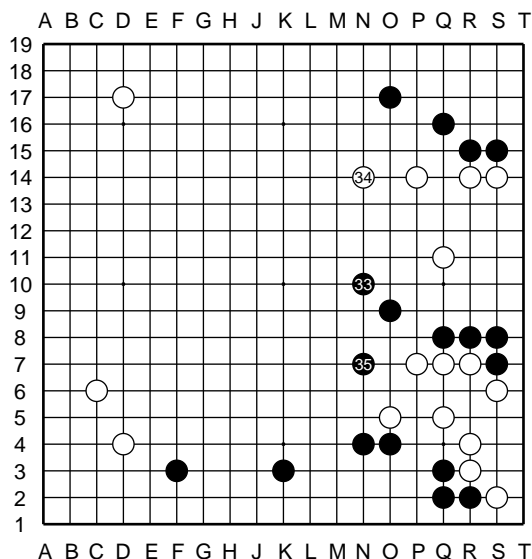


Figura 10 (33-35)

Figura 10 (33-35)

Questo è il punto chiave della partita. Il keima in 35 presenta delle debolezze. Da qui in poi la situazione precipita in un combattimento che ci porterà direttamente all'inizio del fine gioco.

Figura 11 (36-43)

Nero 43 è una difesa non necessaria. Meglio saltare in A.

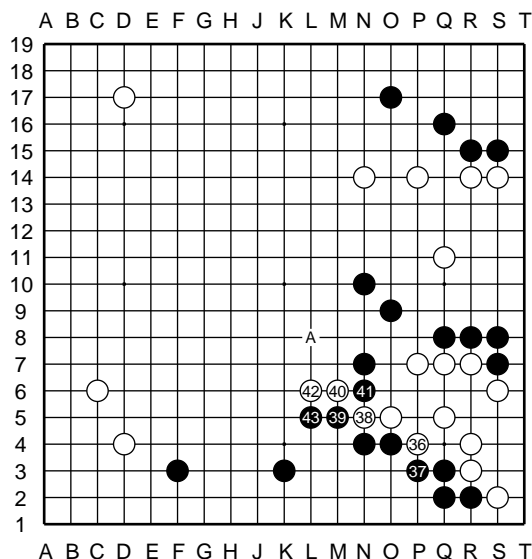
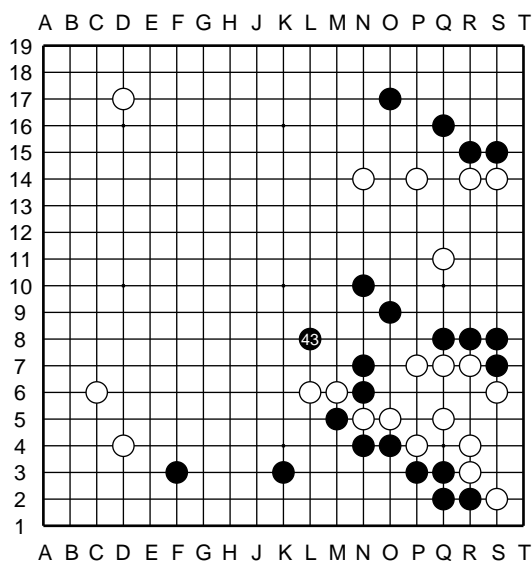


Figura 11 (36-43)



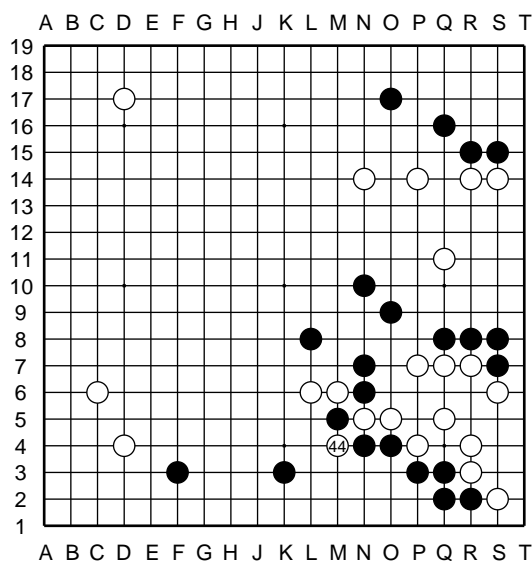
Variante 11.1

Variante 11.1

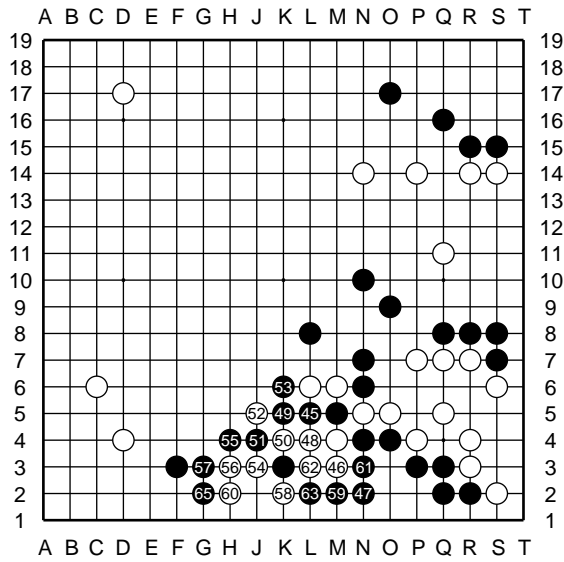
Nero 43 è il punto vitale della forma nera e di quella bianca.

Variante 11.2

Per quanto siano presenti delle debolezze nella forma nera, bianco viene catturato se prova a tagliare subito con 44.



Variante 11.2



Variante 11.3  
64 at left of 62

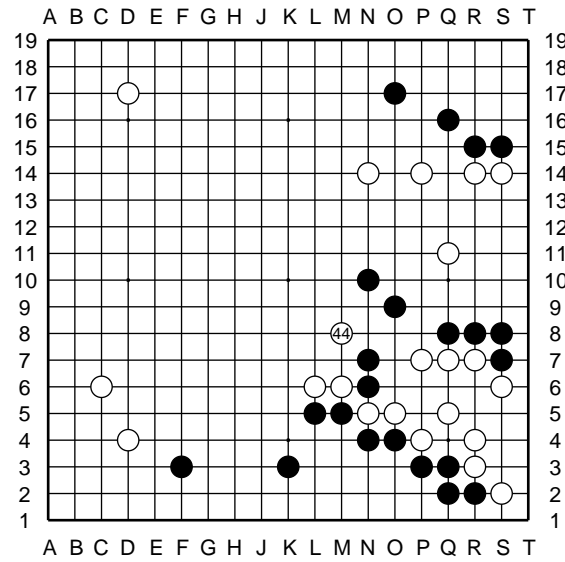


Figura 12 (44-44)

*Variante 11.3*

Bianco non ha speranze di sopravvivere.

*Figura 12 (44-44)*

La forma di nero è ora a dir poco orribile.

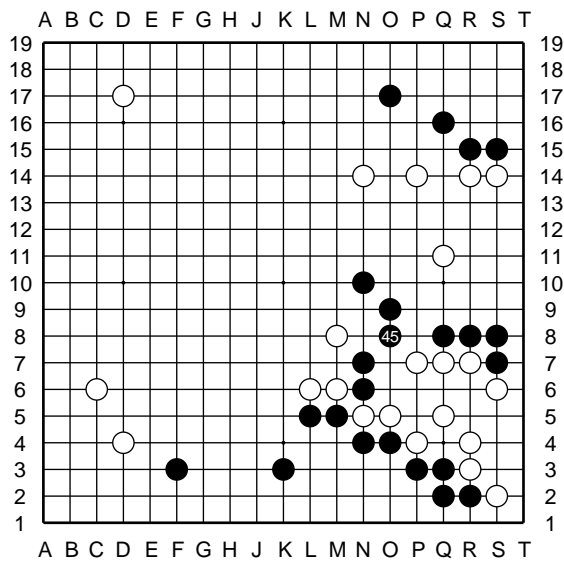


Figura 13 (45-45)

*Figura 13 (45-45)*

E' davvero doloroso per nero difendere in questo modo.

*Figura 14 (46-60)*

Bianco 60 è ora necessaria per evitare il taglio futuro in A.

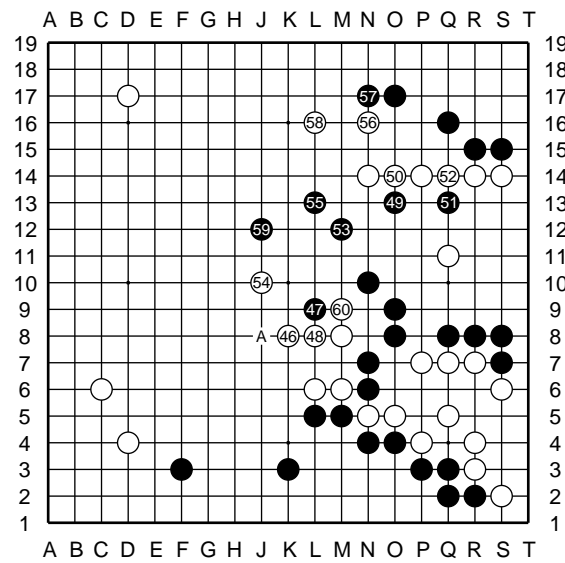


Figura 14 (46-60)



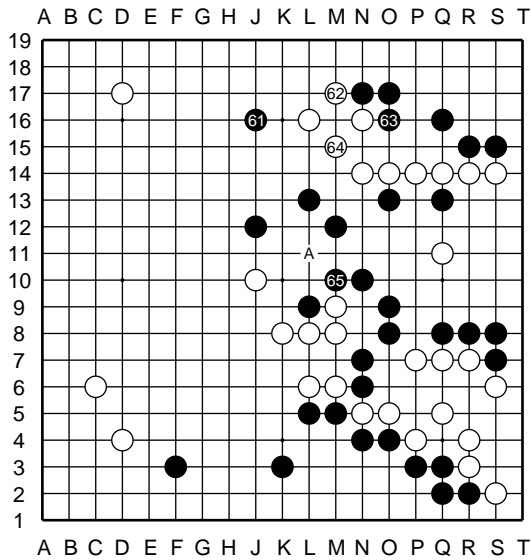


Figura 15 (61-65)

Figura 15 (61-65)

Decido di difendere qui con 65, per evitare l'aji di una pietra bianca attorno al punto A.

Figura 16 (66-69)

69 serve a nero per vivere incondizionatamente, anche se far difendere il taglio a bianco è veramente un minus per nero.

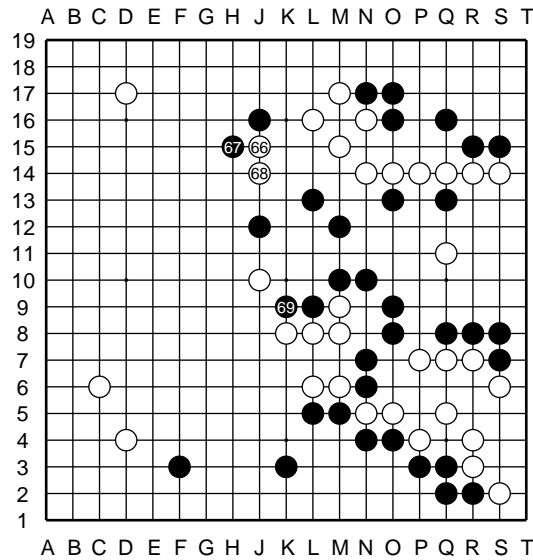


Figura 16 (66-69)

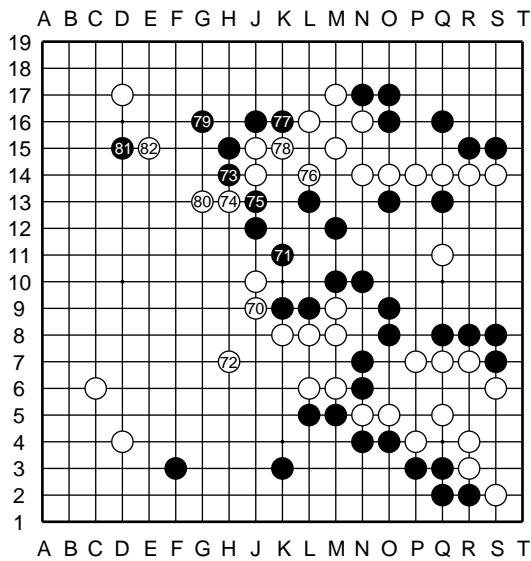


Figura 17 (70-82)

Figura 17 (70-82)

Qui bianco sbaglia a leggere la sequenza.

Figura 18 (83-89)

Nero cattura in geta e risolve i suoi problemi. Qui nero passa avanti nella partita. Bianco ha perso i suoi target d'attacco in cambio di un profitto minimo.

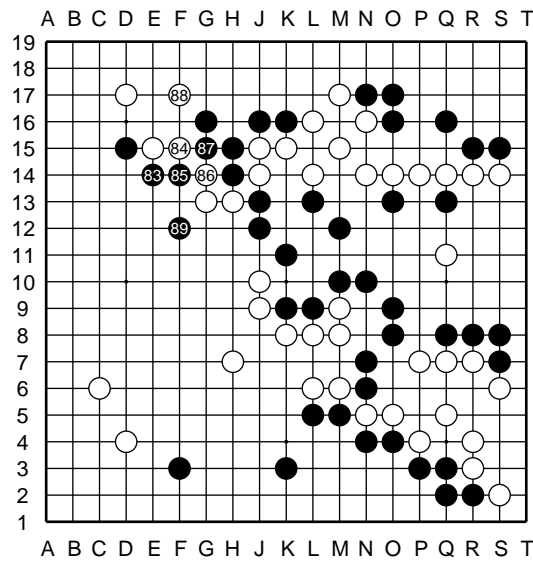


Figura 18 (83-89)

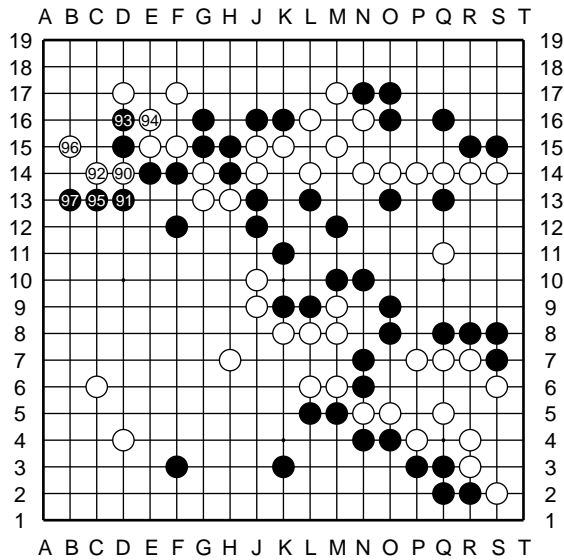


Figura 19 (90-97)

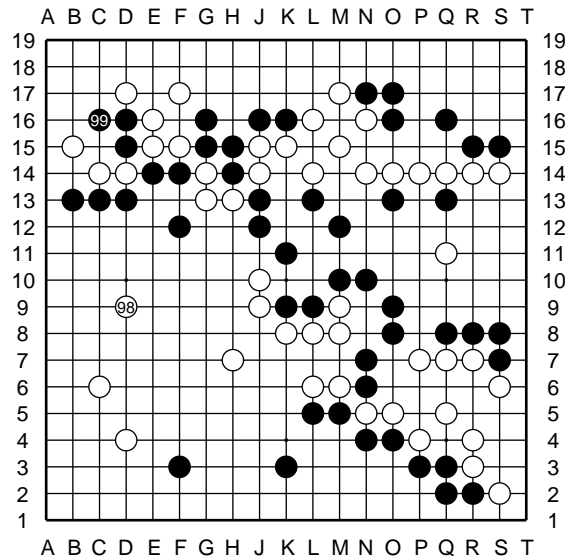


Figura 20 (98-99)

*Figura 19 (90-97)*

97 è inaspettatamente sente, bianco dovrà tornare a difendere.

*Figura 20 (98-99)*

Nero 99 incredibilmente funziona. Mai perdere la fiducia nei triangoli vuoti :)

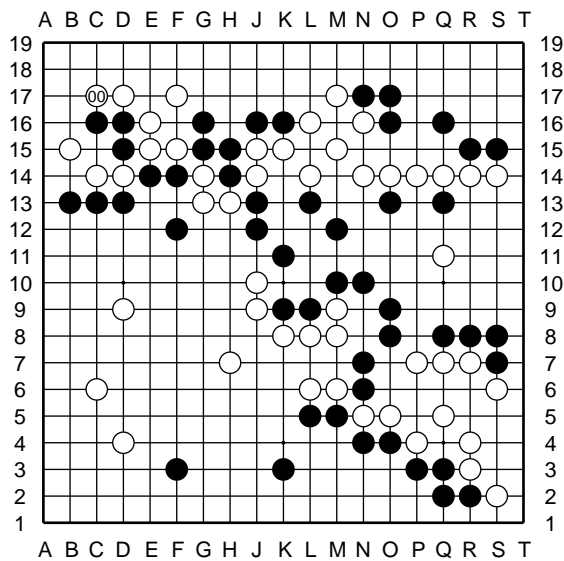
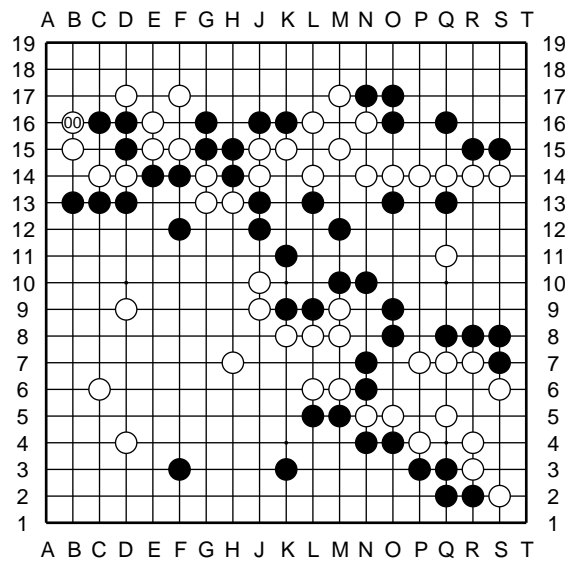


Figura 21 (100-100)



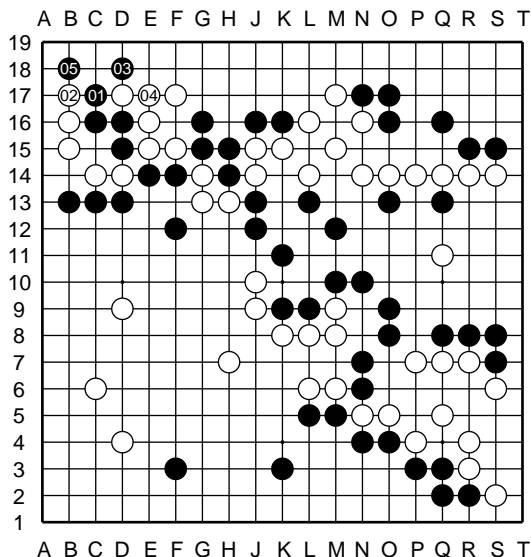
Variante 21.1

*Figura 21 (100-100)*

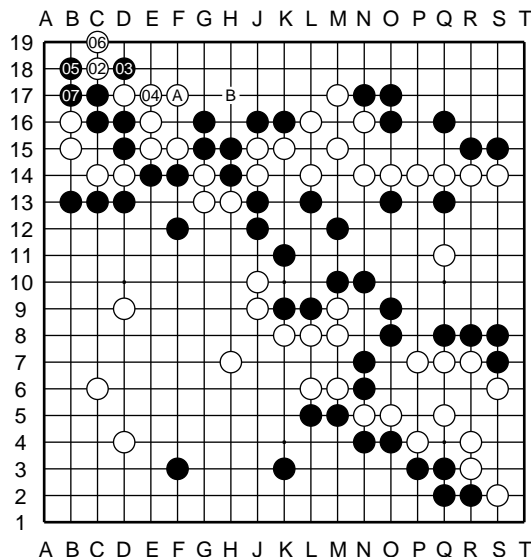
Bianco non può far altro che difendere con 100.

*Variante 21.1*

La resistenza non è possibile in questo caso.



Variante 21.2



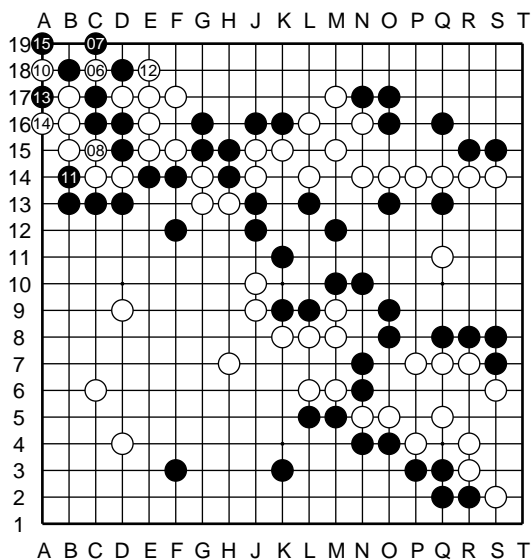
Variante 21.2.1

*Variante 21.2*

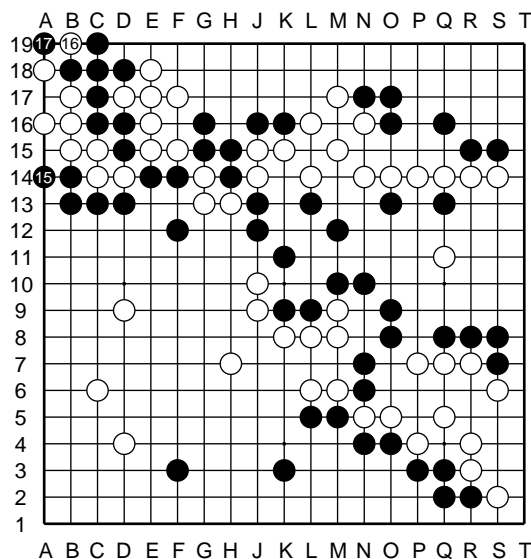
In questa variante nero riesce a far partire un ko per uccidere entrambi i gruppi bianchi. Questo ko è davvero debole per bianco.

*Variante 21.2.1*

In questa variante bianco viene catturato. Il gruppo in A riesce a salvarsi grazie allo squeeze che parte da B.



Variante 21.3  
109 at 106



Variante 21.3.1

*Variante 21.3*

Il risultato è ko. Ci sono vari modi per far partire questo ko. In questo caso bianco cattura per primo.

*Variante 21.3.1*

In questo caso è nero a catturare per primo. Una importante differenza.

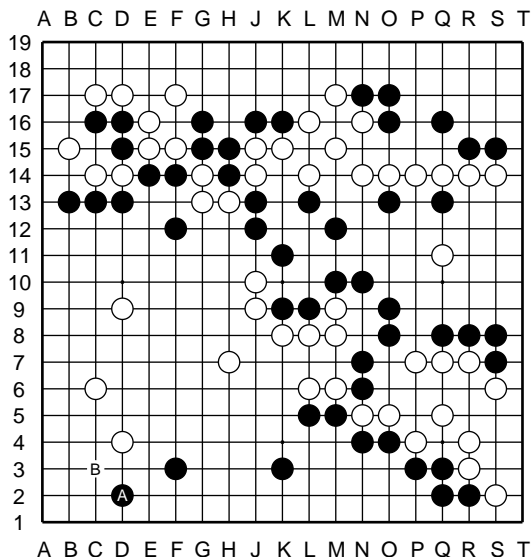


Figura 22 (101-101)

*Figura 22 (101-101)*

In partita ho giudicato la coppia A+B più grande della cattura in alto a sinistra, ancora oggi non sono sicuro di quale fosse la migliore. Non è solo una questione di punti, ma anche di valutazione di tutti i follow up.

*Figura 23 (102-115)*

Nero può far partire un ko come alternativa.

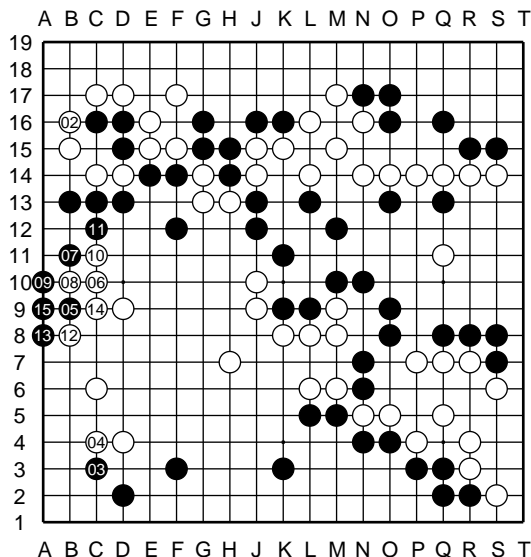
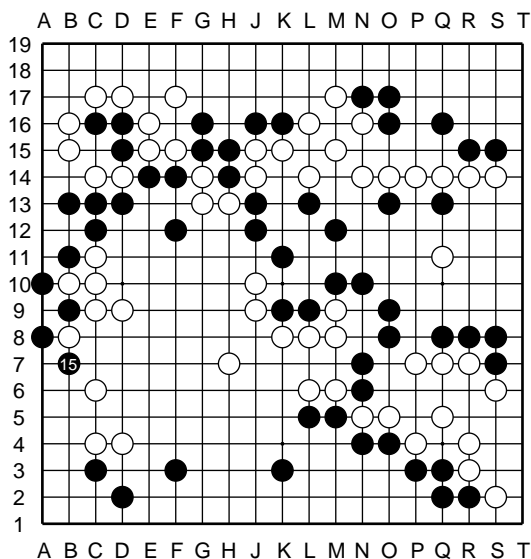


Figura 23 (102-115)



Variante 23.1

*Variante 23.1*

Questo ko avrebbe reso la partita molto complicata. In partita non ero così fiducioso del risultato di questo ko.

*Figura 24 (116-119)*

119 è una mossa molto rischiosa. Molto meglio saltare attorno ad A, vale circa 12 punti.

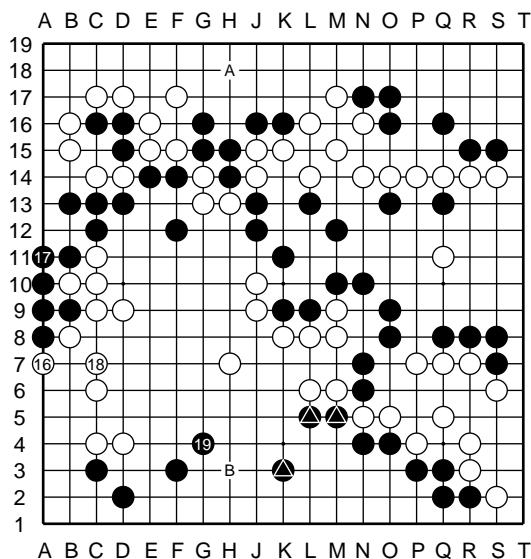


Figura 24 (116-119)

Nero ha voluto proteggere da un'invasione in B. Ma questa non è possibile per via delle pietre nere evidenziate.

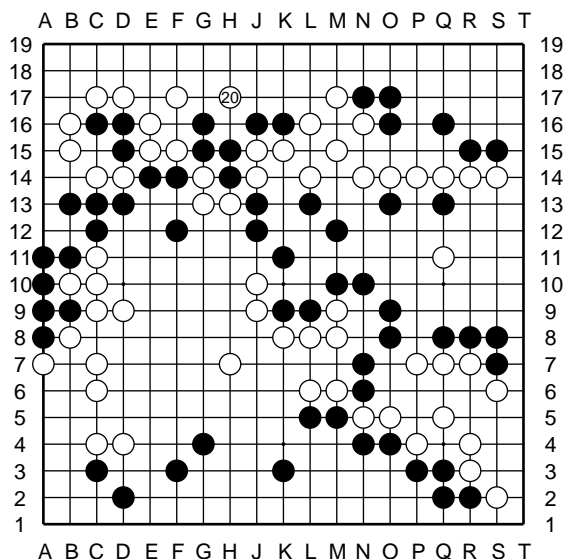


Figura 25 (120-120)

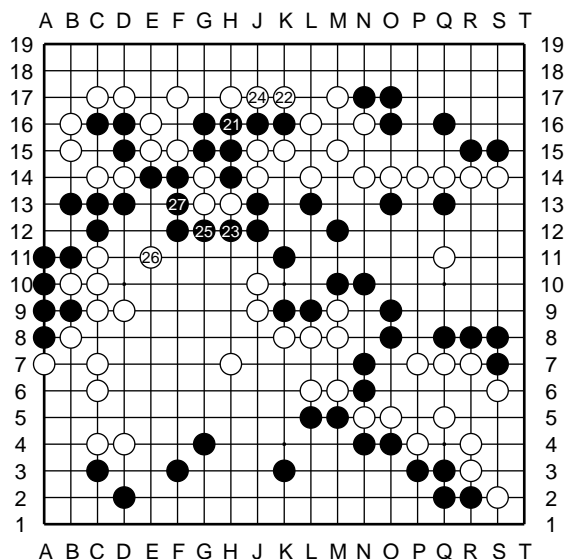


Figura 26 (121-127)

Figura 25 (120-120)

Questo squeeze riporta in gioco bianco.

Figura 26 (121-127)

La partita è ora punto a punto.

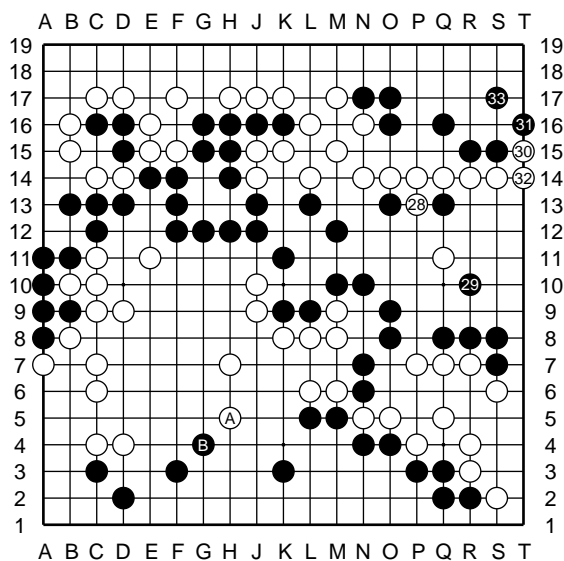


Figura 27 (128-134)

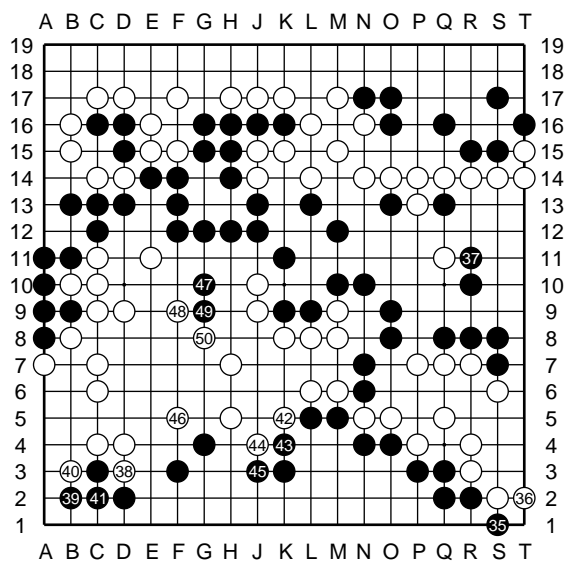


Figura 28 (135-150)

Figura 27 (128-134)

Bianco non è in grado con una sola mossa di chiudere il suo centro. Per di più 134 è una mossa localmente gote. Questa è una ragione in più per non dover giocare la pietra B in partita.

Figura 28 (135-150)

La partita rimane vicinissima.

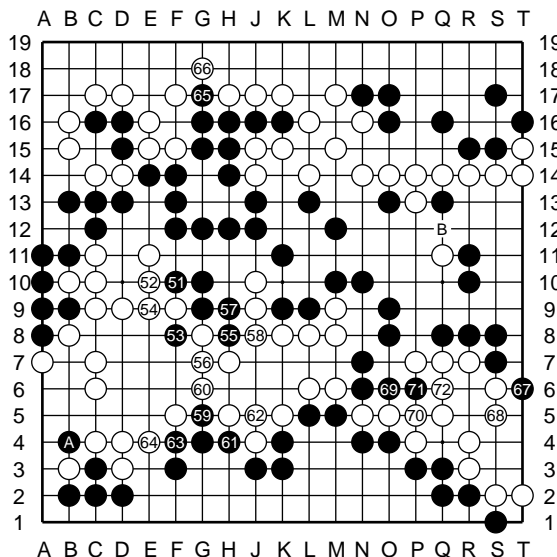


Figura 29 (151-173)

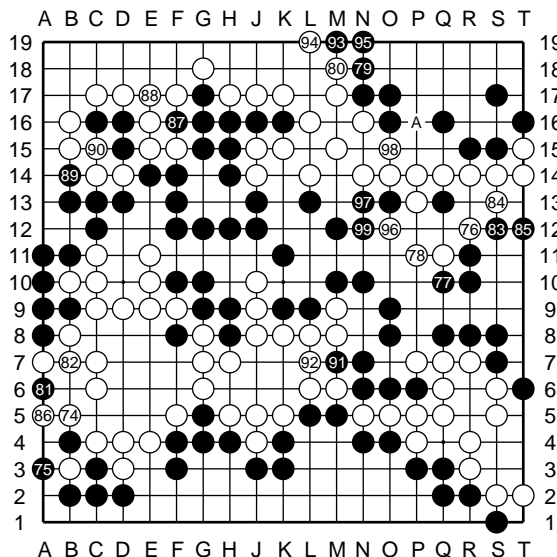


Figura 30 (174-199)

*Figura 29 (151-173)*

Difficile in partita scegliere fra A e B. Sono entrambe molto grandi a questo punto del gioco. La prima vale circa 7 o 8 punti, mentre la seconda vale forse 9 o 10 punti. Una differenza minima ma a volte decisiva.

*Figura 30 (174-199)*

Una difesa in A ha un valore maggiore di 199, che si è rivelata una mossa dame da 0 punti.

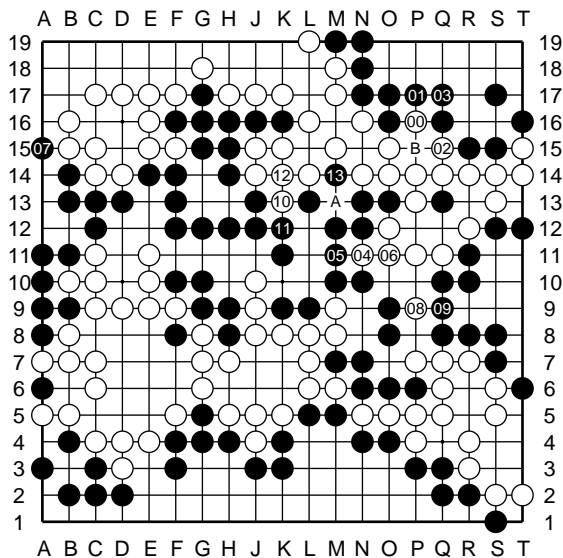


Figura 31 (200-213)

*Figura 31 (200-213)*

Eccoci arrivati al punto decisivo di questo fine gioco. La mia trascrizione sul kifu termina qui. In questo momento partirà una serie di mosse per aggiudicarsi i ko in A e in B.

Ho deciso di omettere le mosse successive non ricordandomi l'esatta sequenza. Cercherò di descriverla a parole.

Nero decide di cominciare il ko in A. Ad entrambi i giocatori è rimasta circa un'ora di tempo disponibile. Per giocare le mosse successive i giocatori hanno quasi esaurito il

loro Basic Time. In particolare, una volta che bianco ha desistito a giocare il ko e ha connesso in L15, nero ha speso circa 45 minuti per calcolare tutta la sequenza finale di yose.

Cerchiamo di capire cosa sta accadendo sul goban.

Nero ha 66 punti di territorio, mentre quello bianco ammonta, compreso il komi, a 69,5. Nero è indietro di 3,5 punti.

Ma ricordate l'introduzione fatta all'inizio della lezione sul set di regole utilizzato ? Se nel finale di gioco si crea un ko, questo ko può avere un valore massimo di 4 punti. L'ideale per nero per ribaltare il risultato.

Cerchiamo di spiegare meglio. Supponiamo che sulla tavola da gioco sia rimasto da giocare soltanto un ko (in particolare supponiamo che tutti i dame siano stati giocati). Supponiamo anche che uno dei due giocatori, per esempio nero, abbia un elevato numero di minacce ko rispetto al suo avversario. Se bianco non è in grado di giocarsi il ko (perchè ha meno minacce) e non può più giocare i dame, cosa può fare bianco ? Bianco è costretto a passare cedendo un prigioniero al suo avversario. A questo punto nero connette il ko. Bianco nuovamente deve cedere un prigioniero al suo avversario con un passo, non avendo mosse valide da giocare. In totale nero ha guadagnato 4 punti vincendo l'ultimo ko della partita. Una regola davvero bizzarra !!!

Ed è proprio ciò che è accaduto in questa partita. Nero vincerà il ko in A. Successivamente nero riuscirà a giocare la sequenza di yose che lo porterà a catturare il ko in B per primo, e avendo più minacce di bianco riuscirà a capitalizzare un totale di 4 punti da questo ko. Nero si aggiudica la partita di 0,5 punti.

Vedremo come situazioni simili a questa accadranno in altre 3 partite giocate da me a questo congresso, con delle varianti diverse.

La lezione di oggi termina qui.

Ci rivedremo dopodomani, per commentare una partita molto diversa nello stile, ricca di combattimento, tanti errori da entrambi i lati e capovolgimenti di fronte.

A presto.

4° ROUND

MAIN  
TOURNAMENT

28 Luglio, 2011



Black player	Thomas Jipp	White player	Carlo Metta
Black rank	4d	White rank	3d
Date	2011-07-28	Result	White wins by resignation

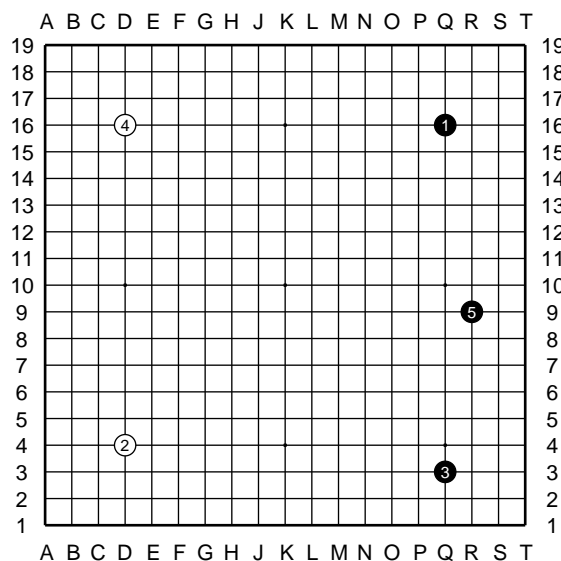


Figura 1 (1-5)

*Figura 1 (1-5)*

Eccoci qua. Siamo ormai giunti alla quarta partita del Main Tournament.

E' la prima partita dopo la pausa del mercoledì e, da questo giorno in poi i giocatori dovranno aspettare un'intera settimana per poter avere il secondo giorno di pausa. Si entra con questa partita nella fase centrale del congresso, in cui i giocatori giocheranno 9 partite nel giro di 6 giorni consecutivi. La stanchezza comincerà quindi a farsi sentire.

Il mio avversario di oggi è un giocatore tedesco, Thomas Jipp, 4 dan.

E' stata una partita molto diversa dalle precedenti, un combattimento nato dalle prime mosse del fuseki ha fatto prendere alla partita una direzione ben precisa: subito dopo la fine dei primi scambi di gioco si capiva già come la partita non sarebbe potuta finire ai punti, bensì con la resa di uno dei due giocatori.

Anche in questa partita assistiamo ad un fuseki classico, nero sceglie infatti di aprire col fuseki cinese. Bianco asseconda la sua scelta portando avanti la partita in maniera classica.

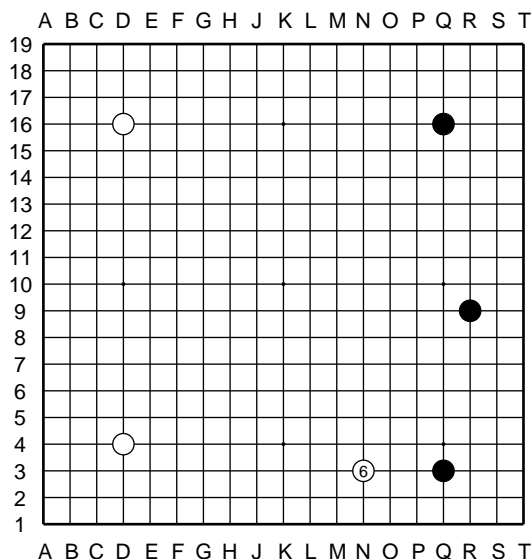
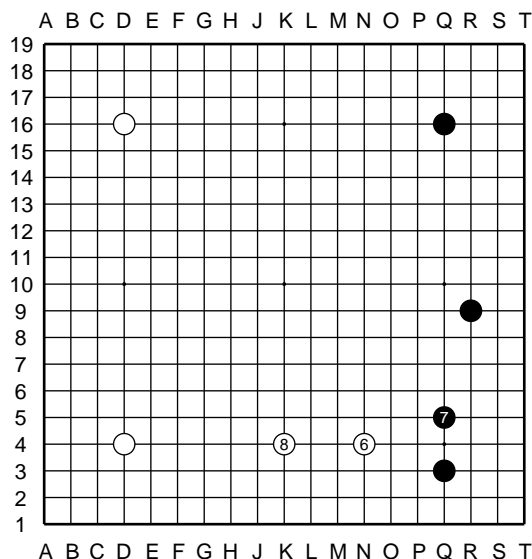


Figura 2 (6-6)



Variante 2.1

*Figura 2 (6-6)*

Bianco decide per un approccio basso, una variante più territoriale dell'approccio alto. Bianco tenta di fare pieno uso del grande komi di 7,5 punti.

*Variante 2.1*

Questa è la variante più classica. L'unica differenza rispetto alla partita è la posizione più bassa della pietra 6.

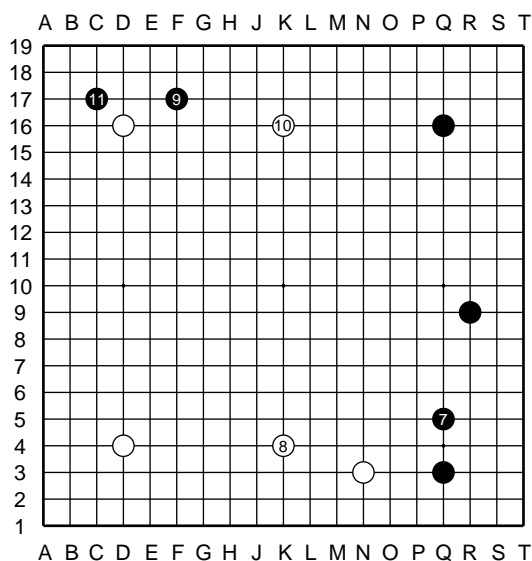
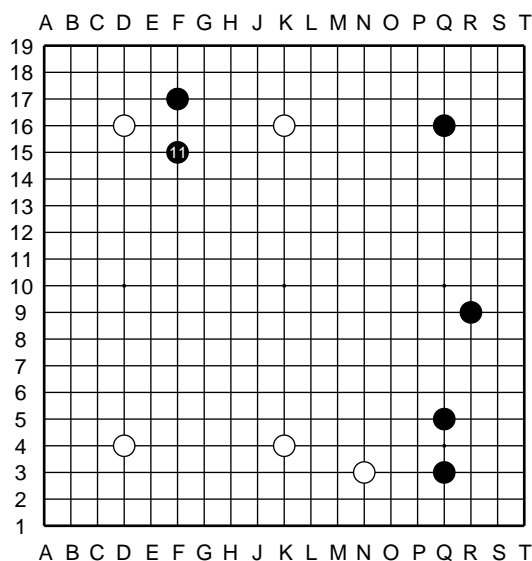


Figura 3 (7-11)



Variante 3.1

*Figura 3 (7-11)*

Bianco sceglie una delle pinze più versatili e leggere. Il piano di bianco è quello di costringere nero ad invadere l'angolo nel punto 3-3.

*Variante 3.1*

Per nero è difficile poter saltare in 11. Una pinza così leggera in quarta linea è veramente difficile da attaccare.

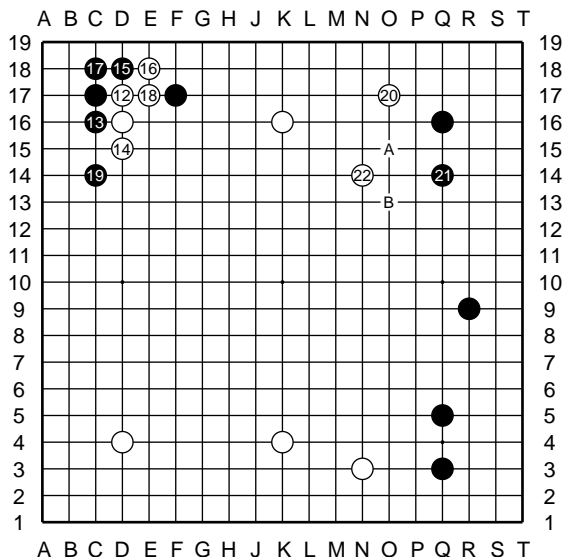
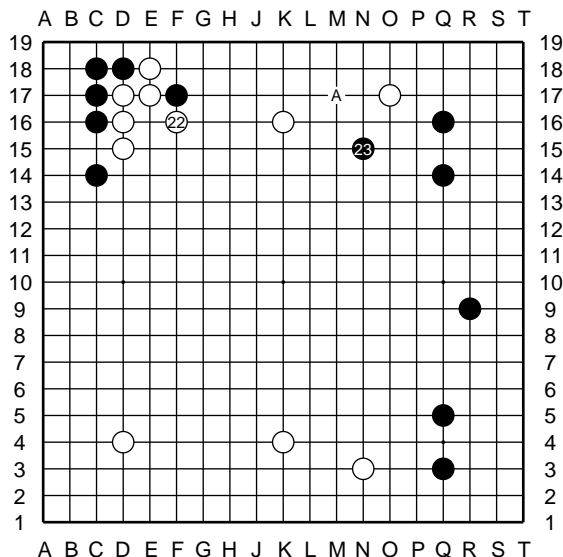


Figura 4 (12-22)



Variante 4.1

*Figura 4 (12-22)*

22 è una mossa sicuramente non standard, una sorta di esperimento. L'idea di bianco è di prevenire una pressione nera in quest'area. Un modo più classico per bianco per ridurre l'influenza nera è il salto in A, tutttavia in partita ero comunque preoccupato di una futura risposta nera in B.

*Variante 4.1*

La difesa in 23 sarebbe stata standard e avrebbe portato la partita su binari differenti. Dopo la difesa di bianco attorno ad A la partita sarà probabilmente una partita molto lunga ed ordinata, che si deciderà in yose.

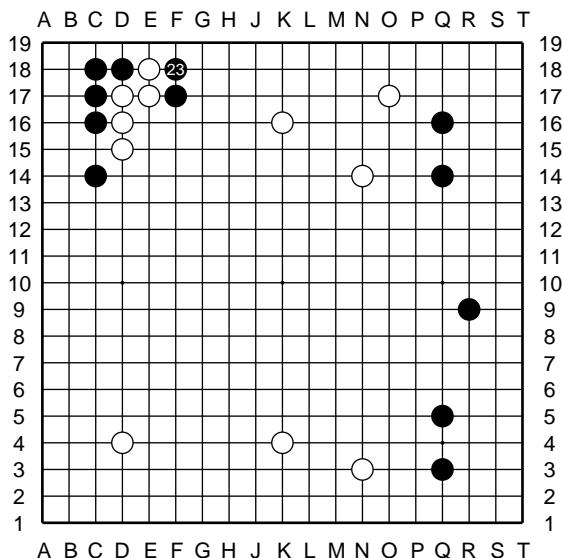


Figura 5 (23-23)

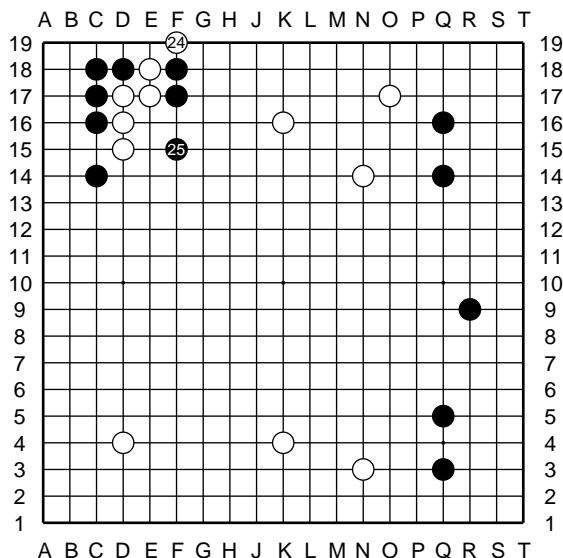


Figura 6 (24-25)

*Figura 5 (23-23)*

Questa mossa è un classico per cercare di far partire le operazioni attorno a quest'area.

*Figura 6 (24-25)*

Nero ha due scelte di fronte: quella di aver utilizzato lo scambio precedente come una sorta di "probe" e cambiare temporaneamente area di gioco, oppure far partire un vero combattimento qui attorno. Sceglie la seconda.

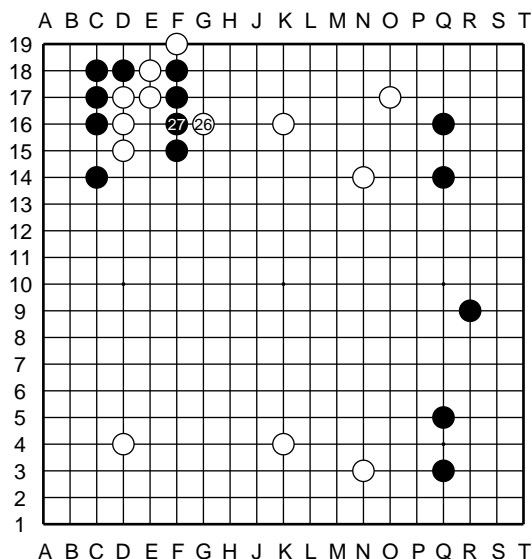


Figura 7 (26-27)

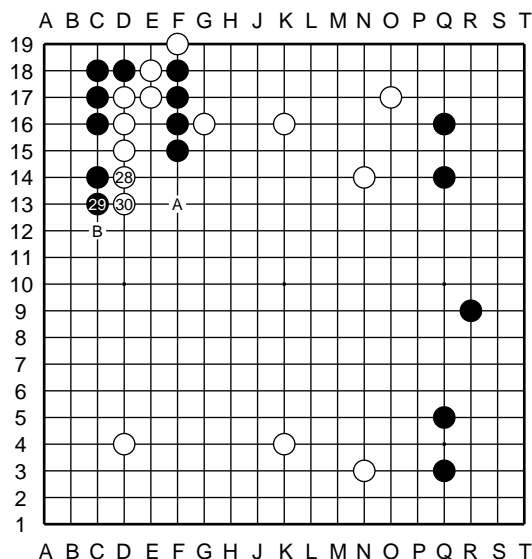


Figura 8 (28-30)

Figura 7 (26-27)

E' doloroso per nero farsi appesantire la forma in questo modo. Nero avrebbe dovuto scegliere un'alternativa diversa a 25 in Figura 6. Forse H17 ?

Figura 8 (28-30)

Bianco ha ora due punti miei: A e B.

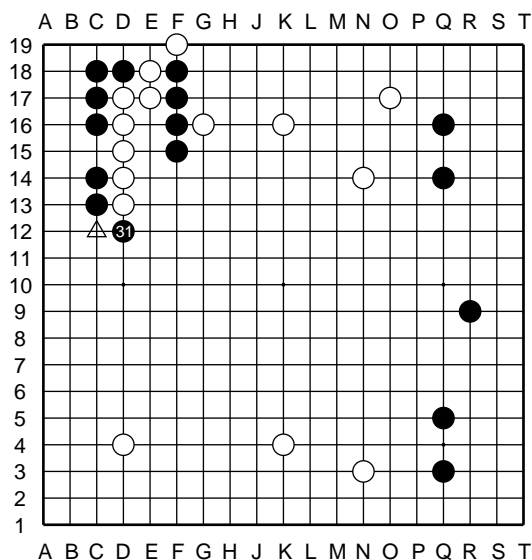


Figura 9 (31-31)

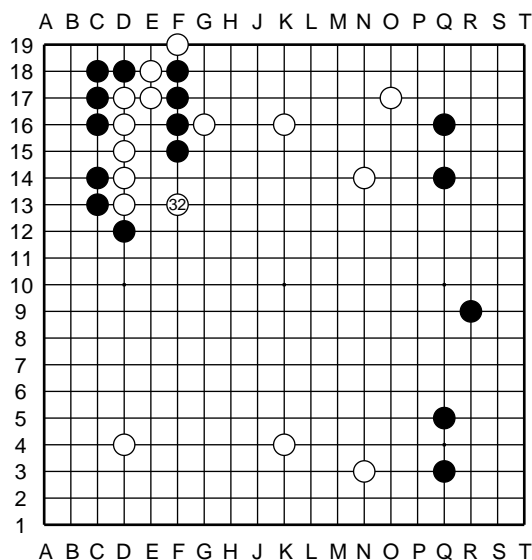


Figura 10 (32-32)

Figura 9 (31-31)

Questo hane è una mossa problematica. Si lascia dietro una debolezza non da poco, il taglio evidenziato. Più avanti sarà un punto decisivo nel finale della partita.

Figura 10 (32-32)

Ora nero è costretto a trovare una vita locale, non è così scontato che ci riesca senza concedere una forte contropartita a bianco.

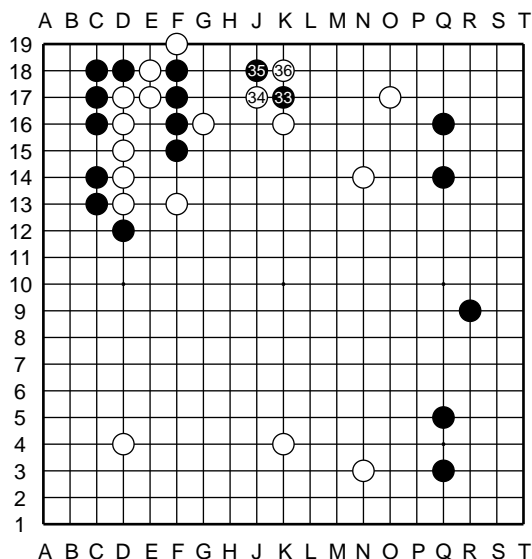
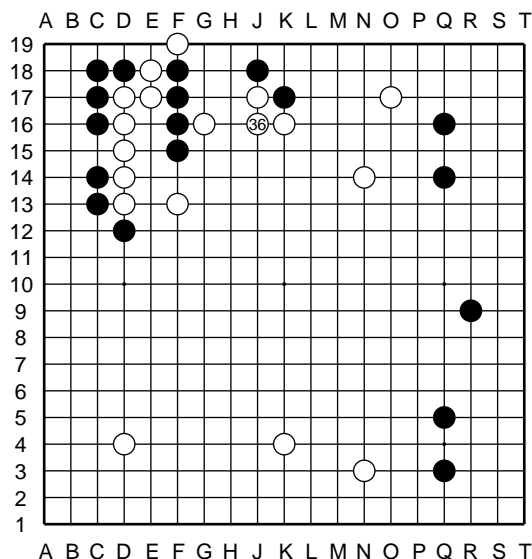


Figura 11 (33-36)



Variante 11.1

*Figura 11 (33-36)*

36 dà inizio ad una sequenza per sconnettere le pietre nere. Bianco forse ha fatto l'errore di volere capitalizzare subito. Le partite giocate a 2h e 30' con byo yomi molto lento si adattano bene anche a lunghi, pazienti e sofisticati progetti. Non c'è la necessità di affrettarsi a concretizzare già dal fuseki.

*Variante 11.1*

Bianco può ripiegare su una mossa molto solida come 36. Nero non ha ancora risolto i suoi problemi di forma.

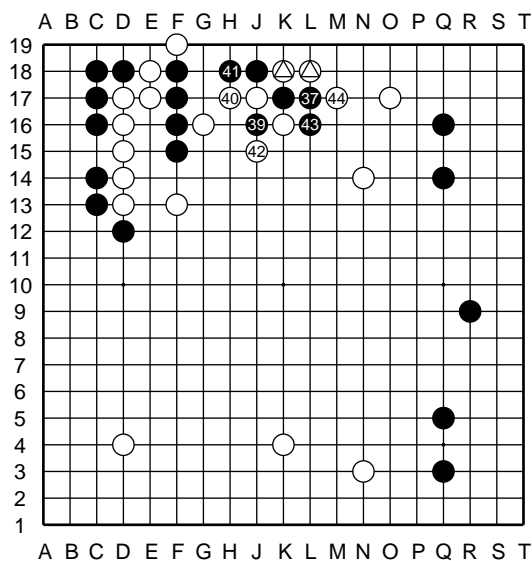
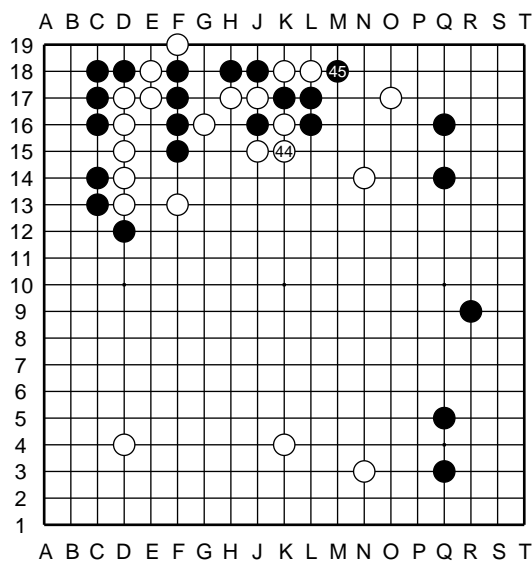


Figura 12 (37-44)



Variante 12.1

*Figura 12 (37-44)*

44 è necessaria, altrimenti nero avrebbe catturato le pietre evidenziate.

*Variante 12.1*

Non è possibile per bianco connettere con 44. Nero catturerebbe la coppia di pietre bianche e risolverebbe i suoi problemi. Così bianco rimarrebbe con un pugno di mosche in mano.

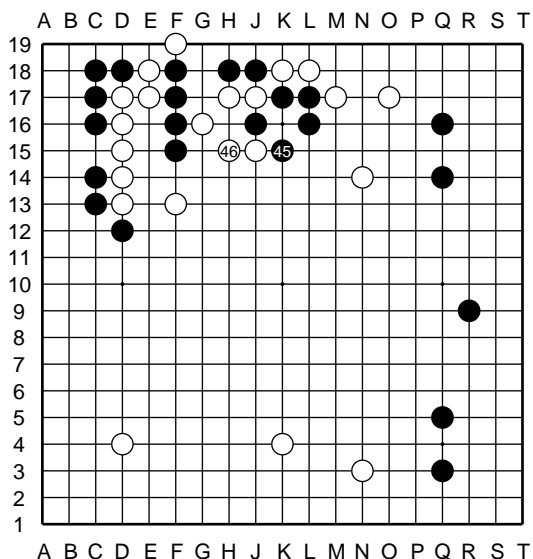


Figura 13 (45-46)

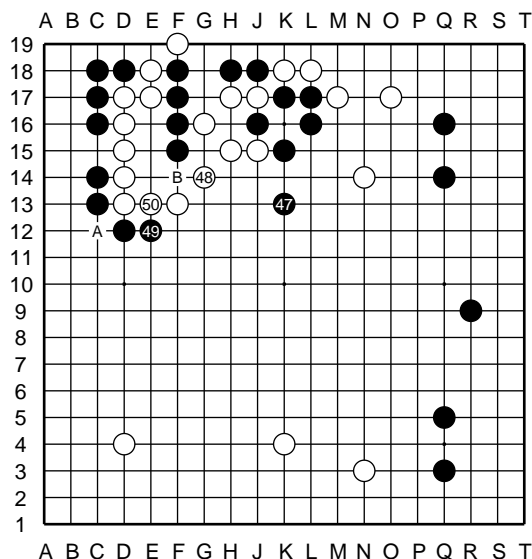


Figura 14 (47-50)

Figura 13 (45-46)

46 è il tesuji locale che permette a bianco di catturare uno dei due gruppi neri. La scelta sta a nero su quale gruppo sacrificare.

Figura 14 (47-50)

50 è fondamentale per ridurre le libertà di E12 e quindi per enfatizzare il taglio in A. Difendere col bambù in B sarebbe stata un'occasione persa per bianco.

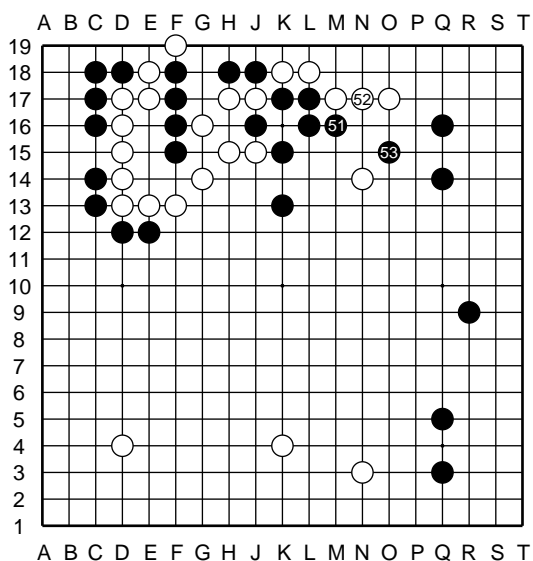


Figura 15 (51-53)

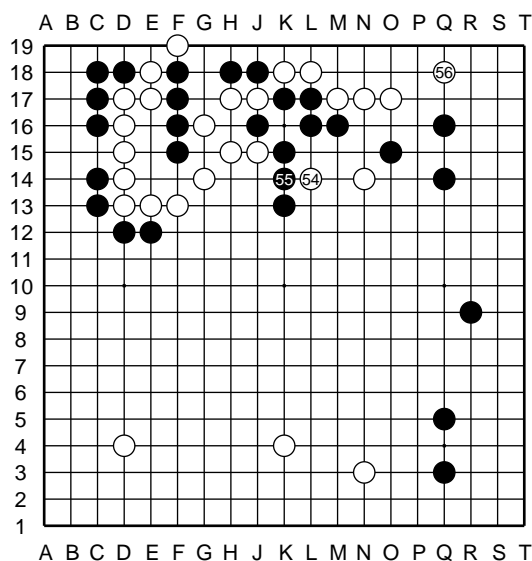


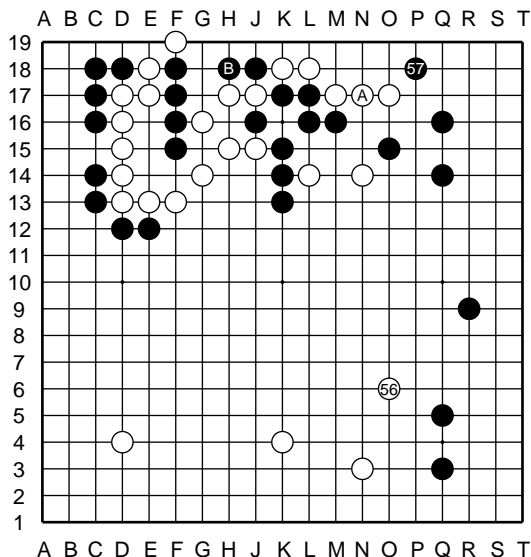
Figura 16 (54-56)

Figura 15 (51-53)

Il combattimento giunge ad una pausa. Il gruppo nero in alto è stato catturato, ma nero in compenso è riuscito a costruire una certa influenza esterna, con alcune debolezze, ma pur sempre considerevole.

Figura 16 (54-56)

56 è una mossa necessaria per bianco. Una pietra nera in quest'area creerebbe non pochi fastidi a bianco.



Variante 16.1

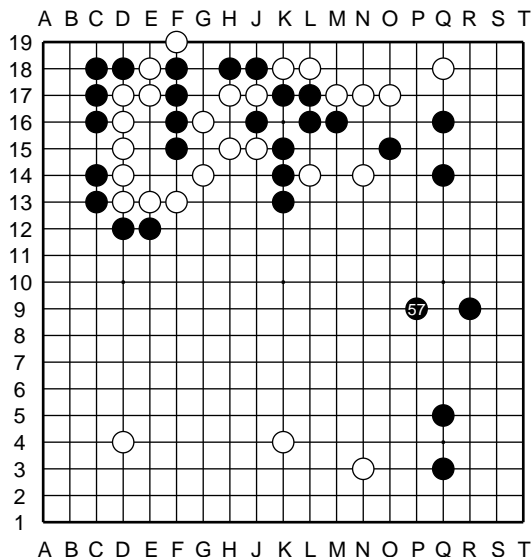


Figura 17 (57-57)

*Variante 16.1*

Se bianco prende un punto grande con 56, nero è in grado di attaccare il gruppo bianco in alto. Il rischio per bianco è che si crei un semeai fra il gruppo A e il gruppo B, che ha parecchie libertà. Probabilmente bianco riuscirebbe a vincere il semeai, ma a caro prezzo.

*Figura 17 (57-57)*

Mossa importante per espandere l'influenza nera. Tuttavia 57 potrebbe risultare un pò lenta. Bianco infatti ha già circa 50 punti sicuri compreso il komi, nero dovrebbe mirare a progetti più grandi: N5 sembra un punto buono da cui cominciare ad espandere il moyo nero.

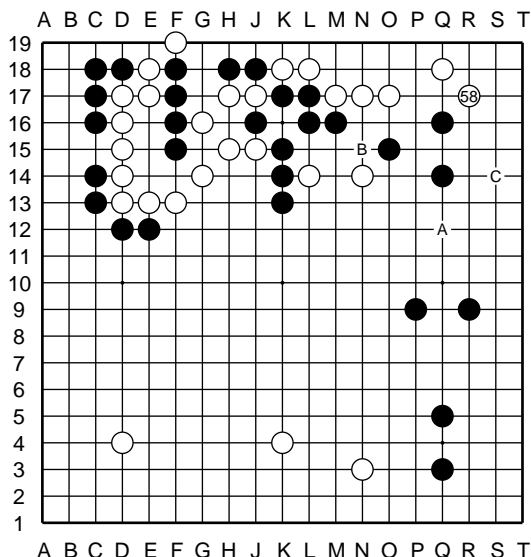
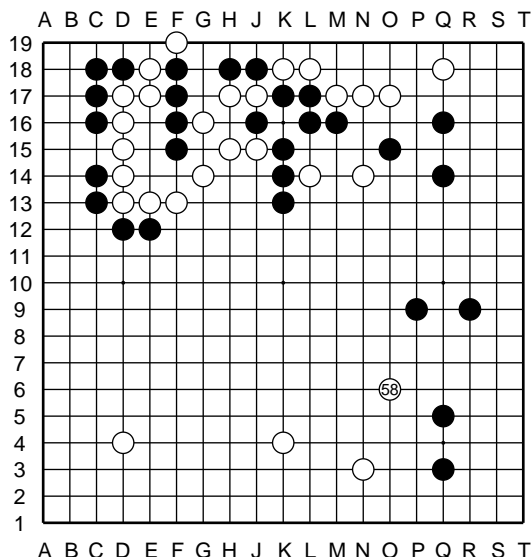


Figura 18 (58-58)



Variante 18.1

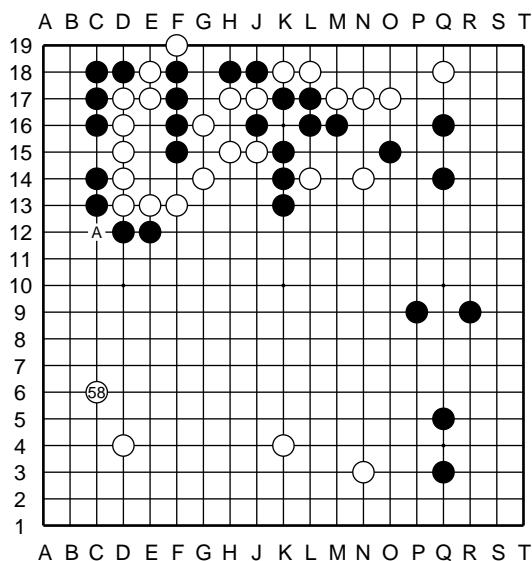
*Figura 18 (58-58)*

58 è una mossa molto territoriale, probabilmente troppo. Con 58 bianco si assicura circa 55/60 punti in totale e simultaneamente azzerà la metà alta del moyo nero: con 58 in posizione infatti per nero è praticamente impossibile evitare delle invasioni nell'area intorno A.

Da notare inoltre dell'aji residuo nel taglio in B. Bianco potrebbe anche accontentarsi di scivolare in C.

Variante 18.1

Un'opzione più saggia sarebbe stata ridurre l'influenza nera con 58.



Variante 18.2

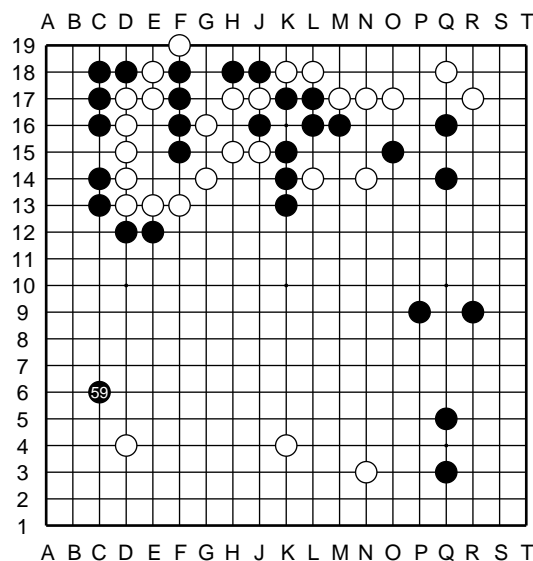


Figura 19 (59-59)

Variante 18.2

Un'altra opzione potrebbe essere quella di continuare pazientemente a costruire territorio. Il moyo nero è infatti ancora incompleto e difettoso, non c'è necessità di correre ad invaderlo.

Bianco 58 mira in maniera evidente al taglio in A.

Figura 19 (59-59)

Nero giustamente prende l'ultimo punto grande del fuseki.

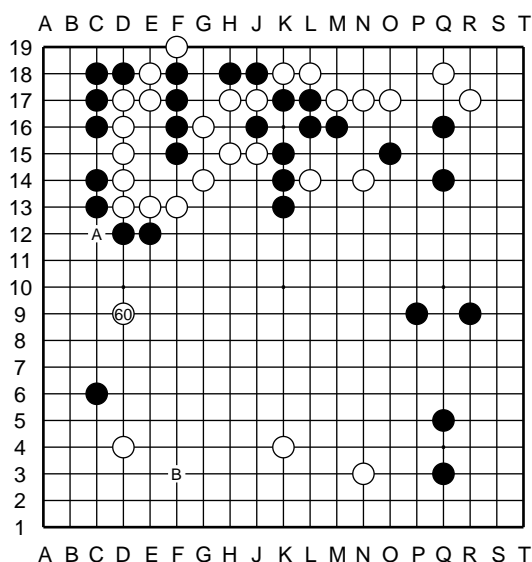


Figura 20 (60-60)

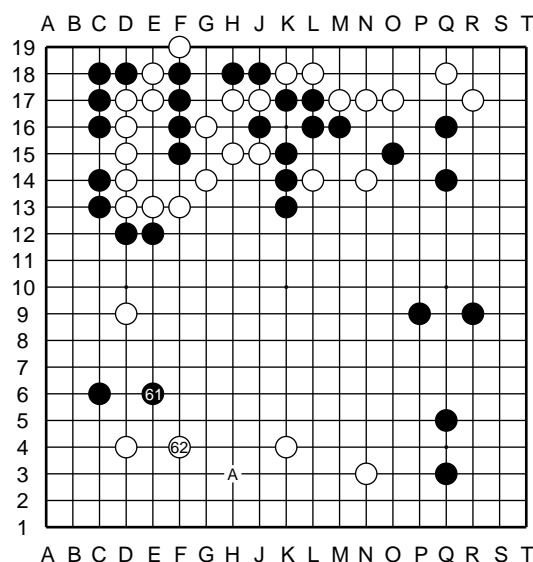


Figura 21 (61-62)

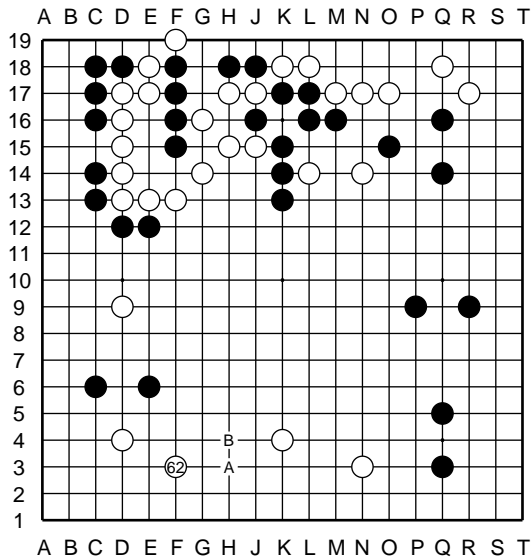
Figura 20 (60-60)

Questa pinza è stata giocata per riservarmi la possibilità in futuro di poter tagliare in A. Se bianco difendesse in B, Nero 60 riuscirebbe a ridurre l'aji del taglio.

Figura 21 (61-62)

Questo salto in 62 è un errore molto grave. Quando nero invaderà in A bianco rimarrà senza continuazioni plausibili.





Variante 21.1

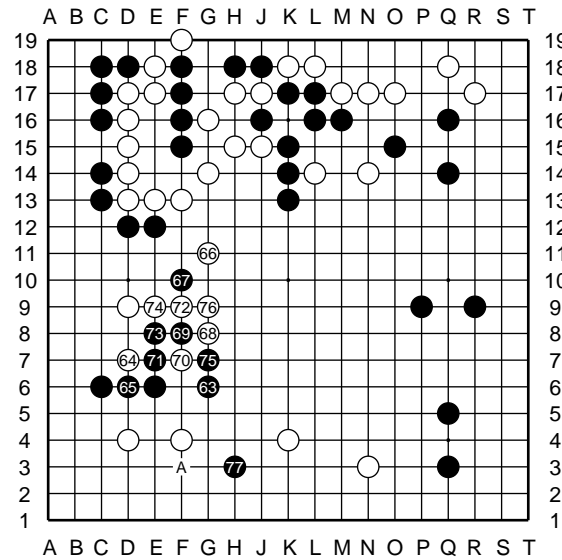


Figura 22 (63-77)

*Variante 21.1*

L'opzione giusta sarebbe stata il keima basso in 62. Se nero invade in A, bianco può ora bloccare in B.

*Figura 22 (63-77)*

A questo punto l'invasione è naturale e severissima. Tuttavia se bianco avesse giocato il keima in A, sarebbe riuscito a salvaguardare la situazione.

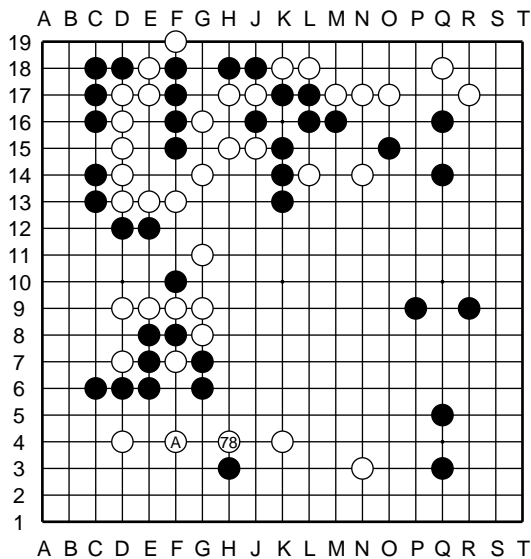
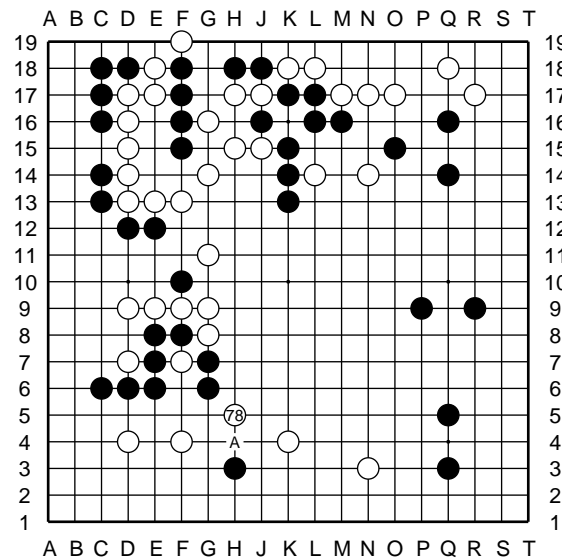


Figura 23 (78-78)



Variante 23.1

*Figura 23 (78-78)*

78 non funziona proprio a causa della pietra in A. Ora bianco è nei guai.

*Variante 23.1*

Dopo aver constatato i difetti dell'attachment in A, bianco avrebbe potuto tentare di collegare le pietre con 78. Questa mossa ha anch'essa dei difetti, ma ha almeno il pregio di non toccare, e quindi non rinforzare, la pietra nera sul lato.

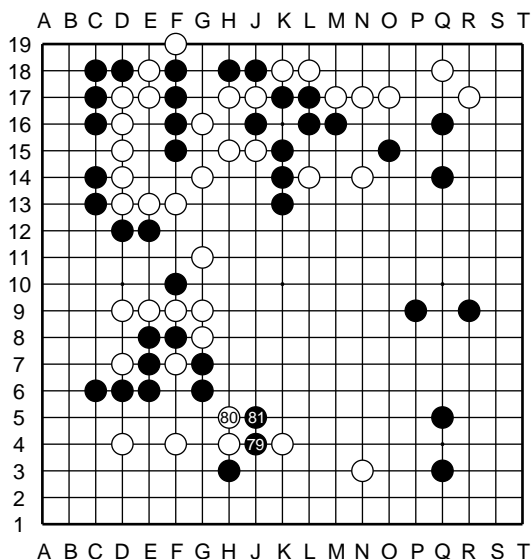


Figura 24 (79-81)

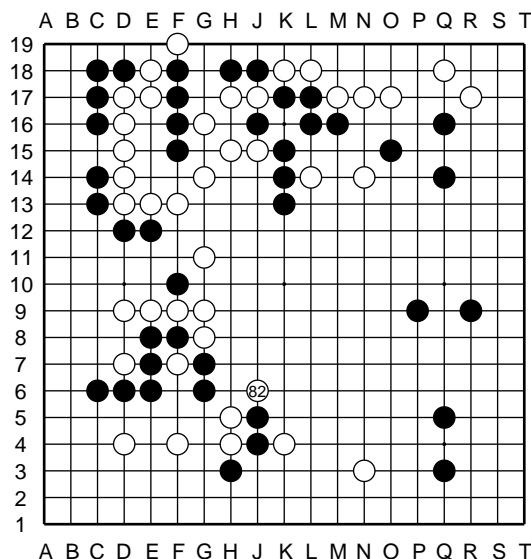


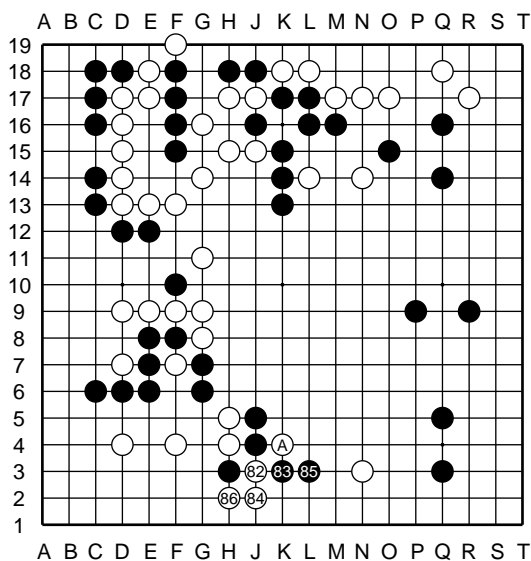
Figura 25 (82-82)

*Figura 24 (79-81)*

Bianco è ora sconnesso, deve inventarsi qualcosa.

*Figura 25 (82-82)*

82 è aji keshi, molto meglio il taglio diretto.



Variante 25.1

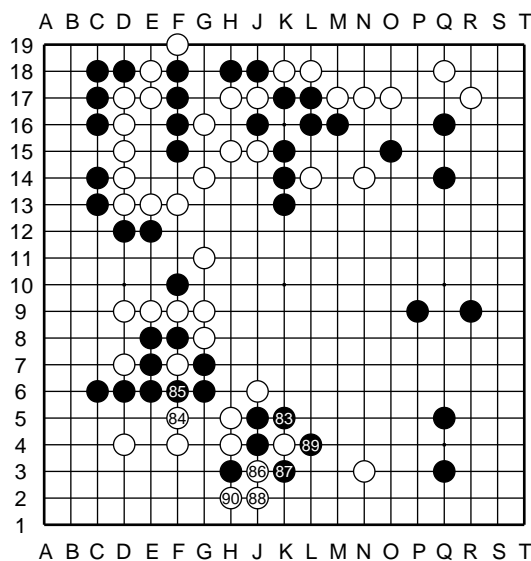


Figura 26 (83-90)

*Variante 25.1*

In questa variante nero deve spendere altre due mosse per catturare K4, e non solo una come in partita.

*Figura 26 (83-90)*

Il risultato è molto favorevole per nero. Nero ha ribaltato la situazione dopo la cattura di F16 ed è passato in vantaggio.

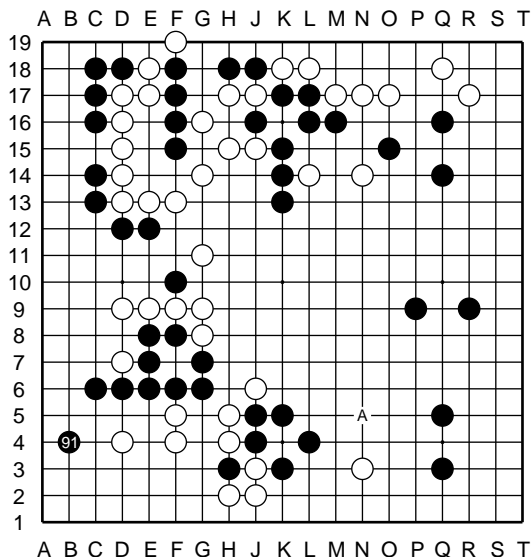
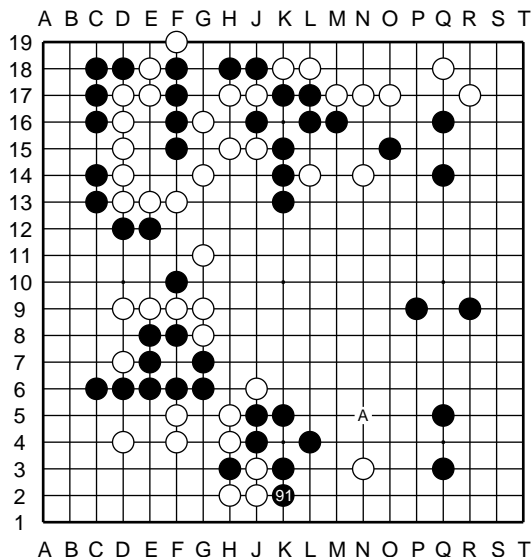


Figura 27 (91-91)



Variante 27.1

*Figura 27 (91-91)*

In partite di combattimento terminate per la resa di uno dei due giocatori, esiste quasi sempre una "losing move" su cui scaricare gran parte delle colpe della sconfitta. Probabilmente questa è stata la losing move per nero. Con questa mossa nero lascia spazio di manovra a bianco per iniziare un combattimento attorno ad A, che rimetta in discussione la nuova area d'influenza nera che si è venuta a creare qui attorno.

*Variante 27.1*

Il blocco con 91 è sicuramente una mossa urgente. Aumenta l'aji nell'angolo bianco e riduce lo spazio di manovra per bianco attorno ad A.

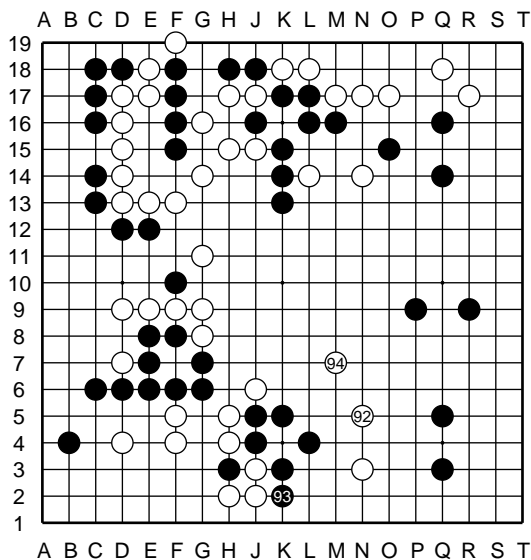


Figura 28 (92-94)

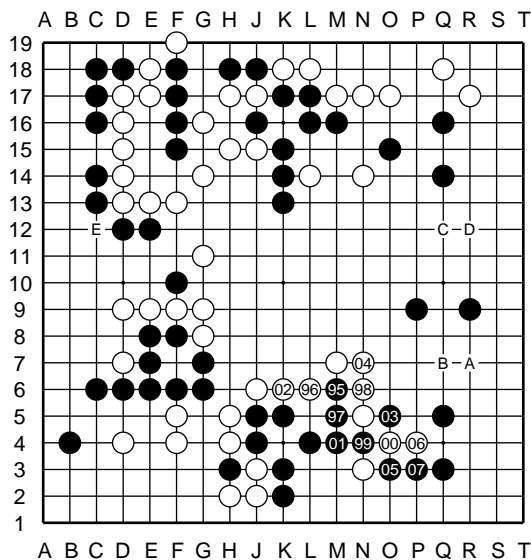


Figura 29 (95-107)

*Figura 28 (92-94)*

Ora è bianco che ha preso l'iniziativa. 94 crea una sorta di geta molto larga che circonda il gruppo nero (che ricordiamo ha localmente un solo occhio). Nero deve scappare, ma nel processo rinforzerà notevolmente bianco.

*Figura 29 (95-107)*

Nero è ora riuscito a collegare i suoi gruppi, in compenso bianco ha creato una forma discretamente solida per ridurre il moyo nero.

Per quanto male si era messa la situazione, questo è di sicuro un successo per bianco. Bianco ha il sente e nel moyo nero vi sono almeno 4 punti deboli in cui invadere, A, B, C, e D. Inoltre rimane sempre il taglio in E che ha un valore di almeno 15 punti.

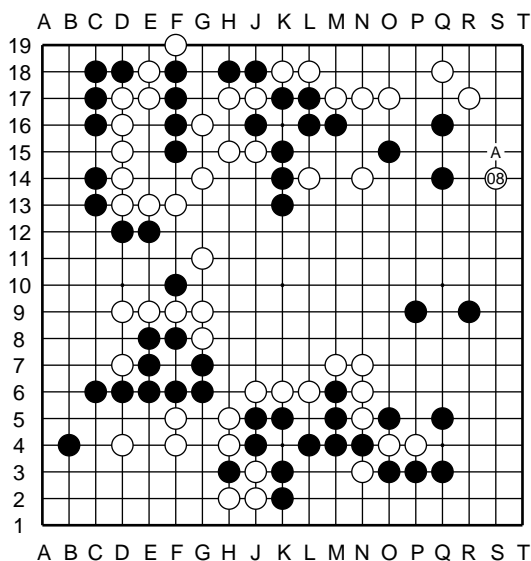


Figura 30 (108-108)

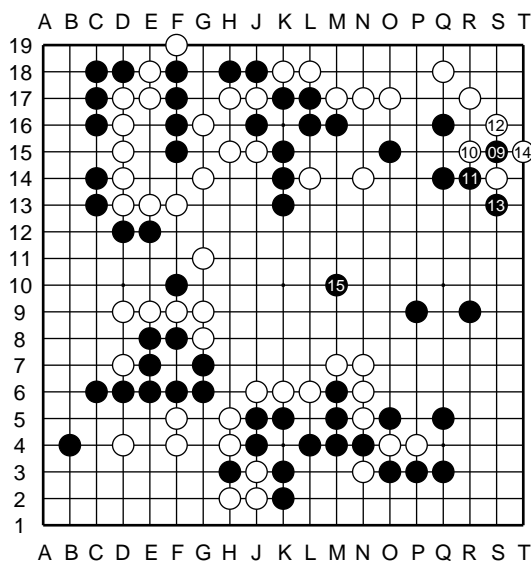


Figura 31 (109-115)

*Figura 30 (108-108)*

Bianco aveva diverse scelte a disposizione. Questa forse è la più territoriale di tutte. La riduzione standard è il keima in A, ma in questa posizione ho deciso di fare l'ogeima, vedremo più avanti il motivo.

*Figura 31 (109-115)*

E' veramente difficile per nero convertire in territorio l'intero moyo. Nero ha troppe debolezze.

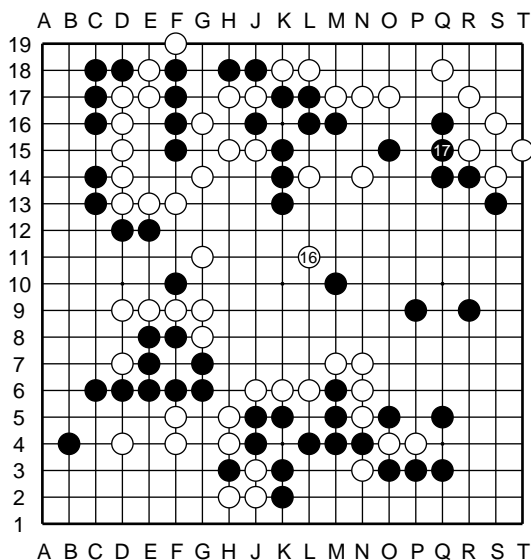
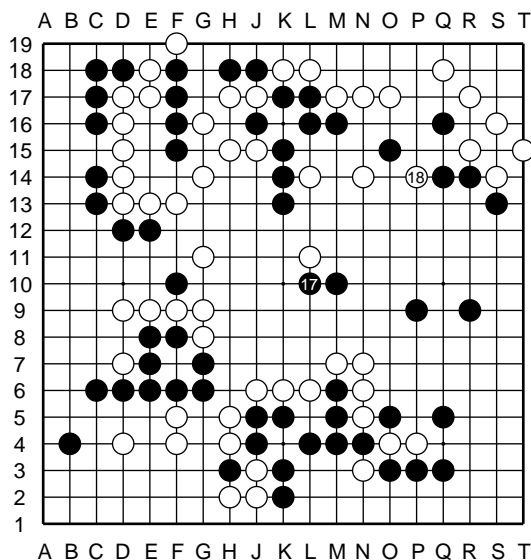


Figura 32 (116-117)



Variante 32.1

*Figura 32 (116-117)*

Nero è costretto a tornare indietro e difendere una debolezza.

*Variante 32.1*

In caso nero decida di non difendere, il tesuji bianco in 118 rischia di far collassare l'intera forma nera. Questo tesuji è ciò che stava dietro l'insolita scelta dell'ogeima in S14.

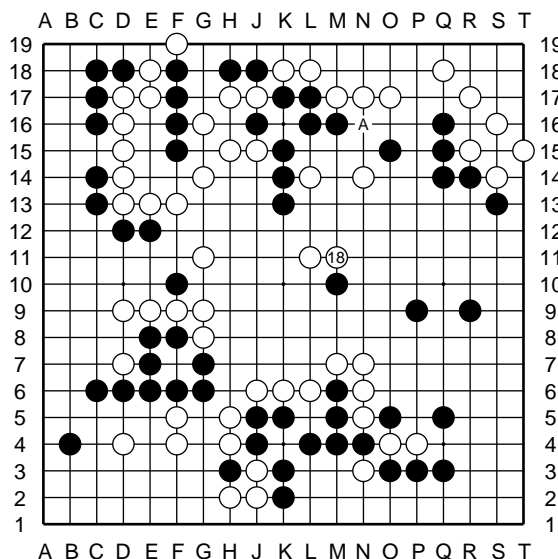


Figura 33 (118-118)

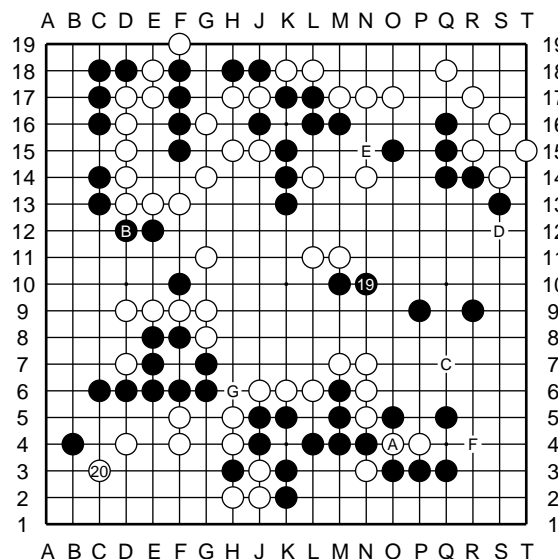


Figura 34 (119-120)

*Figura 33 (118-118)*

Bianco riesce a ridurre il moyo nero. Da notare ora come il taglio in A si faccia molto più serio.

*Figura 34 (119-120)*

120, oltre ad essere una mossa dal grande valore territoriale, è in grado indirettamente di dare una mano d'aiuto ai gruppi centrali bianchi. Infatti dopo 120 il taglio nero in G non è più sente per il gruppo nell'angolo, ma solo per il gruppo al centro.

Un errore per nero è stato non avere trovato il tempo di tagliare in G prima che bianco si stabilizzasse.

Facciamo ora il punto della situazione territoriale:

Bianco: 10 punti in basso a sinistra, 40 punti in alto, 1 prigioniero, 7,5 komi = 58,5 punti.

Nero: 14 in alto a sinistra, 6 in basso a sinistra, 38 punti sicuri nel moyo a destra, 3 prigionieri = 61 punti.

Nero è leggermente in vantaggio per quanto riguarda il territorio sicuro, ma occorre fare delle osservazioni sul territorio ancora conteso: Le pietre in A non sono ancora da considerare catturate; le pietre B potrebbero essere catturate da bianco, un taglio in quest'area vale circa 15 punti; il clamp in D è in grado di distruggere quasi completamente tutto il potenziale nero in quest'area; bianco può mirare a delle invasioni attorno a C e sfruttare l'aji di F; infine il taglio in E rimane sempre sullo sfondo come minaccia potenziale.

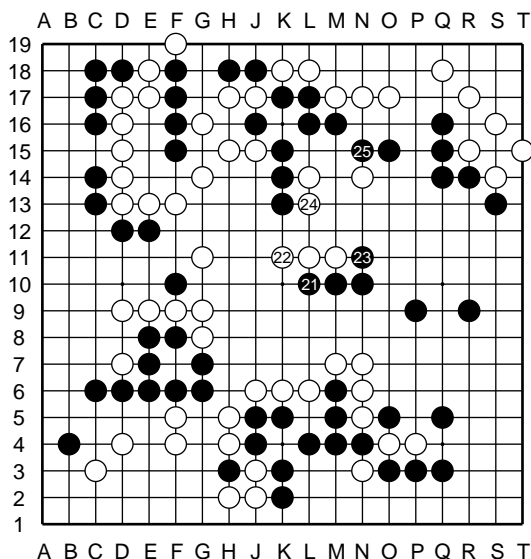


Figura 35 (121-125)

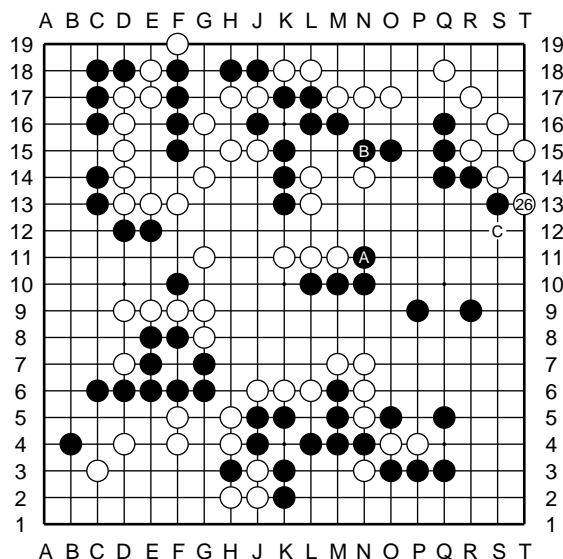


Figura 36 (126-126)

Figura 35 (121-125)

E' negativo per nero essere costretto a tornare indietro a proteggere questa debolezza. Il sente in questa situazione è fondamentale.

Figura 36 (126-126)

Ora che A e B sono in posizione, il clamp in C è più difficile da giocare.

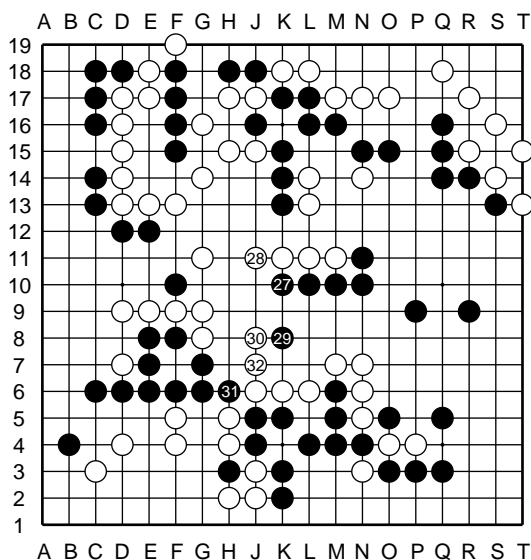


Figura 37 (127-132)

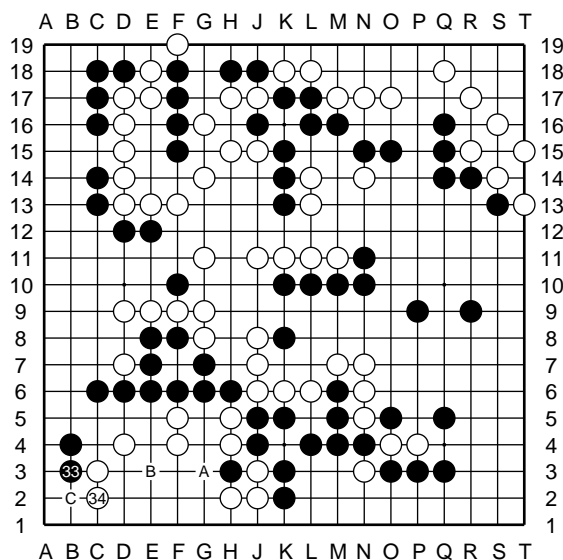


Figura 38 (133-134)

Figura 37 (127-132)

Bianco riesce a mantenere connessi tutti i propri gruppi.

Figura 38 (133-134)

134 cerca di evitare l'aji combinata di nero A + B che lascerebbe l'hane bianco in C.

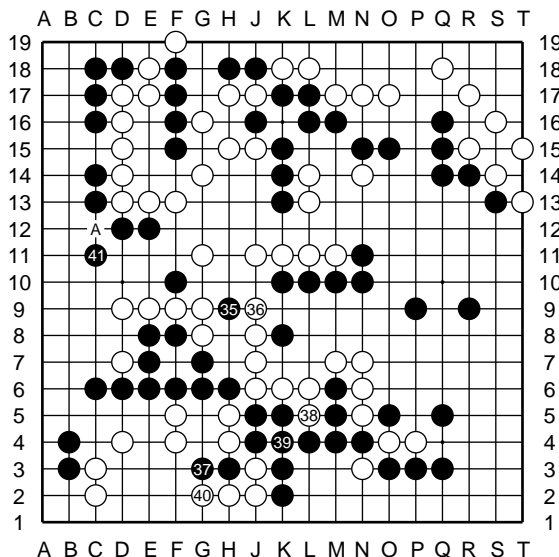


Figura 39 (135-141)

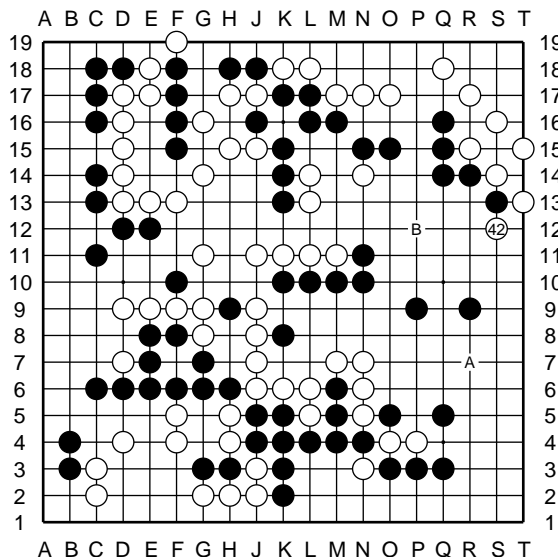


Figura 40 (142-142)

*Figura 39 (135-141)*

Ora che i gruppi sono tutti stabilizzati possiamo ripetere il conteggio dei punti:

Bianco: 14 in baso, 40 in alto + centro, 1 prigioniero, 7,5 komi = 62,5 punti.

Nero: 19 in alto a sinistra, 6 in basso a sinistra, 35 a destra = 60 punti.

La partita è ancora molto vicina.

Da come è andata la partita, mi è sembrato di capire che nero avesse interpretato la difesa del taglio in A come sente per la sconnessione del gruppo centrale. Tuttavia i gruppi centrali bianchi sono ancora connessi fra di loro, bianco può prendere il sente.

*Figura 40 (142-142)*

Questa mossa è localmente molto grande: distrugge gran parte del territorio nero in quest'area, minaccia la sconnessione del gruppo nero in alto nell'area attorno a B, ed aumenta le possibilità per bianco per ridurre il territorio nero invadendo attorno ad A.

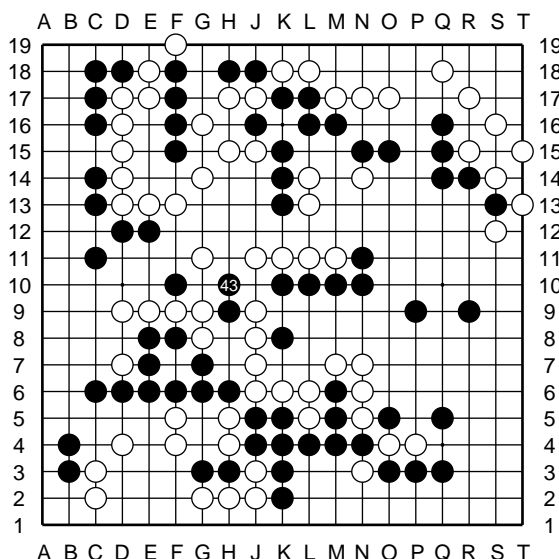


Figura 41 (143-143)

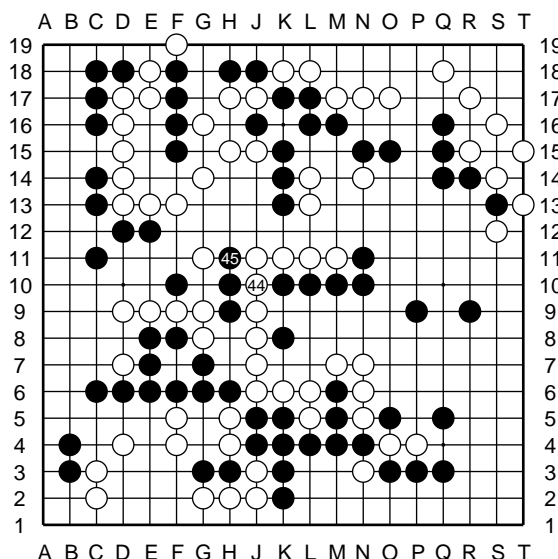


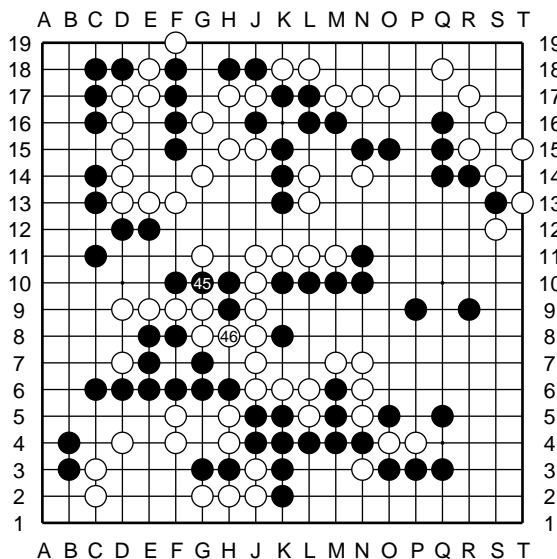
Figura 42 (144-145)

*Figura 41 (143-143)*

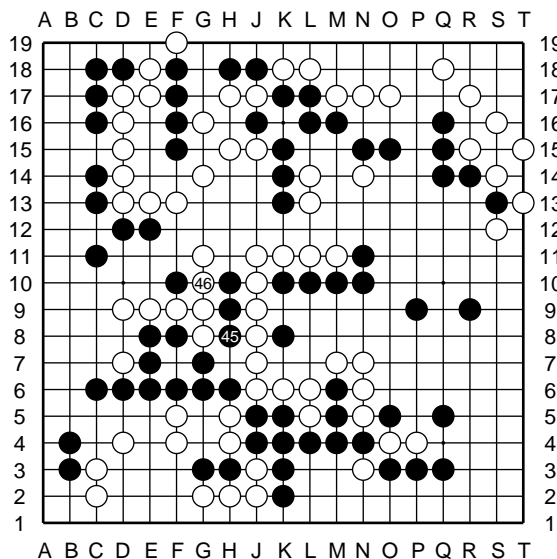
Nero tenta di sconnettere alcuni fra i gruppi bianchi.

Figura 42 (144-145)

145 è il missreading finale. La fila di pietre nere viene catturata all'interno dei gruppi bianchi.



Variante 42.1



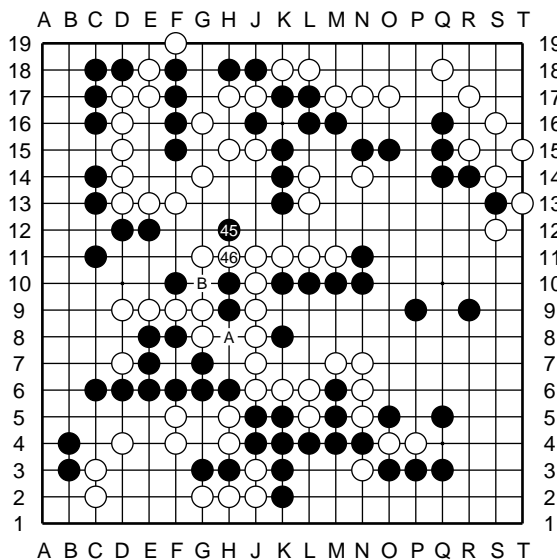
Variante 42.2

Variante 42.1

Nero può tentare 145, ma bianco riesce a mantenere la connessione.

Variante 42.2

Ad H8 bianco risponde in G10, rimanendo connesso.



Variante 42.3

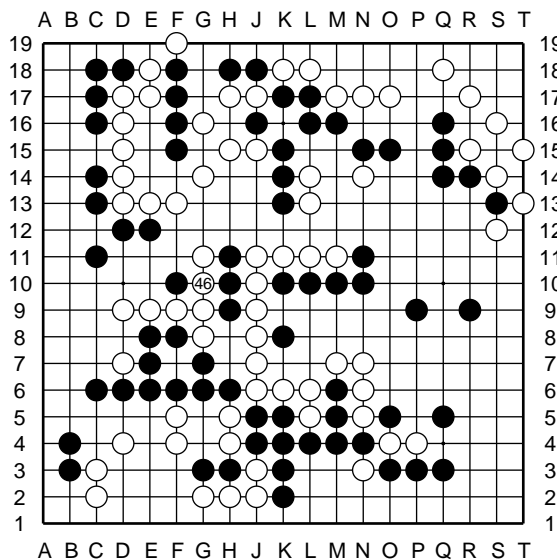


Figura 43 (146-146)

Variante 42.3

Anche H12 fallisce: A e B sono miai per bianco.

Figura 43 (146-146)

146 cattura il gruppo nero. Nero abbandona qui.

La partita è ormai compromessa per nero. Nero ha accusato un'ulteriore perdita di 6 punti al centro e deve ancora tornare indietro per difendere il lato destro. Nel caso in cui nero avesse almeno salvato le pietre al centro, la partita sarebbe



stata vicina.

Tuttavia osserviamo come il territorio bianco sia completamente delineato, mentre il moyo nero a destra abbia diversi punti di invasione.

Prima del missreading finale bianco era in leggero vantaggio territoriale, ma in vantaggio posizionale.

Da notare infine come, nel caso in cui nero avesse difeso il territorio in S12, bianco avrebbe immediatamente tagliato in C12 guadagnando in quest'area almeno 15 punti, controbilanciando così i punti costruiti da nero sulla destra e mantenendo un leggero vantaggio.

Questa partita è stata molto diversa dalle altre. Nelle precedenti partite, tutte giocate punto a punto e in modo territoriale, sono state piccole finezze locali e nello yose che hanno deciso il risultato finale. In questa partita di combattimento invece si sono susseguiti numerosi errori da entrambi i lati. La scelta, almeno da parte mia, di giocare territoriale o di combattimento, non è stata una scelta casuale.

Durante queste 15 partite ho scelto uno stile più territoriale contro tutti gli avversari più giovani o quelli che avevano circa la mia stessa età. Contro avversari più anziani ho spesso utilizzato uno stile molto diverso, in cui non ho mai rifiutato dei combattimenti. Emblematica sarà l'ultima partita, la quindicesima, di sicuro la partita più complicata e con le situazioni più incerte fra tutte le partite ufficiali che ho giocato in 4 anni.

Si conclude così la quarta giornata di gioco. Domani mi toccherà un avversario fuori dalla mia portata. Nonostante questo abbiamo dato vita ad una partita interessante.

A domani.

5° ROUND

MAIN  
TOURNAMENT

29 Luglio, 2011

Black player Carlo Metta  
 Black rank 3d  
 Date 2011-07-29

White player Johannes Obenaus  
 White rank 4d  
 Result White wins by resignation

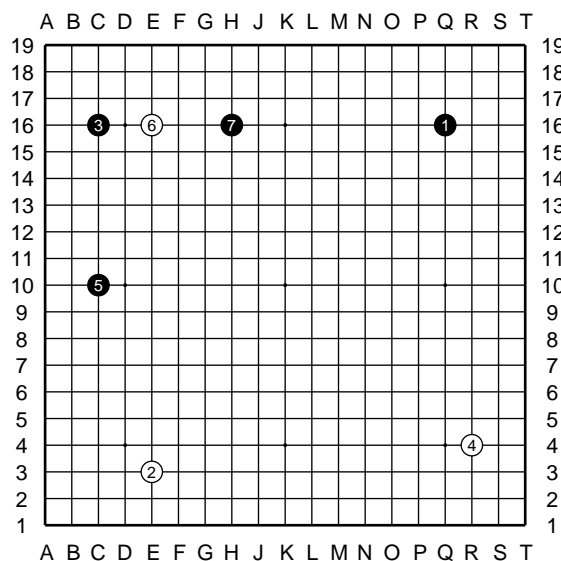


Figura 1 (1-7)

*Figura 1 (1-7)*

Ben tornati.

Siamo arrivati alla quinta partita del torneo principale, l'ultimo turno della prima settimana di gioco. Il mio sfidante è un giovane giocatore tedesco, Johannes Obenaus, 4d, con Gor prossimo ai 5d. Questo è forse l'avversario più forte che ho incontrato durante tutto il congresso, aldilà del grado d'iscrizione.

La partita è stata molto lenta e ragionata (la prima ora di gioco è servita per giocare le prime 23 mosse, mentre le mosse dalla 24 alla 35 hanno richiesto altri 75 minuti di gioco).

Si è sviluppato già dalle prime mosse di fuseki un intenso combattimento in cui, una mossa superflua per nero ha permesso al mio avversario di garantirsi la vittoria già dopo 35 mosse.

Dopo un'apertura non-standard, nero decide di pinzare con 7. Una scelta normale quando la pietra nera in 3 è già in posizione. Per questo motivo bianco avrebbe dovuto scegliere un approccio meno stretto.

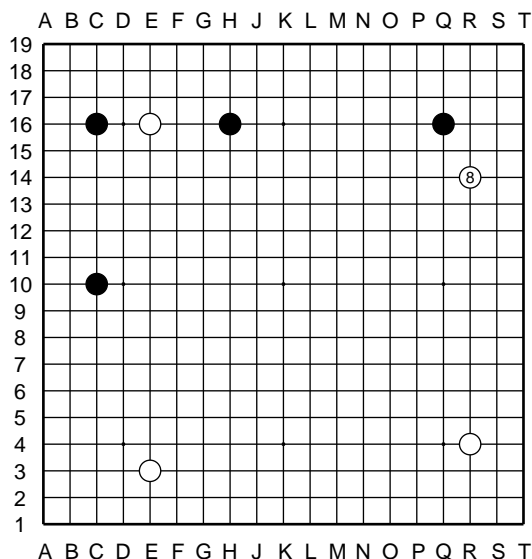


Figura 2 (8-8)

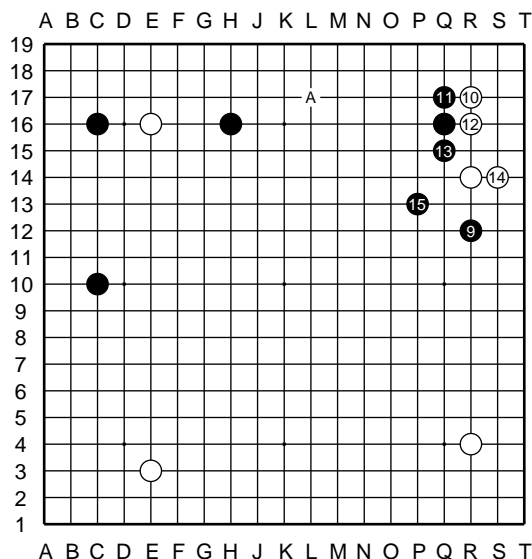


Figura 3 (9-15)

*Figura 2 (8-8)*

Bianco decide per il tenuki. Tutte le continuazioni locali nell'angolo in alto a sinistra sono infatti buone per nero.

*Figura 3 (9-15)*

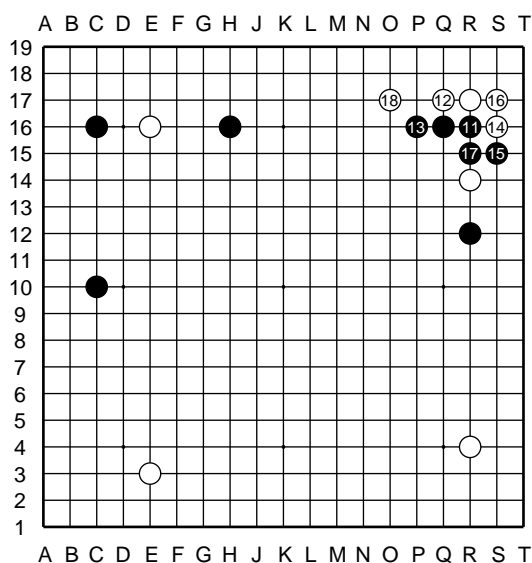
In partita, dopo circa 20 minuti di ragionamento, ho scelto di bloccare con Nero 11.

La differenza fra bloccare con 11 oppure al posto di bianco 12 non è solo una scelta di pura efficienza posizionale, ma è una scelta che influirà su tutto lo svolgimento della partita.

Nero cerca di sviluppare una grande area d'influenza sul lato alto di gioco. Con questa scelta nero è pronto per un combattimento globale a partire dall'invasione bianca attorno ad A.

Se nero avesse scelto di bloccare al posto di Bianco 12, la partita avrebbe preso una direzione molto più pacifica e territoriale.

Ancora oggi sarei indeciso sulla valutazione delle due posizioni. In partita ho scelto quella in Figura 3. Probabilmente, conoscendo i miei punti deboli e valutando la forza dell'avversario, sarebbe stato meglio scegliere di bloccare nell'altra direzione.



Variante 3.1

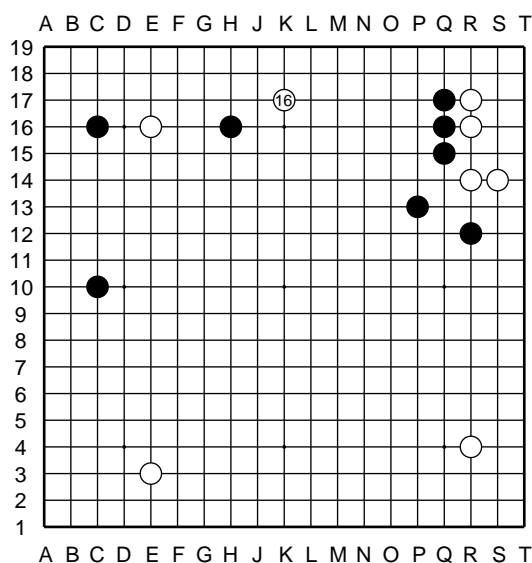


Figura 4 (16-16)

Variante 3.1

Questa partita sarebbe stata completamente diversa. Di sicuro mi sentirei più a mio agio in una posizione del genere che quella scelta in partita.

Figura 4 (16-16)

Bianco decide di invadere immediatamente. E' evidente che dall'esito di questo combattimento si deciderà l'intera partita.

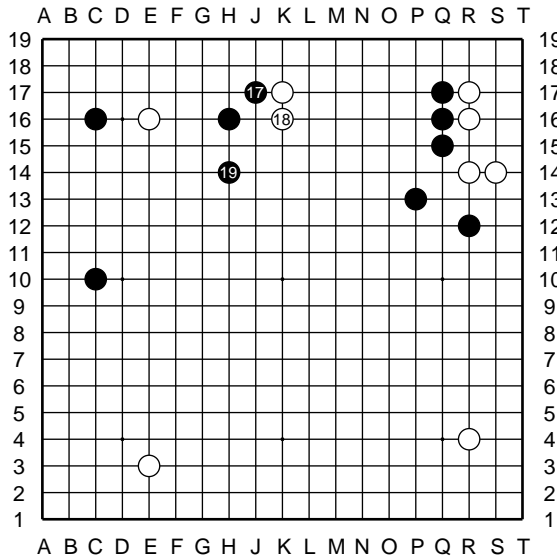


Figura 5 (17-19)

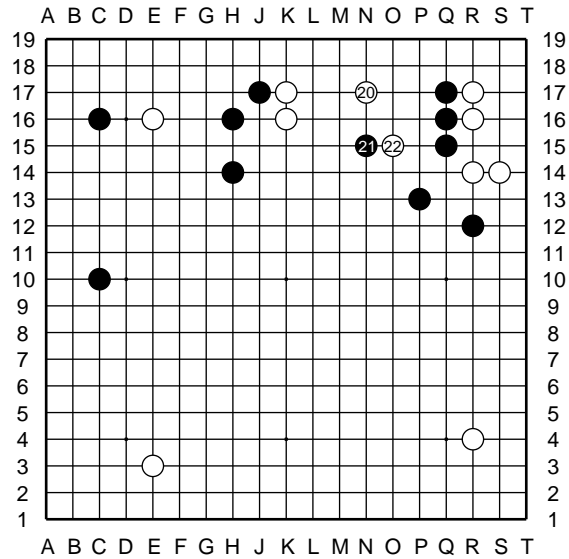


Figura 6 (20-22)

Figura 5 (17-19)

Nero separa i due gruppi bianchi. In questo momento, anche a detta del mio avversario, la posizione nera è molto favorevole. I problemi di bianco sono tutti nati dall'aver scelto un approccio troppo stretto al komoku in alto a sinistra.

Figura 6 (20-22)

Bianco tenta di fare sabaki. Fino a questo punto la partita dura già da circa 1h.

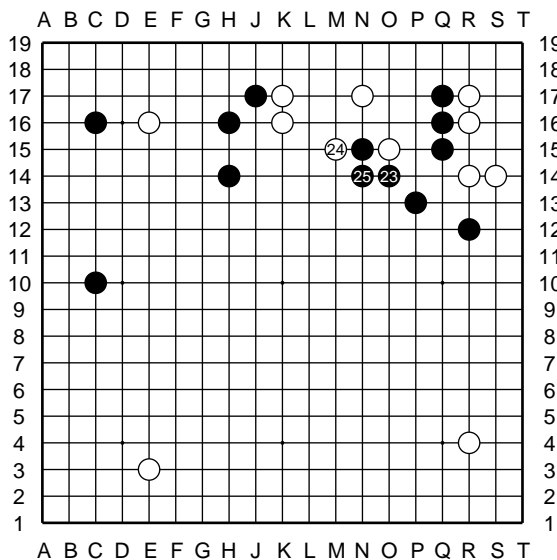
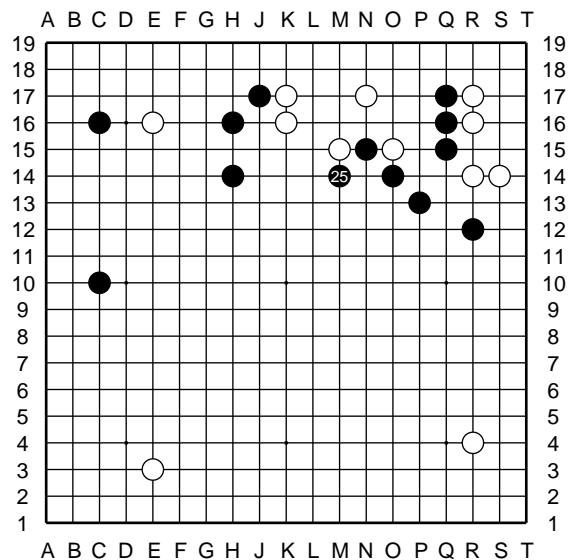


Figura 7 (23-25)



Variante 7.1

Figura 7 (23-25)

Questa connessione è un errore, permette a bianco di uscire verso il centro.

Variante 7.1

Con 25 nero è in grado di sigillare il gruppo bianco all'interno, e soprattutto di mantenere il sente.

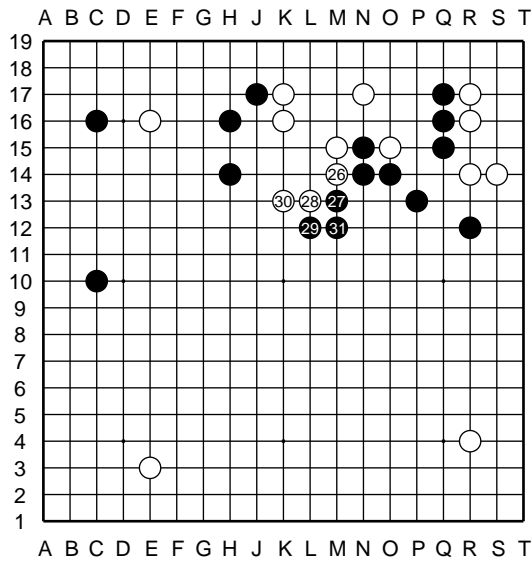


Figura 8 (26-31)

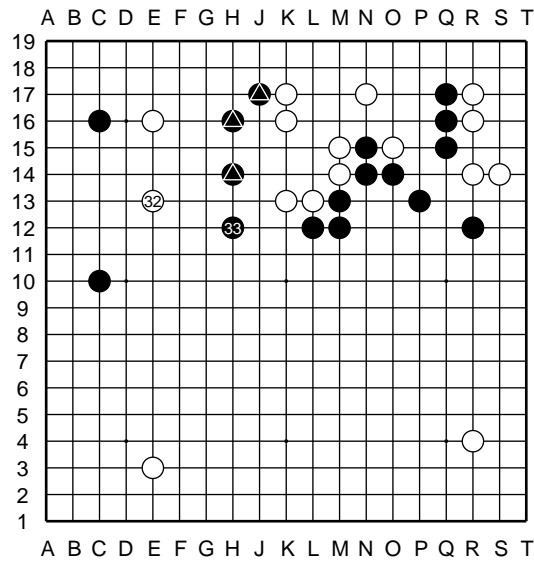


Figura 9 (32-33)

Figura 8 (26-31)

Ora è bianco che è rimasto in sente. Una differenza decisiva.

Figura 9 (32-33)

Questo salto è necessario: scollega i gruppi bianchi, chiude l'accesso al centro al gruppo bianco in alto ed aiuta le tre pietre evidenziate isolate fra i due gruppi bianchi.

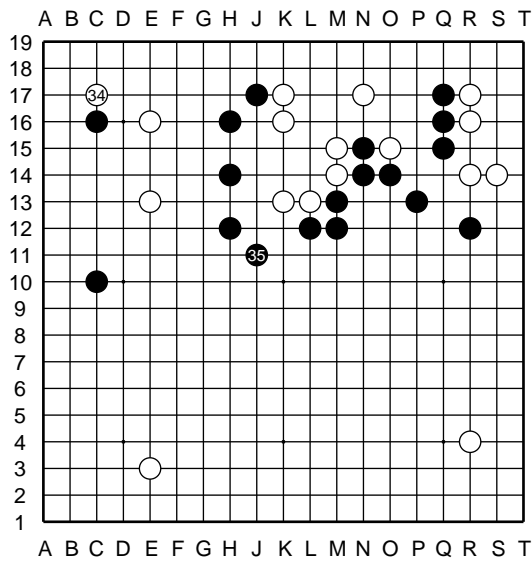
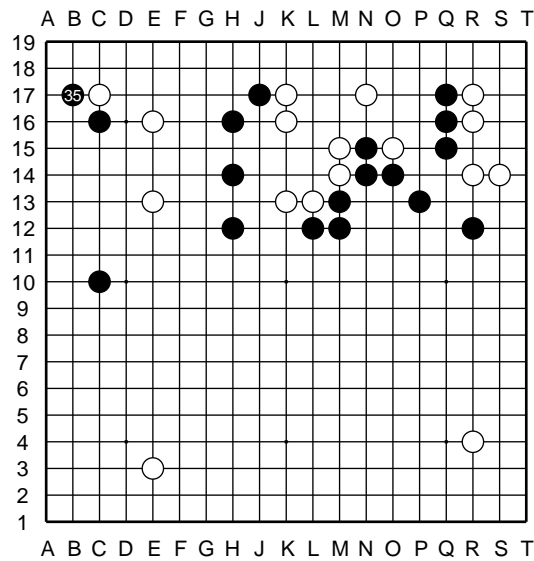


Figura 10 (34-35)



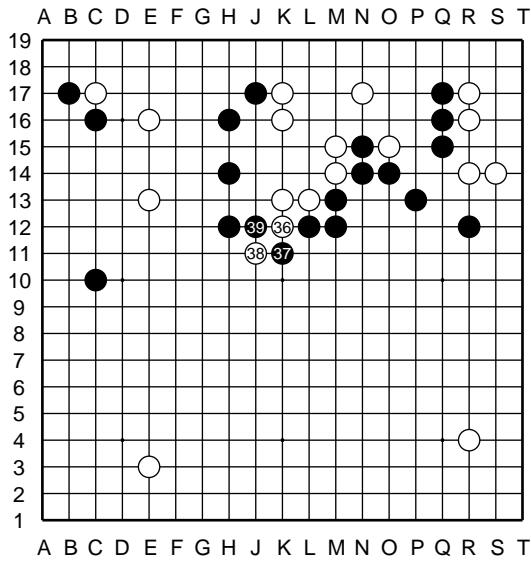
Variante 10.1

Figura 10 (34-35)

Sono passate più di 2 ore di gioco ormai, e nero commette l'errore decisivo. 35 si trasforma in una mossa superflua. Infatti bianco non è già in grado di scappare verso il centro.

Variante 10.1

Nero 35 sarebbe stata standard. Nero è in grado di mantenere sia una parte del territorio d'angolo sia la pressione sui gruppi bianchi.



Variante 10.2

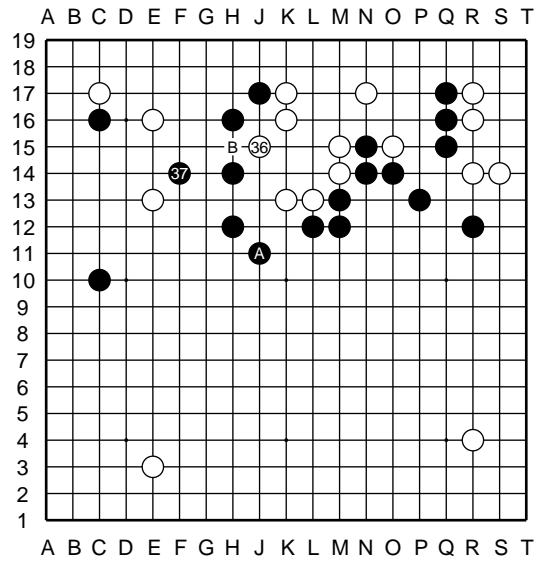


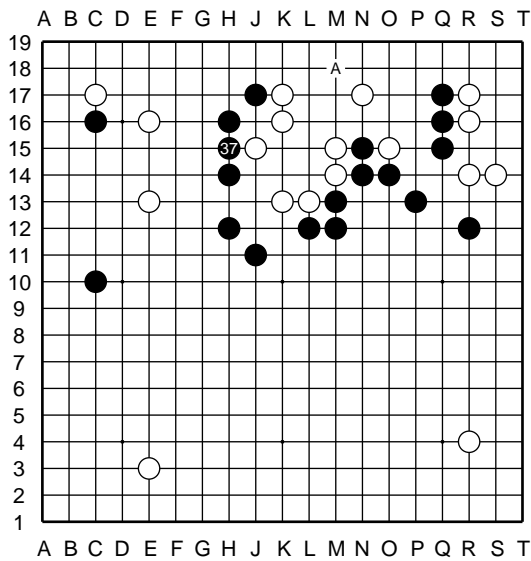
Figura 11 (36-37)

*Variante 10.2*

Se bianco tentasse di fuggire verso il centro sarebbe tagliato.

*Figura 11 (36-37)*

Nero 37 combinata con il kosumi in A, sono le due losing move della partita. Nero avrebbe dovuto connettere in B perchè è sente per la vita del gruppo bianco. 37 è localmente gote e permette a bianco di fagocitare l'intero angolo nero.



Variante 11.1

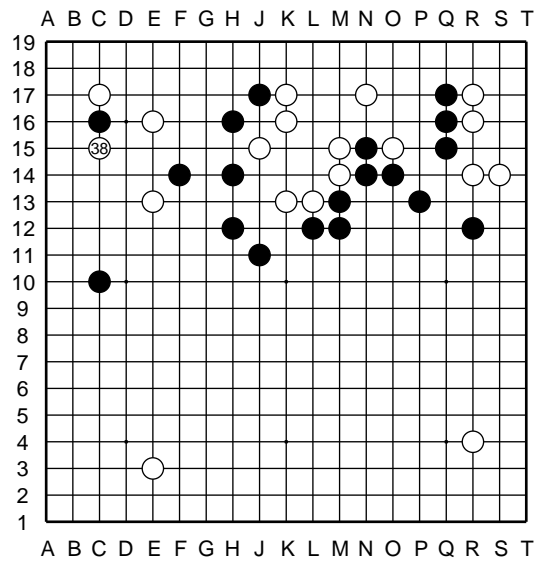


Figura 12 (38-38)

*Variante 11.1*

Nero 37 è sente per la vita del gruppo bianco. Se bianco ignora, Nero A leva gli occhi al gruppo.

*Figura 12 (38-38)*

La partita è di fatto conclusa qui. Le mosse successive sono tutte un tentativo per nero di cercare il punto giusto dove abbandonare.

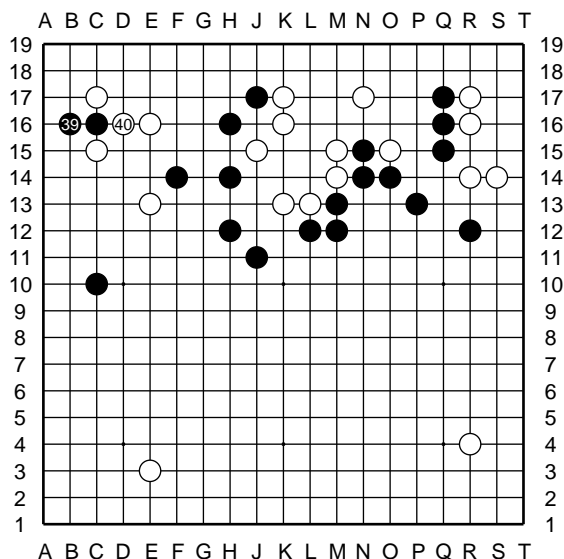


Figura 13 (39-40)

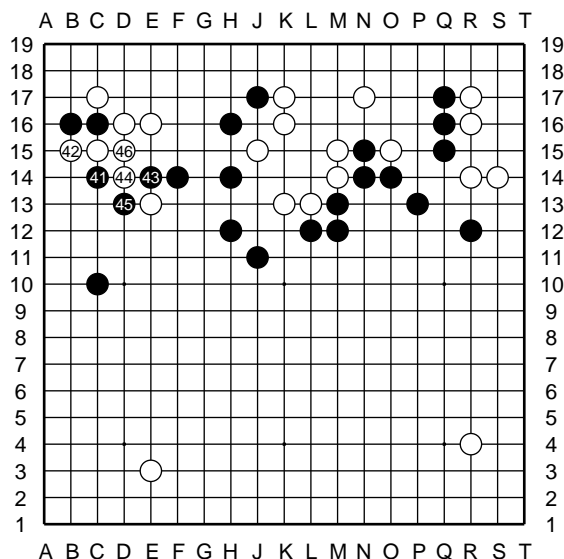


Figura 14 (41-46)

*Figura 13 (39-40)*

Purtroppo Nero 39 non è in grado di vivere autonomamente, va sacrificato.

*Figura 14 (41-46)*

Bianco ha ora un grande vantaggio, non c'è più nessuna possibilità per nero.

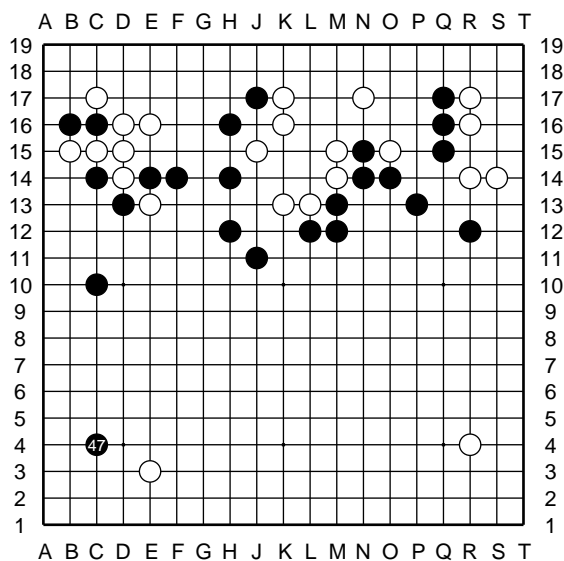


Figura 15 (47-47)

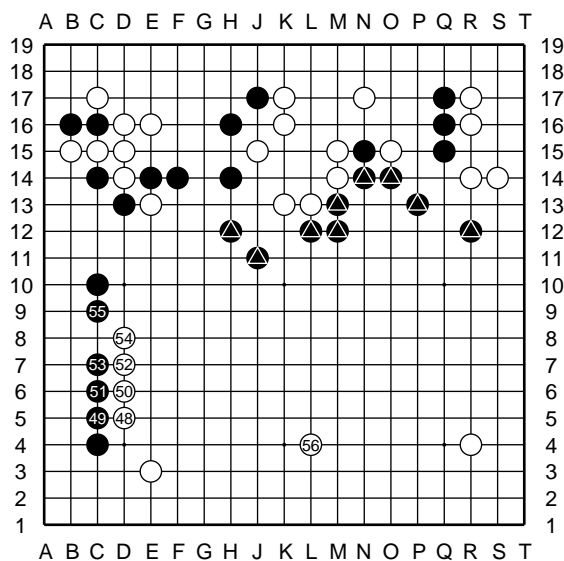


Figura 16 (48-56)

*Figura 15 (47-47)*

Nero 47 è errata, è fin troppo facile per bianco pressare nero in una posizione bassa sul lato sinistro.

*Figura 16 (48-56)*

Nero ha costruito un muro enorme (le pietre evidenziate), ma non ha la possibilità di utilizzarlo.



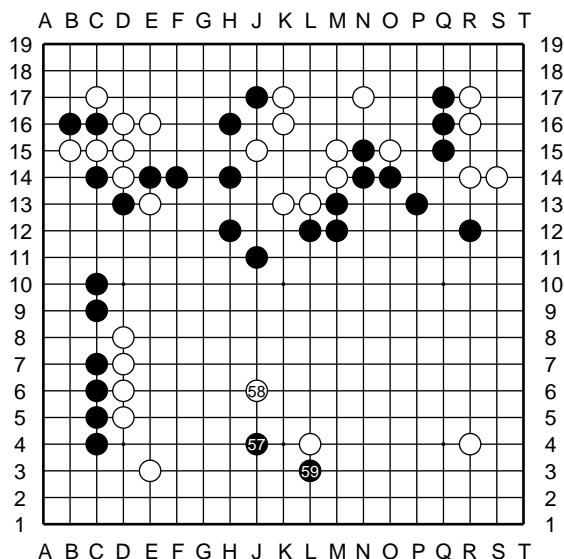


Figura 17 (57-59)

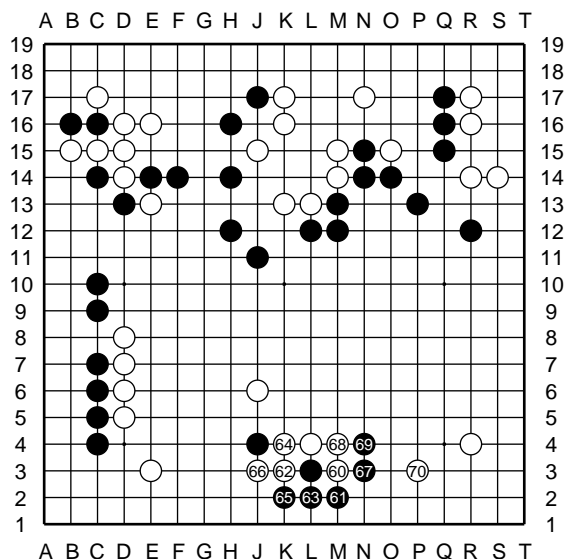


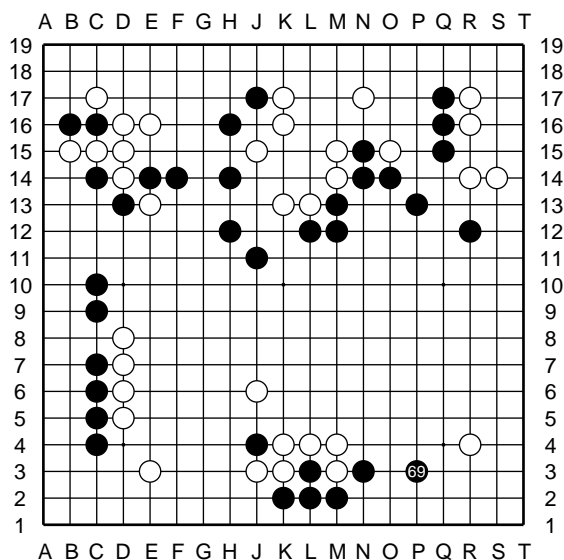
Figura 18 (60-70)

*Figura 17 (57-59)*

Questa risposta nera è troppo passiva, nero non si può accontentare di vivere sul lato, deve combattere.

*Figura 18 (60-70)*

70 è un punto importante che nero avrebbe dovuto prendere.



Variante 18.1

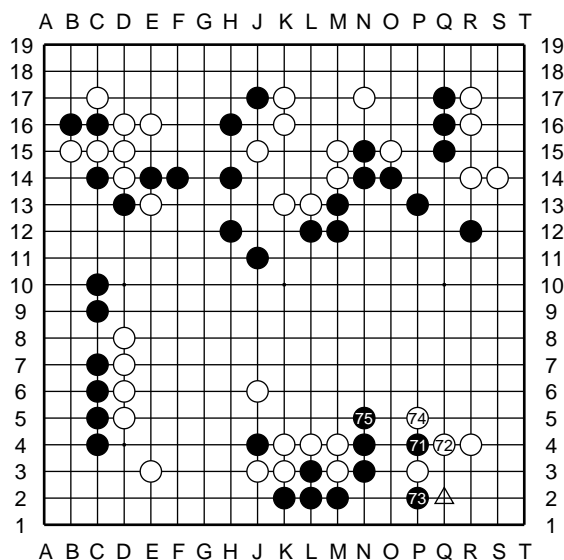


Figura 19 (71-75)

*Variante 18.1*

Il gruppo nero sta ora molto meglio che in partita.

*Figura 19 (71-75)*

75 non è importante. Meglio per nero continuare in Q2.

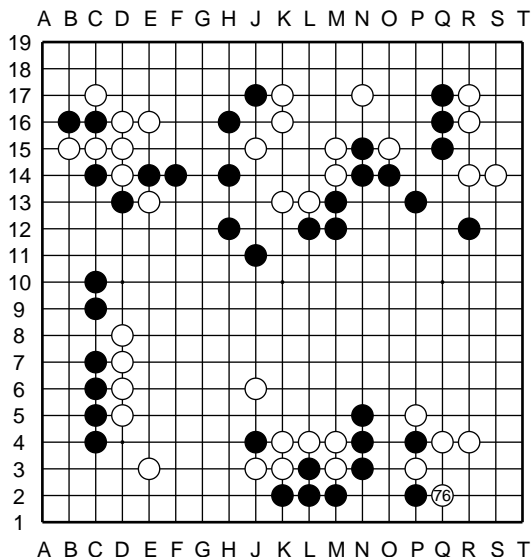


Figura 20 (76-76)

*Figura 20 (76-76)*

Bianco prende il punto chiave 76. Nero non ha ancora trovato il punto giusto per abbandonare.

*Figura 21 (77-88)*

Nero 87 è sente per la vita del gruppo bianco.

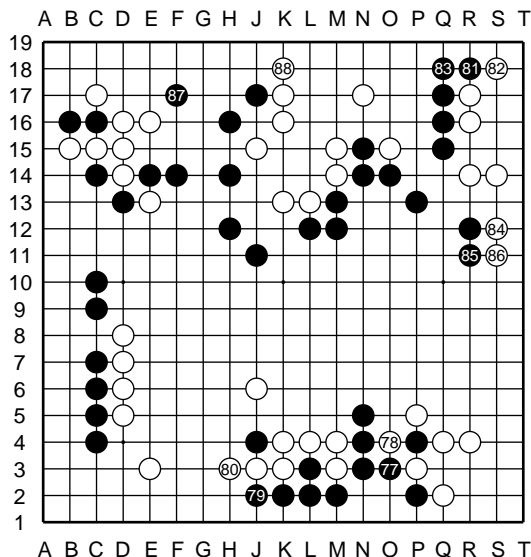
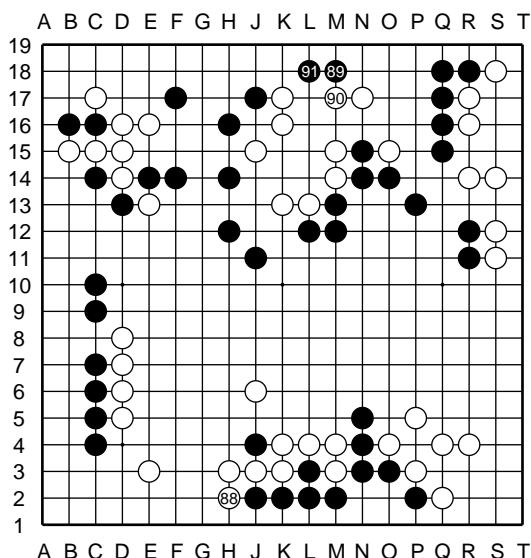


Figura 21 (77-88)



Variante 21.1

*Variante 21.1*

Se bianco fa tenuki ad F17, nero è in grado di togliere gli occhi al gruppo bianco.

*Figura 22 (89-110)*

Nero ha trovato il punto giusto per abbandonare (dopo bianco 110). Facendo un'analisi del territorio si nota come, considerando uno yose ottimale per nero ed uno minimale per bianco, il territorio bianco + il komi eccede comunque quello nero. Mi sembrava il momento giusto per abbandonare.

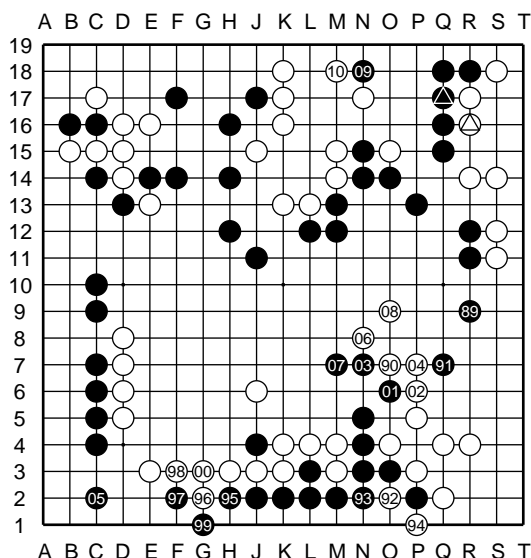


Figura 22 (89-110)

Conoscendo le mie difficoltà a gestire una partita come quella scaturita dopo il blocco in Q17 avrei di sicuro dovuto scegliere il blocco in R16 (evidenziati).

La prima settimana di gioco è ormai finita. Da domani comincerà il torneo del week

---

end, 5 turni di gioco fra sabato e domenica, basic time ridotto ad 1h e anche il byo yomi ridotto ad 1 tempo da 30 secondi.

A domani.

1° ROUND

WEEK END  
TOURNAMENT

30 Luglio, 2011

Black player	Carlo Metta	White player	Yaeko Isaki
Black rank	3d	White rank	3d
Date	2011-07-30	Result	Black wins by resignation

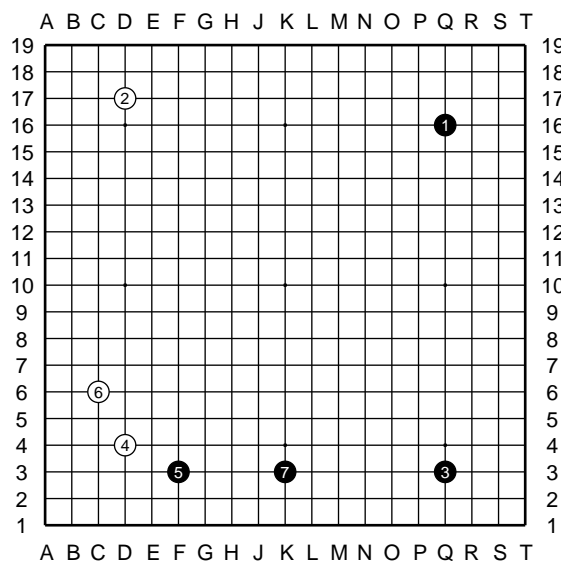


Figura 1 (1-7)

*Figura 1 (1-7)*

Eccoci arrivati alla prima partita del torneo del Week End. In questo torneo il tempo principale di gioco è ridotto ad 1h, mentre il byo yomi è ridotto ad 1 tempo da 30 secondi.

Il mio primo avversario di oggi è una giocatrice giapponese, Yaeko Isaki, 3 dan.

In questa partita nero sceglie di aprire con l'apertura Kobayashi bassa, la stessa apertura vista nel terzo round del main tournament, per cui valgono gli stessi ragionamenti fatti per quella gara.

Questa è stata la partita decisiva che mi ha fatto cambiare stile di gioco contro avversari giapponesi. Infatti già nel terzo round del main avevo avuto difficoltà a gestire una partita di territorio contro un giocatore giapponese, e queste difficoltà si manifestano nuovamente.

La partita è stata decisa da due errori gravi nel medio gioco, uno per parte, che nel complesso hanno fatto finire nero indietro di qualche punto, fino al colpo di scena finale.

In questa prima partita del week end ho avuto non poche difficoltà a riabituarmi ad un basic time da 1h, difficoltà superate solo dalla seconda partita.

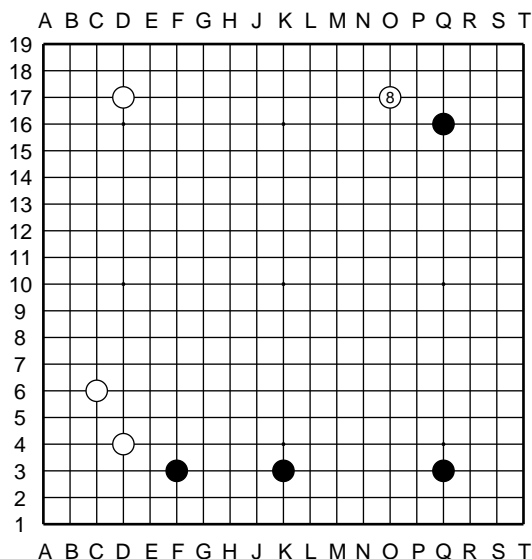


Figura 2 (8-8)

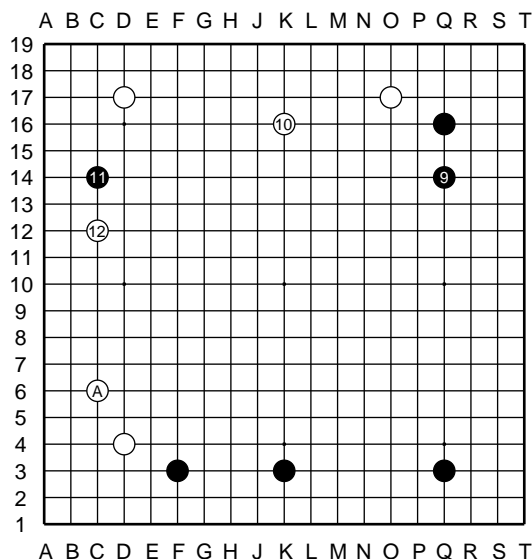


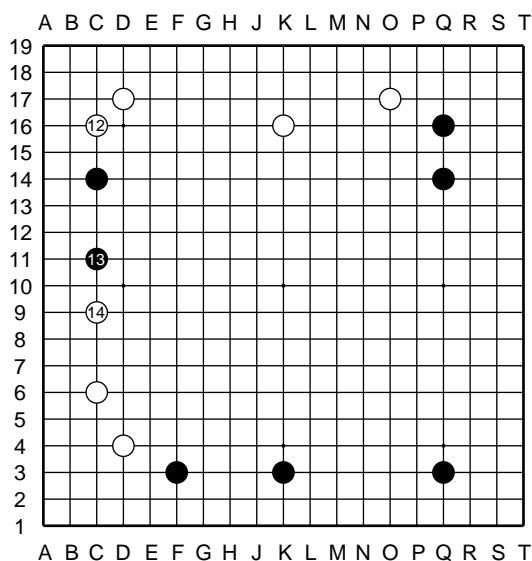
Figura 3 (9-12)

*Figura 2 (8-8)*

L'approccio in 8 è molto raro. Bianco di solito preferisce invadere subito il lato destro, per evitare che nero completi la sua formazione sulla destra.

*Figura 3 (9-12)*

Bianco sceglie questa pinza (12) tuttavia, vista la presenza della pietra in A, anche l'altra direzione era plausibile.



Variante 3.1

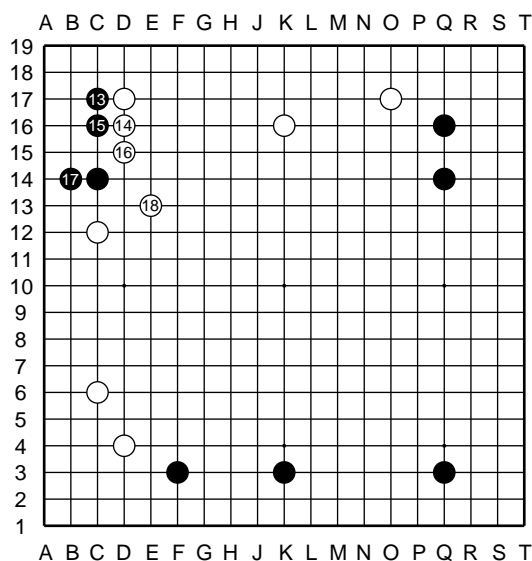


Figura 4 (13-18)

*Variante 3.1*

Anche questa variante è plausibile. Uno dei difetti per bianco in questa scelta è di solito dover tornare indietro a difendere la pinza 14, ma in questo caso è già difesa.

*Figura 4 (13-18)*

Bianco sceglie di ricondursi al joseki classico dell'hoshi.

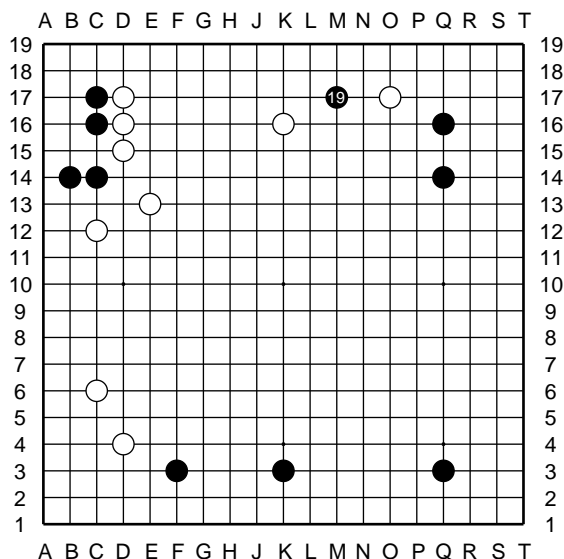
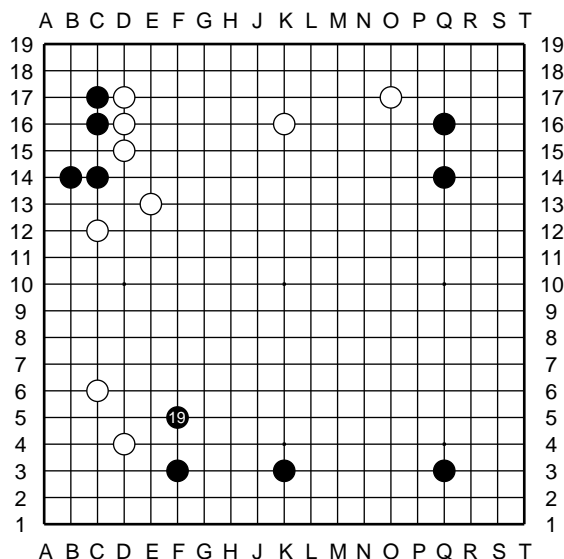


Figura 5 (19-19)



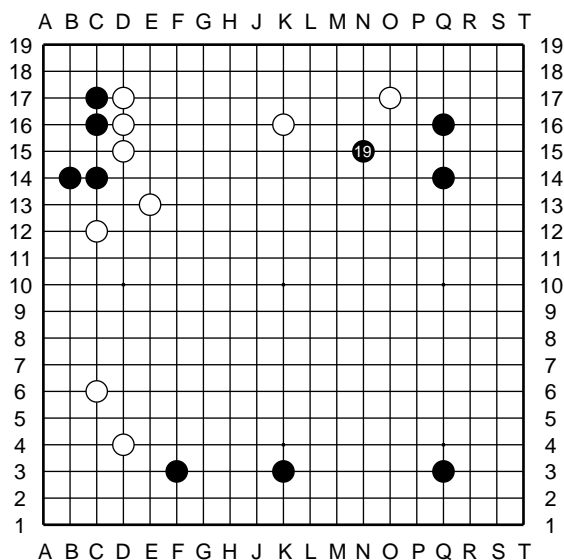
Variante 5.1

*Figura 5 (19-19)*

Questa invasione è prematura, ci sono punti molto più urgenti.

*Variante 5.1*

Questo punto è l'incontro dell'influenza bianca e di quella nera, importantissimo da prendere.



Variante 5.2

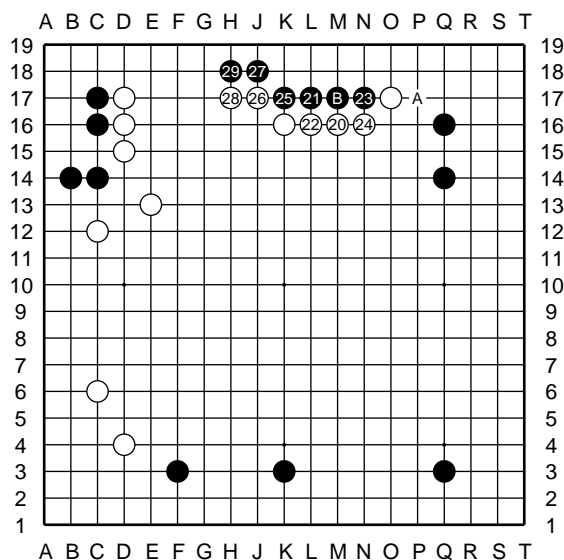


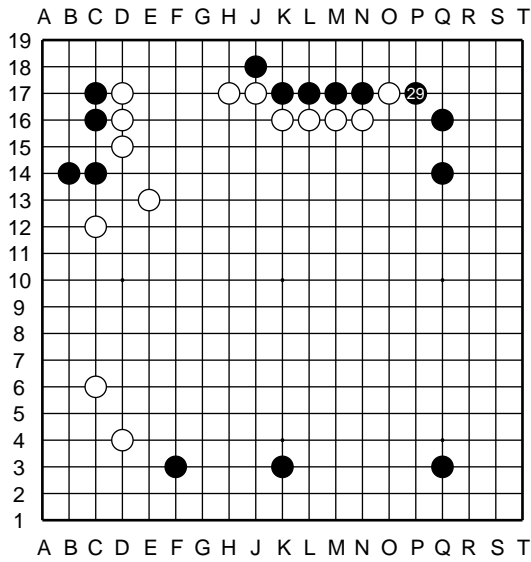
Figura 6 (20-29)

*Variante 5.2*

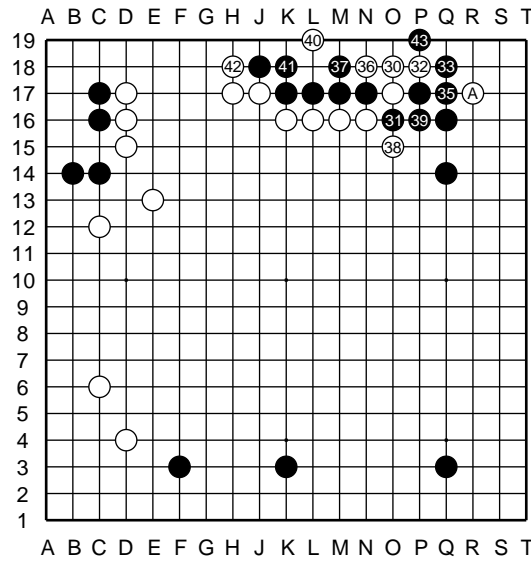
Anche questa direzione espande l'influenza nera a scapito di quella bianca.

*Figura 6 (20-29)*

29 è la scelta errata. Nero avrebbe dovuto tagliare in A e seguire il joseki come nelle varianti.



Variante 6.1



Variante 6.2

*Variante 6.1*

Nero 29 è la scelta corretta.

*Variante 6.2*

Questa sequenza è un baratto fra territorio ed influenza per i due giocatori. Sia il territorio nero che l'influenza bianca presentano dei difetti: l'aji della pietra in A non è ancora scomparso, mentre la struttura bianca è leggermente sovraconcentrata.

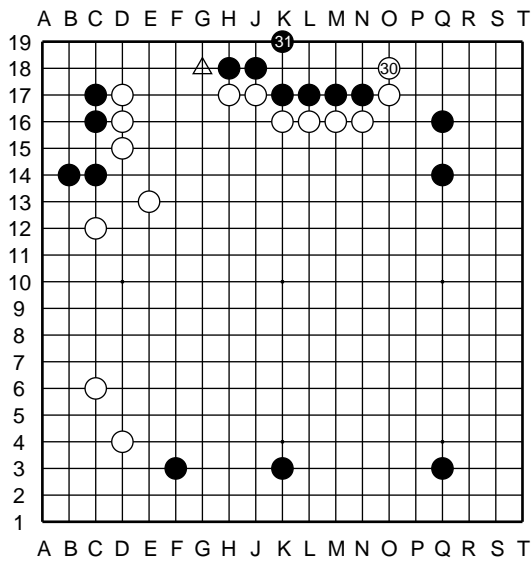


Figura 7 (30-31)

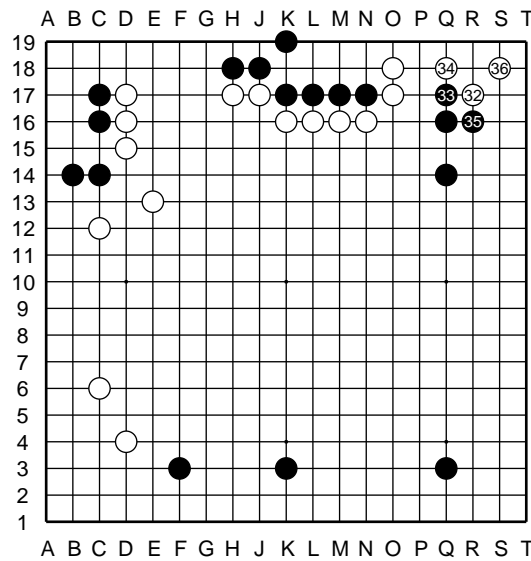


Figura 8 (32-36)

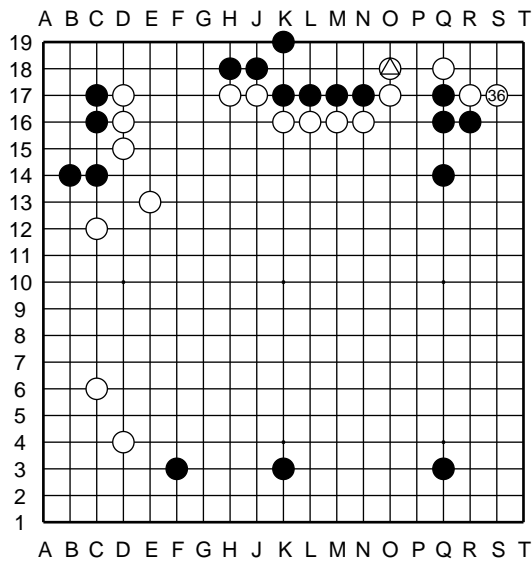
*Figura 7 (30-31)*

In partita ho scelto questa mossa per non avere in futuro problemi di vita, tuttavia in questo modo l'hane in G18 è sente per bianco.

*Figura 8 (32-36)*

Bianco 36 non è la migliore.





Variante 8.1

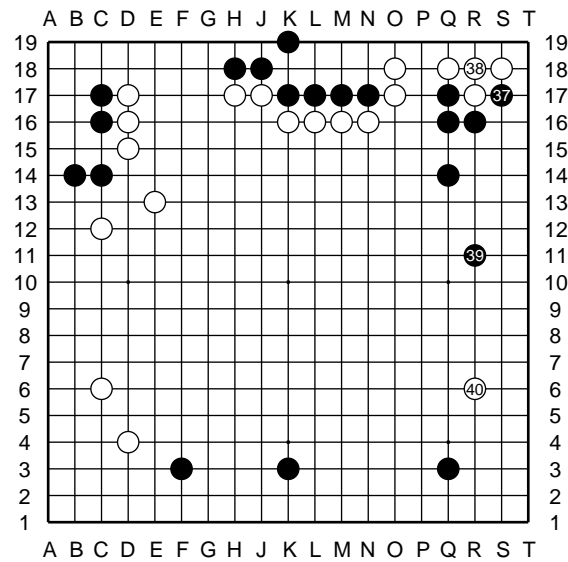


Figura 9 (37-40)

*Variante 8.1*

Bianco può permettersi di estendere in questa circostanza: precisamente quando la pietra evidenziata in O18 è in posizione.

*Figura 9 (37-40)*

Bianco avrebbe dovuto scegliere un approccio più leggero di questo.

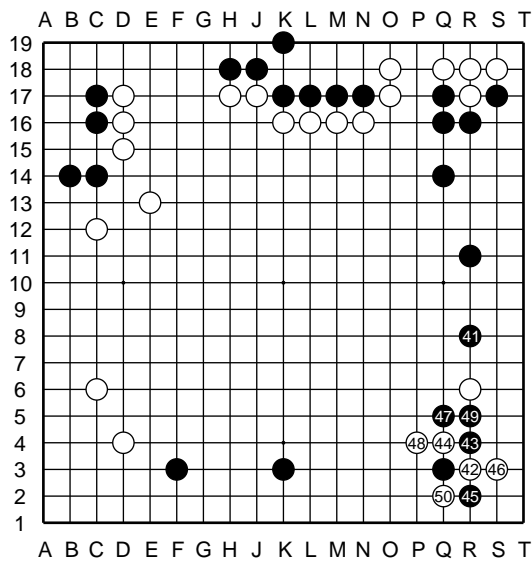
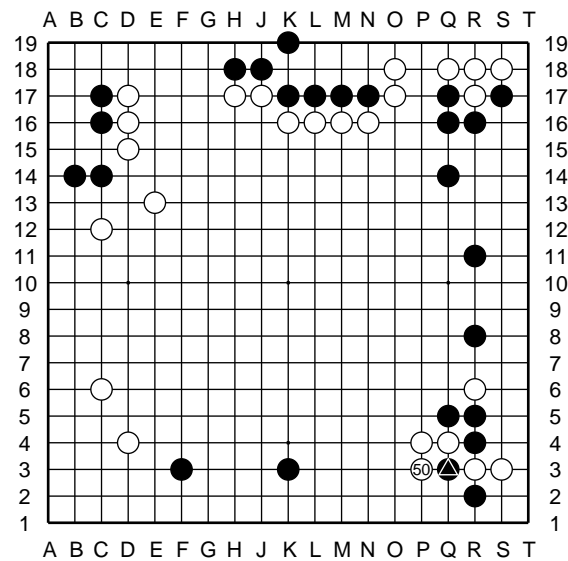


Figura 10 (41-50)



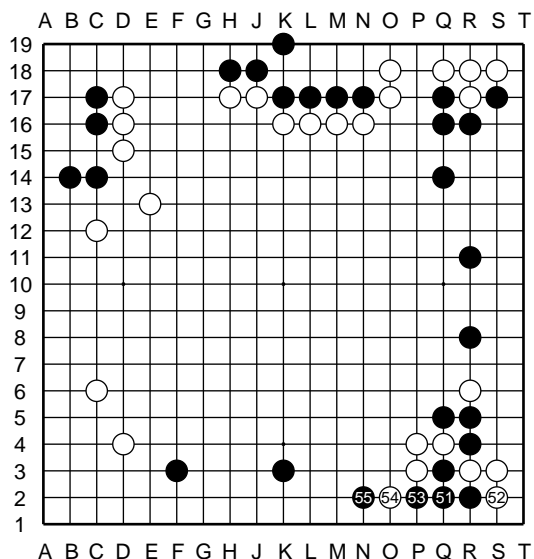
Variante 10.1

*Figura 10 (41-50)*

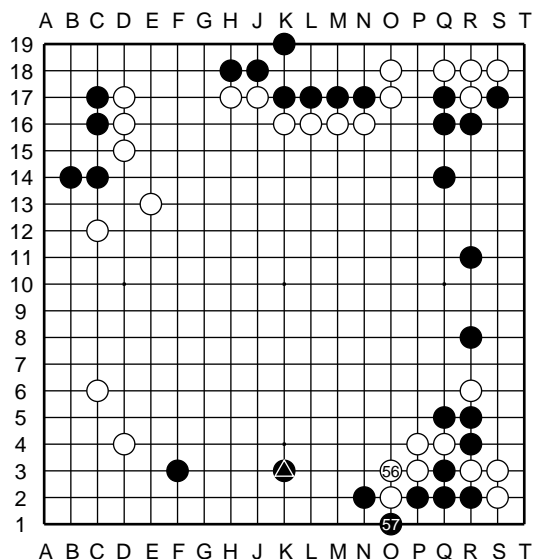
Bianco non può far altro che vivere in questo modo.

*Variante 10.1*

Tentare di catturare Q3 è un errore.



Variante 10.2



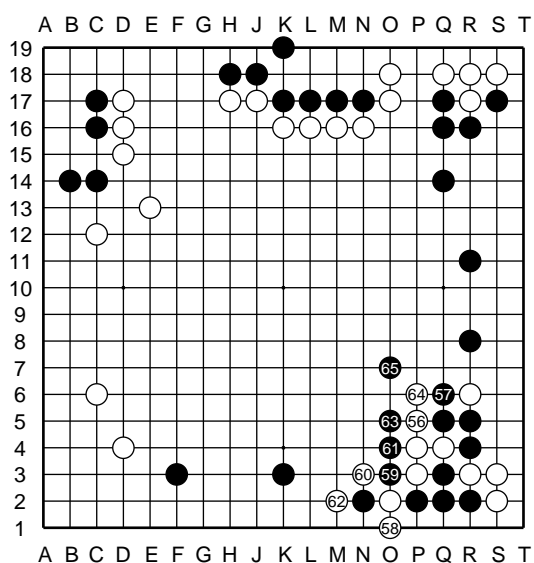
Variante 10.3

*Variante 10.2*

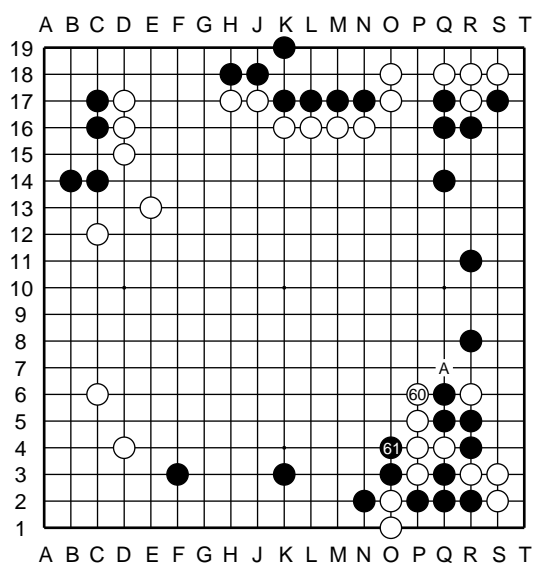
55 è il tesuji che permette a nero di salvare la situazione.

*Variante 10.3*

Se bianco connette solido con 56, nero riesce a connettere le sue pietre grazie alla presenza di K3.



Variante 10.3.1



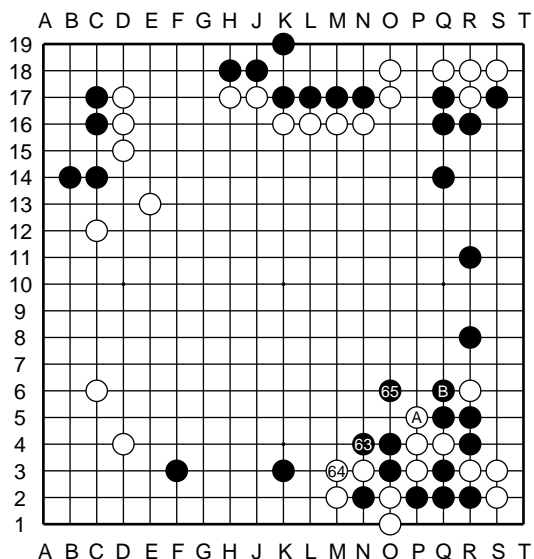
Variante 10.3.1.1

*Variante 10.3.1*

Nero può catturare in geta le pietre bianche.

*Variante 10.3.1.1*

Nemmeno bianco 60 funziona, nero risponde in 61 proteggendo il taglio in A.



Variante 10.3.1.2

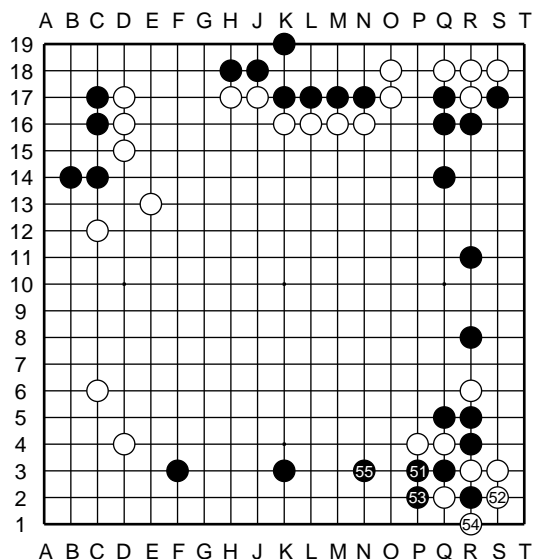


Figura 11 (51-55)

*Variante 10.3.1.2*

Lo scambio A per B non aiuta bianco, che viene catturato in geta. Bianco può salvare le pietre in angolo connettendo da sotto, ma è un risultato molto favorevole per nero.

*Figura 11 (51-55)*

La posizione nera è molto promettente.

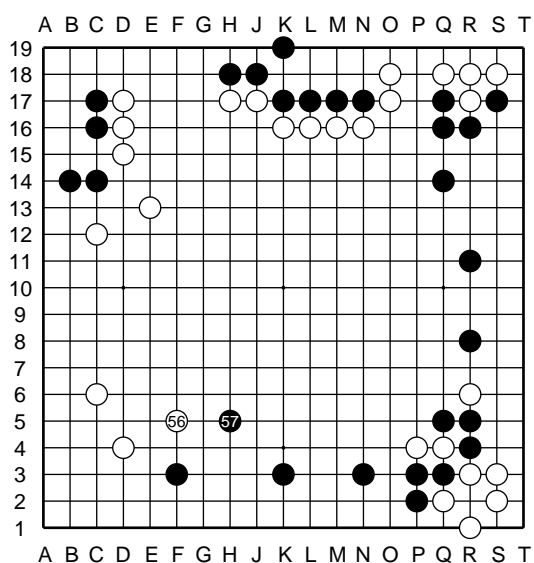
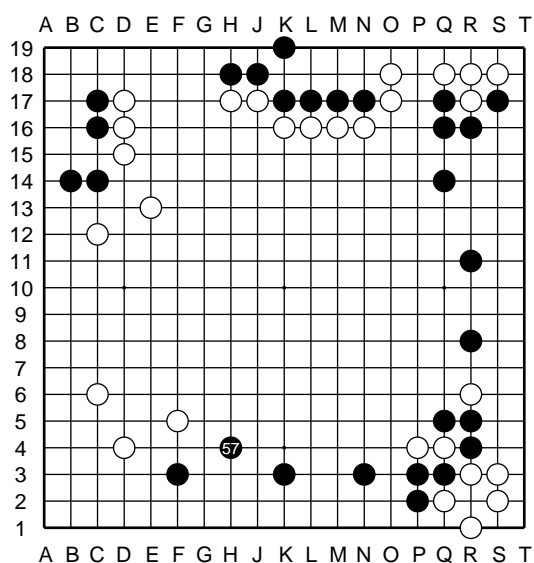


Figura 12 (56-57)



Variante 12.1

*Figura 12 (56-57)*

57 è decisiva per contrastare il progetto bianco di espansione del suo moyo.

*Variante 12.1*

Questa difesa è una variante più territoriale, probabilmente sufficiente in questa posizione.

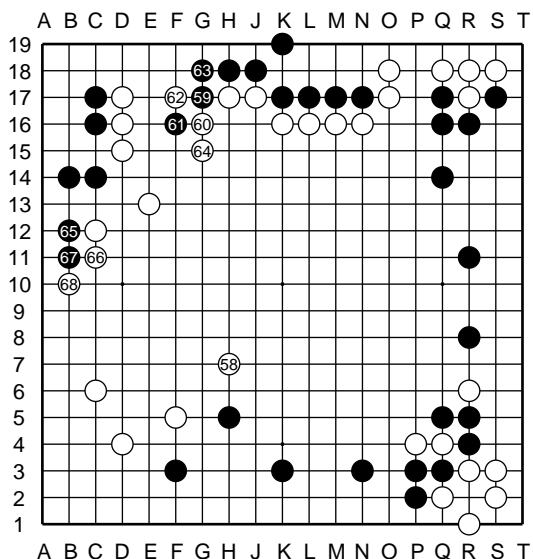


Figura 13 (58-68)

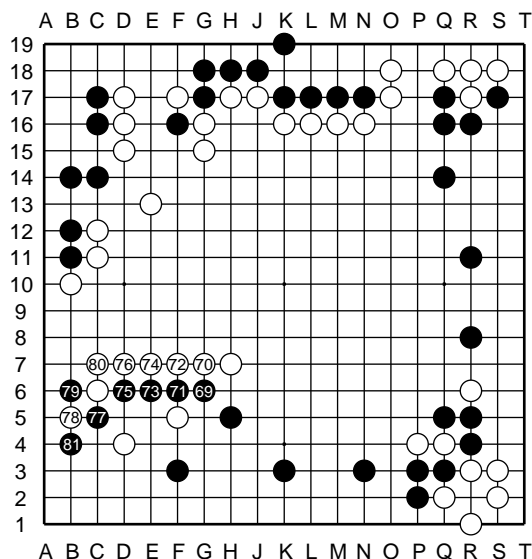


Figura 14 (69-81)

Figura 13 (58-68)

E' evidente ora come la partita si giocherà tutta su quanti punti riuscirà a fare bianco al centro.

Figura 14 (69-81)

Bianco commette un errore di lettura, molto più frequenti nelle partite rapid del week end. Nero guadagna un angolo molto grande e si porta in largo vantaggio.

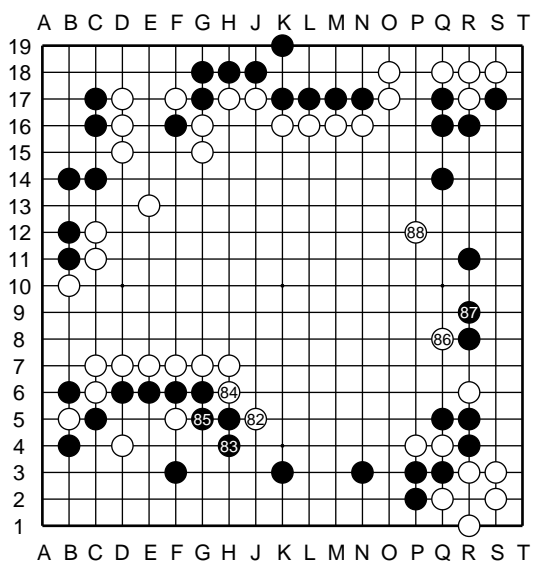


Figura 15 (82-88)

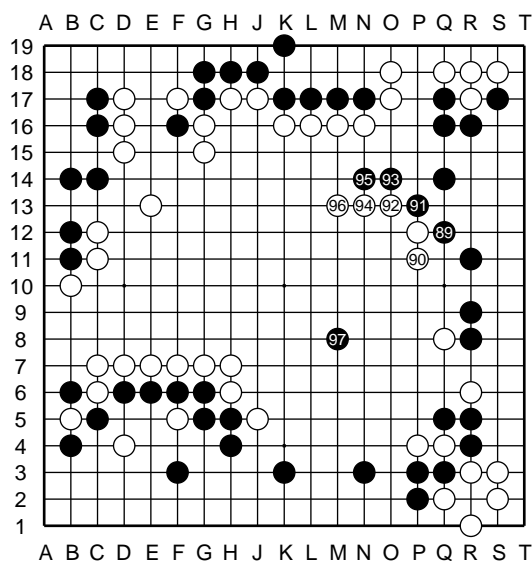


Figura 16 (89-97)

Figura 15 (82-88)

Bianco tenta di convertire il moyo centrale il più possibile in territorio.

Figura 16 (89-97)

Questa riduzione, benchè esagerata, è veramente difficile da sconnettere.

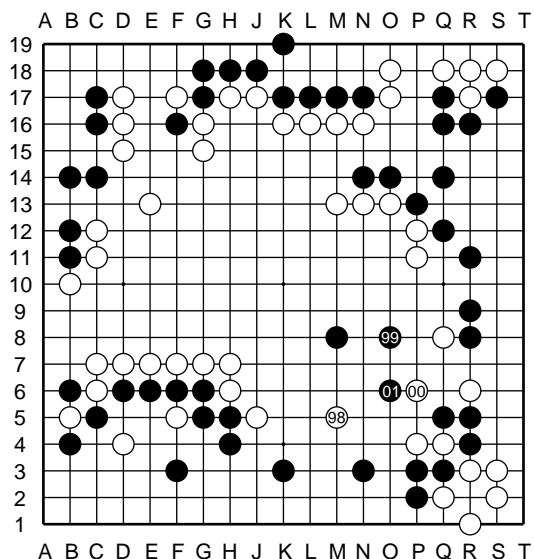
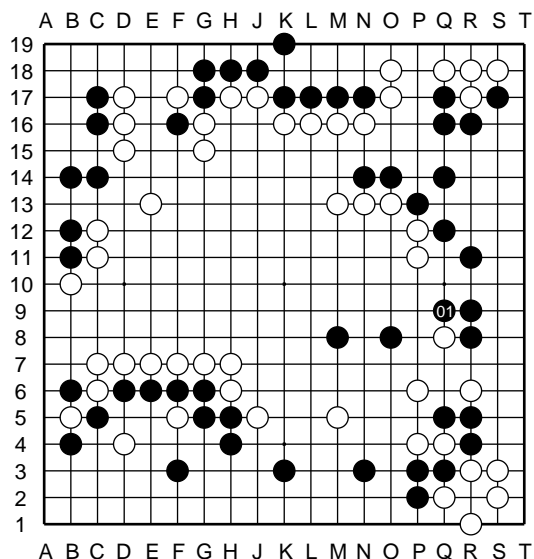


Figura 17 (98-101)



Variante 17.1

Figura 17 (98-101)

Nero 101 tenta di fare forma al centro, ma bianco ha un tesuji per cavarsela.

Variante 17.1

Nero può accontentarsi di giocare 101 come in figura, la partita di fatto si concluderebbe qui.

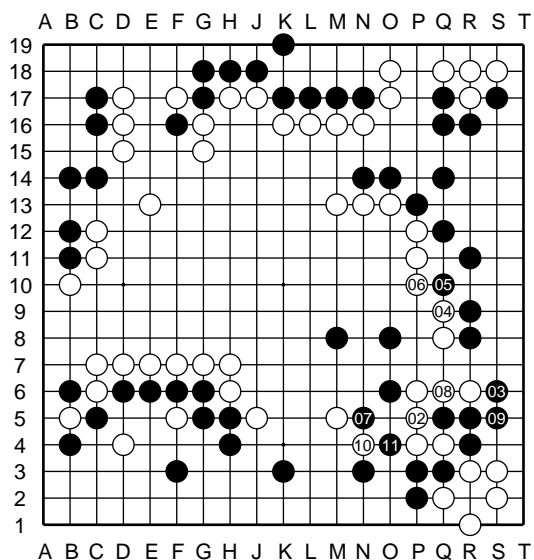
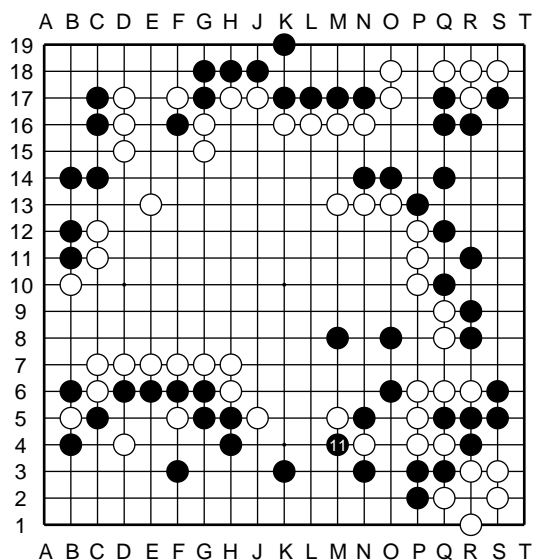


Figura 18 (102-111)



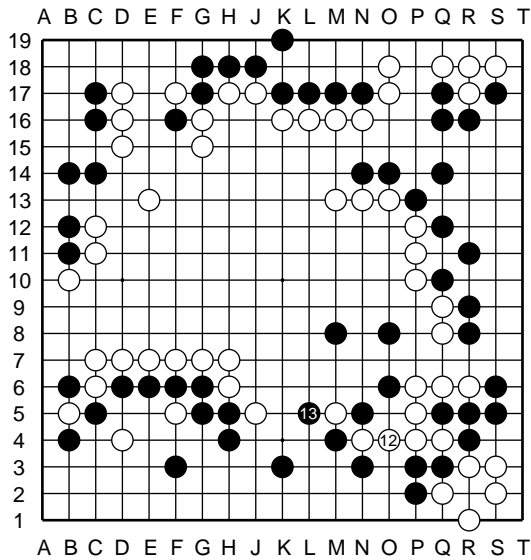
Variante 18.1

Figura 18 (102-111)

110 è il tesuji preparato da bianco. Nero 111 non è la risposta migliore.

Variante 18.1

Nero può scegliere di dare atari da fuori.



Variante 18.2

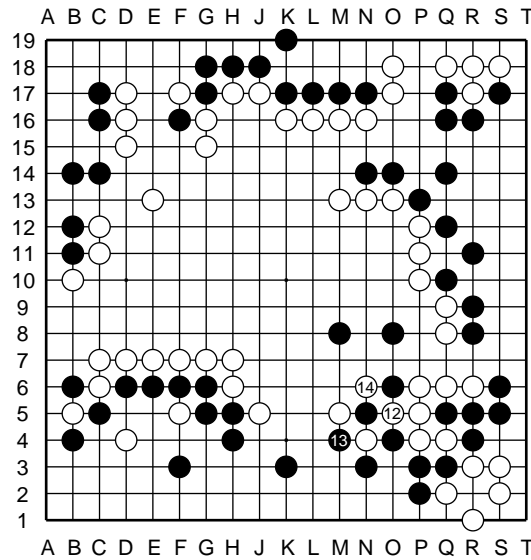


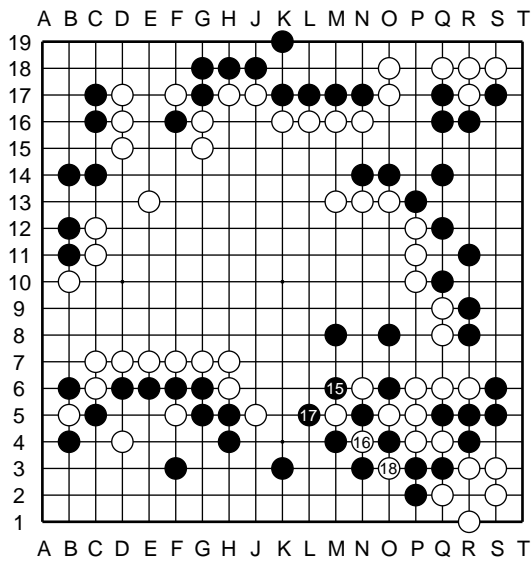
Figura 19 (112-115)  
115 at right of 113

*Variante 18.2*

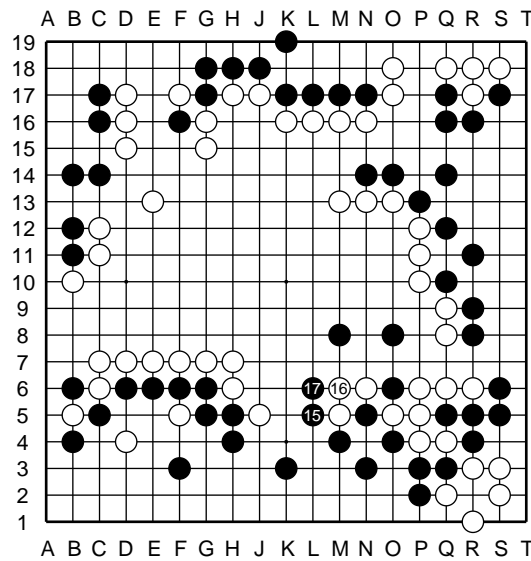
Bianco è in grado di catturare 4 pietre nere sul lato basso, ma nero può distruggere una buona parte del moyo bianco, almeno 25/30 punti in meno di grandezza nella variante scelta in partita.

*Figura 19 (112-115)*

Connettere in 115 è la risposta più debole.



Variante 19.1  
119 above 116



Variante 19.2

*Variante 19.1*

Nero può giocare questo ko. Anche se nero perdesse il ko, il risultato non sarebbe inferiore alla variante con M4 al posto di O4.

*Variante 19.2*

Nero può anche scegliere questa via, la differenza fra questa scelta e quella fatta in partita è di circa 10 punti in favore per nero.

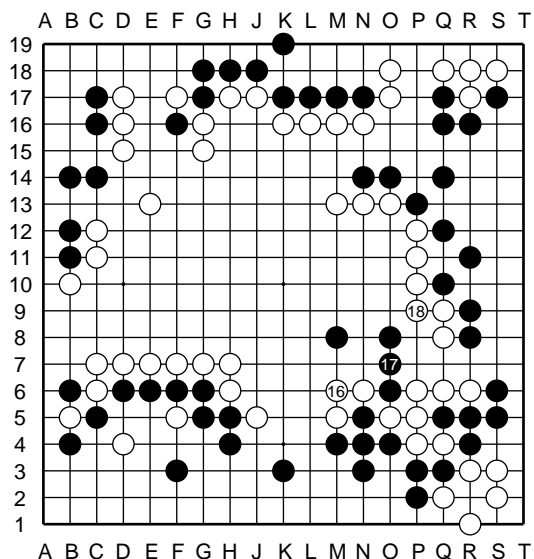


Figura 20 (116-118)

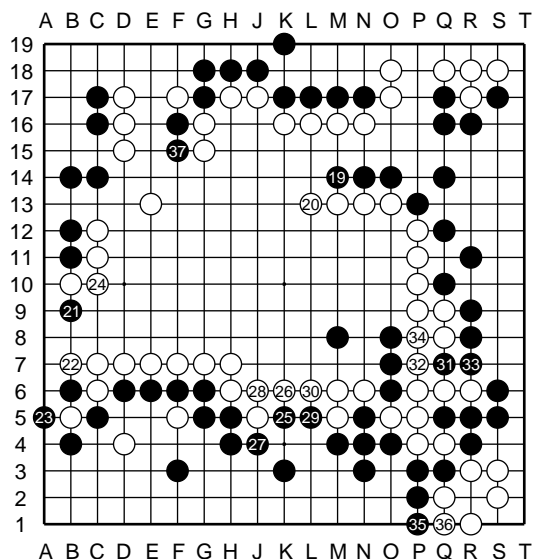


Figura 21 (119-137)

Figura 20 (116-118)

Ora l'intero moyo bianco si trasforma in territorio quasi definitivo. La partita è ora molto vicina.

Figura 21 (119-137)

Nero tenta di sfruttare l'aji dei difetti di forma bianchi con 137.

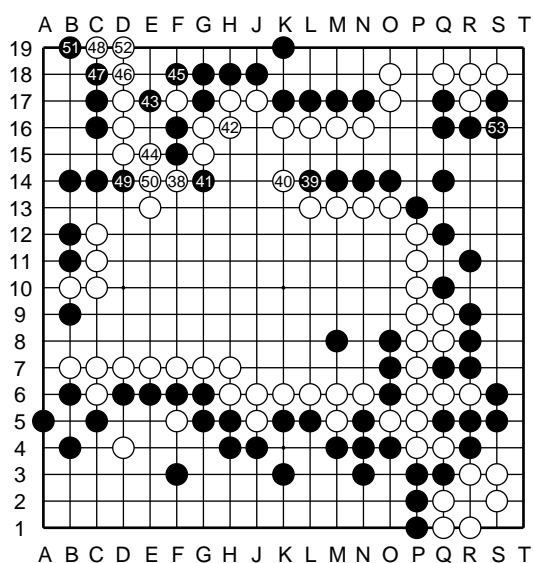
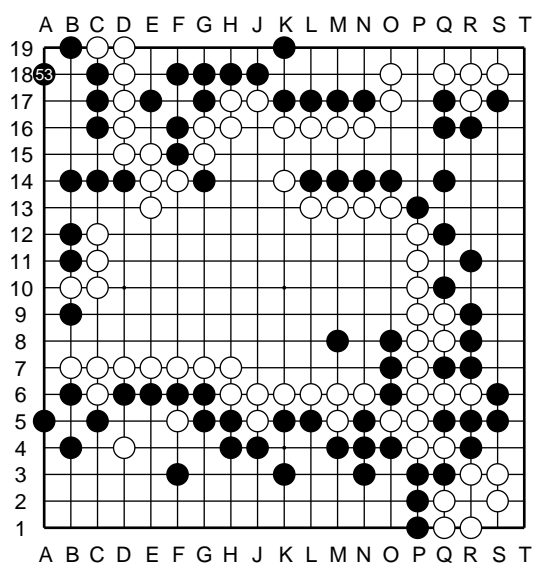


Figura 22 (138-153)



Variante 22.1

Figura 22 (138-153)

Questo è un errore per nero. Nero ha sovrastimato il numero di minacce ko e avrebbe dovuto difendere in A18.

Variante 22.1

Questa difesa è necessaria per nero.

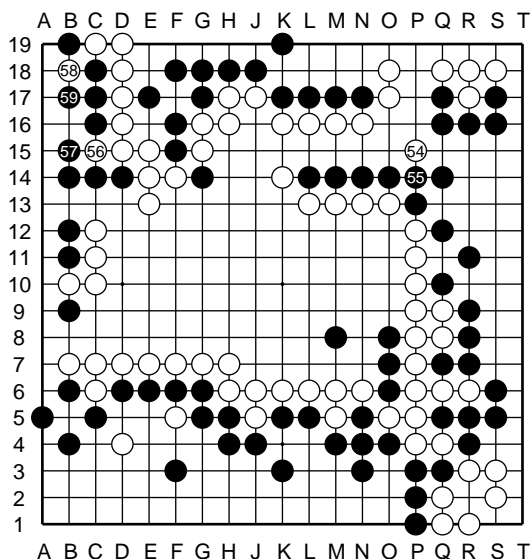
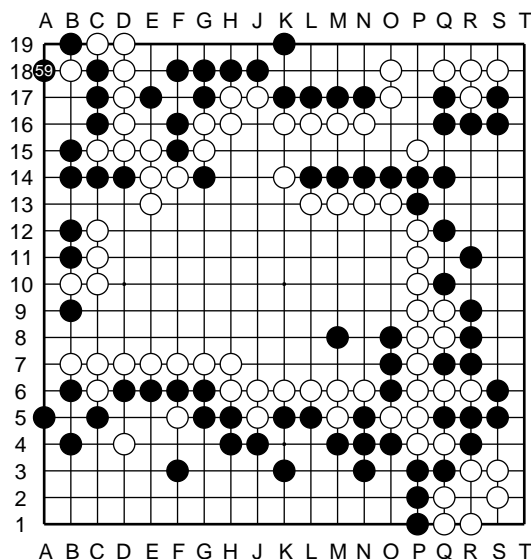


Figura 23 (154-159)



Variante 23.1

*Figura 23 (154-159)*

Nero è costretto a ripiegare e accettare una grande perdita locale. Ora bianco andrà avanti di qualche punto.

*Variante 23.1*

Nero non è in grado di giocarsi questo ko.

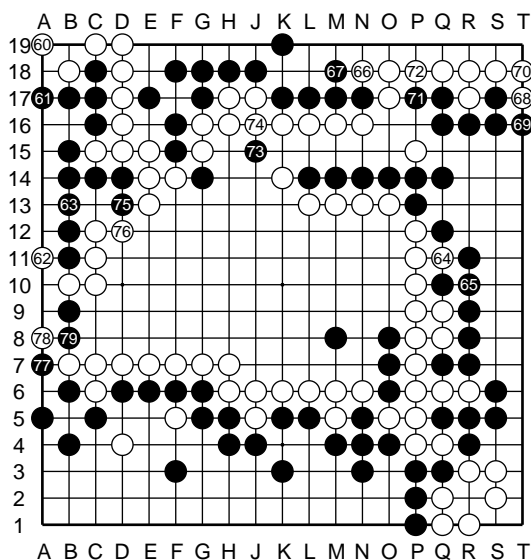


Figura 24 (160-179)

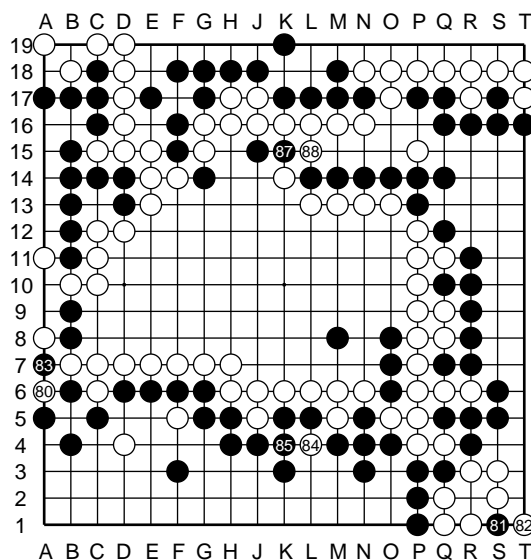


Figura 25 (180-188)  
186 at 180

*Figura 24 (160-179)*

Eccoci arrivati al punto decisivo. Bianco si trova avanti di circa 4/5 punti, ma al momento c'è in gioco un ko molto grande. Probabilmente chi vince questo ko si aggiudicherà la partita.

*Figura 25 (180-188)*

Il taglio con 188 lascia bruttissima aji nel centro del moyo bianco. Da questo punto i giocatori sono già arrivati in byo yomi, quindi l'accuratezza della lettura scende molto di qualità.



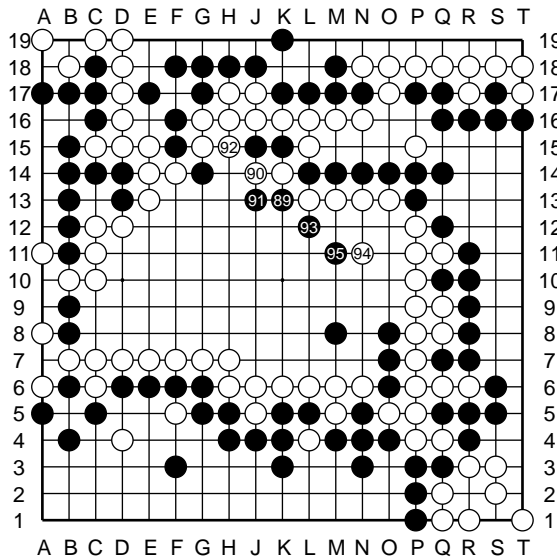
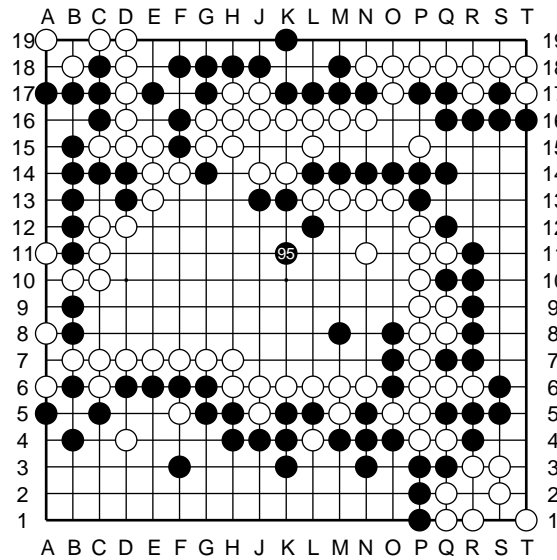


Figura 26 (189-195)



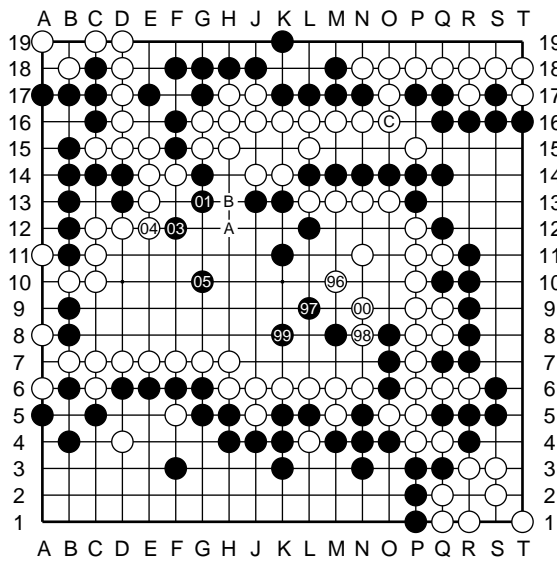
Variante 26.1

*Figura 26 (189-195)*

195 è un tentativo di sfruttare la mancanza di libertà del gruppo bianco sulla destra. Inaspettatamente ci sarebbe potuto essere un modo per nero per vivere autonomamente all'interno del moyo bianco.

*Variante 26.1*

K11 è una possibilità per cercare una vita indipendente alle pietre nere. L'aji all'interno del moyo bianco è inaspettatamente brutta.



Variante 26.2

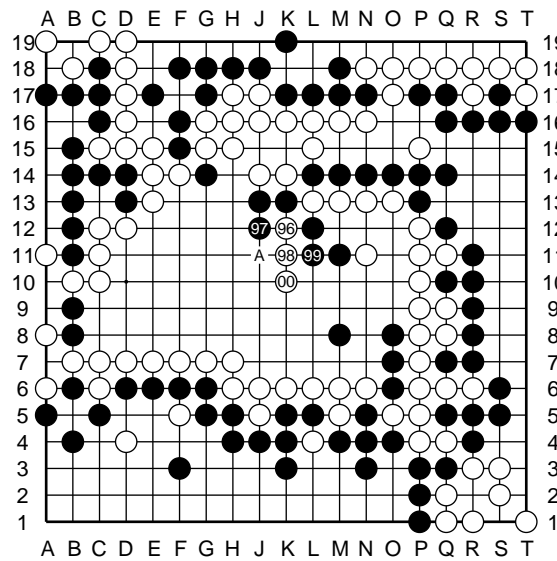


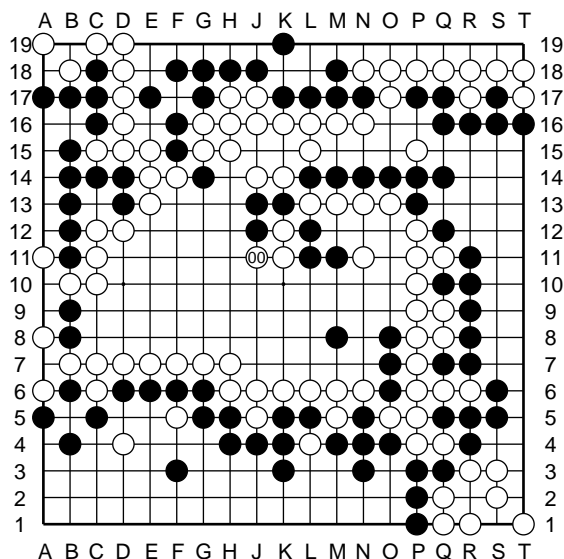
Figura 27 (196-200)

*Variante 26.2*

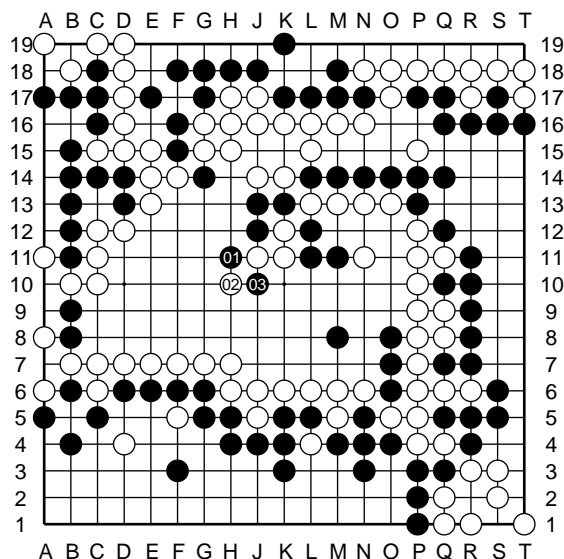
E' possibile per nero cercare di vivere con una sequenza simile a quella fino a 205, tuttavia è privilegio bianco scambiare A per B prima di connettere i suoi gruppi in C. E' una situazione molto complicata ed il gruppo nero si rivela estremamente resistente, soprattutto se entrambi i giocatori sono già in byo yomi.

*Figura 27 (196-200)*

E' difficile nel giro di 30 secondi scegliere fra questa mossa (200) ed il turn in A, da entrambe si diramano varianti molto complicate.



Variante 27.1



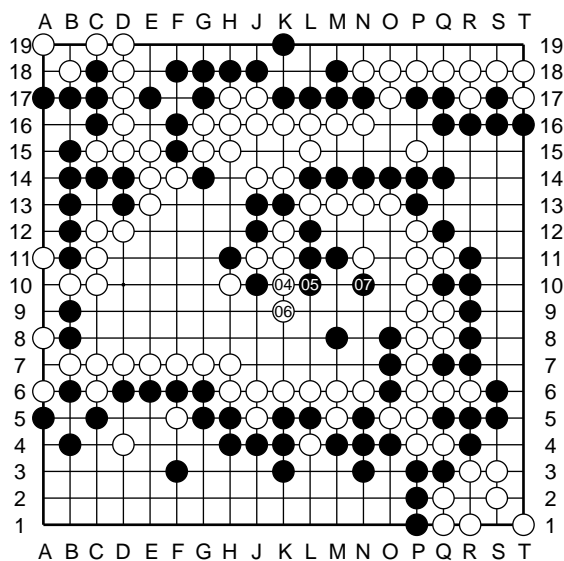
Variante 27.2

*Variante 27.1*

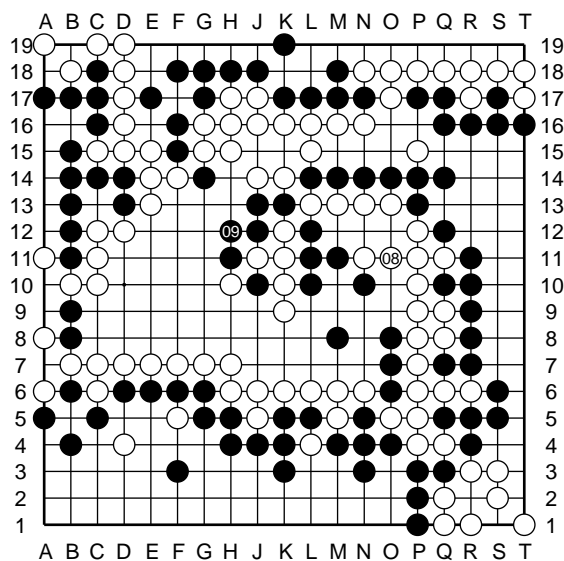
Le varianti derivanti da questa mossa sono diverse e tutte molto complicate.

*Variante 27.2*

203 è un tesuji che può trarre in inganno bianco.



Variante 27.3



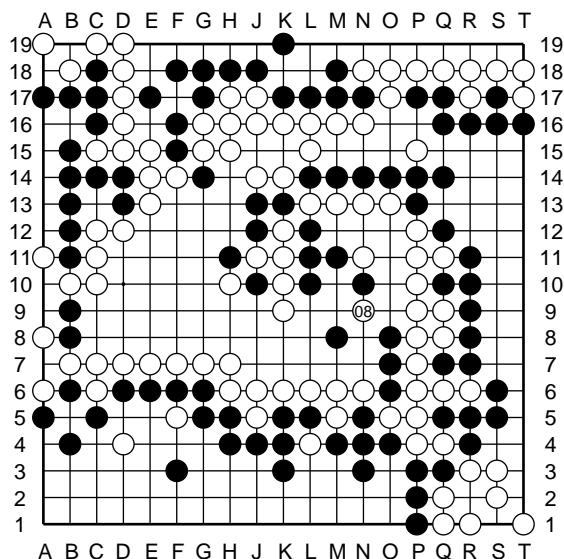
Variante 27.4

*Variante 27.3*

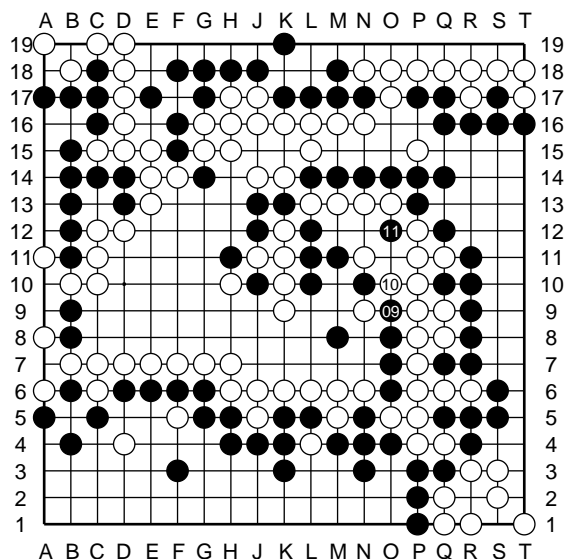
Dopo nero 207 bianco deve stare molto attento. Nero rischia infatti di riuscire a vivere localmente con il suo gruppo.

*Variante 27.4*

Connettere con 208 non funziona. Nero risponde semplicemente connettendo con 209. Bianco è catturato.



Variante 27.4.1



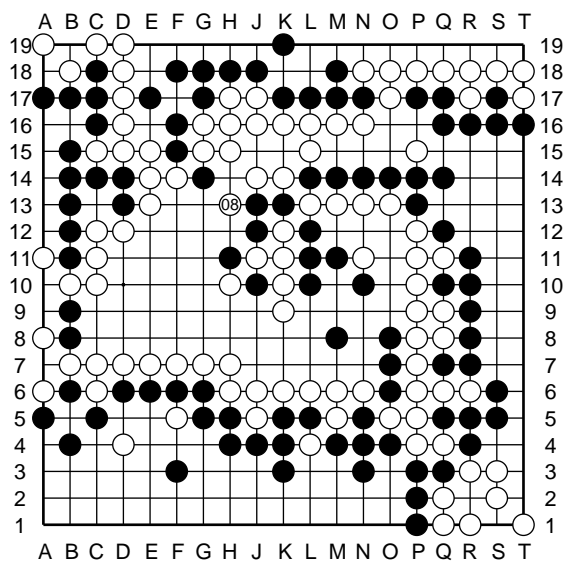
Variante 27.4.2

*Variante 27.4.1*

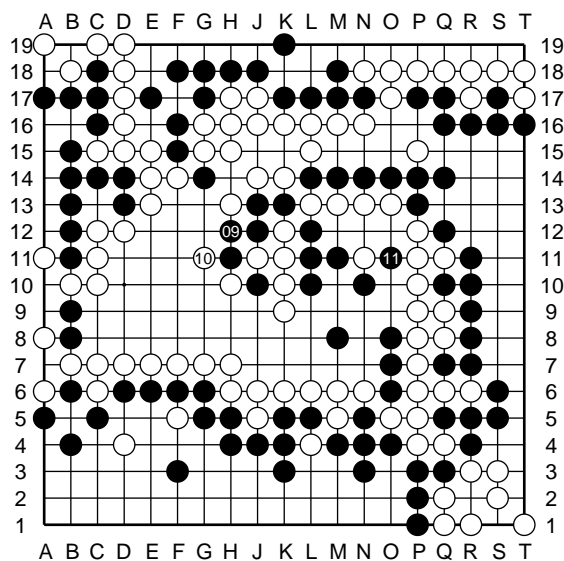
Neanche giocare subito N9 funziona

*Variante 27.4.2*

Nero 211 è il tesuji per catturare bianco.



Variante 27.4.3



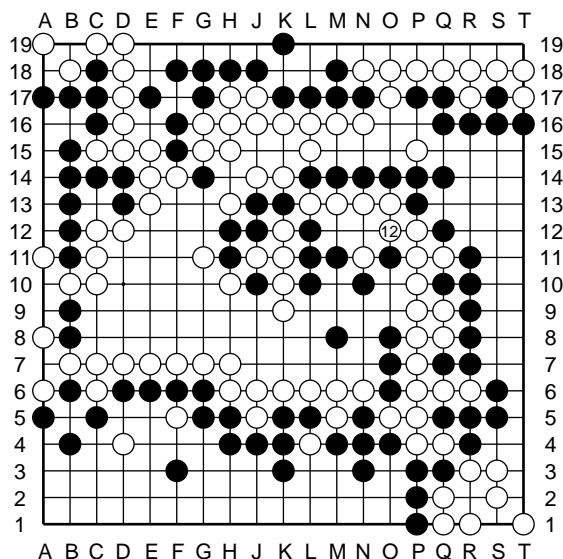
Variante 27.4.4

*Variante 27.4.3*

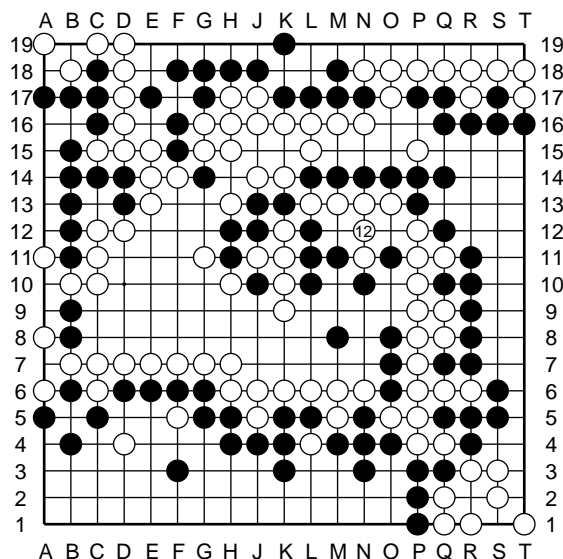
Bianco 208 è la risposta corretta, tuttavia bianco deve ancora stare molto attento.

*Variante 27.4.4*

Nero 211 è una mossa molto "tricky", se bianco non risponde cautamente nero riesce a creare due occhi localmente.



Variante 27.4.5



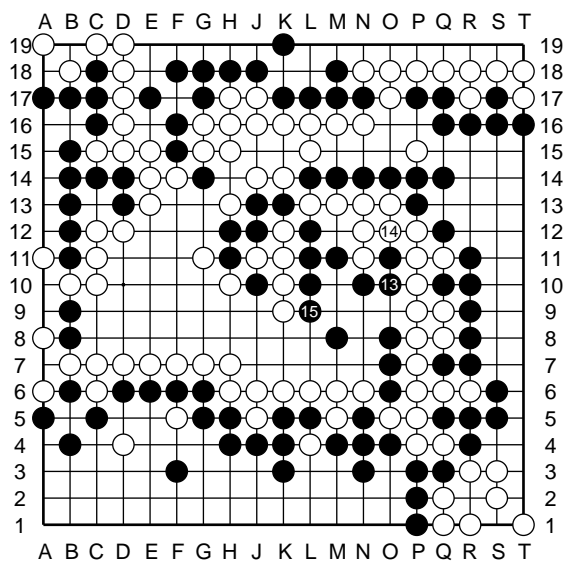
Variante 27.4.5.1

*Variante 27.4.5*

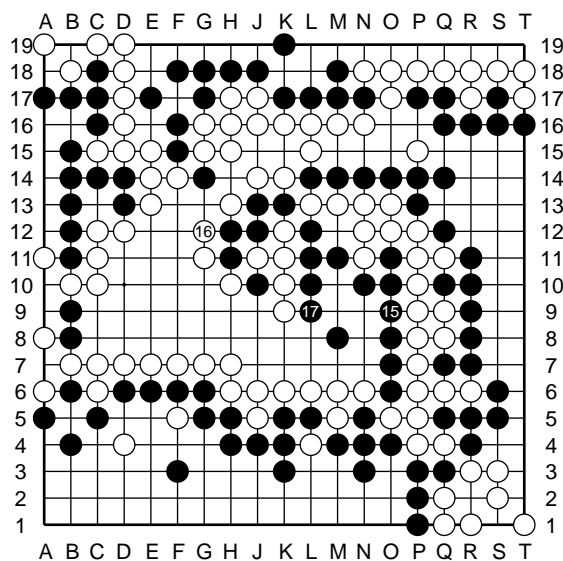
Connettendo con 212 bianco cade nella trappola. Nero è in grado ora di vivere.

*Variante 27.4.5.1*

Connettere in N12 è la scelta giusta, nero non è più in grado di fare due occhi.



Variante 27.4.5.2



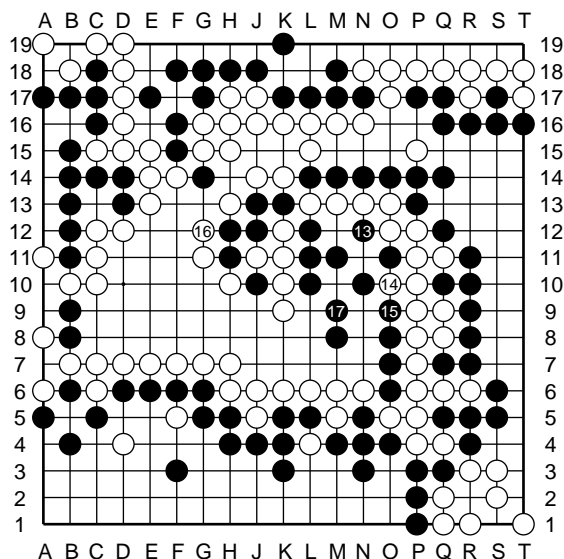
Variante 27.4.5.2.1

*Variante 27.4.5.2*

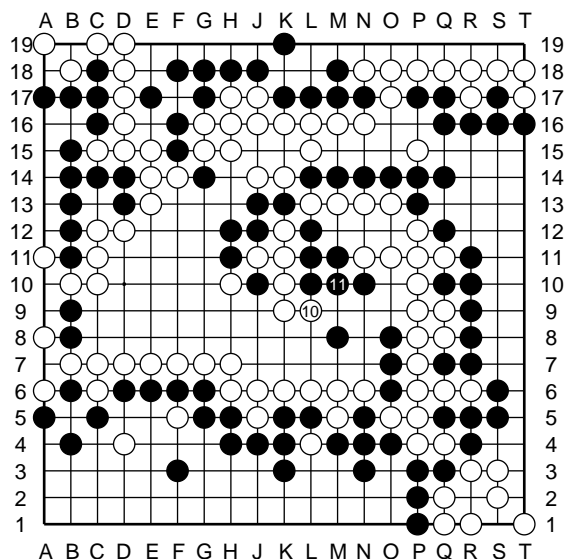
Nero non ha abbastanza spazio per vivere.

*Variante 27.4.5.2.1*

Anche così nero non può vivere.



Variante 27.4.6



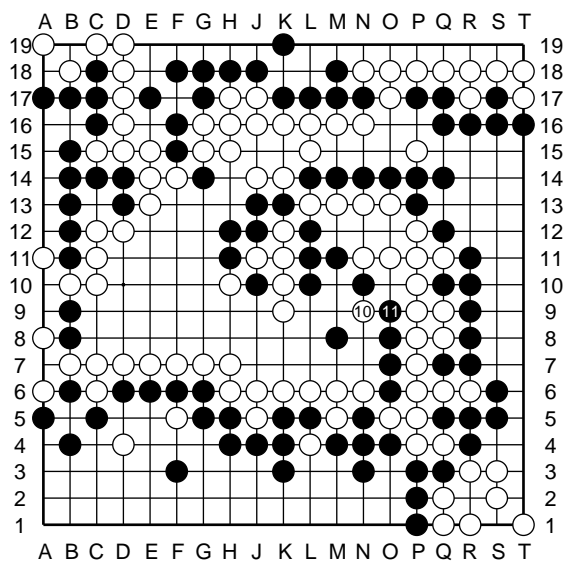
Variante 27.5

*Variante 27.4.6*

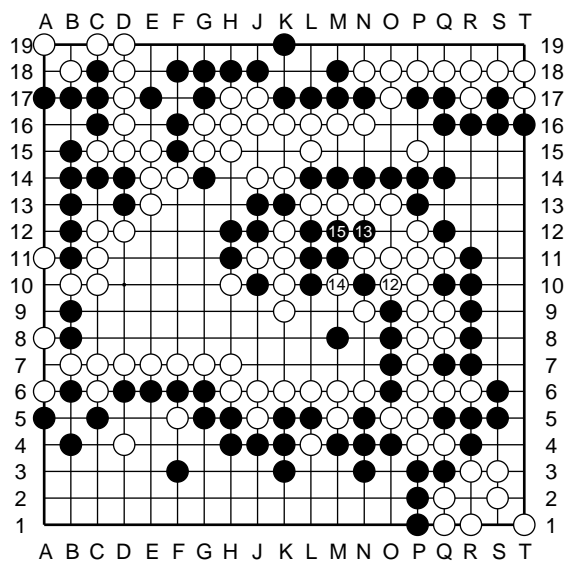
Nero è vivo.

*Variante 27.5*

210 bianco trova la risposta di nero 211 che non lascia scampo ai gruppi bianchi.



Variante 27.5.1



Variante 27.5.2

*Variante 27.5.1*

N9 bianca trova la risposta di O9 nero.

*Variante 27.5.2*

Nero 215 cattura il gruppo bianco.

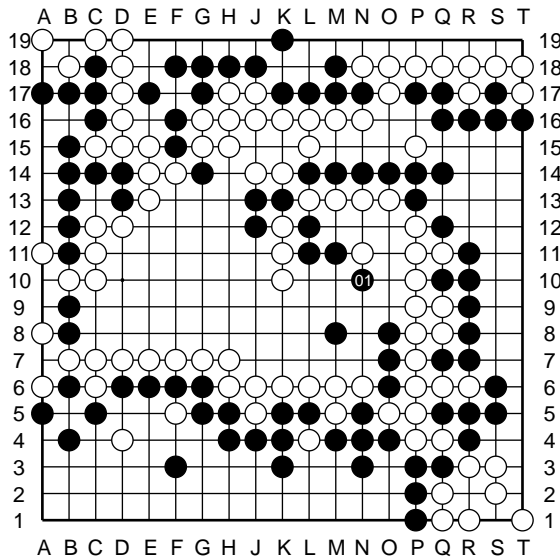


Figura 28 (201-201)

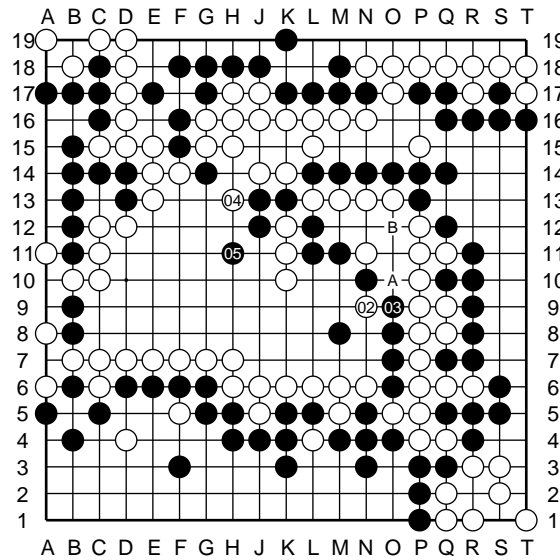
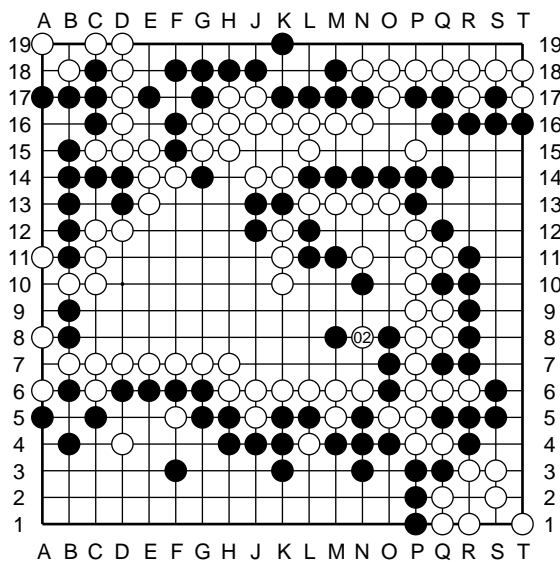


Figura 29 (202-205)

*Figura 28 (201-201)*

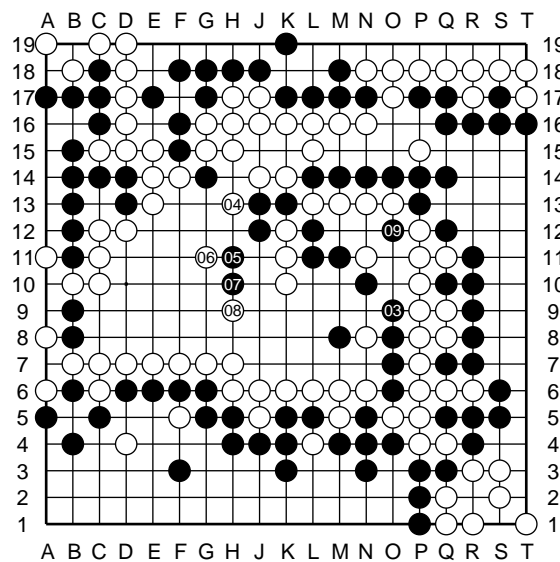
201 è il punto vitale della forma bianca. Ora bianco non è più in grado localmente di fare due occhi.



Variante 29.1

*Variante 29.1*

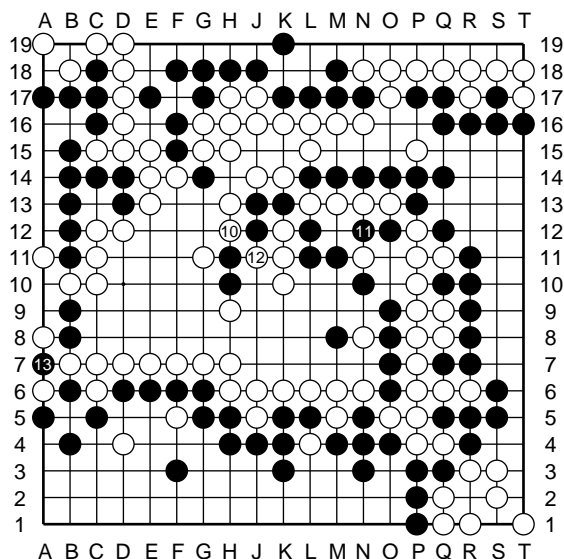
202 non è in grado di salvare la situazione, il gruppo bianco ha ora troppe poche libertà. Da osservare come neanche N9 avrebbe salvato il gruppo bianco a causa del tesuji nero in O12.



Variante 29.2

*Variante 29.2*

Nero è avanti di una libertà e riesce a catturare il gruppo bianco.



Variante 29.3

*Variante 29.3*

Bianco abbandona a questo punto.

La partita è stata inizialmente decisa in favore bianco a causa della riduzione sagerata in M8: una riduzione più prudente avrebbe garantito a nero una tranquilla vittoria.

Nel finale, a gioco ottimale, bianco avrebbe potuto catturare il gruppo nero al centro, tuttavia è da investigare il fatto che nero riesca a vivere con la sequenza che inizia con K11.

Tutte le varianti analizzate nel finale richiedevano una accurata lettura, molto difficile da fare in un tempo di byo yomi da 30 secondi.

Proprio il finale di questa partita mi ha convinto, dalle successive partite, ad impostare una strategia più combattiva contro eventuali avversari giapponesi.

Adesso abbiamo pochi minuti di pausa prima che inizi la seconda partita del torneo rapid, in cui mi ritrovo a giocare contro un giocatore già incontrato la settimana precedente. Sarà una partita molto interessante che finirà per solo mezzo punto di differenza.

2° ROUND

WEEK END  
TOURNAMENT

30 Luglio, 2011



Black player	Mikko Siukola	White player	Carlo Metta
Black rank	4d	White rank	3d
Date	2011-07-30	Result	Black wins by 0.50 points

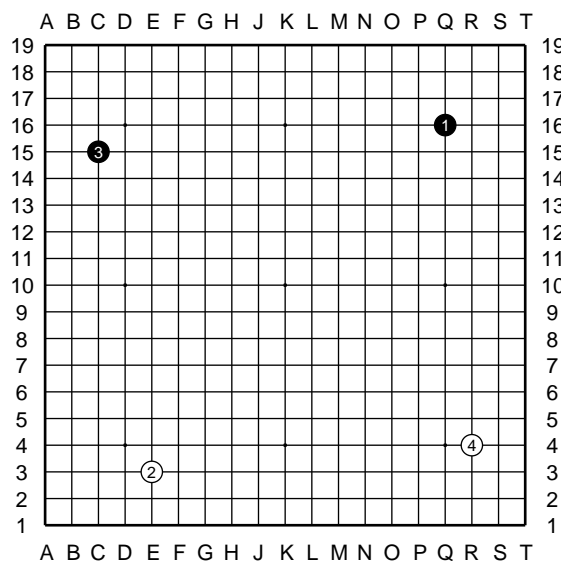


Figura 1 (1-4)

*Figura 1 (1-4)*

Siamo giunti alla seconda partita del torneo del Week End, l'ultima della giornata. Gli organizzatori hanno infatti preferito far giocare solo due turni di sabato e lasciare i 3 ultimi turni per la domenica.

Il mio avversario è lo stesso incontrato nel secondo turno del torneo principale, e anche i colori con cui giocheremo sono gli stessi della volta precedente. Nella scorsa partita nero era riuscito a dominare la partita nei combattimenti immediatamente successivi al fuseki e a prendere un largo vantaggio.

Questa volta invece vedremo una partita diversa, in cui i giocatori giocano alla pari fino all'ultima mossa. Verso il finale bianco mancherà per due volte l'occasione per vincere la partita e concederà a nero la possibilità di recuperare 1 punto in semedori con la mossa finale e vincere la gara di 0,5 punti.

Da notare, infine, come sarà decisiva per il risultato la sequenza con la quale verranno giocati i dame: nero riuscirà a coprire l'ultimo dame, e quindi bianco sarà costretto a passare per primo e perdere così un punto decisivo che gli avrebbe aggiudicato la vittoria.

Ho scelto di aprire con una coppia di mosse insolita. La maggior parte delle volte che gioco da bianco preferisco aprire col nirensai e assecondare il fuseki nero, soprattutto quando ho un komi di 7,5 punti.

Tuttavia, questa volta ho deciso di cambiare per due motivi: ho già giocato contro il mio avversario e ne conosco parzialmente il gioco, questo permette di solito di prendere qualche rischio calcolato in più (rischio che è difficile prendersi quando si incontra un avversario completamente sconosciuto); il secondo motivo è stata l'impressione positiva che mi ha lasciato l'ultimo avversario del torneo principale, forse il giocatore più forte che incontrerò nelle 15 partite, e per questo ho deciso di copiarne l'apertura, quasi per ammirazione.

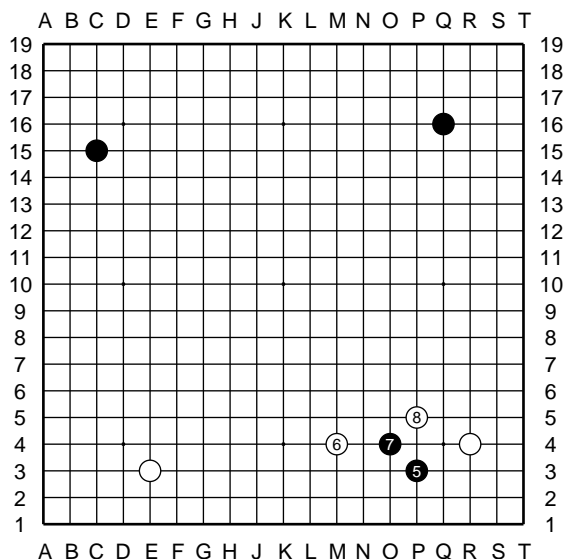


Figura 2 (5-8)

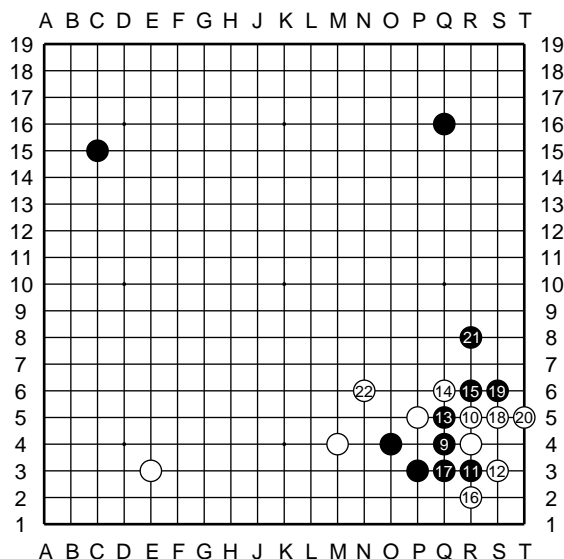


Figura 3 (9-22)

*Figura 2 (5-8)*

Bianco sceglie nuovamente (come nella prima partita del Main) di dare inizio a questo joseki molto complicato. Questa scelta è da interpretare più come un esperimento piuttosto che una scelta ottimale di direzione di gioco.

*Figura 3 (9-22)*

Sia bianco che nero seguono completamente il joseki e continuano con una sua variante.

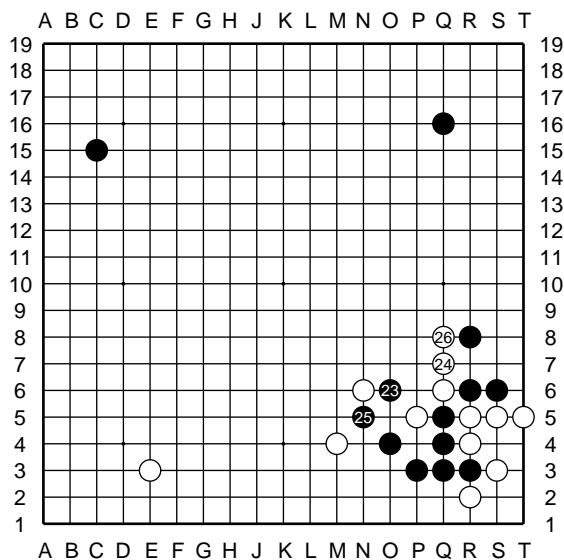
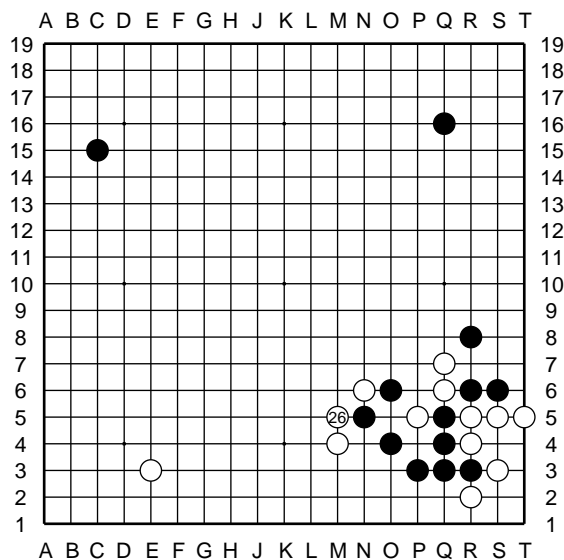


Figura 4 (23-26)



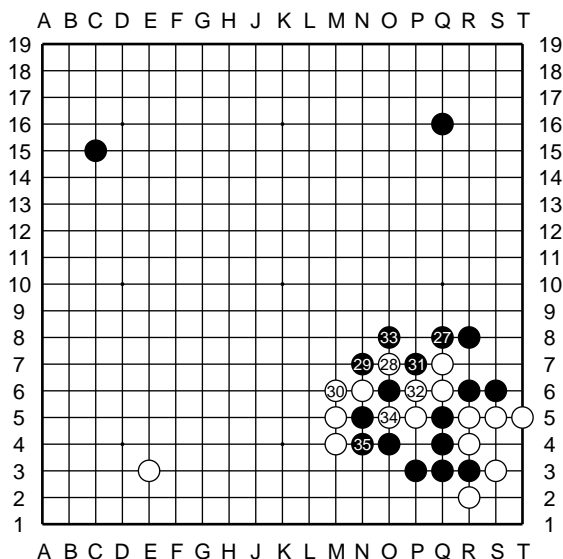
Variante 4.1

*Figura 4 (23-26)*

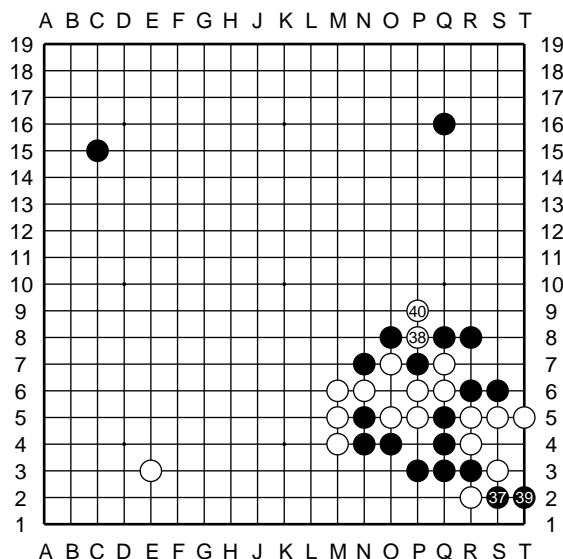
Questo è un momento chiave del joseki, entrambi i giocatori devono stare attenti alle prossime mosse.

*Variante 4.1*

Il blocco bianco in 26 è sbagliato.



Variante 4.2  
36 at 28



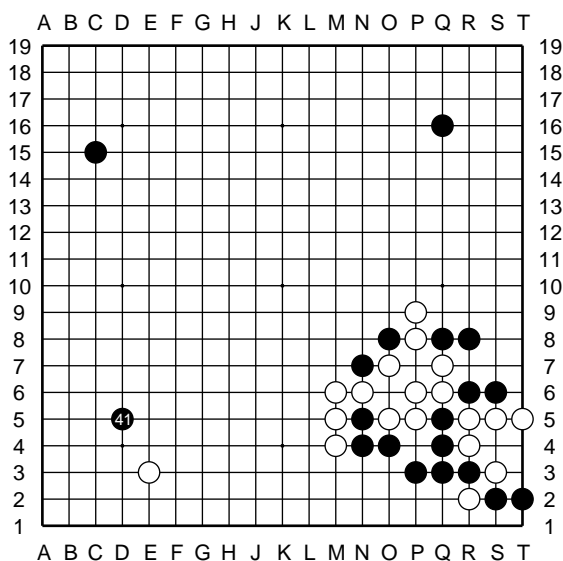
Variante 4.3

*Variante 4.2*

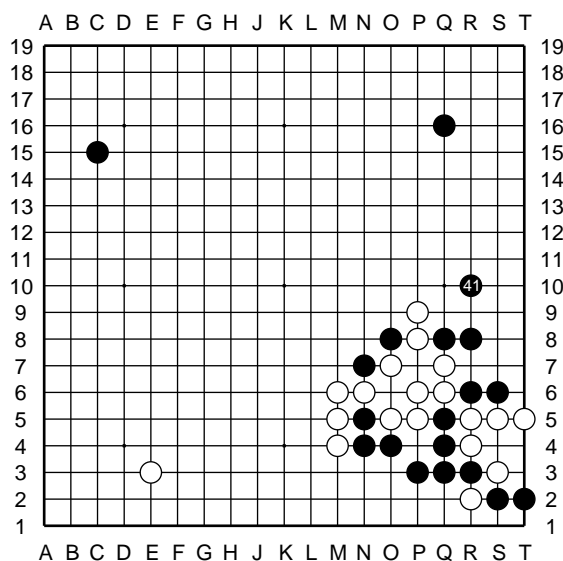
Bianco cattura per primo il ko, ma nero ha delle minacce locali.

*Variante 4.3*

Questo risultato è considerato favorevole per nero. Tuttavia nero deve agire con prudenza nelle mosse successive.



Variante 4.4



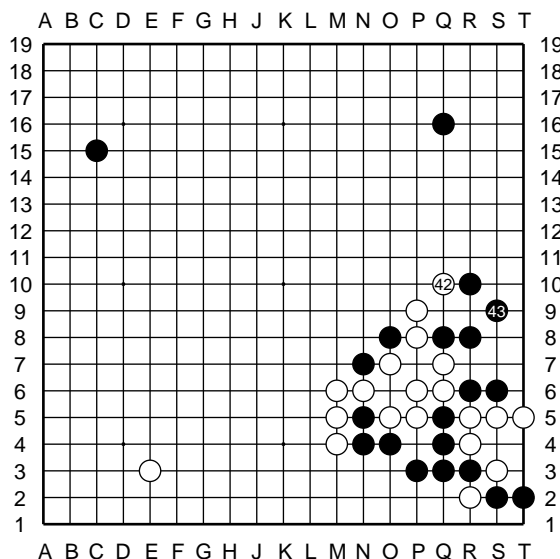
Variante 4.4.1

*Variante 4.4*

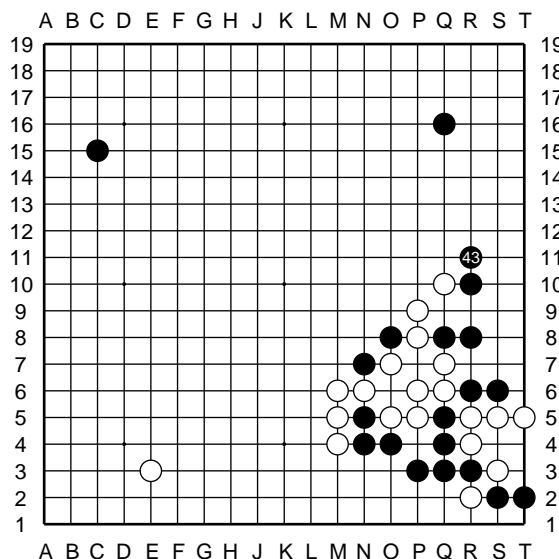
In particolare adesso nero non può fare tenuki.

*Variante 4.4.1*

Il salto in 41 è corretto.



Variante 4.4.2



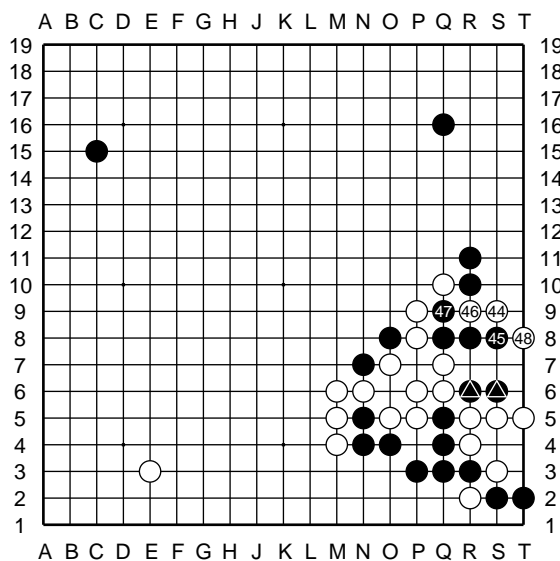
Variante 4.4.2.1

*Variante 4.4.2*

La difesa in 43 è la scelta corretta.

*Variante 4.4.2.1*

Nero non può difendere in questo modo.



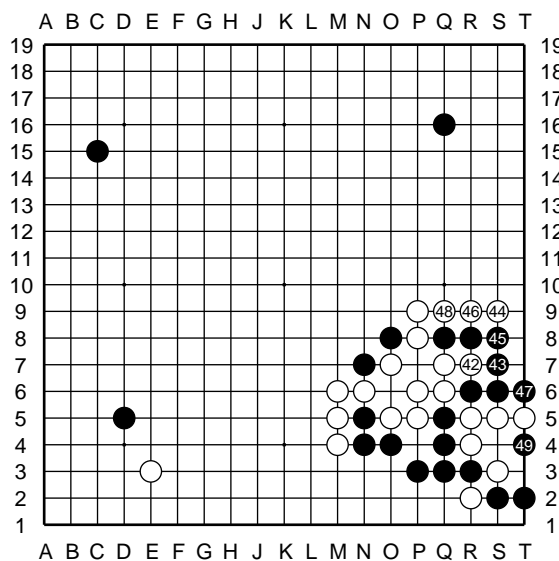
Variante 4.4.2.2

*Variante 4.4.2.2*

Bianco 48 è il tesuji che punisce severamente nero. In questo momento nero non ha modo di salvare le pietre evidenziate.

*Variante 4.5*

Se nero fa tenuki, per esempio gioca in D5, bianco è in grado di strizzare il gruppo nero e di costruire un'imponente influenza su tutto il goban.



Variante 4.5

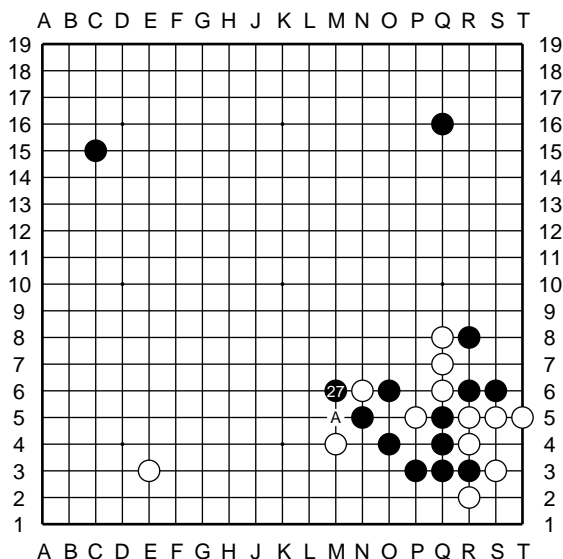
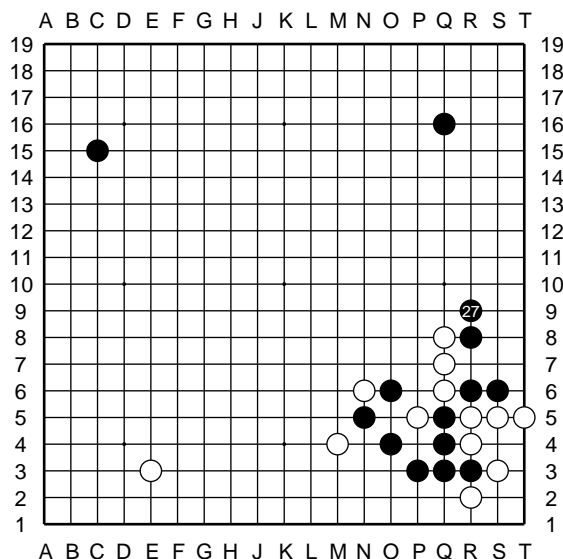


Figura 5 (27-27)



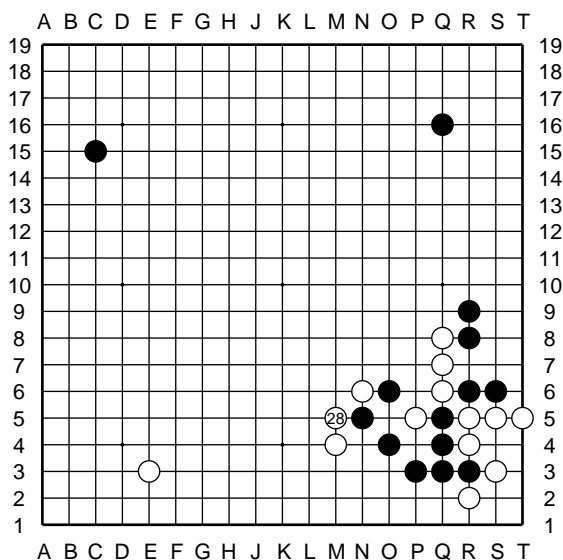
Variante 5.1

*Figura 5 (27-27)*

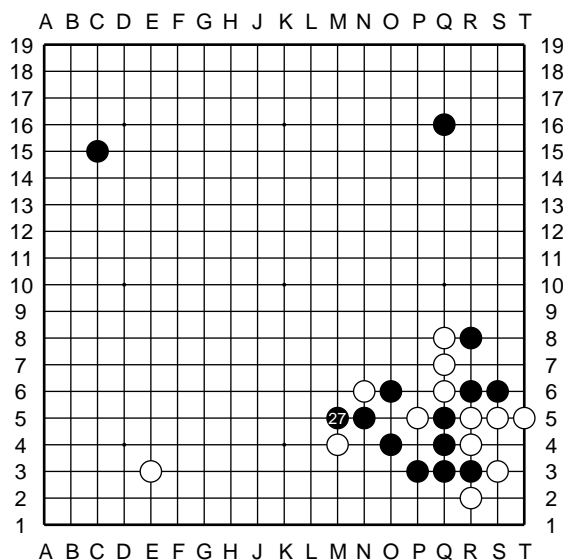
Nero preferisce danneggiare la pietra centrale, sarebbe stato meglio estendere in A come da joseki.

*Variante 5.1*

Questo nobi è sbagliato.



Variante 5.2



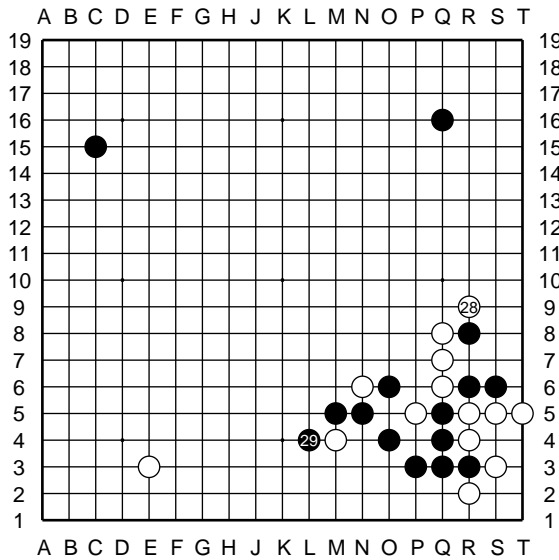
Variante 5.3

*Variante 5.2*

Nero non ha continuazioni convincenti dopo il blocco bianco.

*Variante 5.3*

Questa è la scelta migliore per nero.



Variante 5.4

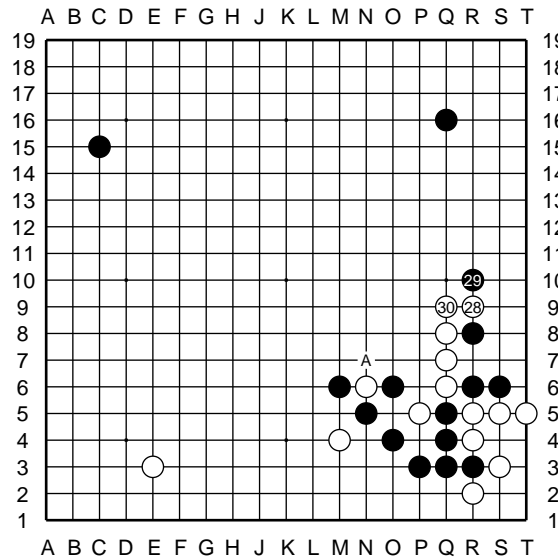


Figura 6 (28-30)

*Variante 5.4*

Per nero è importante danneggiare la pietra bianca sul lato piuttosto che quella centrale. Il joseki arriva ad un punto di pausa.

*Figura 6 (28-30)*

Questa connessione (30) è una mossa importante. Infatti dopo lo scambio effettuato in questo joseki, la partita ruoterà tutta attorno al ponnuki che nero formerà dopo la cattura in A. In particolare le sorti di bianco dipenderanno da quanto bianco riuscirà a limitare il potere di questo futuro ponnuki. In questo senso la connessione in 30 è necessaria: è la mossa che consente di catturare le pietre sul lato destro e che lascia meno aji possibile da sfruttare per nero. Più i gruppi bianchi attorno al ponnuki nero saranno solidi e più bianco avrà possibilità di vincere la partita.

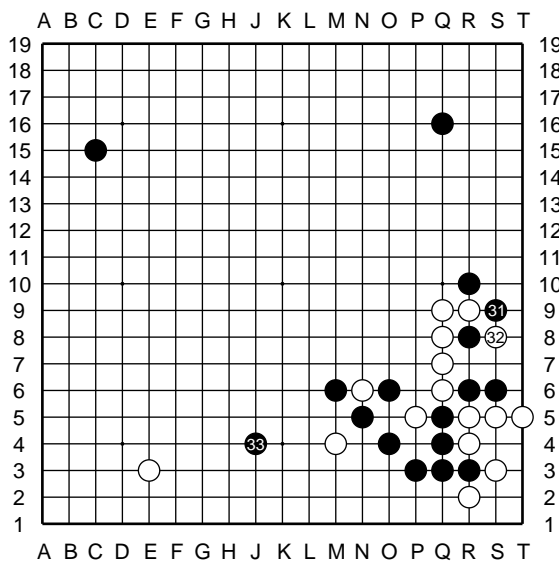


Figura 7 (31-33)

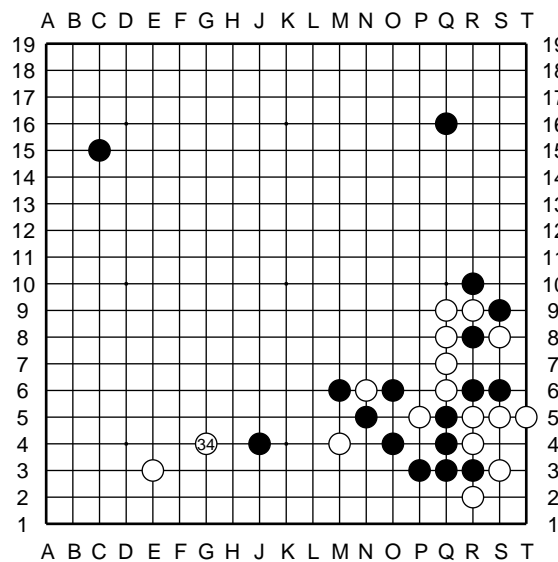


Figura 8 (34-34)

*Figura 7 (31-33)*

La necessità per nero di spendere un'ulteriore mossa per difendere il lato basso è la diretta conseguenza del non aver seguito fino all'ultima mossa il joseki. Una leggera perdita per nero.

*Figura 8 (34-34)*

In partita non sono riuscito a trovare un piano migliore che Bianco 34. La mancanza

di continuazione per bianco deriva in gran parte dall'aver scelto un fuseki ed un joseki mai provati prima e probabilmente scoordinati fra di loro.

In queste partite del torneo rapid ho cercato più di seguire l'istinto e il feeling di gioco piuttosto che elaborati piani e strategie, ideali nelle partite a più di due ore di gioco.

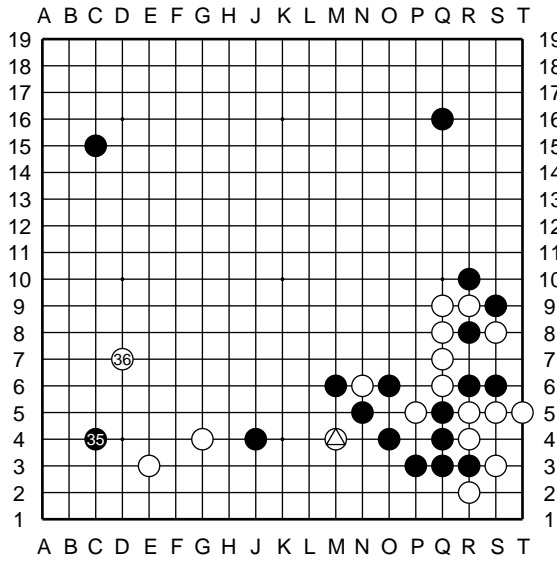


Figura 9 (35-36)

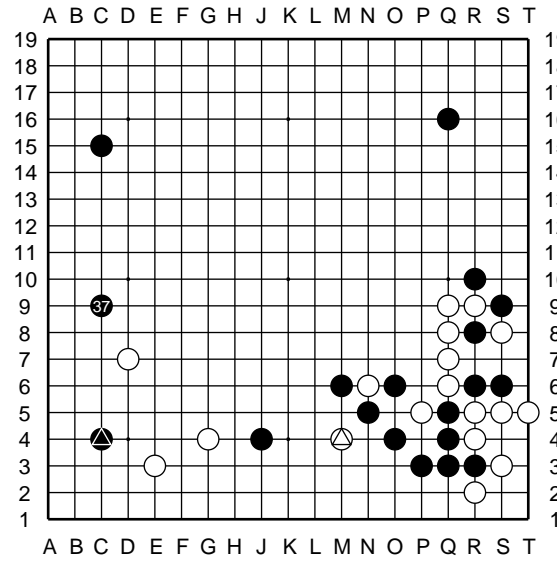


Figura 10 (37-37)

Figura 9 (35-36)

Bianco sceglie questa pinza tentando di costringere nero a vivere stretto in angolo, ed in attesa di mettere in moto M4.

Figura 10 (37-37)

Ovviamente nero rifiuta il piano bianco. Bianco può ora mettere in moto direttamente M4.

L'estensione in 37 è un buon modo per contrastare il piano bianco. Bianco non ha modo con una sola mossa di catturare la pietra evidenziata in angolo.

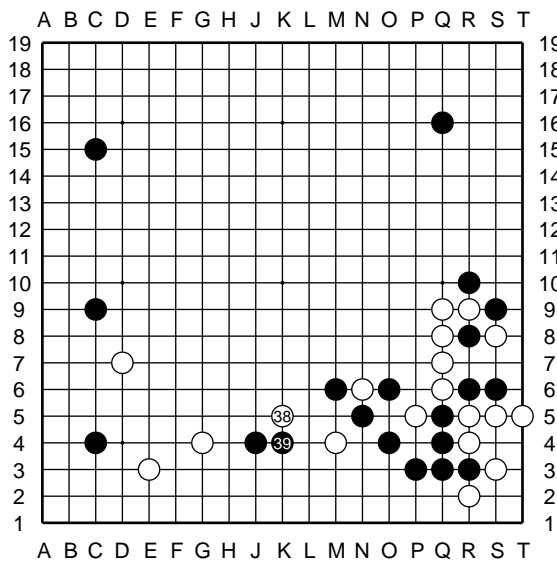
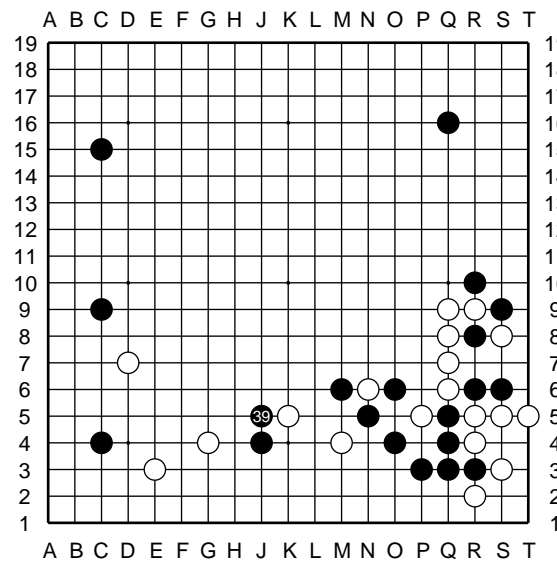


Figura 11 (38-39)



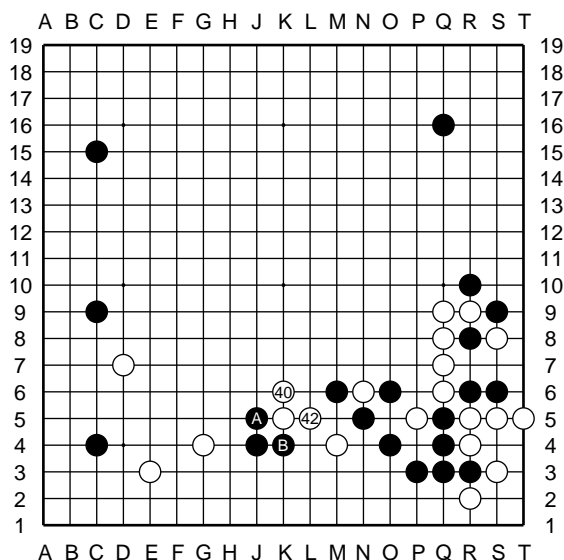
Variante 11.1

Figura 11 (38-39)

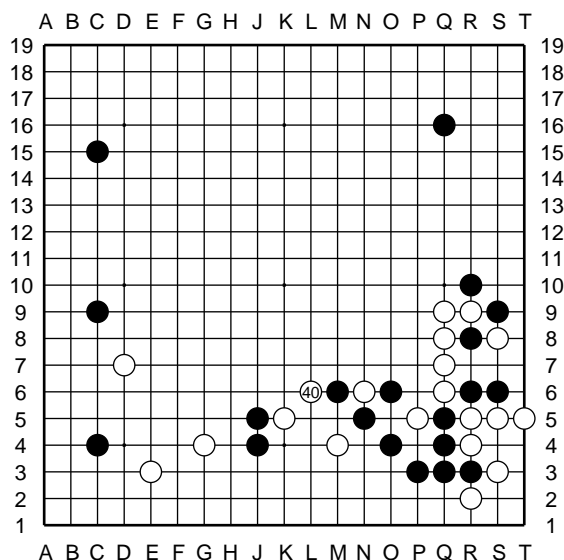
39 è una mossa dubbia, nero ha perso una buona occasione per rovinare la forma del futuro gruppo bianco.

Variante 11.1

Il nobi esterno è normale in queste situazioni.



Variante 11.2



Variante 11.2.1

*Variante 11.2*

Estendere in 40 porta bianco ad assumere una forma orribile. E' questo il senso per nero per giocare prima A e poi B.

*Variante 11.2.1*

In queste situazioni Bianco 40 è il tesuji per riparare un minimo la forma.

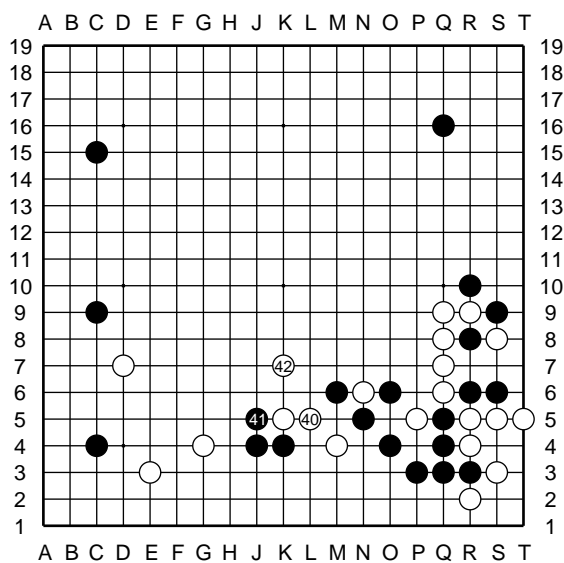


Figura 12 (40-42)

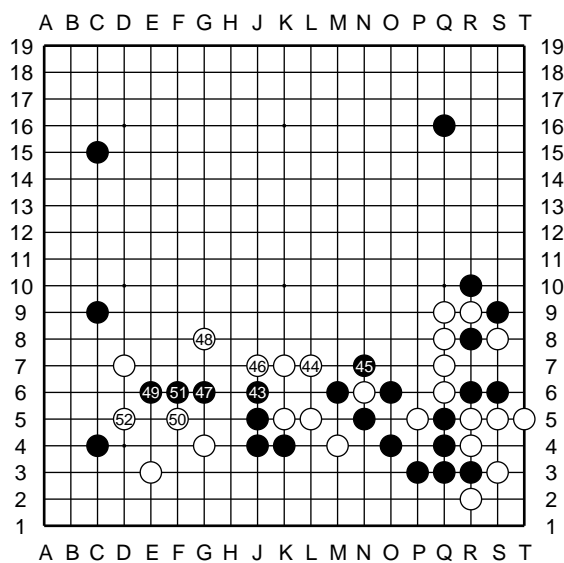


Figura 13 (43-52)

*Figura 12 (40-42)*

Ora bianco ha una forma migliore che quella mostrata nelle varianti precedenti.

*Figura 13 (43-52)*

Bianco con 52 riesce a catturare un angolo inaspettatamente grande.



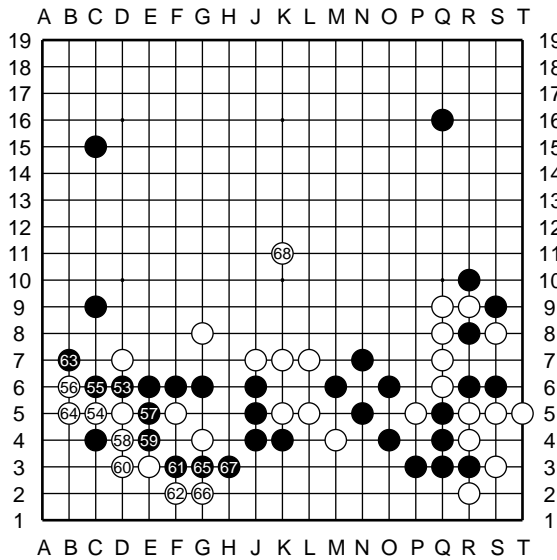


Figura 14 (53-68)

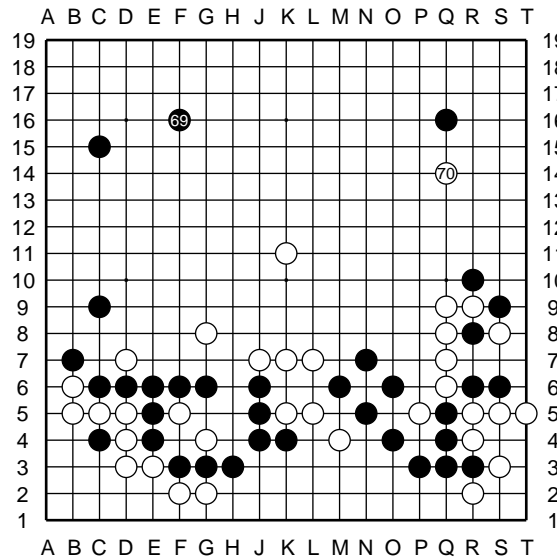


Figura 15 (69-70)

Figura 14 (53-68)

Bianco finisce in sente e trova il tempo di tornare a difendere il gruppo centrale. Da osservare ora come il ponnuki nero sia quasi del tutto inutilizzabile. Nero avrebbe dovuto scegliere un piano diverso. Utilizzare nella maniera più efficiente possibile questo ponnuki era lo scopo centrale della partita per nero.

Adesso che bianco è riuscito a neutralizzare il ponnuki nero, la partita non è assolutamente negativa per bianco.

Figura 15 (69-70)

Bianco sceglie l'approccio in quarta linea per testare quali siano le intenzioni nere a proposito delle pietre sul lato destro.

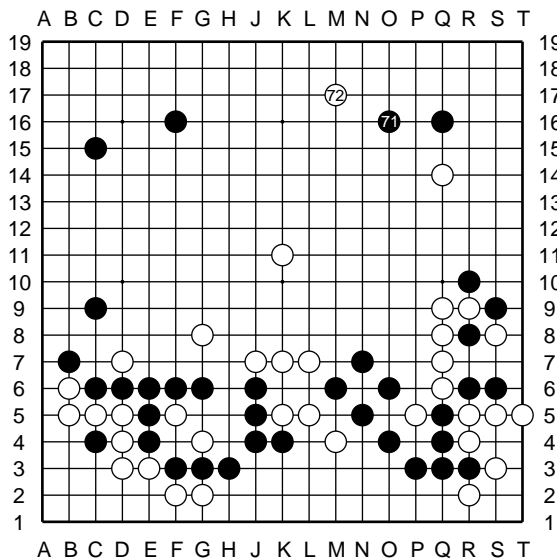


Figura 16 (71-72)

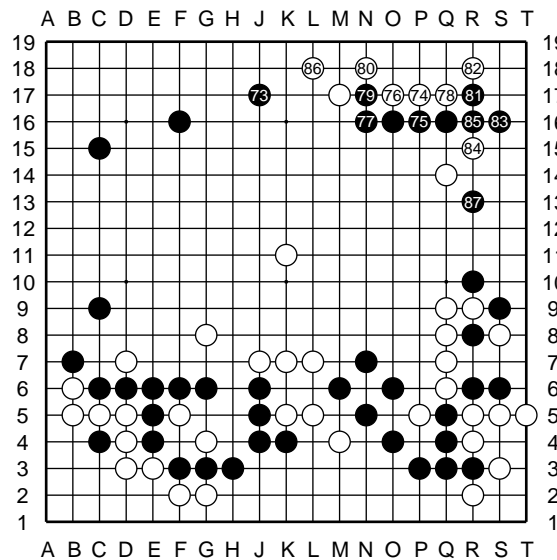


Figura 17 (73-87)

Figura 16 (71-72)

Questa invasione non è la migliore. Il difetto più grande di bianco 72 è che dà l'opportunità a nero di aggiungere un'ulteriore pietra alla formazione sulla sinistra, che diventa ora meno invadibile.

Figura 17 (73-87)

Bianco e nero raggiungono un compromesso lungo questo lato di gioco. Questi

scambi sono leggermente favorevoli a bianco che si trova ad avere già una grande quantità di territorio sicuro.

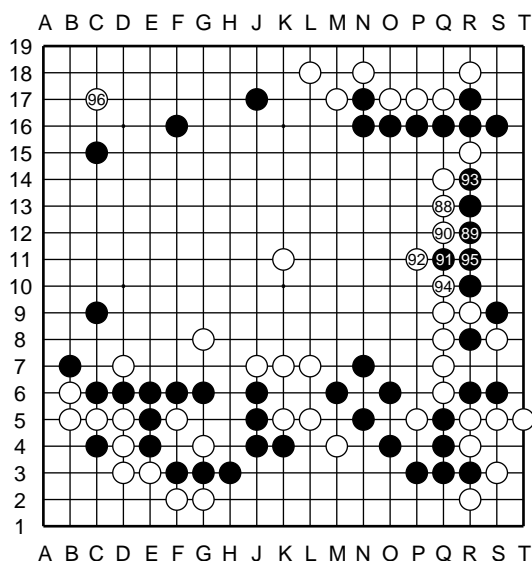
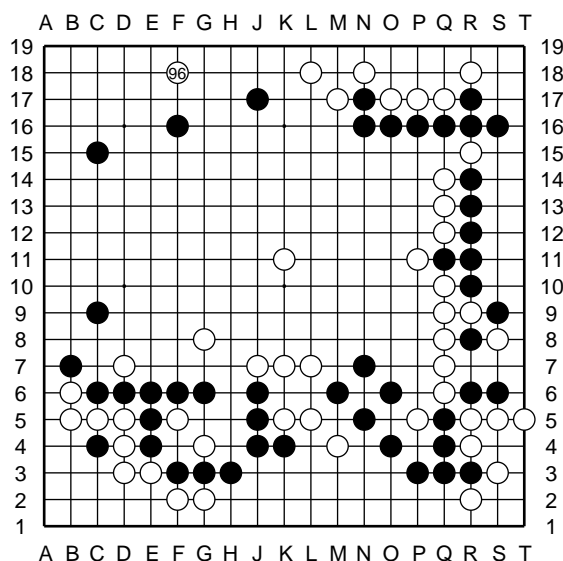


Figura 18 (88-96)



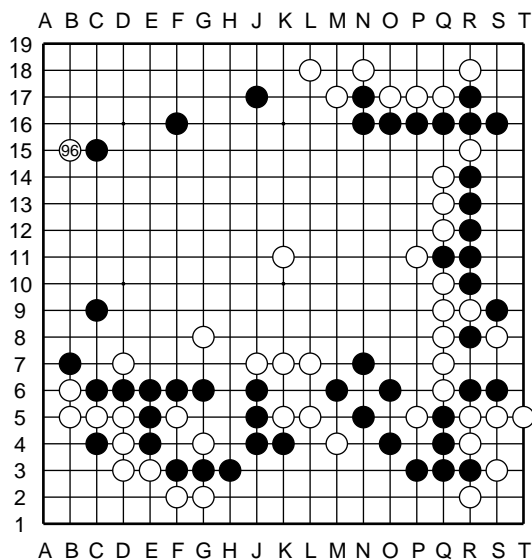
Variante 18.1

*Figura 18 (88-96)*

Questo punto non è assolutamente il punto migliore dove invadere. I giocatori sono vicini al byo yomi e i piccoli errori cominciano ad aumentare.

*Variante 18.1*

E' quasi impossibile per nero catturare un'invasione del genere.



Variante 18.2

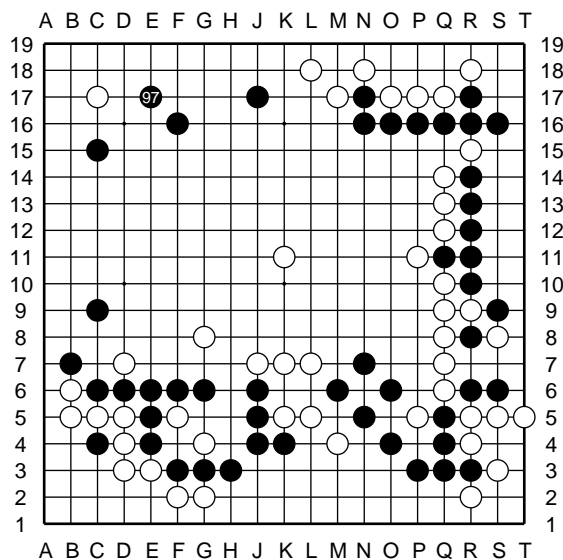


Figura 19 (97-97)

*Variante 18.2*

Un'altra possibilità per bianco sarebbe stata giocare questa "probe", per poi scegliere come agire successivamente.

*Figura 19 (97-97)*

Bianco ora non è in grado di vivere localmente, deve sacrificare la sua pietra. Davvero un peccato.

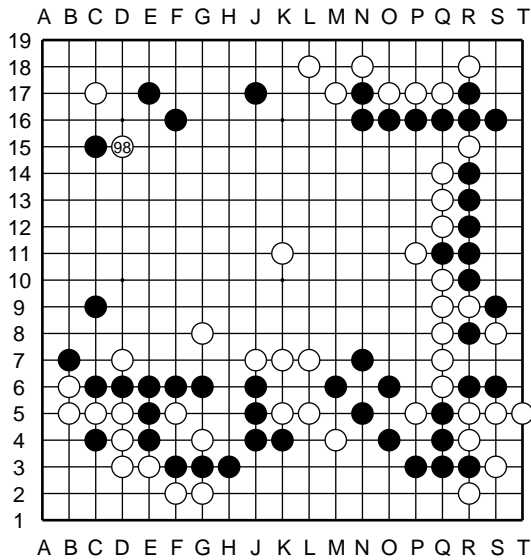
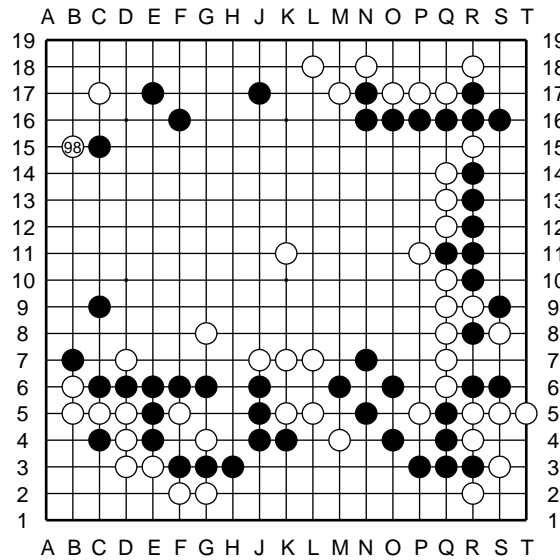


Figura 20 (98-98)



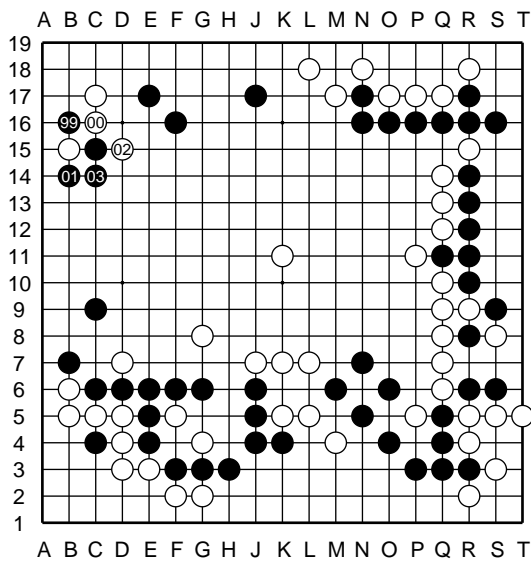
Variante 20.1

*Figura 20 (98-98)*

In partita non ho trovato modi migliori per sacrificare questa pietra che costruire un piccolo muro esterno.

*Variante 20.1*

Bianco 98 sembra poter funzionare ma ...



Variante 20.2

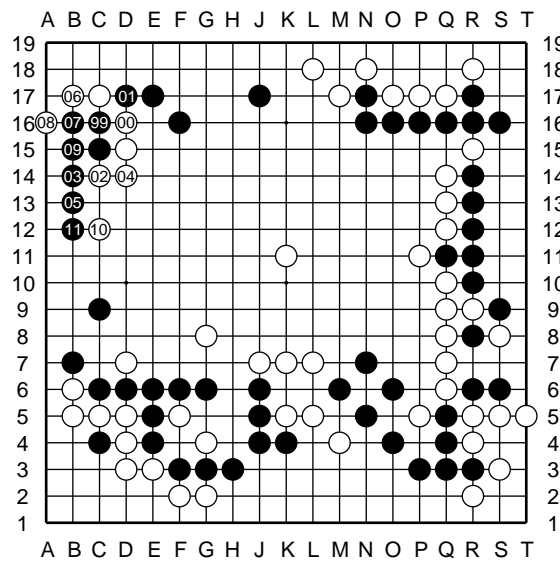


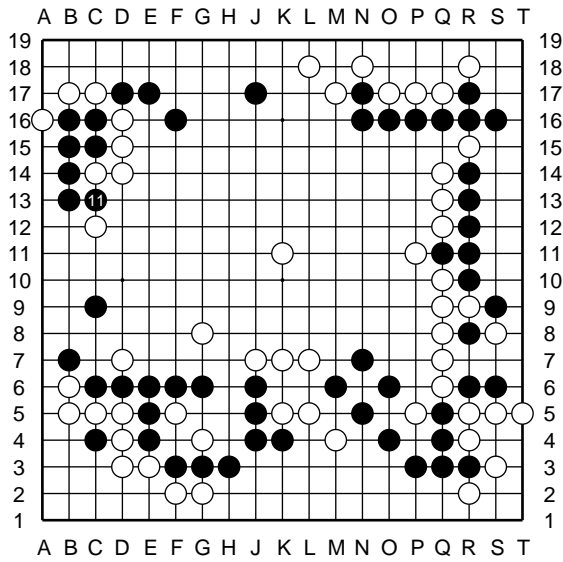
Figura 21 (99-111)

*Variante 20.2*

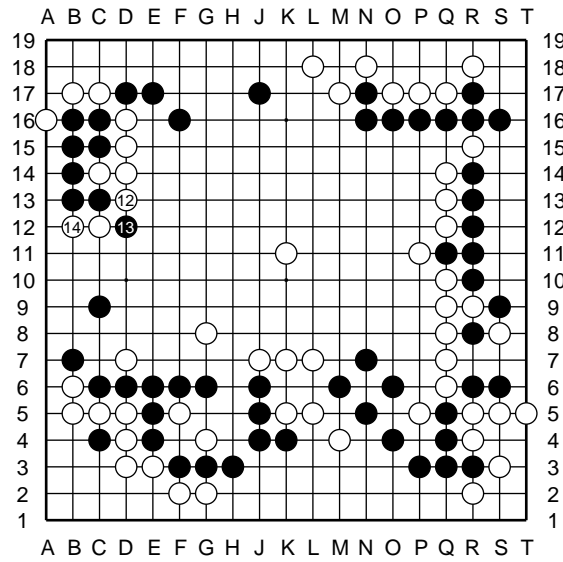
... ma bianco non riesce a costruire un gruppo vivo indipendente, sarà costretto a scappare. Scappare con un gruppo debole a questo punto del gioco (siamo vicini allo yose) è una strategia prossima al suicidio.

*Figura 21 (99-111)*

Nero è costretto a strisciare per poter fuggire. Una piccola contropartita per bianco dopo aver sacrificato C17.



Variante 21.1



Variante 21.2

*Variante 21.1*

Nero non è ancora in grado di tagliare.

*Variante 21.2*

La discesa bianca in 114 metterebbe nero in seri guai.

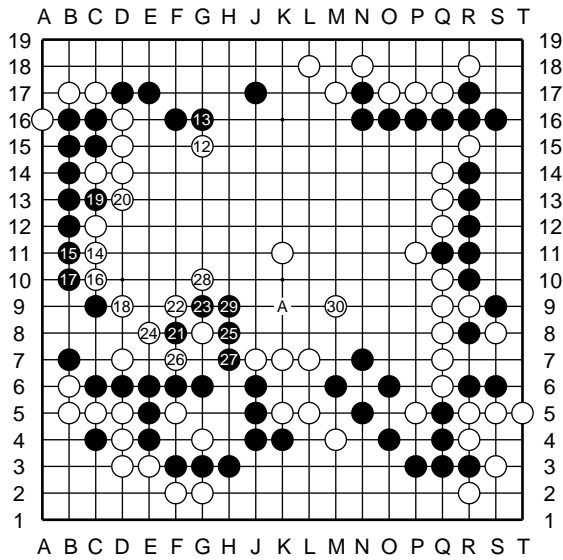


Figura 22 (112-130)

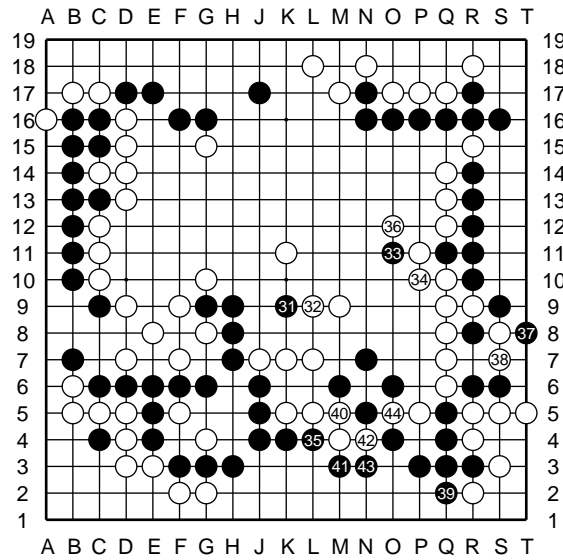


Figura 23 (131-144)

*Figura 22 (112-130)*

Questo salto in 130 non è di certo il massimo: ha un evidente punto debole in A.

*Figura 23 (131-144)*

Nero commette un errore dando la possibilità a bianco di giocarsi questo ko. Dopo la morte delle pietre in C17 nero è infatti passato leggermente in vantaggio. Permettere subito dopo a bianco di recuperare con un ko non è di sicuro la scelta più saggia. Da osservare inoltre come questo ko sia quasi del tutto gratis per bianco.

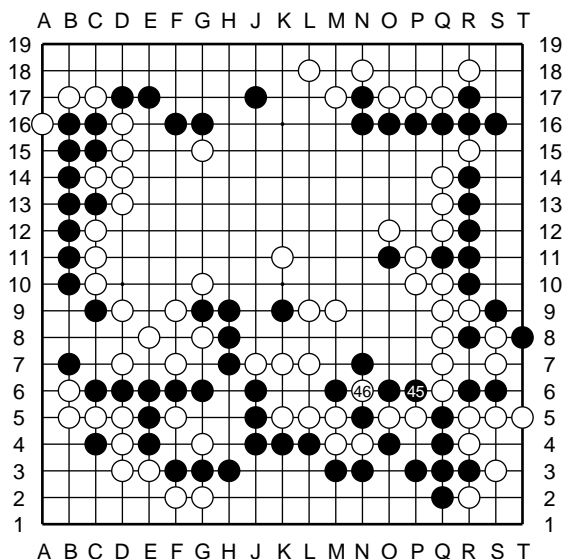


Figura 24 (145-146)

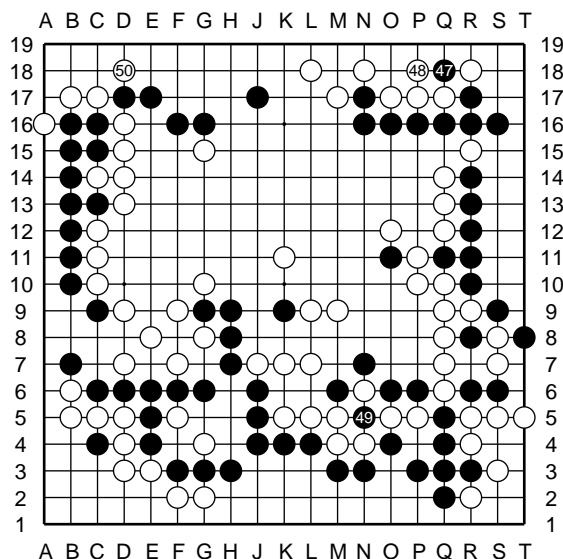


Figura 25 (147-150)

Figura 24 (145-146)

Comincia una lunga battaglia ko.

Figura 25 (147-150)

150 è sente, minaccia di vivere.

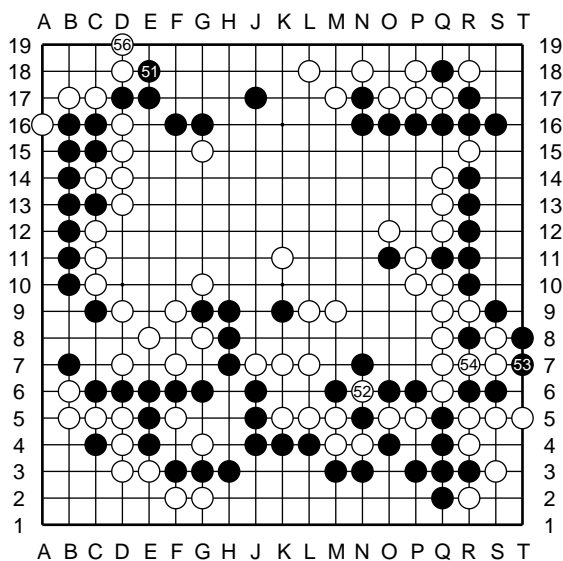


Figura 26 (151-156)  
155 below 152

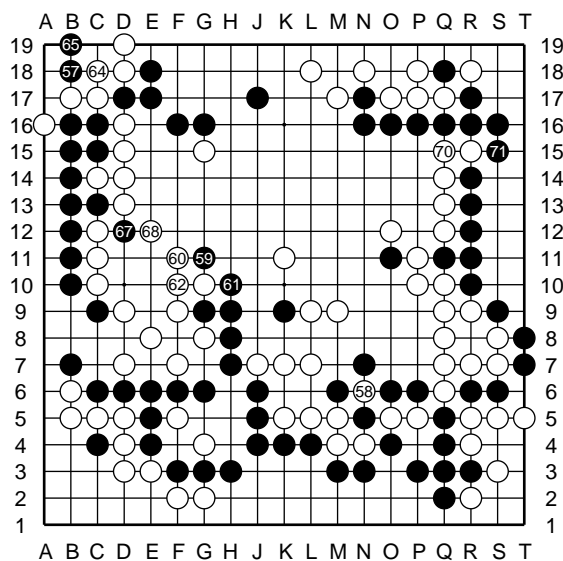


Figura 27 (157-171)  
163 below 158, 166 at 158, 169 below 158

Figura 26 (151-156)

Anche 156 minaccia di vivere, nero deve rispondere.

Figura 27 (157-171)

E' stato davvero buono per bianco poter fare questo scambio come minaccia ko (170-171). Fino ad ora tutte le minacce ko sono state mosse a "bilancio zero", mentre questo scambio fa guadagnare dei punti a bianco.

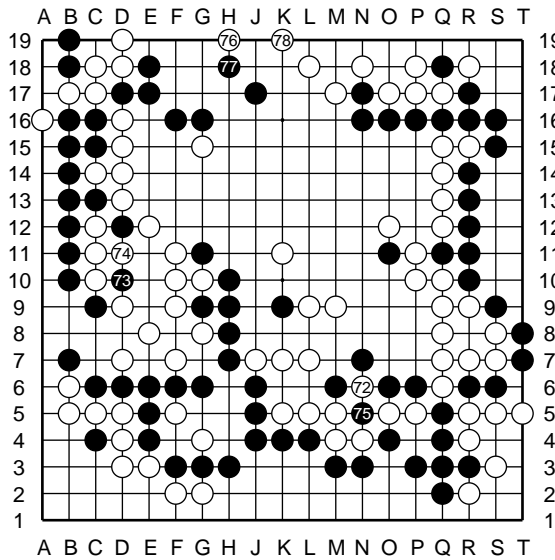


Figura 28 (172-178)

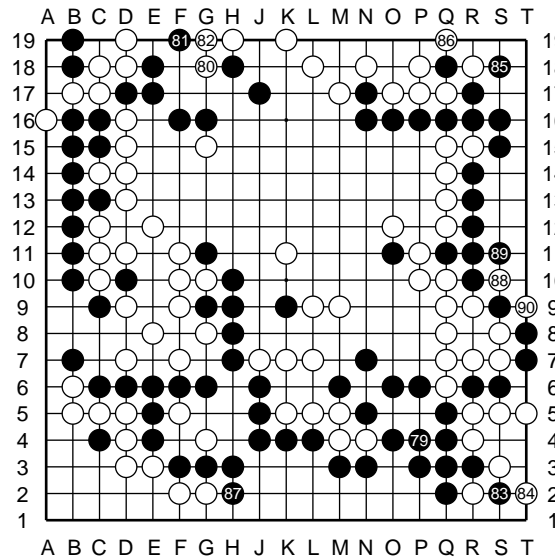


Figura 29 (179-190)

*Figura 28 (172-178)*

Dopo aver contato ho scelto di accontentarmi di quanto avevo guadagnato sul lato alto.

*Figura 29 (179-190)*

Facendo un accurato conteggio della situazione, si osserva come bianco sia passato in vantaggio di pochissimi punti, 2 o 3 al massimo. Tuttavia bianco avrebbe potuto essere più severo nel giocarsi quel ko.

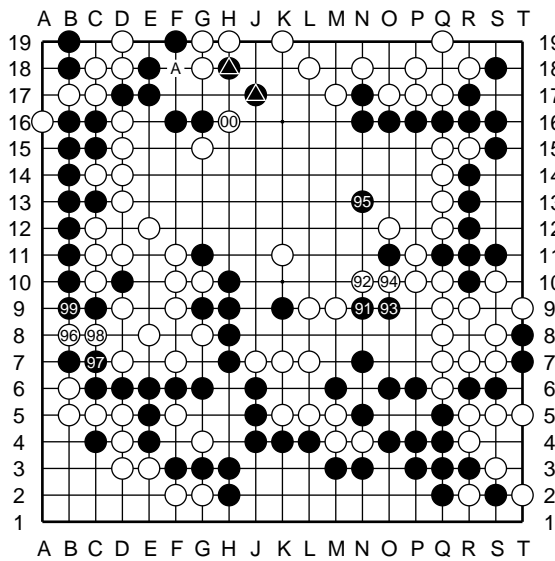


Figura 30 (191-200)

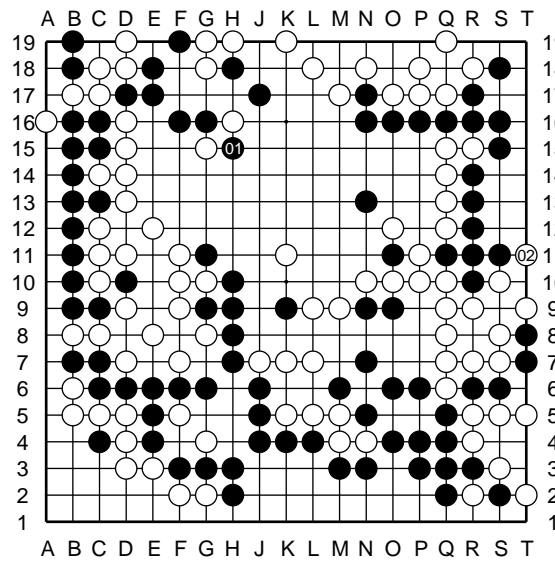


Figura 31 (201-202)

*Figura 30 (191-200)*

Eccoci arrivati al punto decisivo. Con questa mossa bianco è in grado di catturare le due pietre nere evidenziate. E' rischioso per nero tentare di salvarle per via dello squeeze che parte da A.

Proviamo a contare i territori:

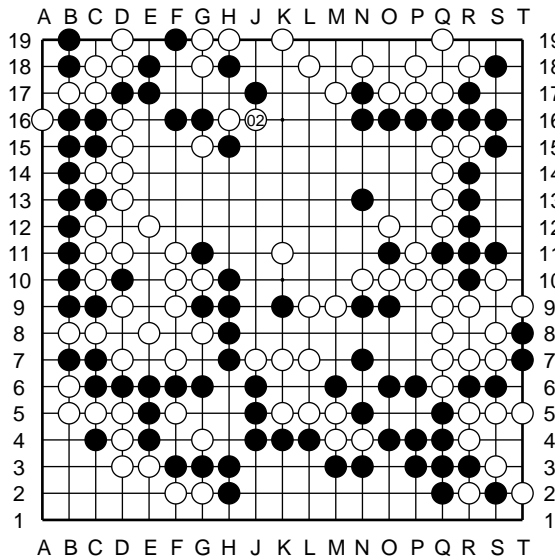
Bianco: 12 in basso a destra, 15 in basso a sinistra, 15 in basso, 6 a sinistra, 5 al centro, 10 prigionieri, 7,5 komi = 70,5 punti.

Nero: 30 in basso, 22 a sinistra, 5 a destra (non di più per ora visto che bianco può giocare T11), 8 prigionieri = 65 punti.

Bianco è avanti di 5 punti. Bianco ha mancato un'occasione d'oro.

Figura 31 (201-202)

202 è stata la losing move per bianco. Infatti questa mossa non è per nulla sente per la vita del gruppo nero. Nero è ora in grado di salvare le sue pietre sul lato alto e riagguantare il divario di 5 punti.



Variante 31.1

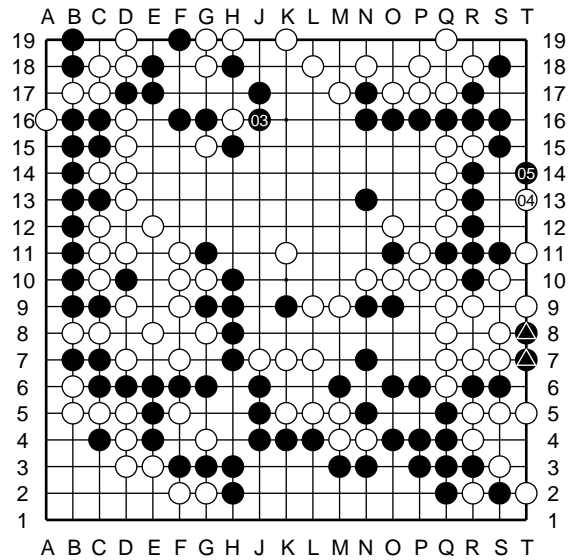


Figura 32 (203-205)

Variante 31.1

Estendere in L4 sarebbe stato sufficiente per bianco considerando che R1 e T11 sono due gote miei per questo fine gioco, e che il resto delle mosse sono quasi tutte dame.

Figura 32 (203-205)

205 è la risposta corretta. Bianco ora deve pararsi dal damezumari creato dalle pietre in T8 evidenziate.

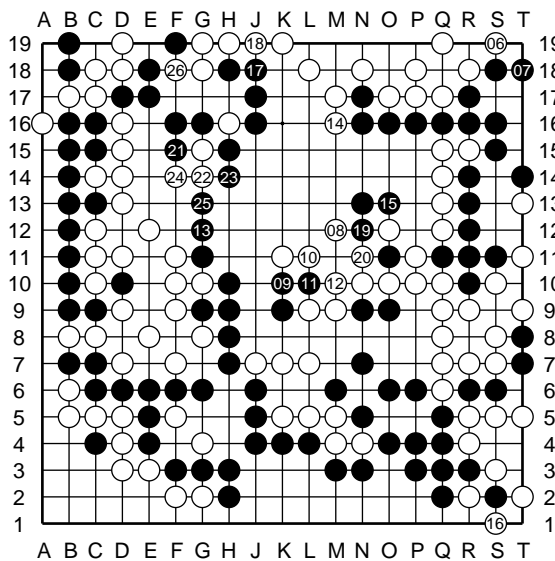


Figura 33 (206-226)

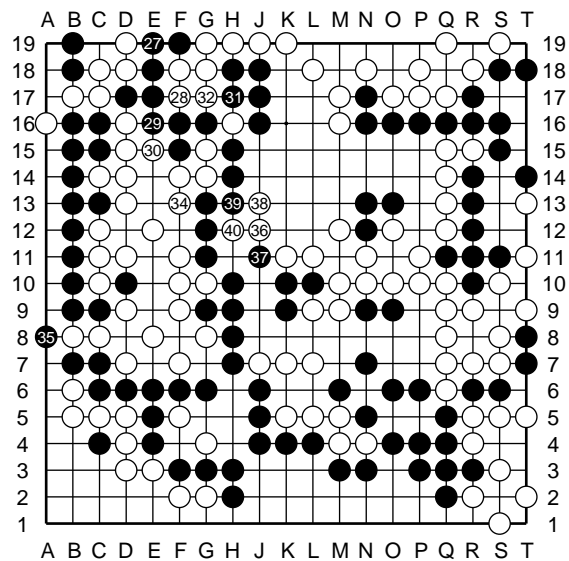


Figura 34 (227-240)  
233 below 231

Figura 33 (206-226)

Con lo squeeze che parte da 26, bianco riesce a guadagnare qualche punto: precisamente 3 al centro e 2 a sinistra.

Figura 34 (227-240)

240 non è necessaria, vale 1 punto, ma riduce le già poche libertà del gruppo bianco.

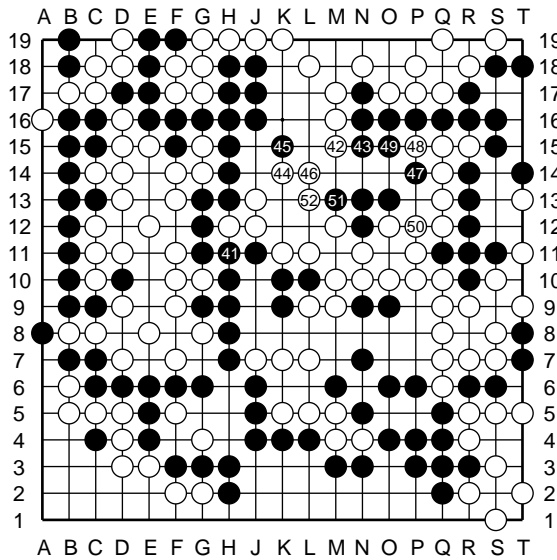


Figura 35 (241-252)

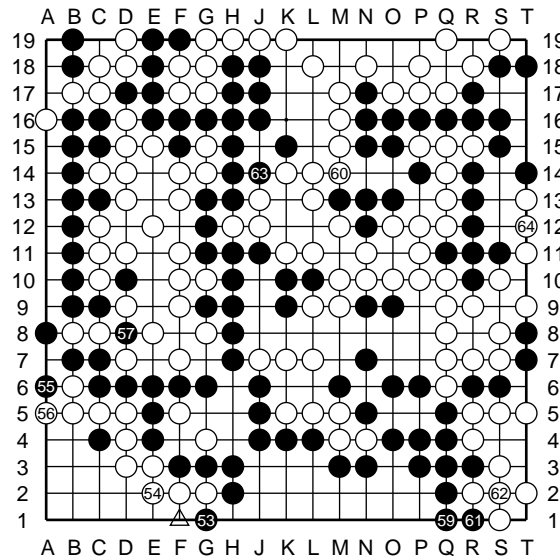


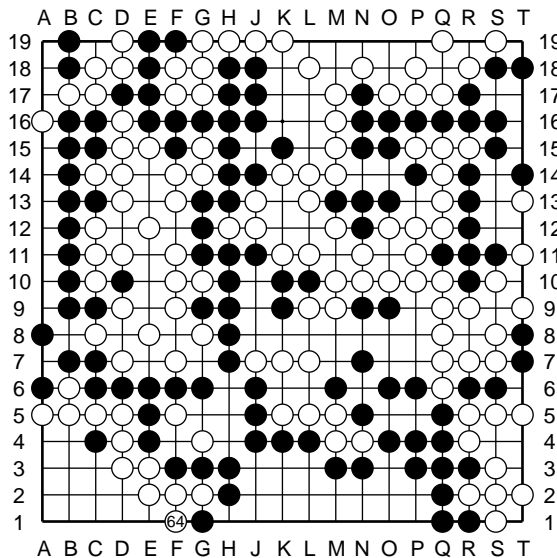
Figura 36 (253-264)  
258 at left of 257

Figura 35 (241-252)

La partita continua ad essere in bilico. Bianco è in vantaggio di 1 o 2 punti.

Figura 36 (253-264)

Qui bianco ha mancato per la seconda volta la possibilità di vincere. Bianco avrebbe dovuto dare prima atari in F1, per poi tornare a chiudere in T12. Vedremo dopo come F1 sia risultata decisiva.



Variante 36.1

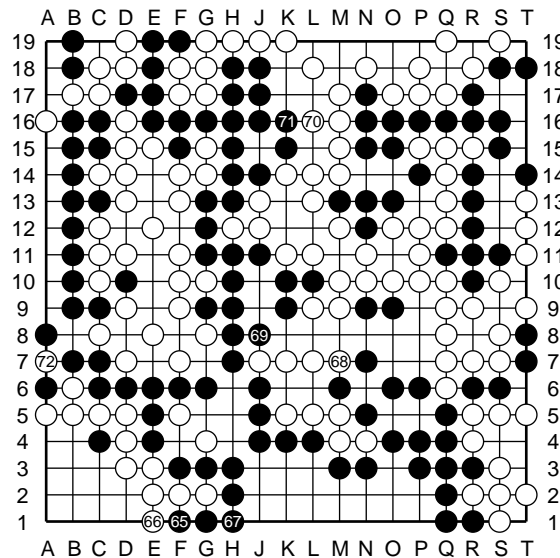


Figura 37 (265-272)

Variante 36.1

Chiudere in 264 e localmente sente. Nero non può non rispondere, perderebbe 5 punti in gote.

Figura 37 (265-272)

Bianco dà il via al ko finale. Bianco è ora in vantaggio di 2,5 punti e vedremo come



questo non sarà sufficiente.

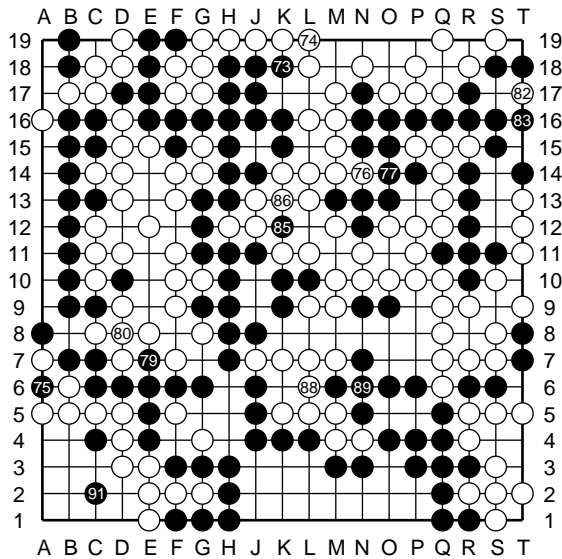


Figura 38 (273-291)  
278 above 275, 281 at 275, 284 above 275, 287 at 275, 290 above 275

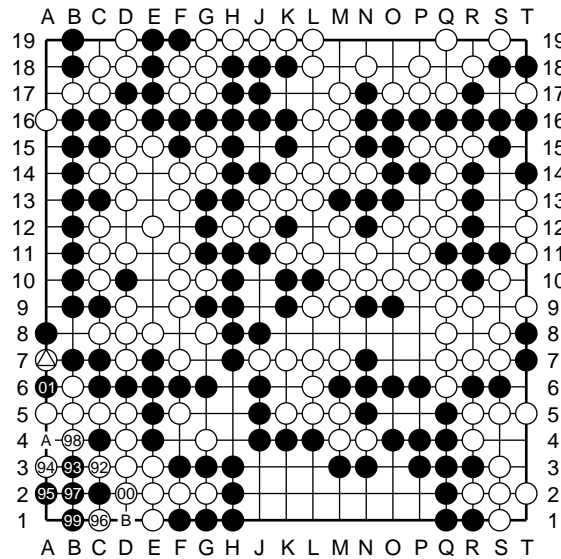


Figura 39 (292-301)

Figura 38 (273-291)

Con 291 nero riesce a creare un semedori nell'angolo del valore di 1 punto.

Figura 39 (292-301)

A questo punto bianco non è più in grado di giocarsi il ko in A7. Infatti per nero la connessione in A7 è sente: se bianco ignorasse, nero A o B formerebbero entrambe un curiosissimo seki nell'angolo.

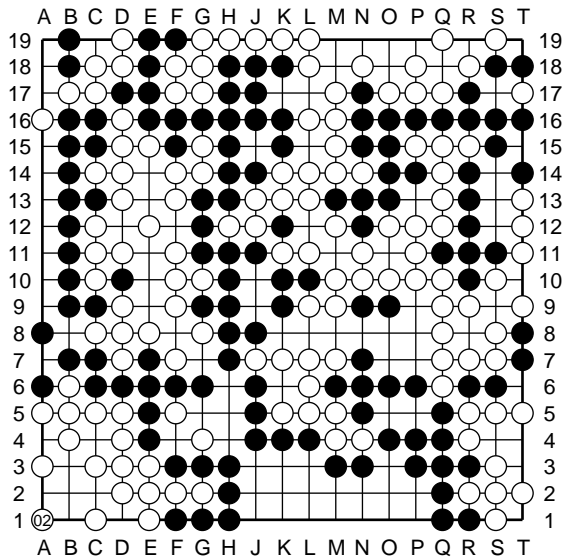
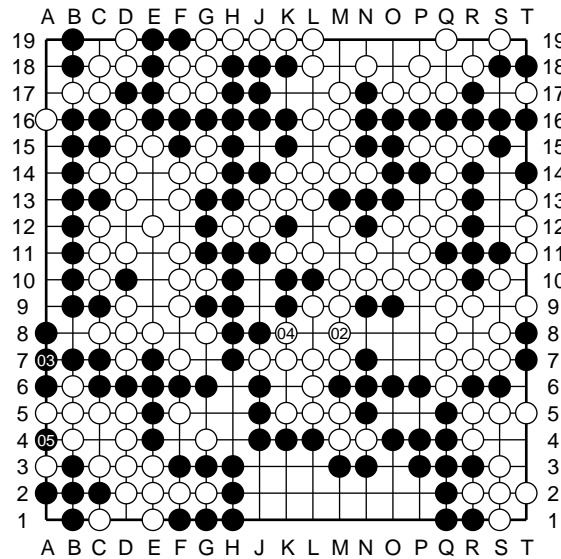


Figura 40 (302-302)



Variante 40.1

Figura 40 (302-302)

Bianco può solo catturare.

Variante 40.1

Quando nero cattura in 305, localmente nell'angolo è seki.

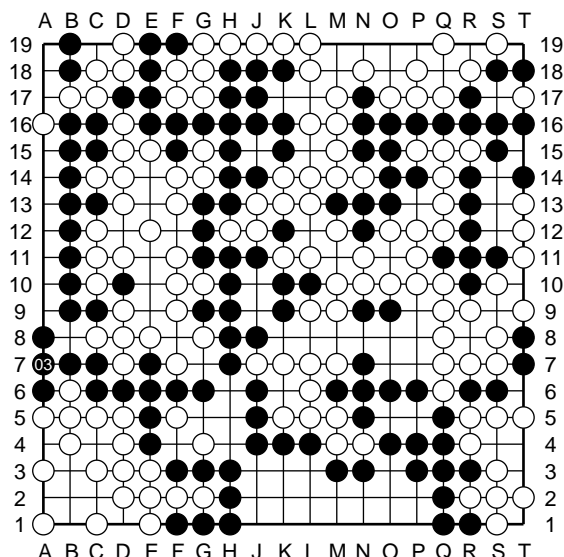


Figura 41 (303-303)

*Figura 41 (303-303)*

Nero ha guadagnato 2 punti fra il semedori e la connessione di questo ko. Bianco è ora in vantaggio di 0,5 punti.

Tuttavia manca ancora un ultimo punto da aggiudicare: per la precisione l'ultimo dame della partita. Se sarà bianco a prendere l'ultimo dame, allora il risultato rimarrà invariato; viceversa sarà nero ad aggiudicarsi l'ultimo punto della partita e vincere di 0,5 punti.

Questo ragionamento è la diretta conseguenza della regola per la quale la partita termina solo quando è bianco ad aver passato per ultimo, e ogni volta che un giocatore passa deve cedere una sua pietra all'avversario come prigioniero.

La partita si concluderà con nero che coprirà l'ultimo dame e si aggiudicherà il match per 0,5 punti.

Nonostante il risultato finale non mi abbia sorriso, credo sia stata una bella partita, giocata bene da entrambi i giocatori, soprattutto per essere una partita veloce ad 1h di tempo.

Questa settimana partita è stata probabilmente l'ultima di quelle giocate in piena forma, dalla prossima partita in poi in tutti i giocatori comincerà ad affiorare una certa stanchezza, che raggiungerà il suo culmine nelle ultime partite della seconda settimana. Vedremo nelle ultime lezioni come la stanchezza avrà influito sul mio gioco nelle ultime 3 partite.

Domani ci aspetta un nuovo giorno, ricco di ben 3 partite. A presto.

**3° ROUND**

**WEEK END  
TOURNAMENT**

31 Luglio, 2011

Black player	Carlo Metta	White player	Akiya Tetsushi
Black rank	3d	White rank	3d
Date	2011-07-31	Result	Black wins by resignation

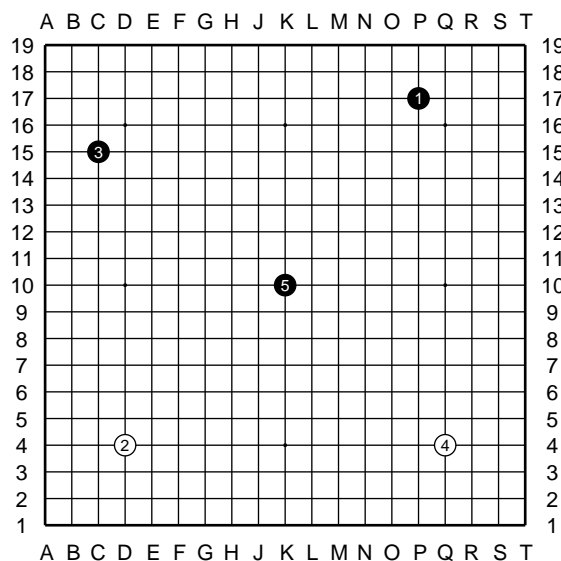


Figura 1 (1-5)

*Figura 1 (1-5)*

Eccoci giunti al settimo giorno di gare. Da oggi la stanchezza comincerà a farsi sentire fra i giocatori e la qualità delle partite subirà un duro colpo.

Questo è il primo degli ultimi 3 turni del torneo rapid del Week End che verranno giocati nella giornata di domenica 31 luglio.

Durante le due settimane di gioco ho avuto tre diversi giorni in cui ho accusato una forte stanchezza. Il primo di questi giorni è proprio questo che sto raccontando. Vedremo come in queste tre partite la lucidità di gioco è spesso venuta meno.

Il mio primo avversario è un giocatore giapponese, Akiya Tetsushi, 3d, un giocatore che nella prima settimana di gioco ha fatto molta impressione per il suo curioso look: si è sempre presentato la mattina alle partite con un kimono azzurro, infradito ai piedi, ed un vistoso e moderno ipad sotto braccio per registrare le partite.

Memore delle partite avute contro i giocatori giapponesi la prima settimana, ho deciso di buttare subito la partita sul combattimento e sulla confusione, per fare ciò non ho trovato modo migliore che aprire con la formazione 1-3-5.

Durante la gara non avevo alcuna intenzione di trascinarci la partita fino allo yose, volevo risparmiare energie per le altre partite della giornata. Vedremo come questo atteggiamento mi ha fatto correre rischi non necessari e mancare diverse volte la possibilità di chiudere subito il match. Come ho già detto, e lo ripeterò più volte, la lucidità comincerà a venire meno proprio da questa partita.

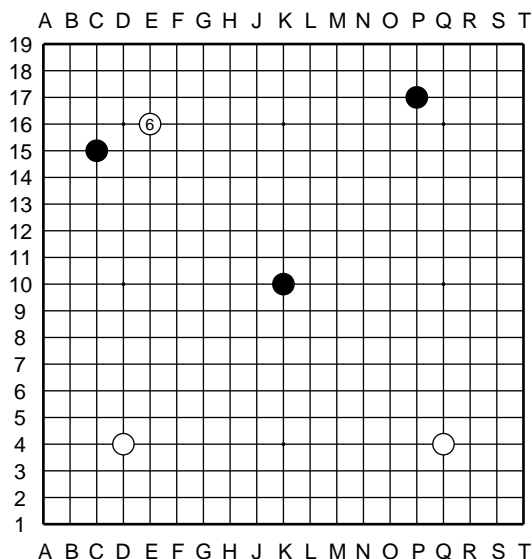


Figura 2 (6-6)

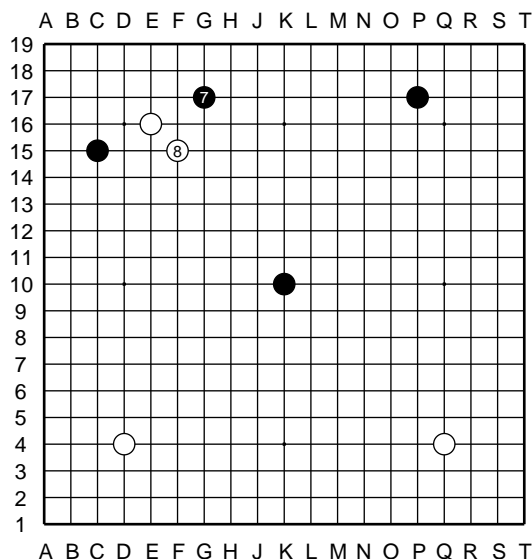


Figura 3 (7-8)

*Figura 2 (6-6)*

Ho sperimentato questa apertura ormai centinaia di volte in allenamento, e devo ammettere come Bianco 6 sia probabilmente il modo più solido per bianco per invadere la formazione nera, o quanto meno il punto che mi crea più problemi.

*Figura 3 (7-8)*

Bianco 8 è una risposta molto solida. Bianco accetta di concedere del territorio solido a nero, ma in compenso riesce a costruire un gruppo molto forte. Il fatto che bianco riesca a costruire un gruppo stabile è un danno per nero che non aspetta altro che utilizzare la pietra sul tengen.

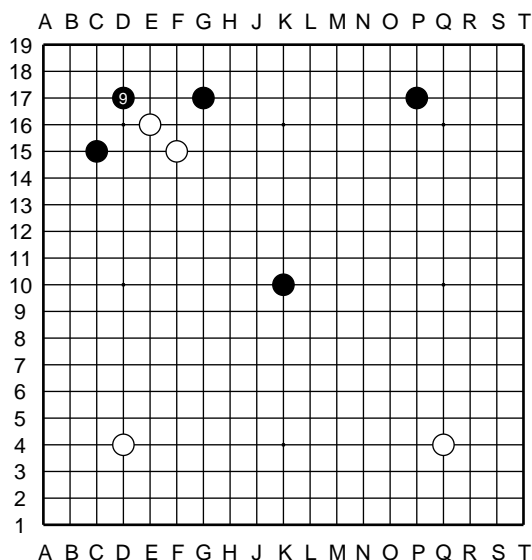
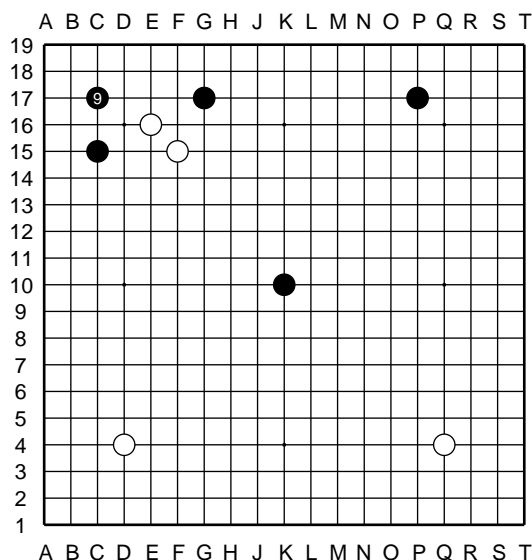


Figura 4 (9-9)



Variante 4.1

*Figura 4 (9-9)*

Nero 9 non è una scelta che mi è piaciuta. Nero avrebbe potuto evitare di scambiare D17 per E17.

*Variante 4.1*

Nero 9 è il punto vitale sia per nero che per bianco per costruire la base. Sarebbe stato un punto strategicamente importante da prendere.

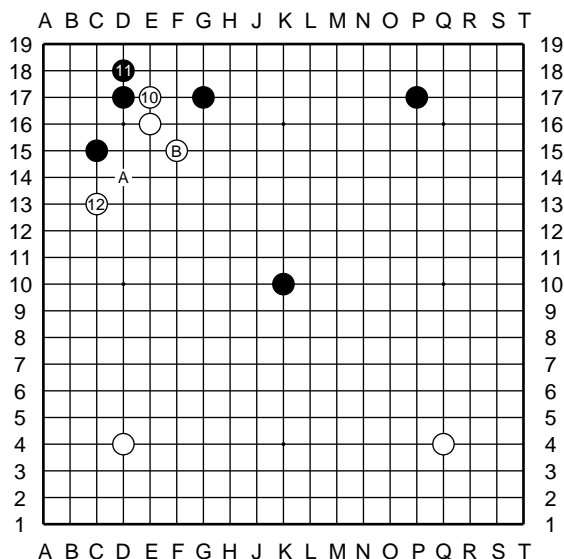


Figura 5 (10-12)

*Figura 5 (10-12)*

Bianco 12 è una scelta che non condivido. Dare a nero la possibilità di isolare con A il gruppo B non è una scelta saggia.

*Figura 6 (13-17)*

Questa connessione in 17 non è necessaria. Nero può connettere la propria pietra sia a destra che a sinistra, ciò significa che bianco non ha mosse convincenti per catturarla.

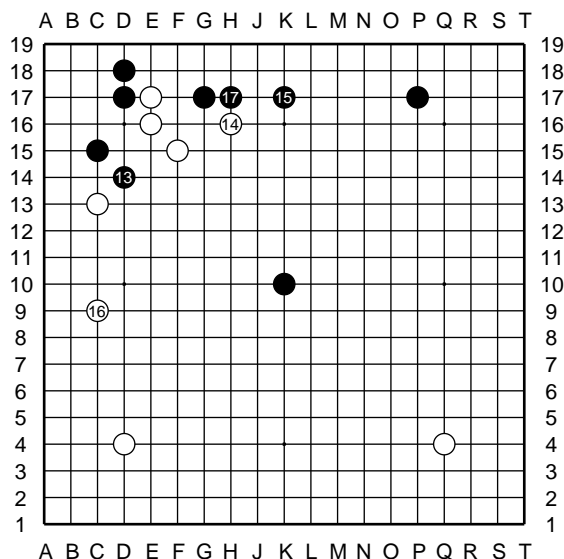
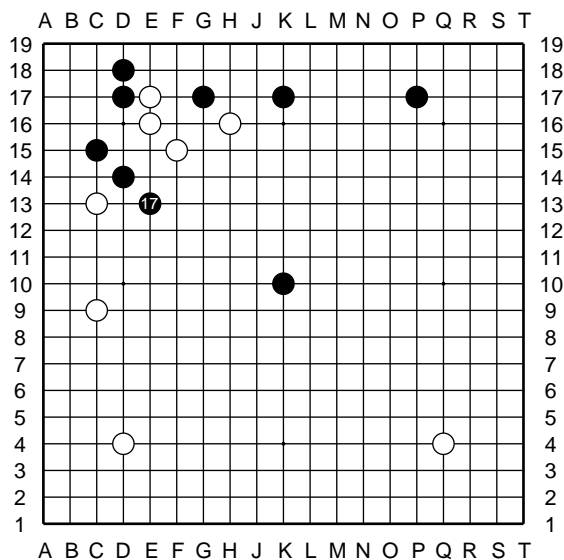


Figura 6 (13-17)



Variante 6.1

*Variante 6.1*

17 è il punto vitale mancato da nero. In questa variante la partita si sarebbe fatta difficile per bianco.

*Figura 7 (18-18)*

Bianco giustamente prende subito il punto vitale.

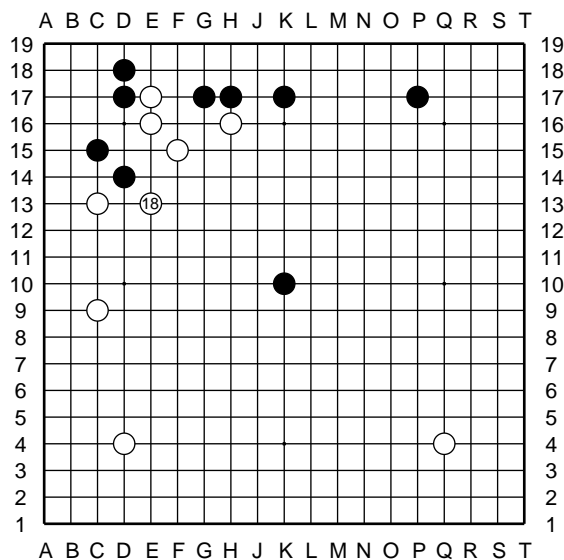


Figura 7 (18-18)

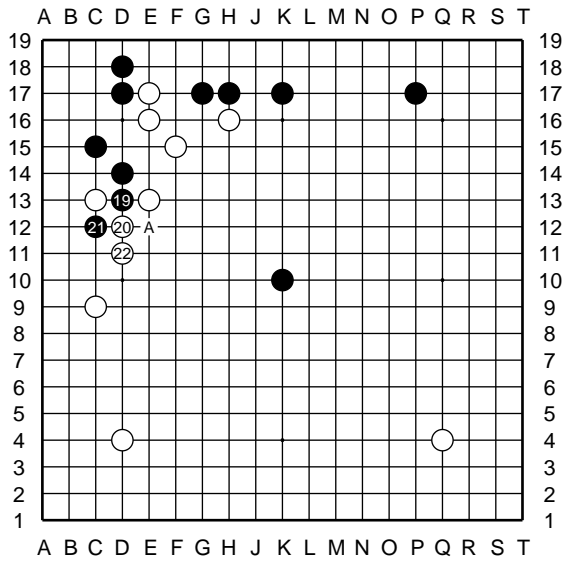
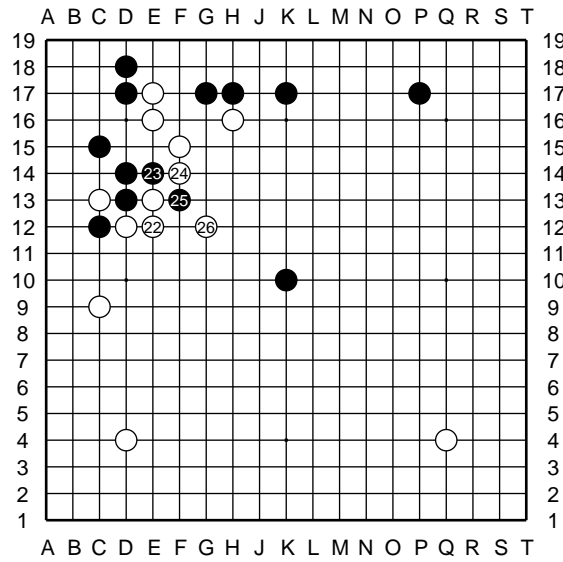


Figura 8 (19-22)



Variante 8.1

*Figura 8 (19-22)*

22 non aiuta il gruppo bianco in alto, molto meglio connettere in A.

*Variante 8.1*

La forma bianca è protetta da questa geta.

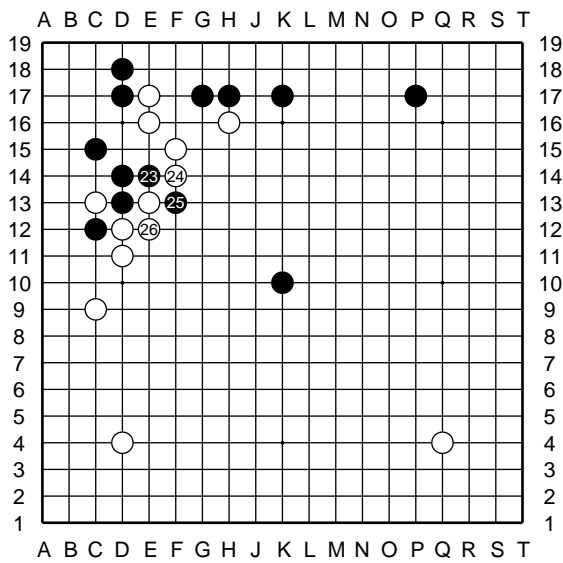


Figura 9 (23-26)

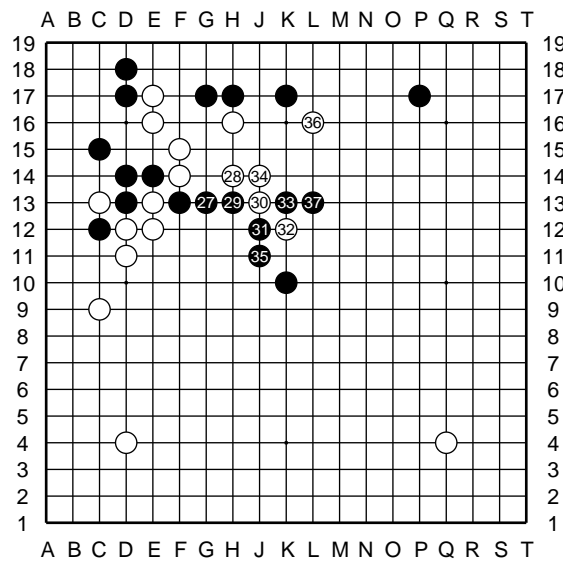


Figura 10 (27-37)

*Figura 9 (23-26)*

Ora nero ha la possibilità di tagliare fuori il gruppo bianco, e notare come il tengen aiuti nero in questo combattimento.

*Figura 10 (27-37)*

37 è necessaria per non farsi catturare in scala.

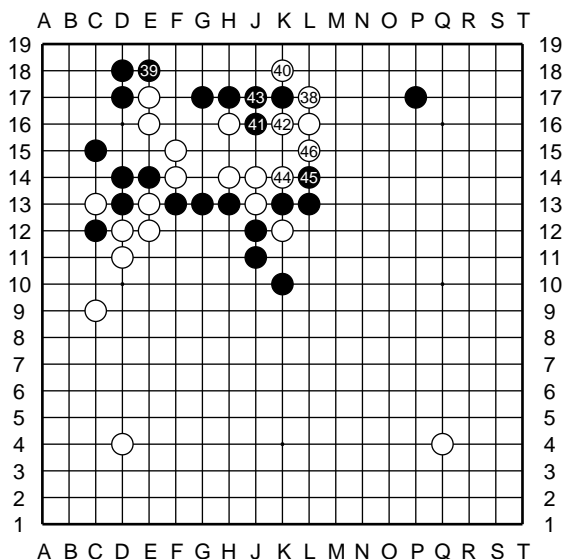


Figura 11 (38-46)

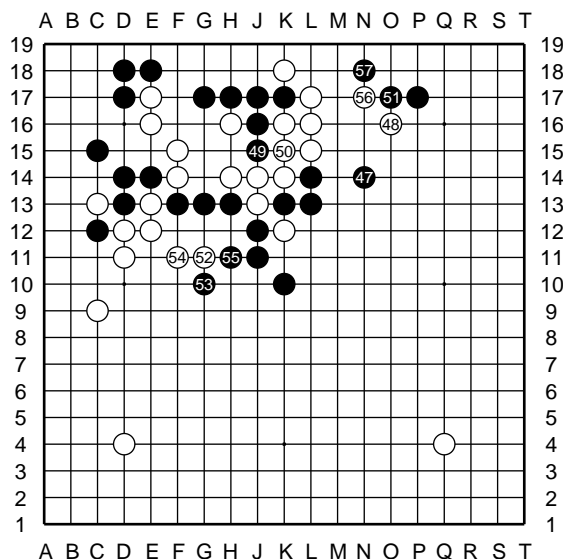


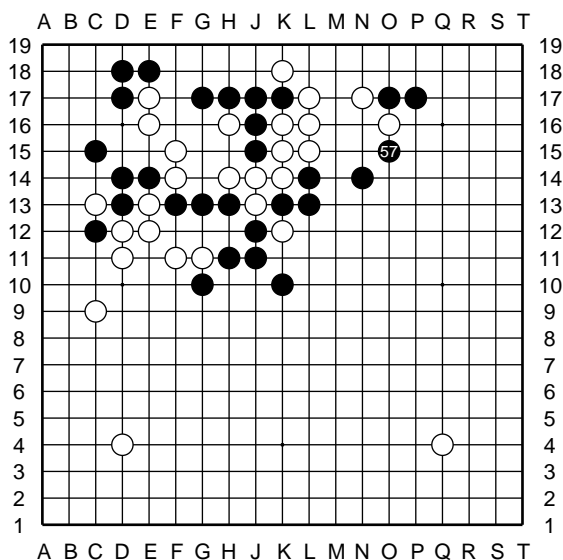
Figura 12 (47-57)

*Figura 11 (38-46)*

Ora il gruppo bianco è molto debole, nero può trarre un grande profitto attaccandolo.

*Figura 12 (47-57)*

In partita non ho ben valutato i ko derivanti da questa mia mossa (57). Qui ho dato la chance a bianco di vivere facile.



Variante 12.1

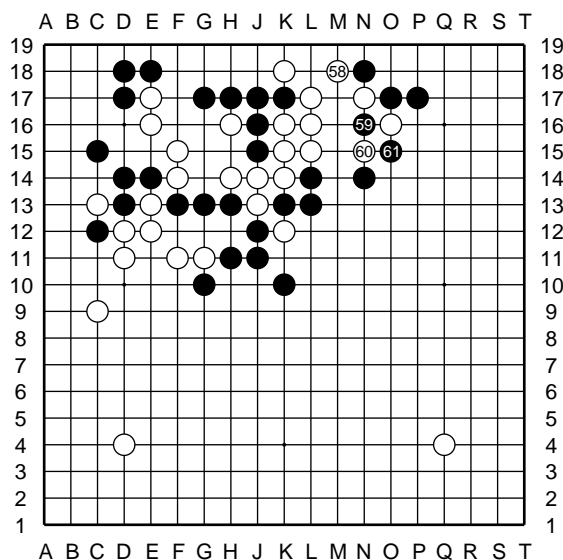


Figura 13 (58-61)

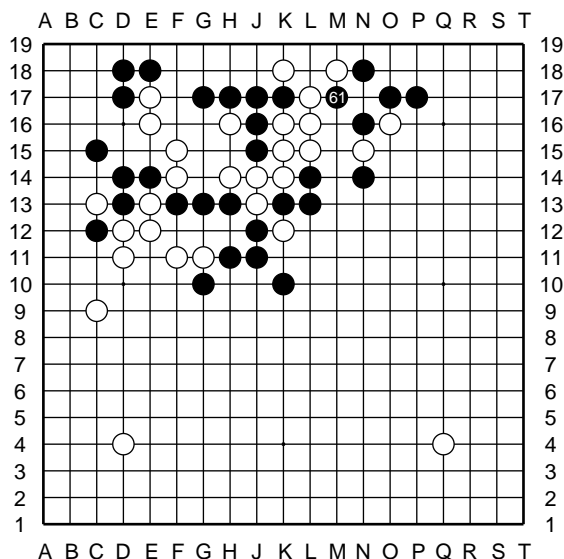
*Variante 12.1*

La mossa nera in 57 sarebbe stata molto più severa. Ora bianco ha difficoltà a fare due occhi.

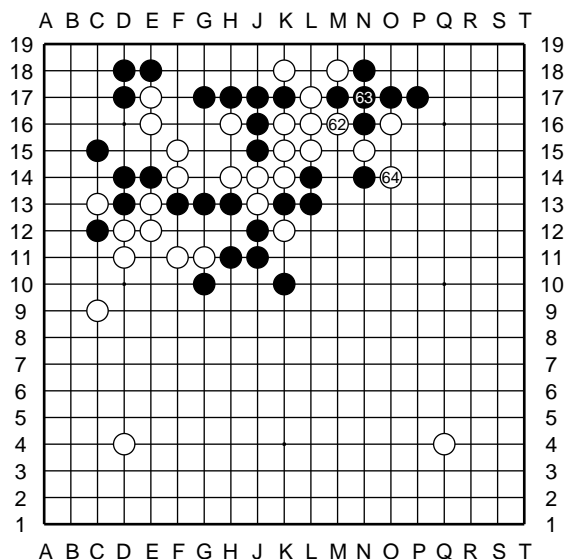
*Figura 13 (58-61)*

Nero ha scelto di dare l'atari da fuori.





Variante 13.1



Variante 13.2

*Variante 13.1*

In partita ho valutato come non fosse possibile per nero catturare.

*Variante 13.2*

Bianco riuscirebbe ad uscire fuori verso il centro, tuttavia il gruppo bianco è ancora molto debole e senza nemmeno un occhio. Questa variante è giocabile per nero.

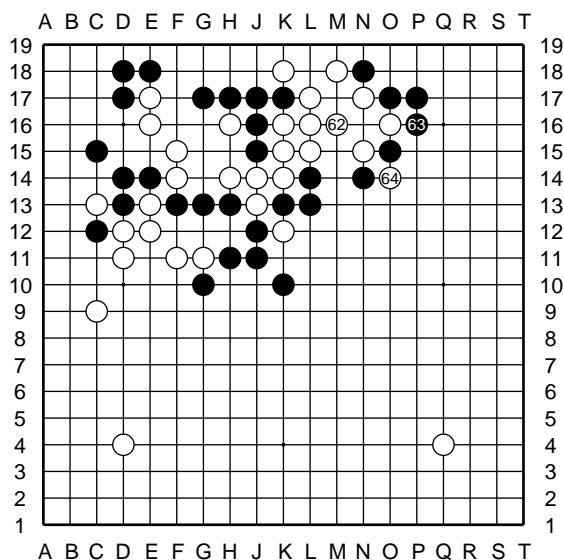


Figura 14 (62-64)

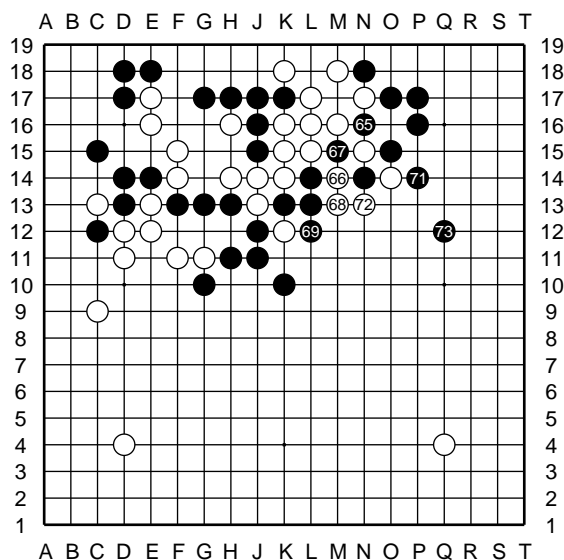


Figura 15 (65-73)  
70 below 65

*Figura 14 (62-64)*

Nero non è assolutamente in grado di vincere questo ko.

*Figura 15 (65-73)*

La battaglia locale arriva ad una pausa. In partita non ero dispiaciuto del territorio costruito sulla destra, ma bisogna ammettere che il gruppo bianco è vissuto senza troppe difficoltà: avrebbe dovuto soffrire di più.

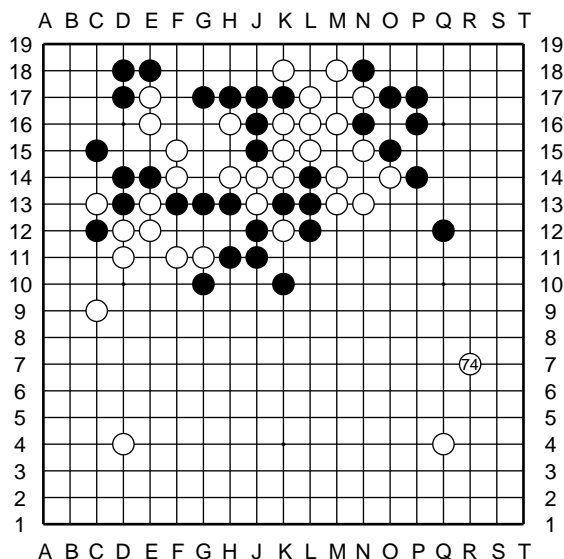


Figura 16 (74-74)

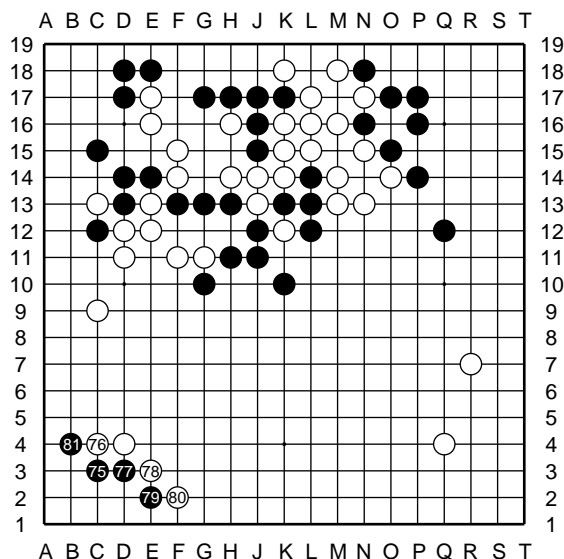


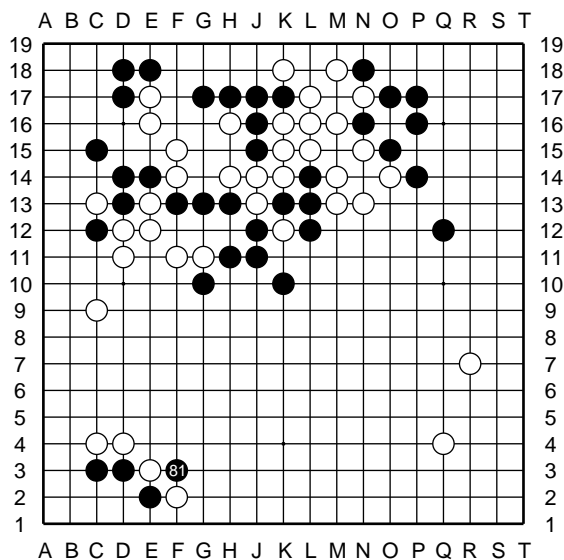
Figura 17 (75-81)

*Figura 16 (74-74)*

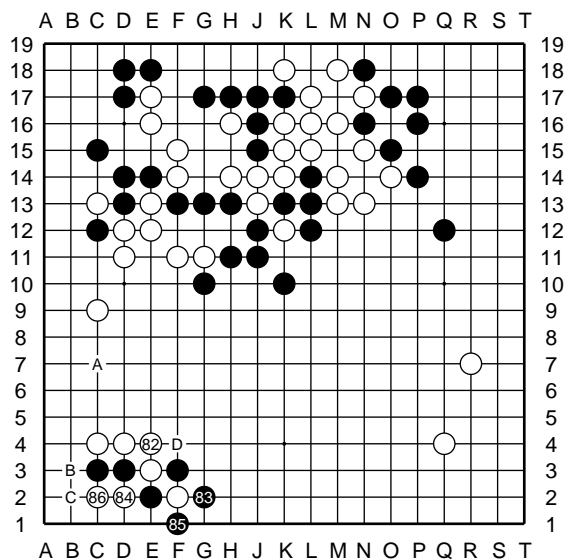
A questo punto del gioco nero ha di fronte a se una scelta importante: sono infatti molti i punti in cui vorrebbe giocare adesso. Ho deciso di fare la scelta più territoriale possibile, tradendo lo spirito con cui ho iniziato la partita.

*Figura 17 (75-81)*

A posteriori questa direzione di gioco (81) è risultata promettente, tuttavia a priori non c'è nulla di male nel scegliere l'altra direzione.



Variante 17.1



Variante 17.2

*Variante 17.1*

Per nero anche questa variante è plausibile.

*Variante 17.2*

Nero ha stabilito un gruppo forte sul lato basso. In questa variante il territorio attorno al punto A sembra essere molto grande, ciò nonostante dopo che nero ha scambiato B per C, l'area presenta non pochi punti di riduzione. In questo contesto diventa decisivo il punto D per i combattimenti attorno a quest'area.

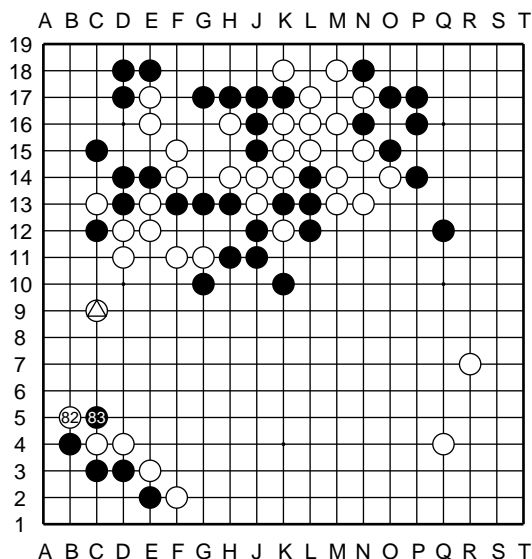


Figura 18 (82-83)

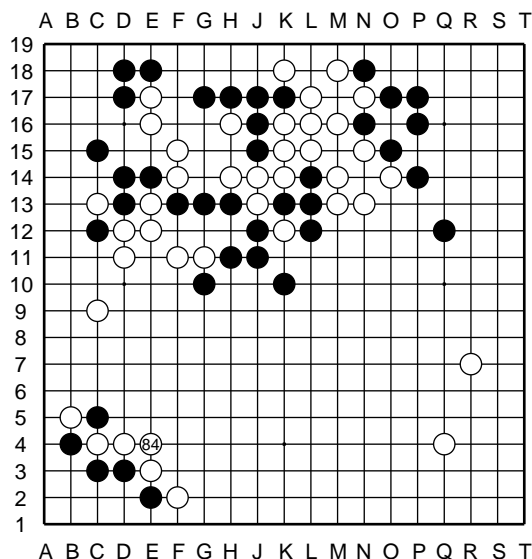


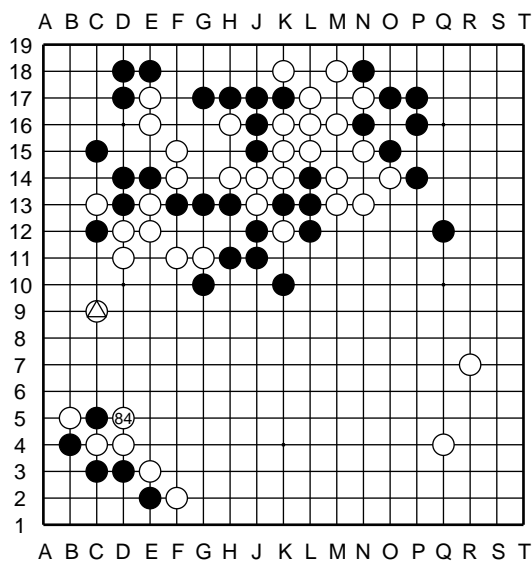
Figura 19 (84-84)

*Figura 18 (82-83)*

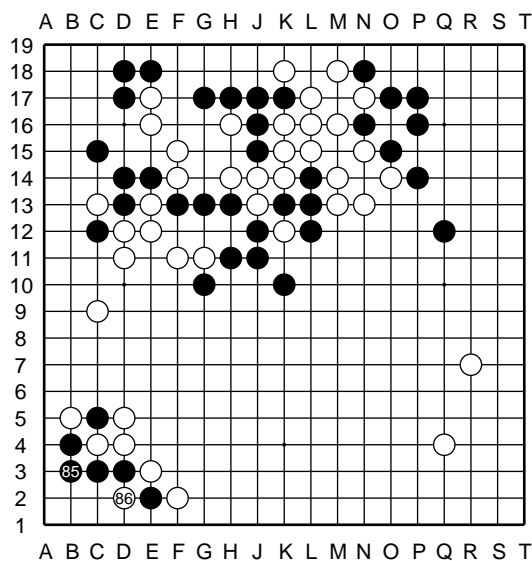
Questo è un errore per via della pietra evidenziata già in posizione.

*Figura 19 (84-84)*

Bianco può giocare più severamente



Variante 19.1



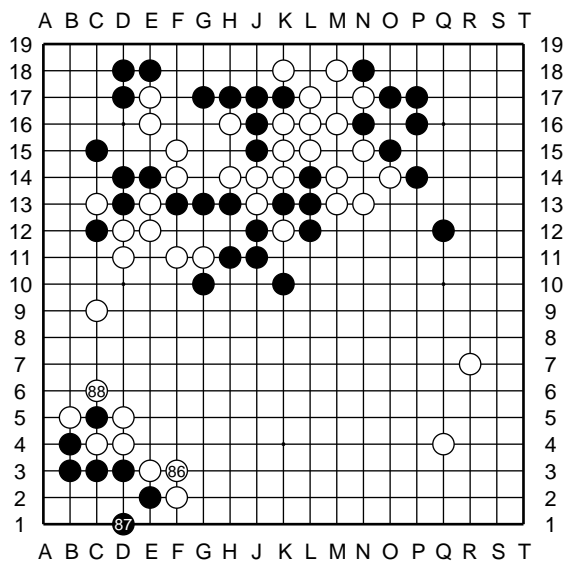
Variante 19.2

*Variante 19.1*

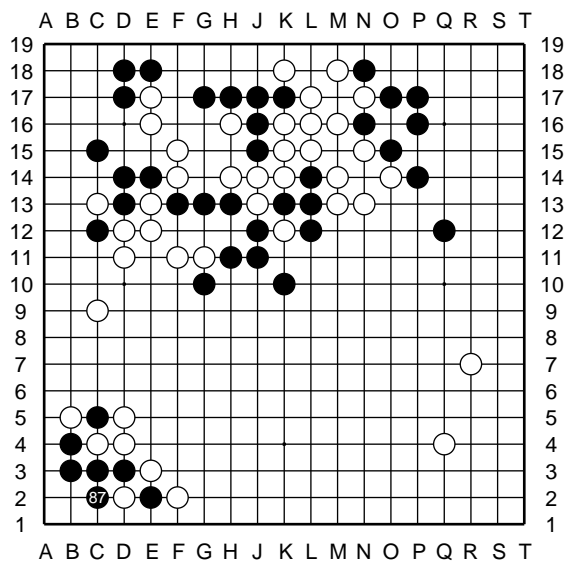
Bianco riesce a punire con 84 e grazie alla presenza di C9. Nero ha perso qualcosa in questa sequenza

*Variante 19.2*

Bianco non può dare atari subito, deve prima catturare C5.



Variante 19.2.1



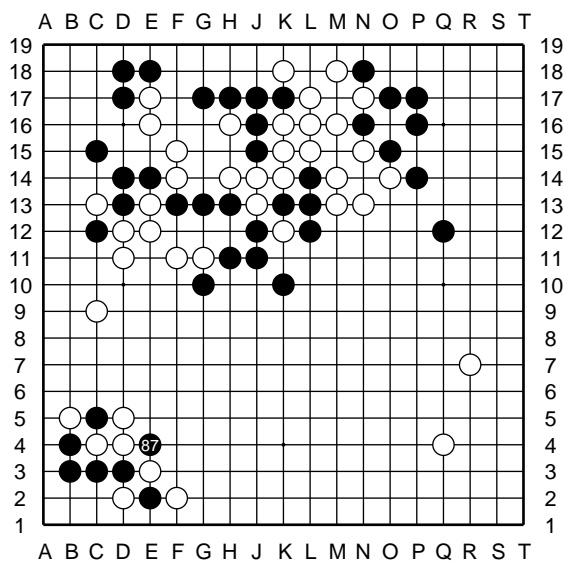
Variante 19.3

*Variante 19.2.1*

Questo risultato è localmente molto favorevole per bianco.

*Variante 19.3*

Tuttavia dare subito questo atari è un errore grave per nero.



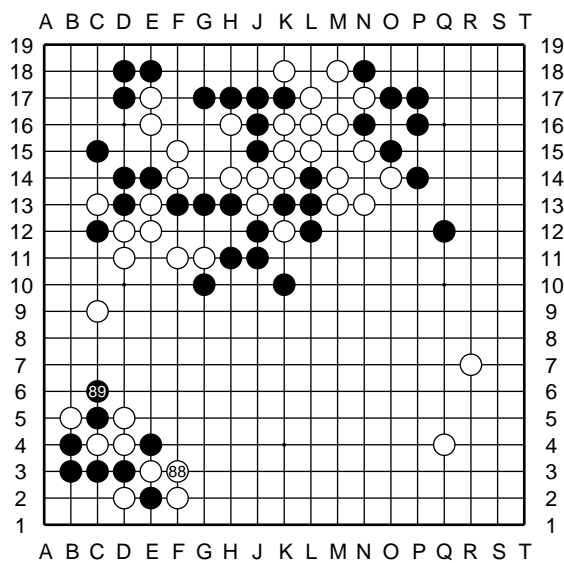
Variante 19.3.1

*Variante 19.3.1*

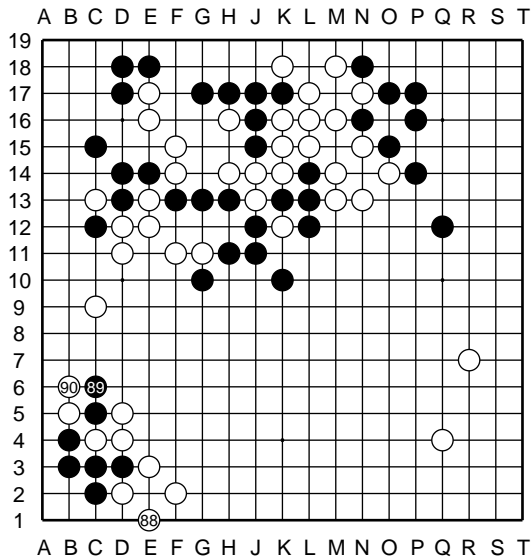
Nero 87 è in grado di far vivere il gruppo nero.

*Variante 19.3.2*

Nero è ora vivo.



Variante 19.3.2



Variante 19.4

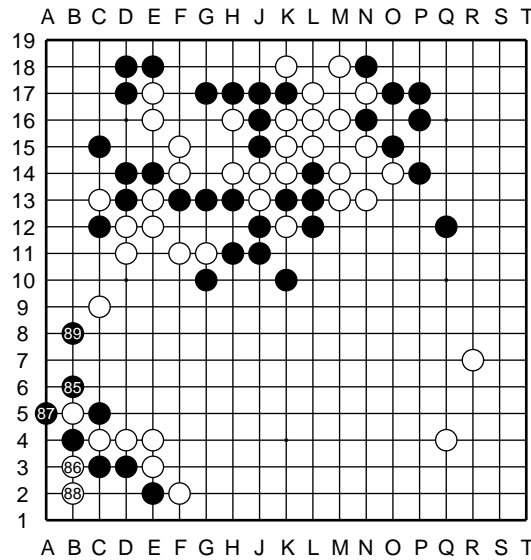


Figura 20 (85-89)

*Variante 19.4*

Bianco riesce a scappare. Il risultato è un disastro per nero.

*Figura 20 (85-89)*

Ho scelto di giocare 89 per cercare una vita immediata al mio gruppo e minare la base di quello bianco.

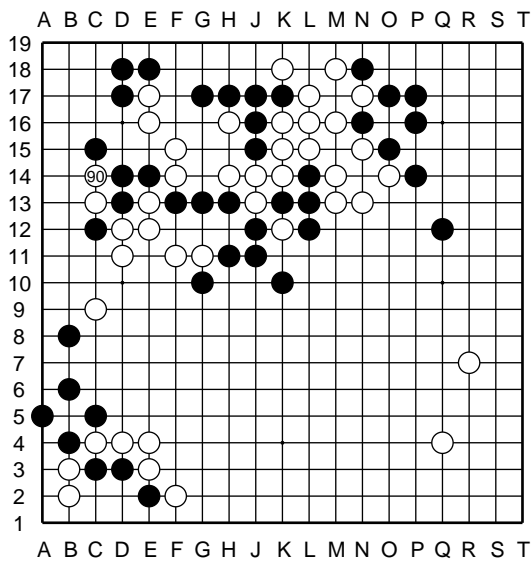


Figura 21 (90-90)

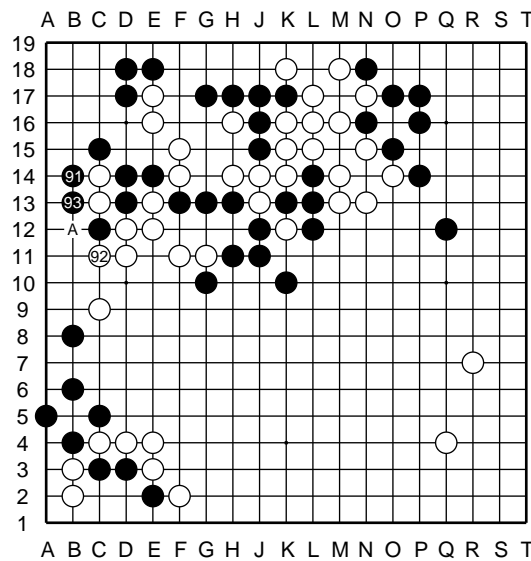


Figura 22 (91-93)

*Figura 21 (90-90)*

Questa mossa è stato un abbaglio. A rivedere queste partite da fuori sembra inverosimile come a questi livelli si possano avere abbagli di questo tipo. Tuttavia avendo vissuto queste partite in prima persona posso assicurare come la stanchezza della seconda settimana possa fare brutti scherzi.

Il go è un gioco completamente di abilità mentali, e quando la mente è stanca o assente può capitare di tutto a qualsiasi livello. Per riferimento osservare cosa è accaduto al campione europeo in carica durante la prima partita del congresso.

*Figura 22 (91-93)*

Nero avrebbe potuto anche estendere in A, leggermente meglio per attaccare il gruppo bianco.

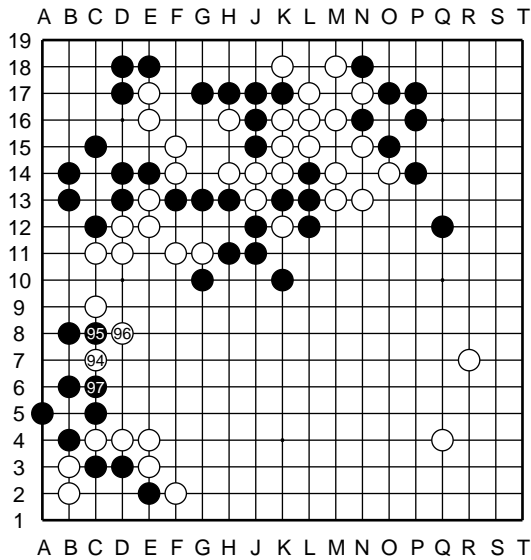
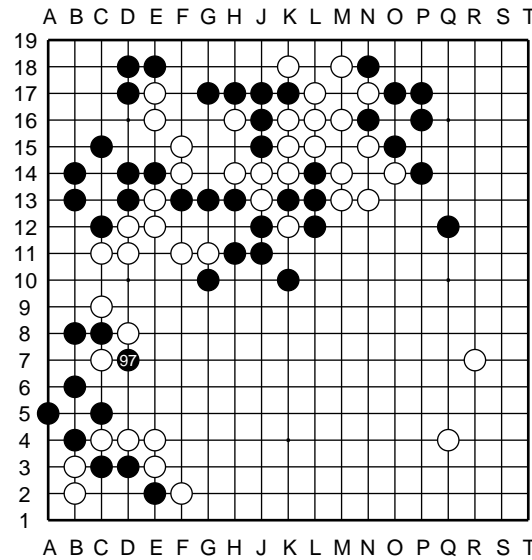


Figura 23 (94-97)



Variante 23.1

*Figura 23 (94-97)*

Questa mossa nera (97) è un altro errore strategico. Su questa mossa ho pensato a lungo in partita e ricordo molto lucidamente i ragionamenti fatti quel giorno. Rivedendo la partita, a diverse settimane di distanza, trovo ora assurdo come nero abbia pensato nei suoi ragionamenti esclusivamente a cercare un modo efficiente per vivere sul lato sinistro. E' fin troppo evidente come nero sia moralmente obbligato a cercare di attaccare il gruppo bianco, che è ora diventato molto debole.

*Variante 23.1*

Tagliare con 97 sarebbe stata una mossa molto più attiva. Una gigantesca differenza rispetto alla partita reale.

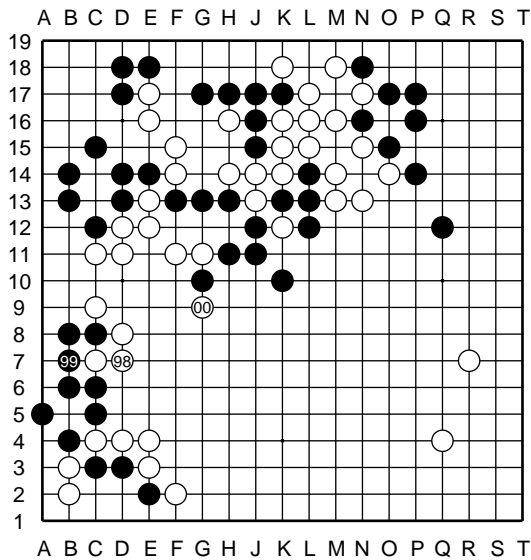


Figura 24 (98-100)

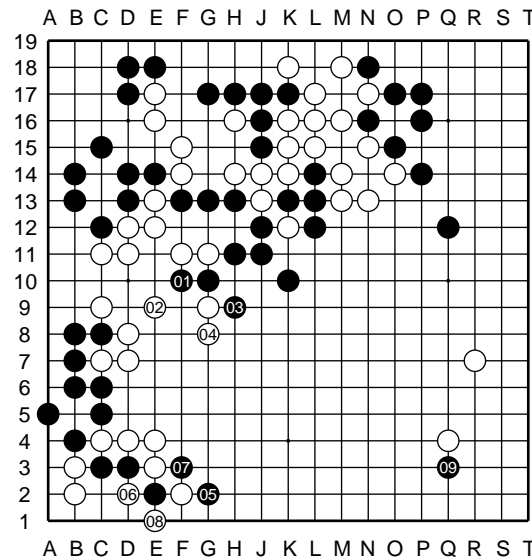


Figura 25 (101-109)

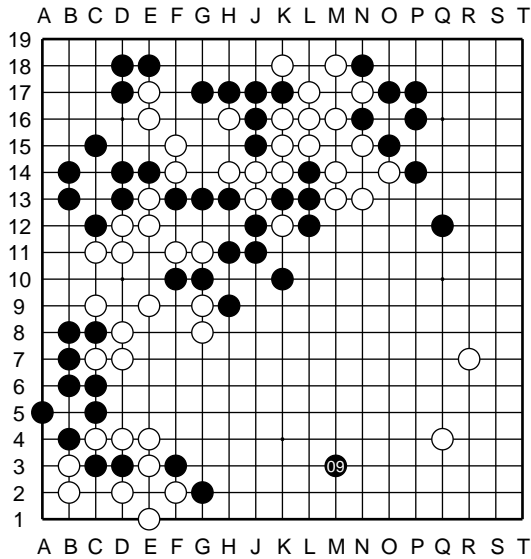
*Figura 24 (98-100)*

Nero ha lasciato colpevolmente l'iniziativa a bianco, che può ora sistemare il suo gruppo. Mi fa davvero rabbia constatare come in partita non mi sia accorto che bianco avesse un gruppo debole, e abbia pensato solo a sistemare il mio gruppo a sinistra il più velocemente possibile.

*Figura 25 (101-109)*

Nero ha comunque mantenuto un leggero vantaggio territoriale: nero vive ancora di

rendita dopo aver conquistato i due grandi angoli sul lato alto. L'attachment sotto l'hoshi bianco è una possibilità per stabilire una posizione sul lato basso.



Variante 25.1

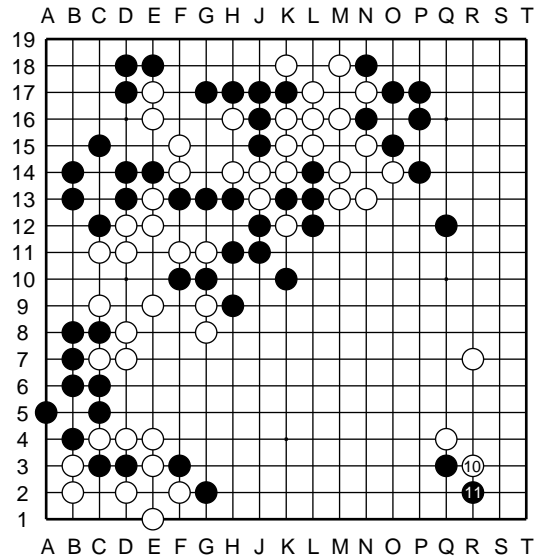


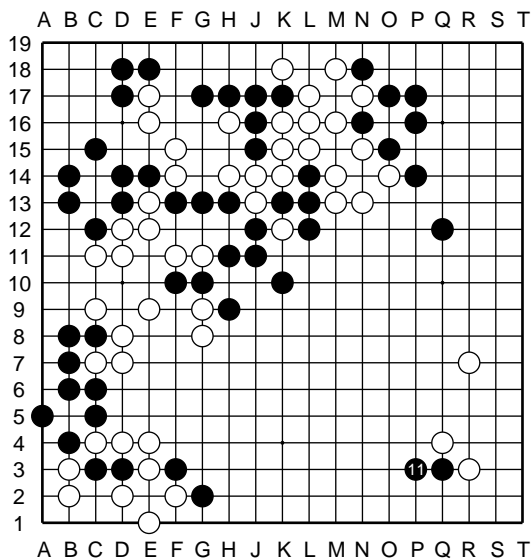
Figura 26 (110-111)

*Variante 25.1*

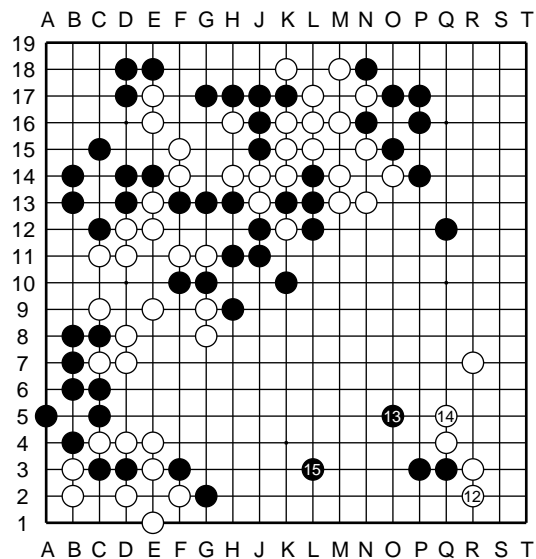
Invadere direttamente al centro dell'area bianca è un'altra possibilità, molto meno complicata e più facile da gestire.

*Figura 26 (110-111)*

Questo hane non è la direzione corretta. Nero è ora costretto a strisciare sul lato per poter vivere.



Variante 26.1



Variante 26.2

*Variante 26.1*

Nero si può accontentare di stabilire un piccolo gruppo sul lato.

*Variante 26.2*

Il conteggio del territorio è molto facile da fare in questa variante. Tutti i gruppi centrali e laterali, bianchi e neri, hanno un territorio quasi equivalente; mentre nei gruppi sui 4 angoli nero ha un grande vantaggio territoriale.

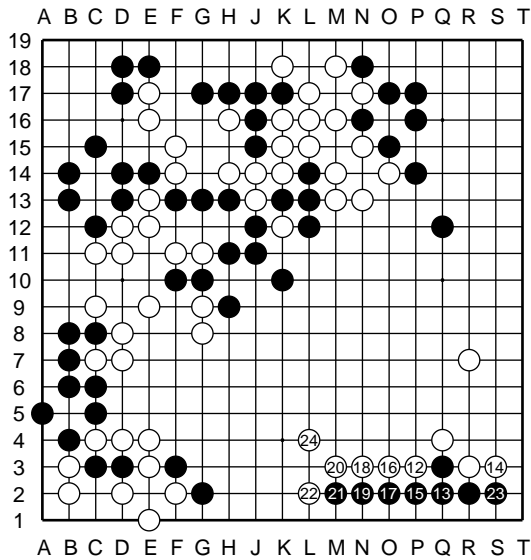


Figura 27 (112-124)

*Figura 27 (112-124)*

Questi scambi hanno dato una chance a bianco per convertire in territorio la parte sinistra del goban. Il compenso nero in angolo è misero.

*Figura 28 (125-127)*

Questa riduzione non è appropriata.

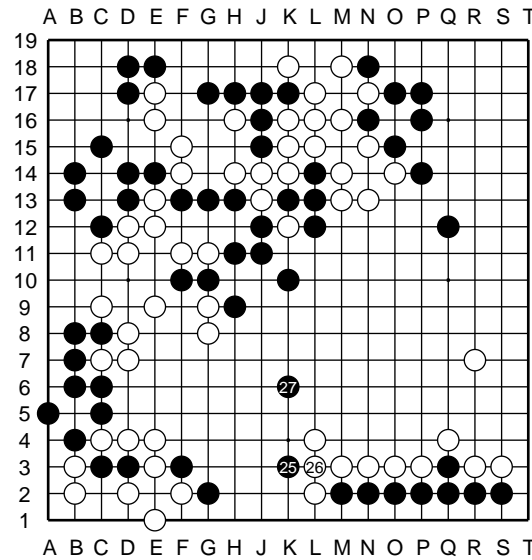
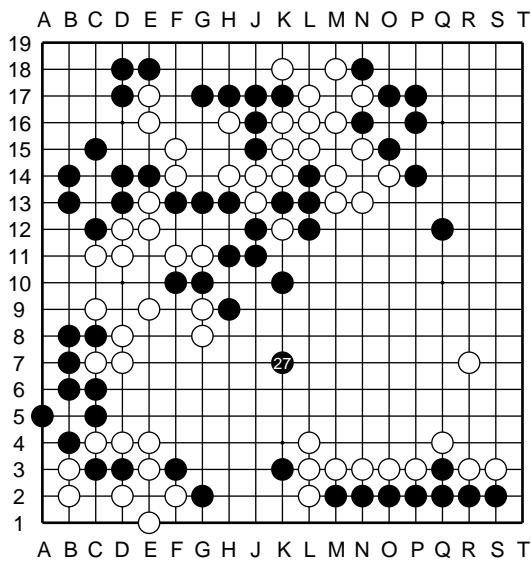


Figura 28 (125-127)



Variante 28.1

*Variante 28.1*

Meglio saltare una intersezione più vicina al gruppo centrale. La differenza fra questa variante e come andata in partita è di almeno dieci punti in favore di bianco.

*Figura 29 (128-134)*

Bianco ha pensato molto a questa mossa (134). Probabilmente bianco non è stato ottimista su un combattimento in quest'area.

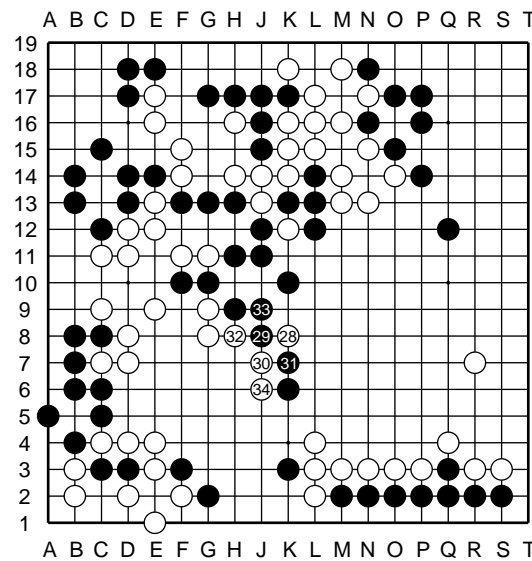
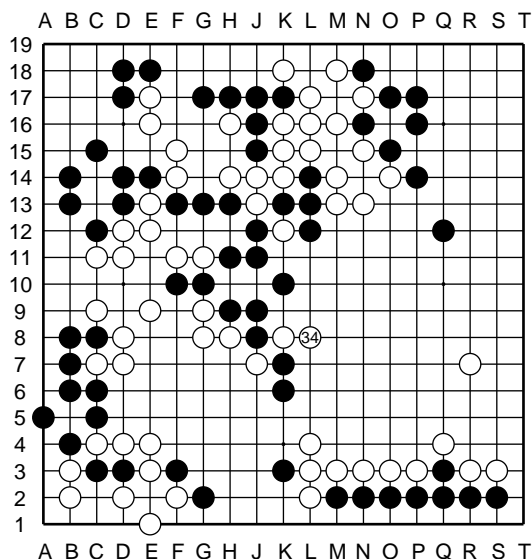


Figura 29 (128-134)





Variante 29.1

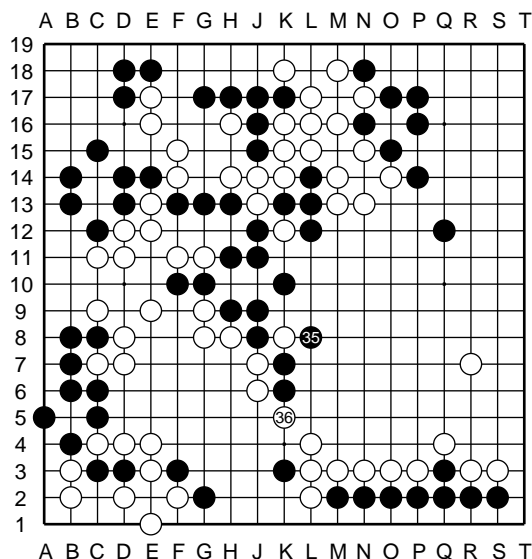


Figura 30 (135-136)

*Variante 29.1*

Estendere in L8 sembra naturale e molto severa. Ad oggi non capisco ancora di cosa avesse paura il mio avversario.

*Figura 30 (135-136)*

Bianco è riuscito a chiudere una buona porzione di territorio sulla sinistra. Ma nero è rimasto in sente, quindi può riuscire a riequilibrare. Da questo punto in poi entrambi i giocatori sono in byo yomi.

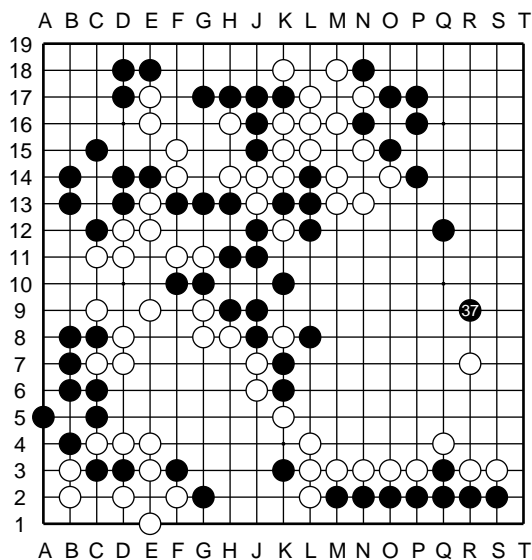
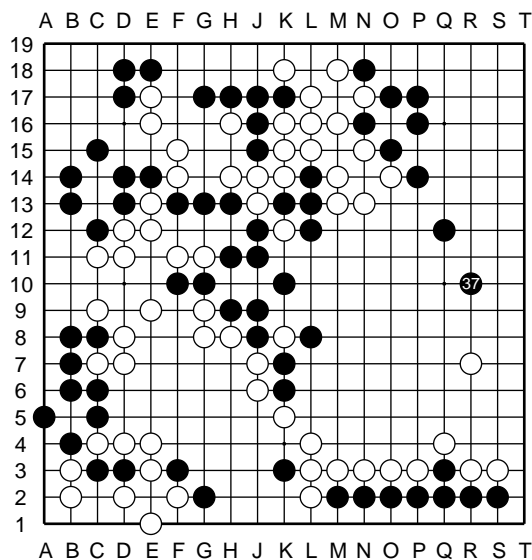


Figura 31 (137-137)



Variante 31.1

*Figura 31 (137-137)*

Questa estensione è esagerata. Molto meglio essere più cauti: nero ha già sufficiente territorio, si può accontentare.

*Variante 31.1*

Una estensione del genere avrebbe chiuso la partita.

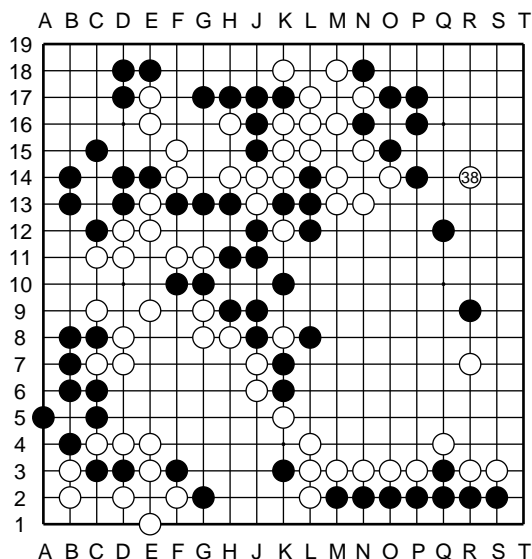


Figura 32 (138-138)

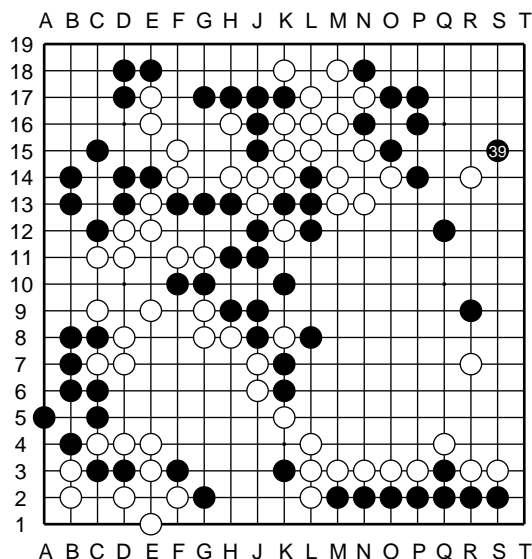


Figura 33 (139-139)

Figura 32 (138-138)

L'aji che lascia questa mossa è molto fastidiosa e difficile da parare.

Figura 33 (139-139)

Nei miei 30 secondi di byo yomi non ho trovato di meglio che impedire la vita locale alla pietra bianca. Nonostante questo bianco è ora in grado di ridurre.

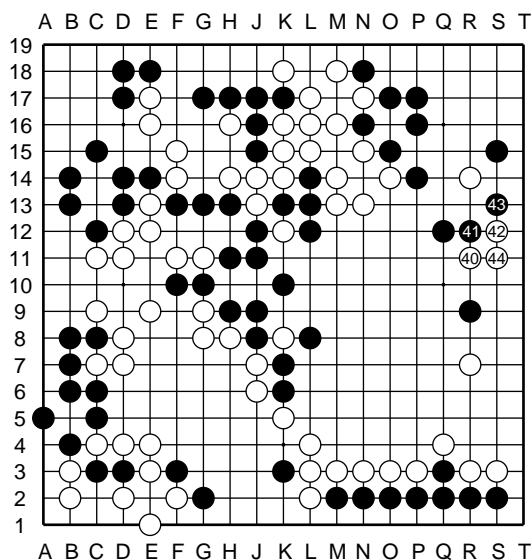
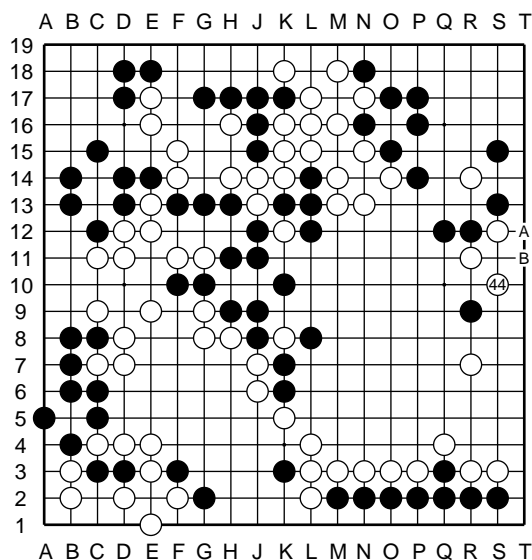


Figura 34 (140-144)



Variante 34.1

Figura 34 (140-144)

La connessione con 144 è una mossa strana.

Variante 34.1

Molto meglio per bianco giocare questo kosumi. Se nero decide di dare atari in A, bianco B da inizio ad un ko molto debole per nero.

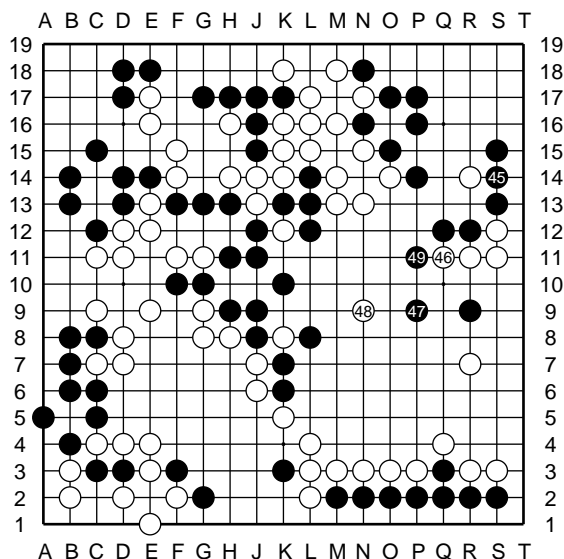


Figura 35 (145-149)

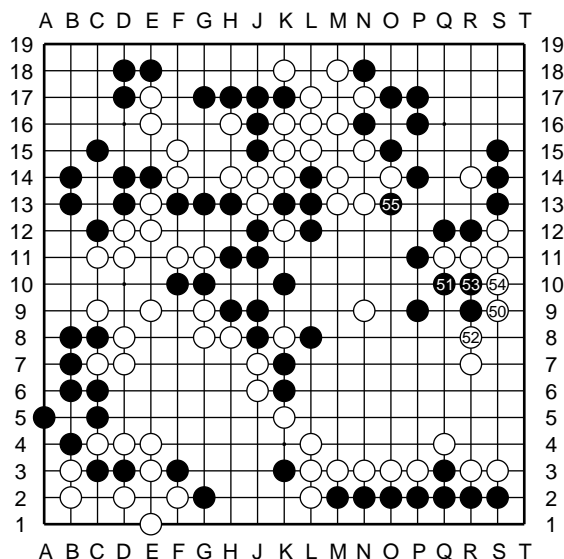


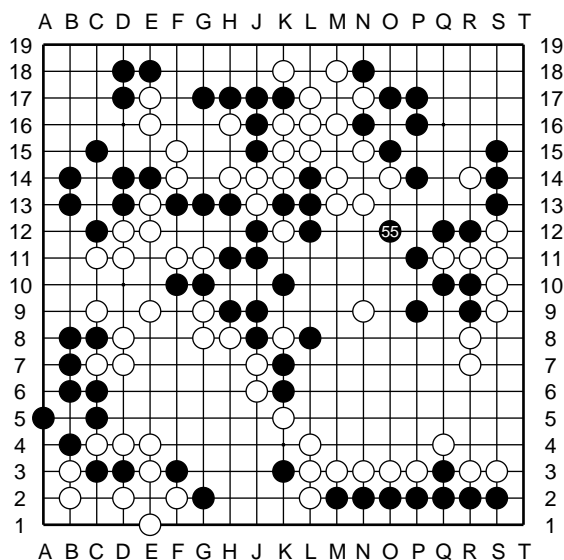
Figura 36 (150-155)

*Figura 35 (145-149)*

Bianco deve ora connettere il suo gruppo.

*Figura 36 (150-155)*

Nero 155 è anch'essa affrettata. Nero non è in grado di giocarsi questi ko e deve ripiegare.



Variante 36.1

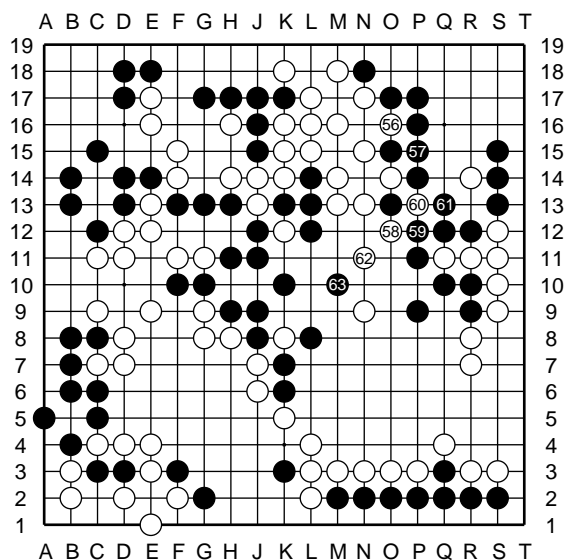


Figura 37 (156-163)

*Variante 36.1*

Una connessione del genere avrebbe garantito a nero una vittoria di pochi punti. Ora che i suoi gruppi sono tutti sistemati nero può dedicarsi a ridurre il territorio bianco ancora aperto.

*Figura 37 (156-163)*

Questa mossa è ora necessaria per vivere col gruppo al centro.

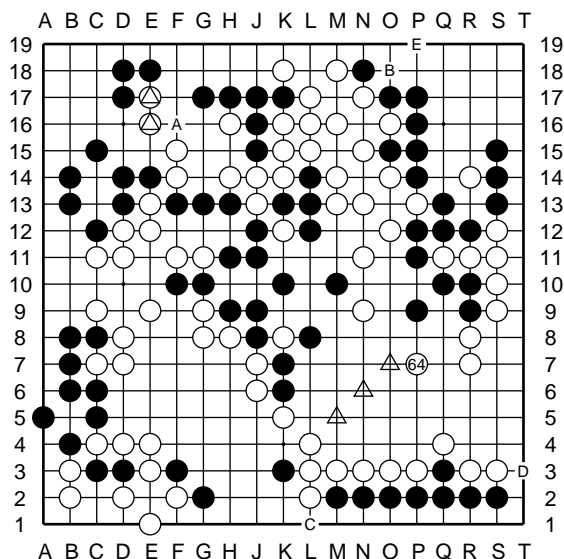


Figura 38 (164-164)

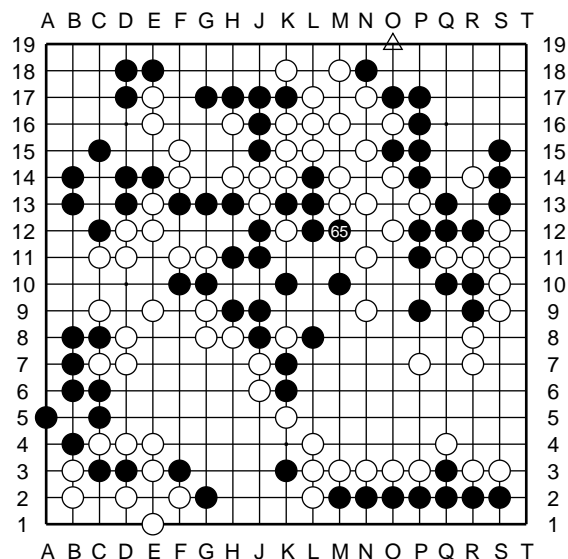


Figura 39 (165-165)

*Figura 38 (164-164)*

Bianco riesce a prendere questo punto grande. Facciamo ora il punto della situazione:

Bianco: 5 punti in alto, 40 a sinistra, 13 a destra, 6 prigionieri, 7,5 komi = 71,5 punti.

Nero: 24 in alto a sinistra, 6 al centro, 4 a sinistra, 6 in basso, 23 in alto a destra, 5 prigionieri = 68 punti.

Nero è indietro di qualche punto, ma nero ha il sente. Fra le ultime mosse grandi è rimasto per esempio la cattura delle pietre in alto a sinistra evidenziate (giocando in A), una cattura che vale circa 9 punti; la riduzione dell'area bianca evidenziata; il punto B che però è gote per nero ed infine i due sente in C e D.

Uno scenario plausibile può essere questo. Nero prende in sente i punti C e D. Successivamente prende il punto A. Bianco risponde catturando in gote in B, a cui nero continua riducendo l'area bianca evidenziata in basso, lasciando il punto E come privilegio bianco.

In questo modo, rispetto al conteggio fatto in precedenza, nero guadagnerebbe circa 9 punti a sinistra e ne perderebbe 2 in alto a destra, mentre bianco guadagnerebbe 3 punti in alto. Aggiornando il nostro conteggio provvisorio, nero sarebbe ora in vantaggio di 0,5 punti. La partita si sarebbe decisa quindi sulle ultime mosse di yose.

*Figura 39 (165-165)*

Nero tenta un modo per poter giocare O19 in sente, ma non fa i conti con la mancanza di libertà.

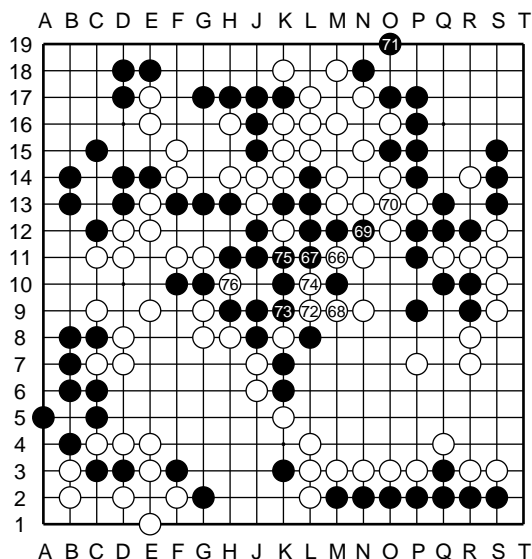
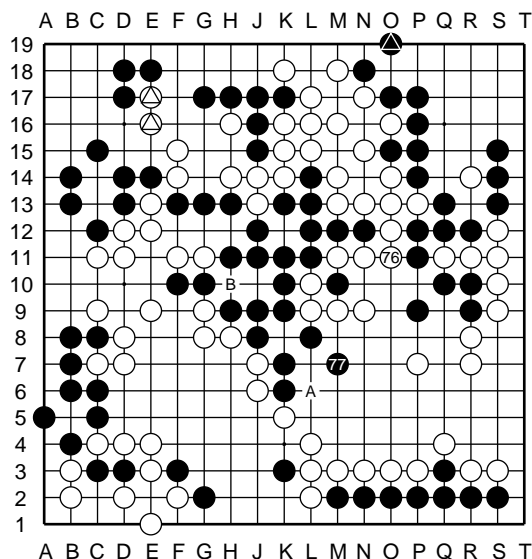


Figura 40 (166-176)



Variante 40.1

*Figura 40 (166-176)*

Bianco 176 è un missreading. Nero può catturare le pietre centrali bianche per una sola libertà.

*Variante 40.1*

Connettere in 176 era la scelta corretta, nero ora può vivere col kosumi in 177 che fa sì che A e B siano mai per la vita. Bianco ha ora la possibilità di salvare E16, ma nero ha già guadagnato 5 punti con O19, quindi la partita è rimasta in equilibrio.

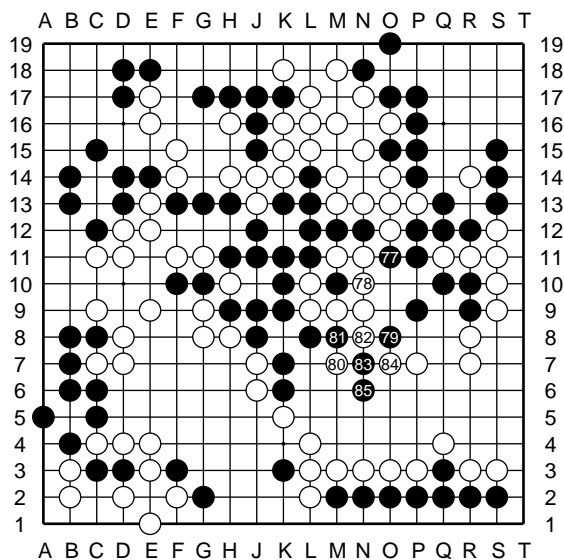


Figura 41 (177-185)

*Figura 41 (177-185)*

Nero è avanti di una libertà in questo semeai. Bianco abbandona qui.

E' stata nel complesso una partita dai molti errori, più volte sia bianco che nero hanno avuto la possibilità di vincerla. Ma come spesso capita in queste partite è colui che commette il penultimo errore ad aggiudicarsela.

Questa giornata di gioco me la ricordo come una giornata molto pesante, in cui la stanchezza e la poca voglia di giocare la facevano da padrone. Il primo turno di oggi è appena finito e, dopo una breve pausa pranzo, dovremo

---

giocare subito il secondo turno, nel quale vengo accoppiato contro un giocatore 6 dan.

A più tardi.

**4° ROUND**

**WEEK END  
TOURNAMENT**

31 Luglio, 2011

Black player	Shuto Kenji	White player	Carlo Metta
Black rank	6d	White rank	3d
Date	2011-07-31	Result	Black wins by resignation

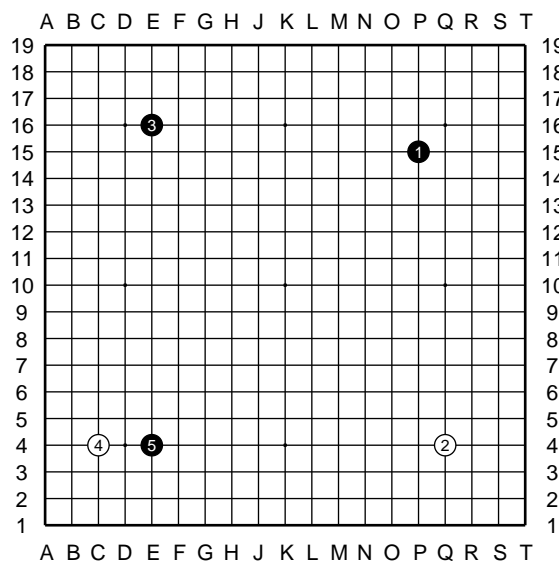


Figura 1 (1-5)

*Figura 1 (1-5)*

Eccoci qua. Dopo il primo turno della domenica abbiamo avuto il tempo per una breve pausa pranzo e subito dopo dobbiamo ripresentarci ai tavoli per giocare il quarto turno.

Il mio avversario questa volta è un giocatore giapponese, Kenji Shuto, 6d. Nel complesso in questa gara mi sentivo più riposato e credo di aver giocato meglio che nelle altre due partite della domenica.

E' stata una partita dalle diverse facce. In tutto il fuseki nero ha preso un buon vantaggio posizionale, appena siamo giunti al primo combattimento vero la partita è diventata molto complicata e bianco è riuscito ad avere la meglio e poter iniziare lo yose con una posizione ampiamente vincente. Inaspettatamente bianco, nel finale durante il byo yomi, è incorso in una svista clamorosa: nero non si è fatto sfuggire l'occasione ed ha punito nella maniera più severa possibile, costringendo bianco alla resa.

Una delle caratteristiche che ho notato in questo congresso contro avversari sensibilmente più forti, è stata la severità con la quale vengono puniti gli errori (i mei in questo caso). Ricordandoci la quinta partita del main, questa partita e quella che andremo a studiare il penultimo giorno, vedremo come in tutte sono riuscito a giocare alla pari contro avversari di grado maggiore al mio, fintanto che sono stato io a commettere il primo errore, a volte grave a volte meno: in tutte e 3 le circostanze i miei avversari mi hanno punito all'istante e in un modo estremamente severo.

Due aspetti sono sicuramente da approfondire e da migliorare in futuro: la riduzione consistente degli overplay e la severità nel punire gli overplay avversari.



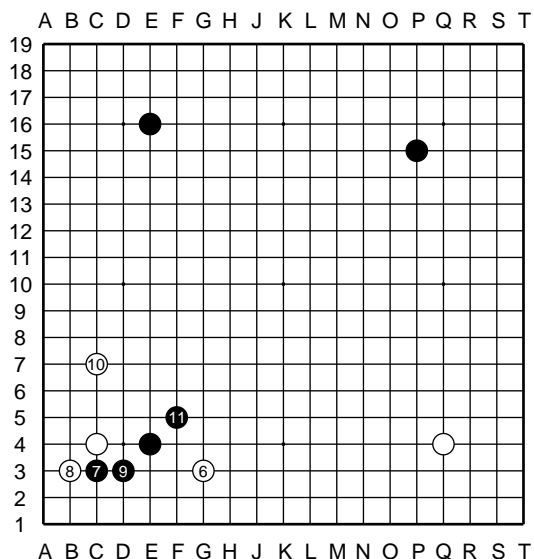
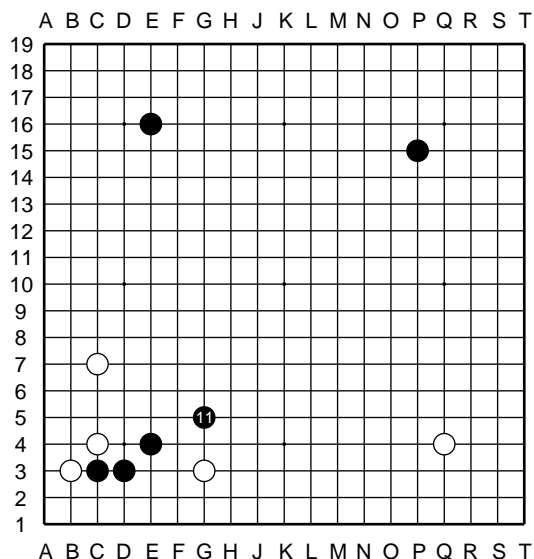


Figura 2 (6-11)



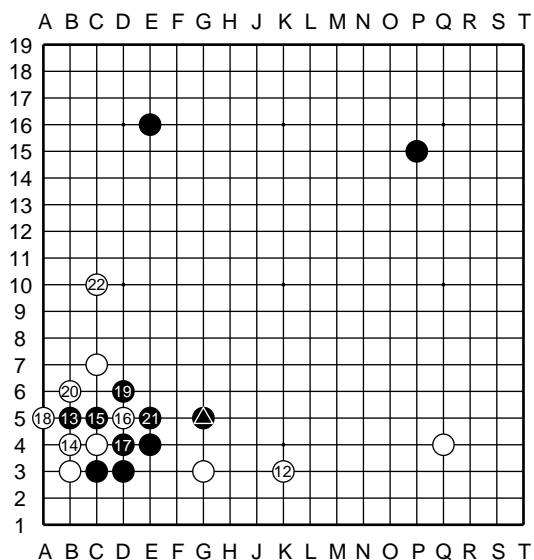
Variante 2.1

*Figura 2 (6-11)*

Questo joseki è molto vecchio, nella variante moderna nero salta uno spazio più a destra.

*Variante 2.1*

In questo modo nero risulta meno sovraconcentrato.



Variante 2.2

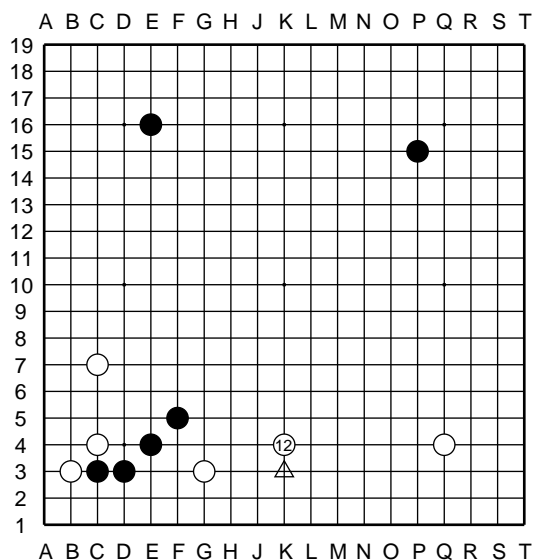


Figura 3 (12-12)

*Variante 2.2*

La pietra evidenziata è ora posizionata meglio che in partita.

*Figura 3 (12-12)*

Questa difesa così larga è da considerarsi come una sorta di esperimento. K3 sarebbe stata normale.

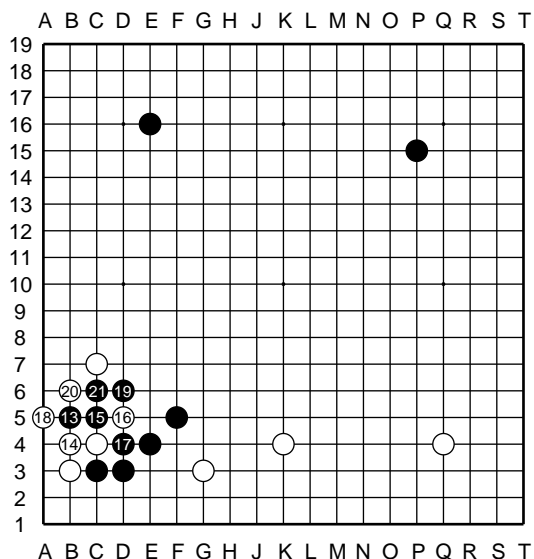
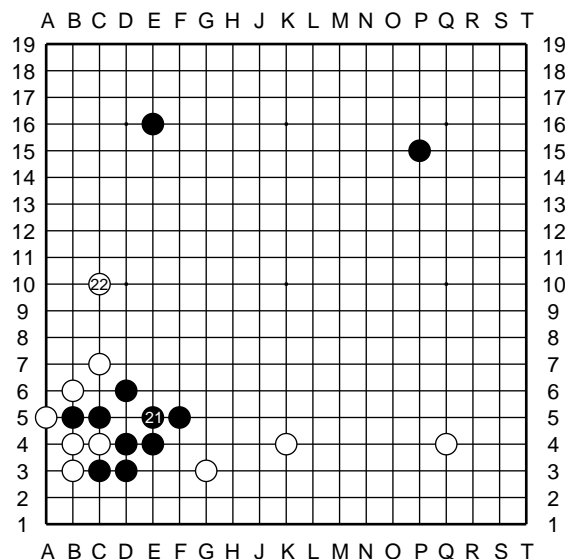


Figura 4 (13-21)



Variante 4.1

*Figura 4 (13-21)*

Nero dovrebbe catturare da subito la pietra bianca. Nero 21 dà la possibilità a bianco di giocare una forzante in più.

*Variante 4.1*

Questa variante sarebbe stata normale.

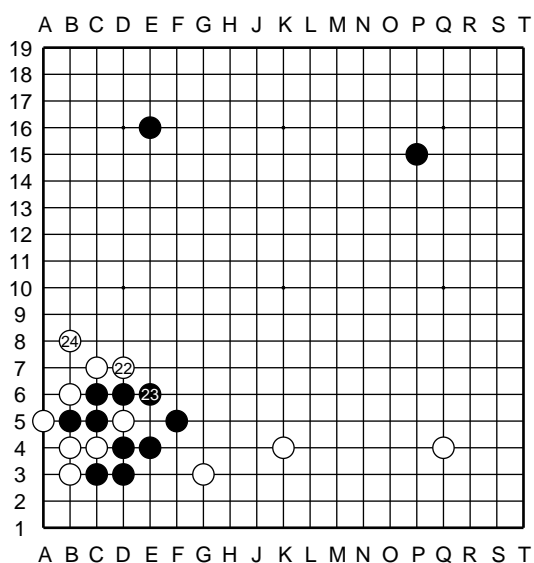


Figura 5 (22-24)

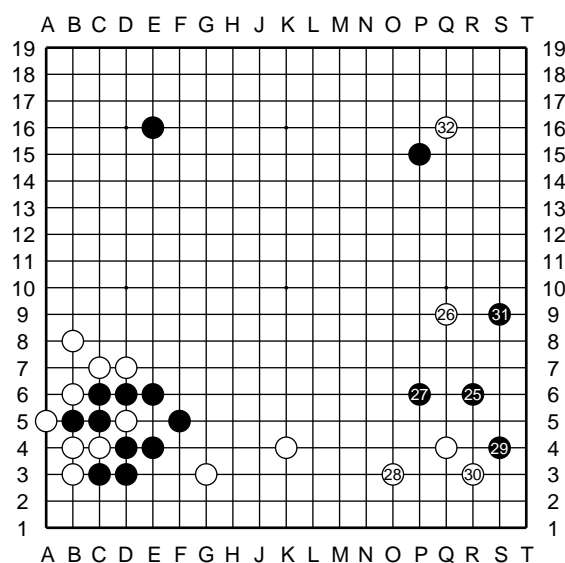


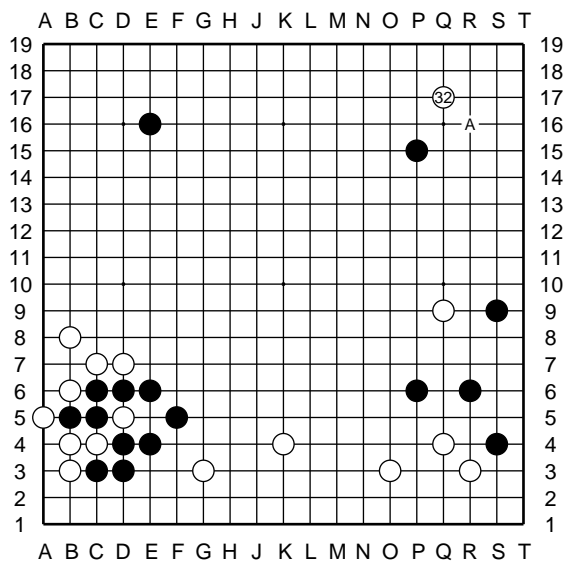
Figura 6 (25-32)

*Figura 5 (22-24)*

Bianco ha avuto un piccolo guadagno locale da questi scambi. Il gruppo bianco è leggermente più forte del dovuto.

*Figura 6 (25-32)*

Questo approccio in 32 è sfavorevole per bianco.



Variante 6.1

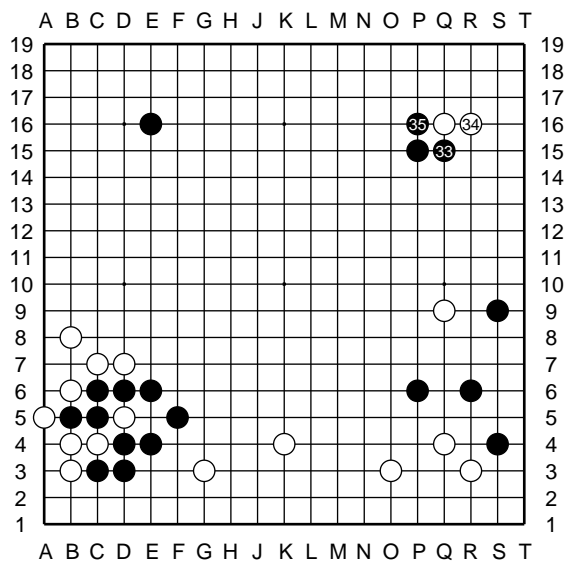


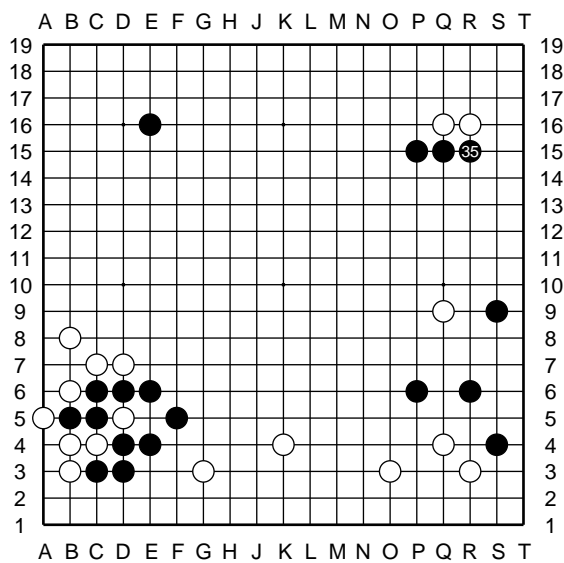
Figura 7 (33-35)

*Variante 6.1*

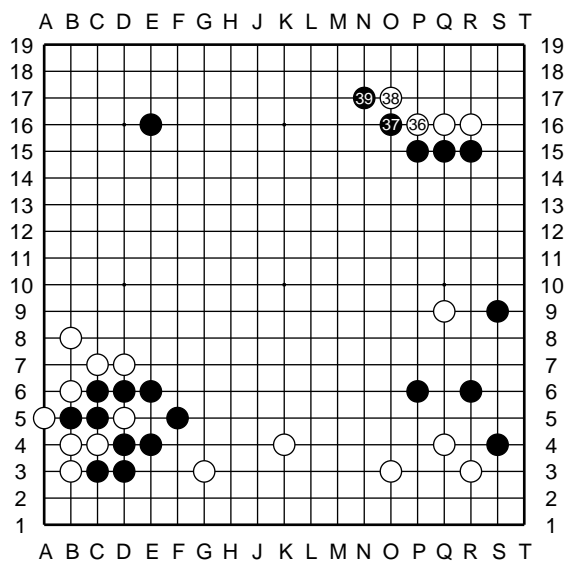
Molto meglio una invasione in 32 oppure in A.

*Figura 7 (33-35)*

Questo blocco non è la mossa più severa possibile.



Variante 7.1



Variante 7.2

*Variante 7.1*

Nero avrebbe dovuto continuare come in figura.

*Variante 7.2*

Nero è in grado di giocare il doppio hane e di mettere in difficoltà bianco.

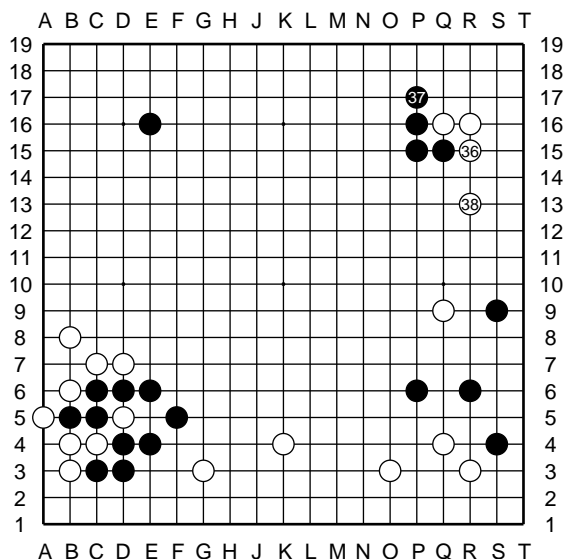


Figura 8 (36-38)

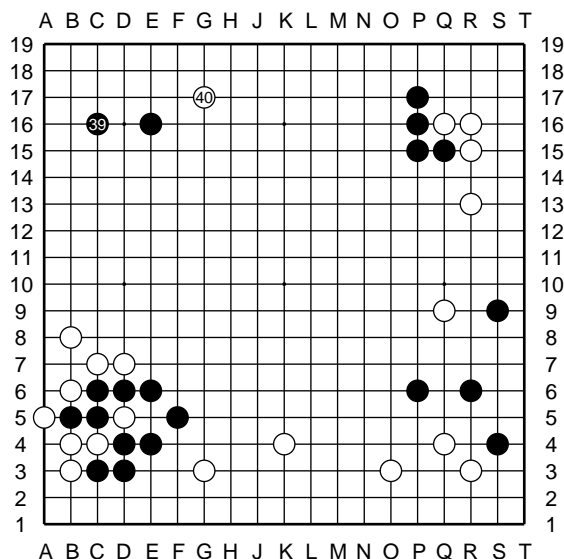


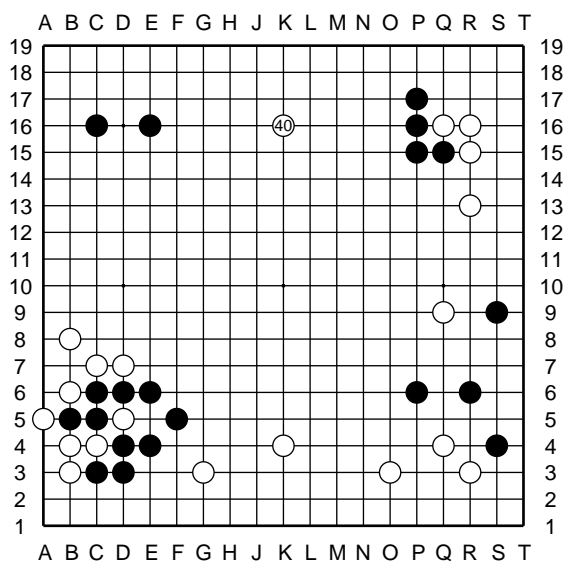
Figura 9 (39-40)

*Figura 8 (36-38)*

Nero ottiene una posizione molto forte sul lato alto, ma bianco non si può lamentare del risultato ottenuto, viste le premesse.

*Figura 9 (39-40)*

Questo approccio è troppo profondo, meglio giocare più leggeri in quest'area dove nero è molto forte.



Variante 9.1

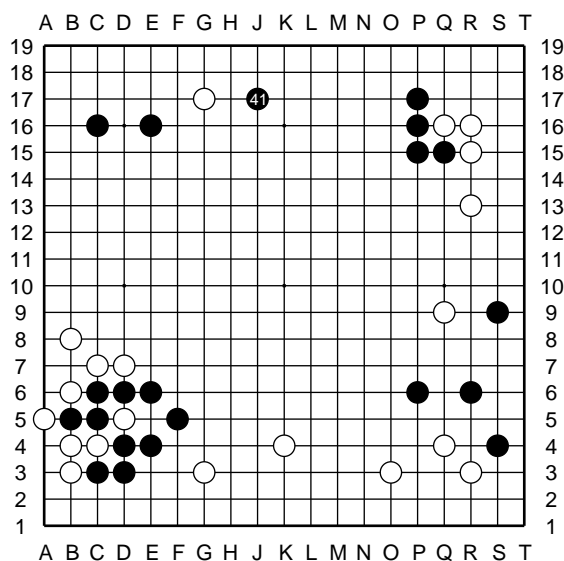


Figura 10 (41-41)

*Variante 9.1*

Bianco 40 è una riduzione molto leggera. Ora la partita è molto equilibrata.

*Figura 10 (41-41)*

41 è una pinza perfetta in questa circostanza. Nero riesce a prendere il vantaggio in questi scambi.

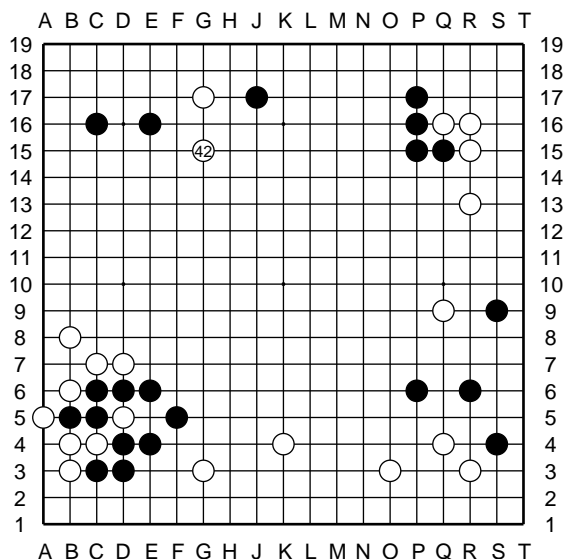
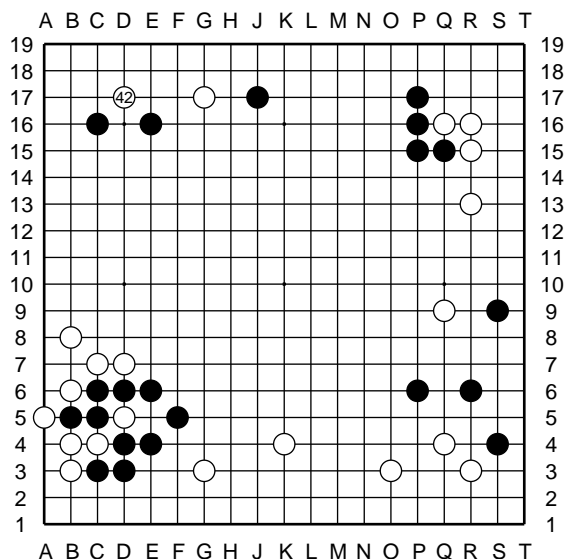


Figura 11 (42-42)



Variante 11.1

*Figura 11 (42-42)*

Saltare è una possibilità se bianco ha interesse verso l'esterno. Altra possibilità sarebbe vivere subito localmente.

*Variante 11.1*

Giocare prima la peep in 42 sarebbe stata un'altra ipotesi, ma l'ho scartata poichè nero è in grado di chiudere il gruppo bianco completamente sull'angolo sinistro.

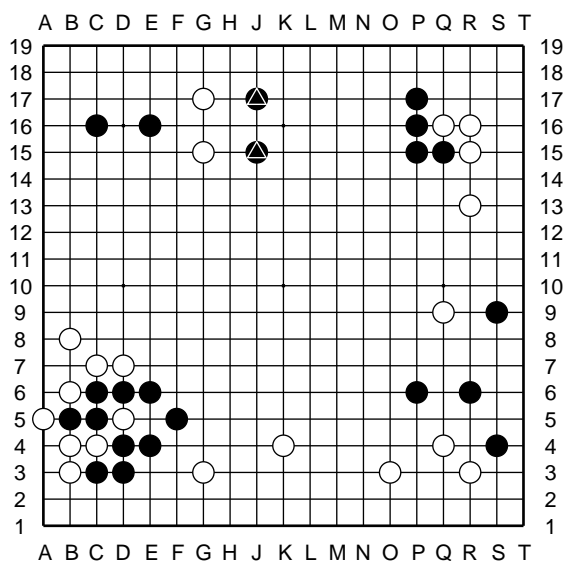


Figura 12 (43-43)

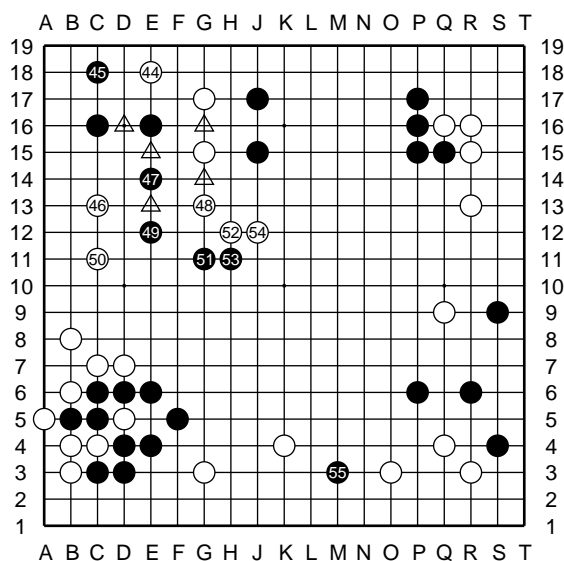


Figura 13 (44-55)

*Figura 12 (43-43)*

Nel momento in cui nero gioca le due pietre evidenziate, passa in vantaggio territoriale e posizionale.

*Figura 13 (44-55)*

Le connessioni dei gruppi in alto, sia nere che bianche, sono tutte molto fragili. Nero ha cercato prima di invadere il lato basso per capire come continuare l'attacco al gruppo bianco in alto.

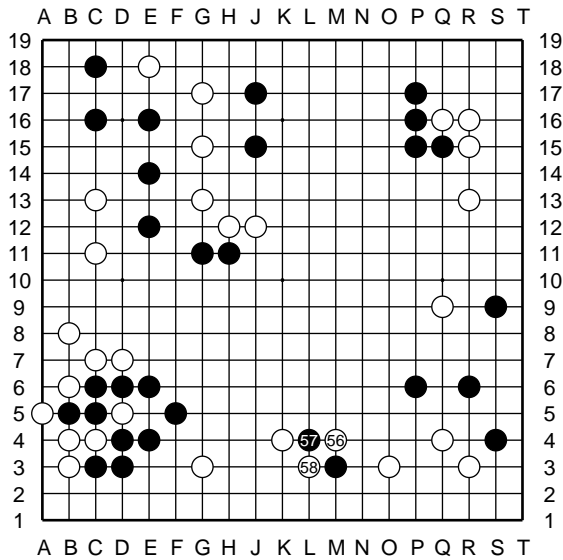


Figura 14 (56-58)

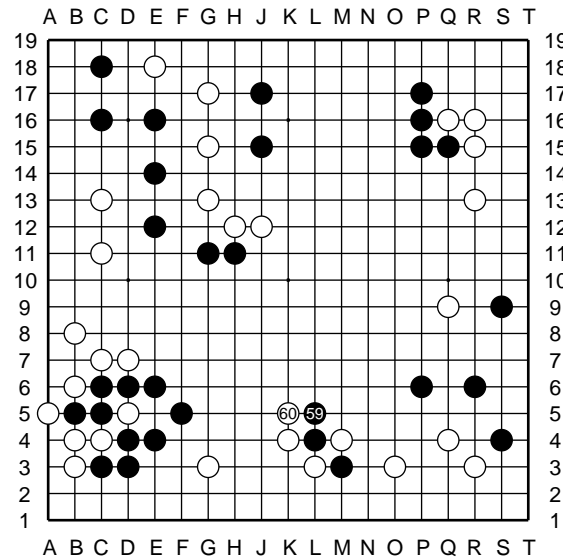


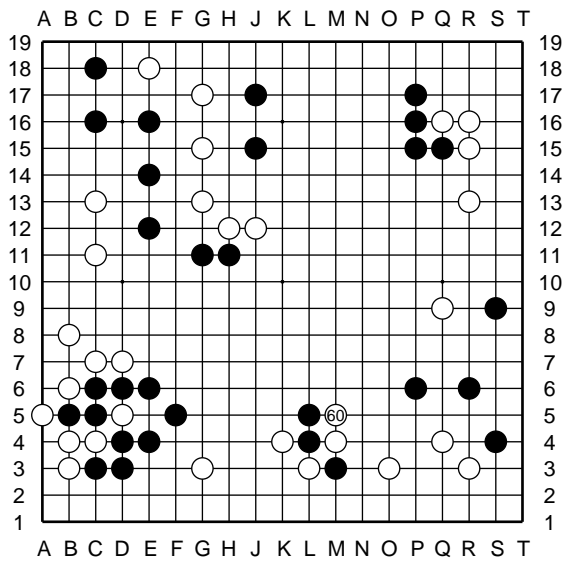
Figura 15 (59-60)

*Figura 14 (56-58)*

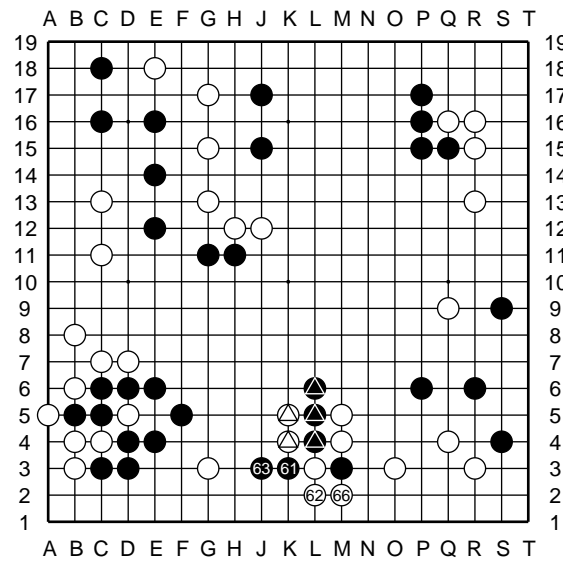
58 è una scelta molto combattiva per bianco. E' proprio da questa mossa che si vede la scelta di uno stile molto meno pacifico rispetto alle precedenti partite. Il combattimento è ora molto complicato.

*Figura 15 (59-60)*

Fra le possibilità per bianco, non sono sicuro che questa sia la migliore. Bianco avrebbe potuto giocare il nobi dal lato destro.



Variante 15.1



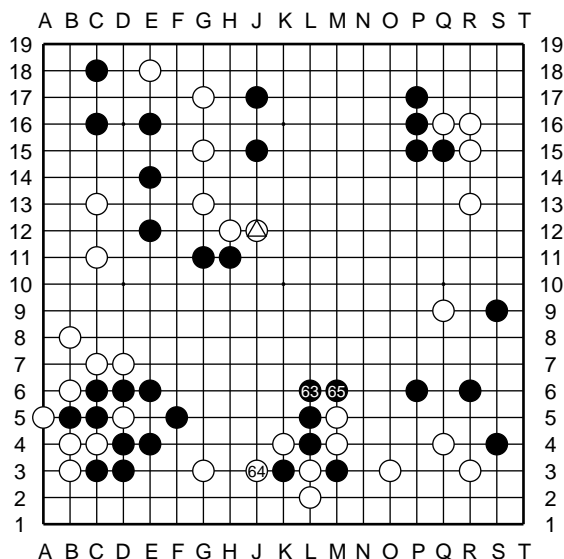
Variante 15.2

*Variante 15.1*

Giocare questo nobi è una variante forse migliore.

*Variante 15.2*

In questa variante bianco guadagna un angolo molto grande. Tuttavia la situazione delle pietre evidenziate è tutt'altro che chiara. E' prevedibile un duro combattimento in quest'area.



Variante 15.2.1

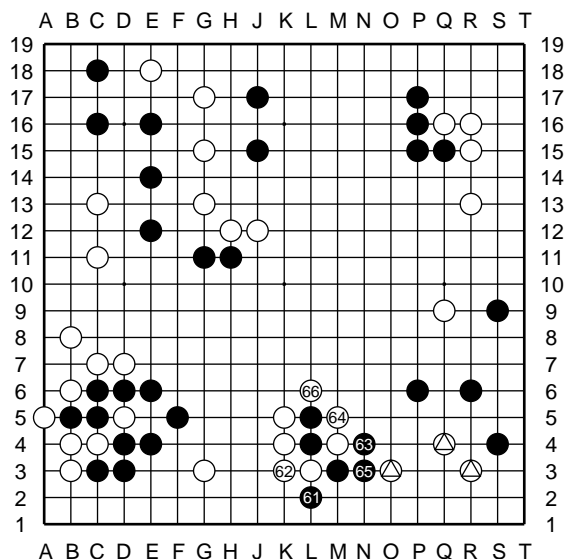


Figura 16 (61-66)

*Variante 15.2.1*

In questa variante nero sacrifica il lato basso per costruire un'influenza molto potente in sente, magari utile per attaccare il gruppo bianco in J12.

*Figura 16 (61-66)*

Localmente bianco ha ottenuto un enorme guadagno posizionale con questo ponnuki. Tuttavia il giudizio globale dipende dalla fine che faranno le 3 pietre bianche in angolo.

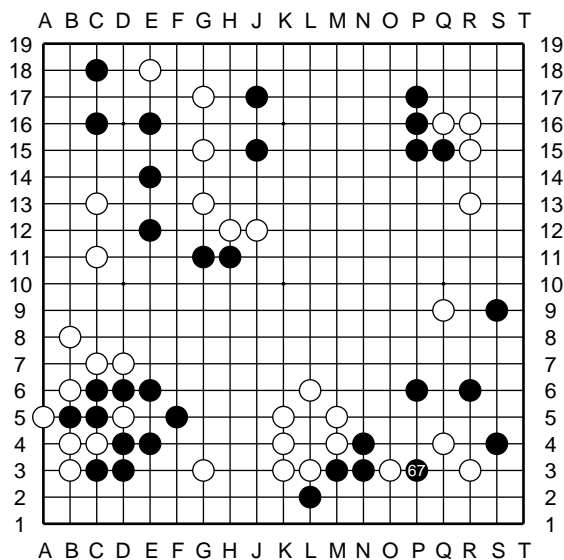
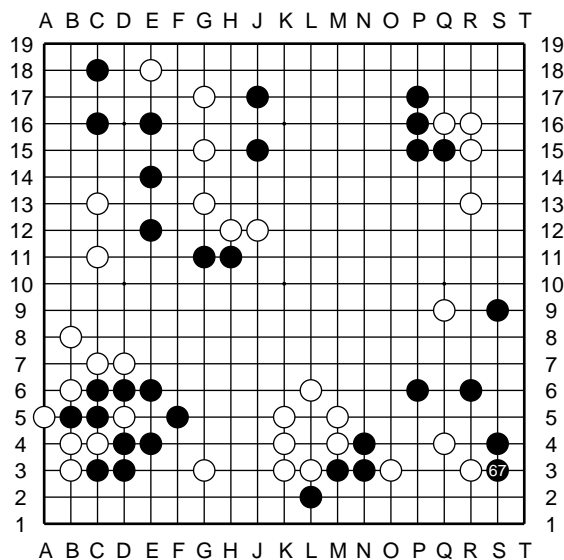


Figura 17 (67-67)



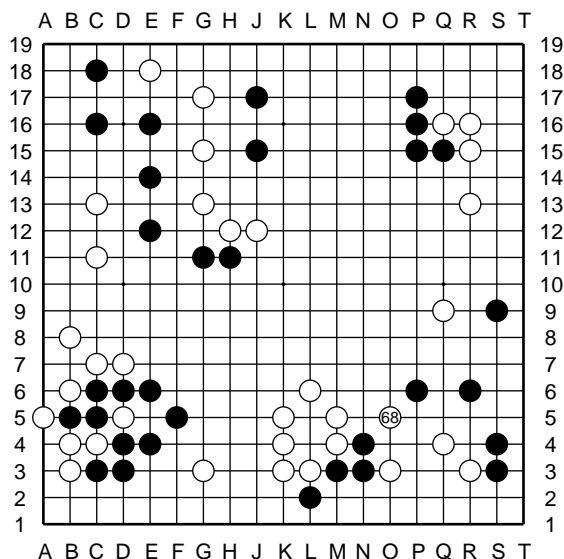
Variante 17.1

*Figura 17 (67-67)*

Questa mossa sembra poter eliminare lo spazio vitale delle pietre bianche, tuttavia nero non ha possibilità di ucciderle in questo modo.

*Variante 17.1*

Ridurre lo spazio vitale internamente non è la mossa migliore.



Variante 17.2

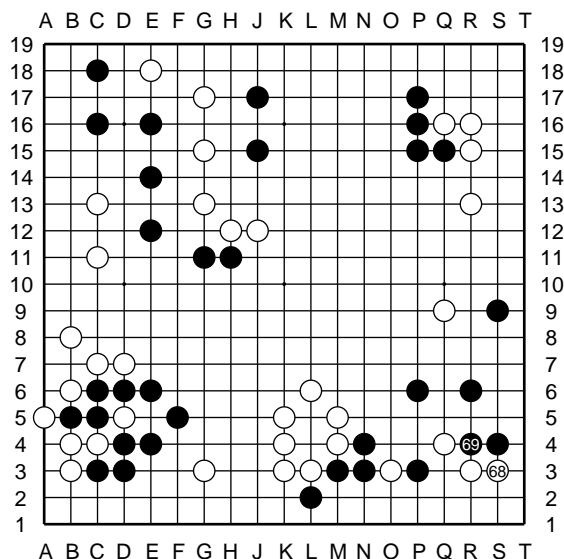


Figura 18 (68-69)

*Variante 17.2*

Bianco riesce a cavarsela minacciando il gruppo nero, che anch'esso non ha una forma completa.

*Figura 18 (68-69)*

Nero 69 è necessaria per nero se vuole uccidermi.

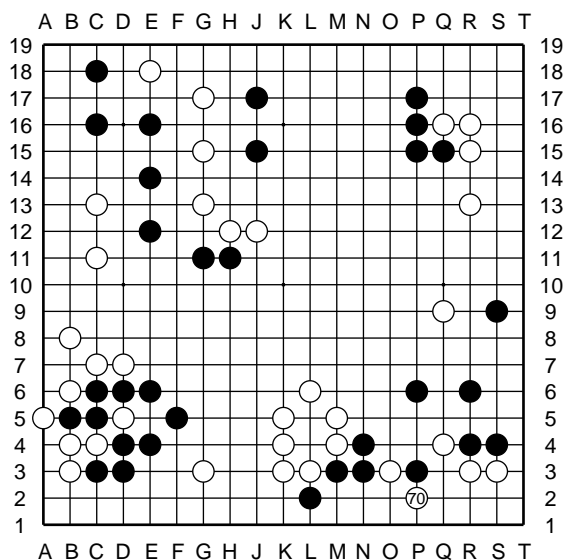


Figura 19 (70-70)

*Figura 19 (70-70)*

Tuttavia Bianco 70 garantisce la vita sicura al gruppo bianco.

*Figura 20 (71-71)*

Ora bianco ha due scelte per vivere.

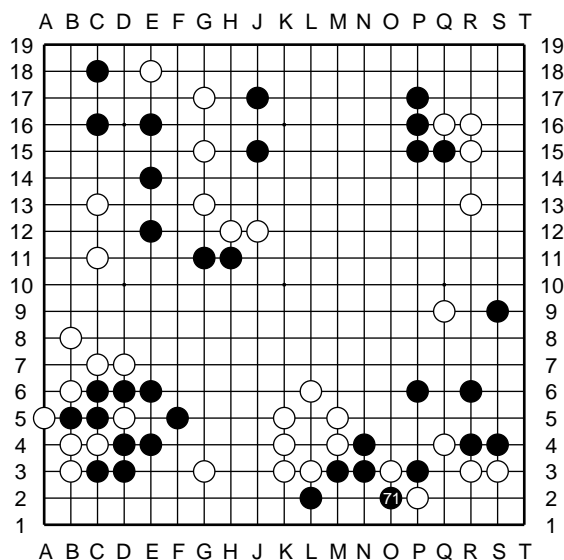


Figura 20 (71-71)



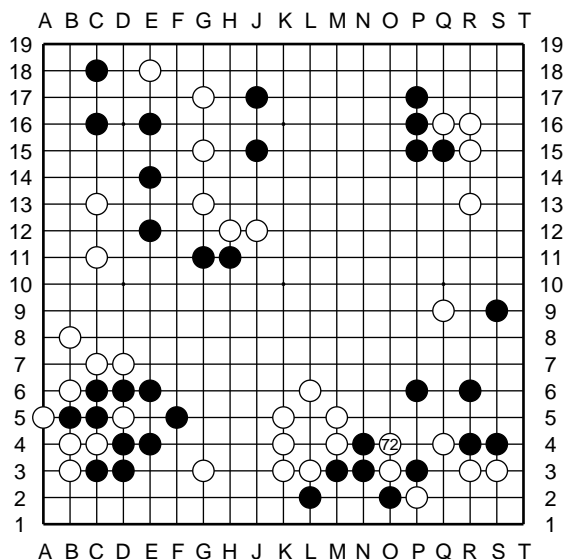
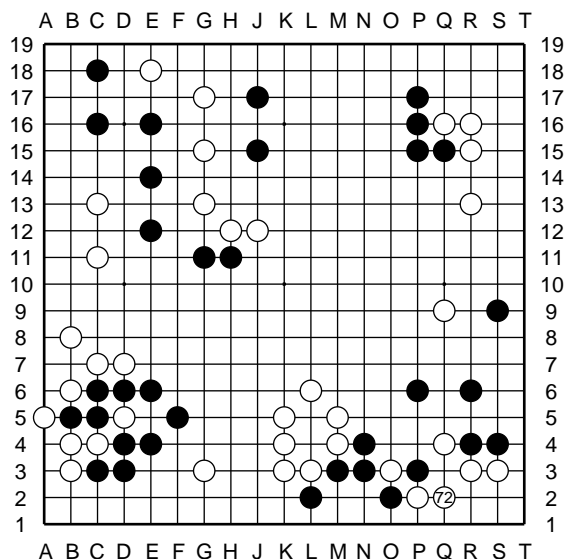


Figura 21 (72-72)



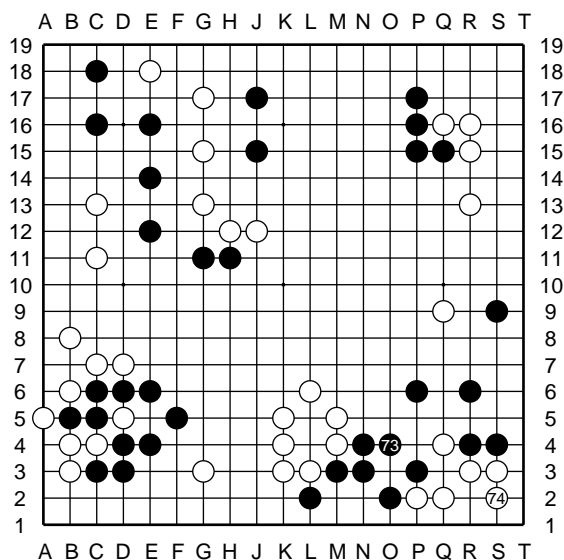
Variante 21.1

Figura 21 (72-72)

72 è un inaspettato tesuji.

Variante 21.1

Vivere piccoli nell'angolo in questo modo è una variante veramente poco interessante per bianco.



Variante 21.2

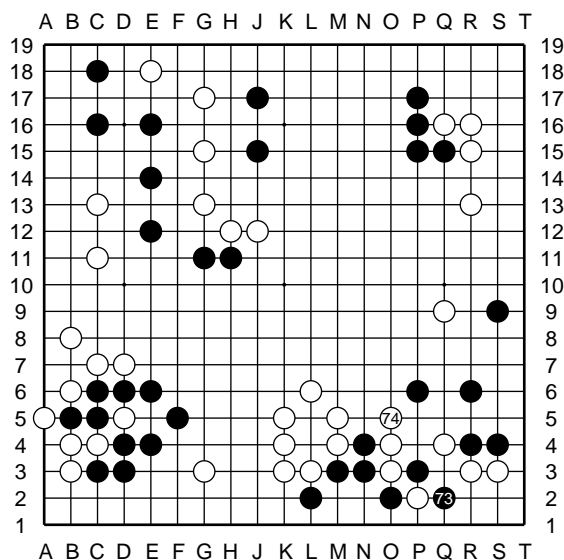


Figura 22 (73-74)

Variante 21.2

Bianco riesce a vivere, ma la posizione è favorevole a nero.

Figura 22 (73-74)

Bianco è riuscito a salvare le sue pietre mantenendo l'attacco su entrambi i gruppi neri, ora sconnessi.

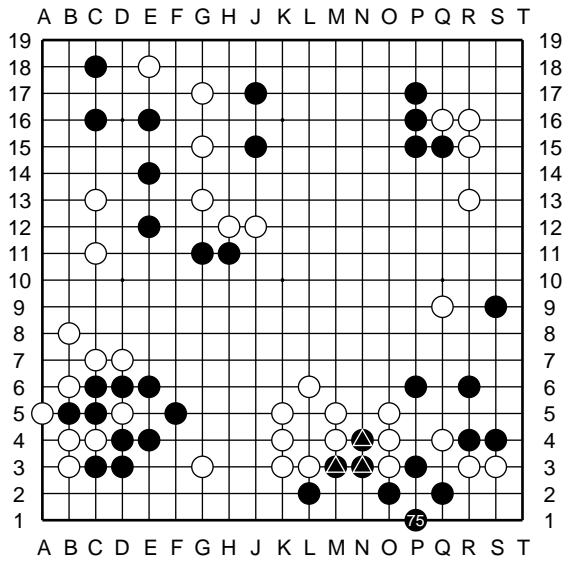
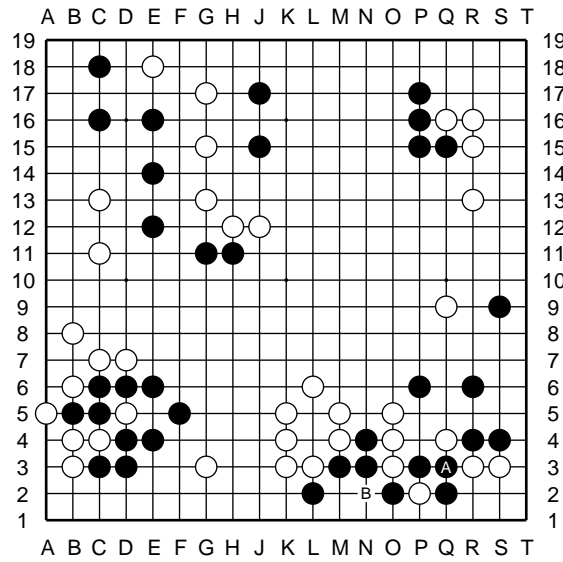


Figura 23 (75-75)



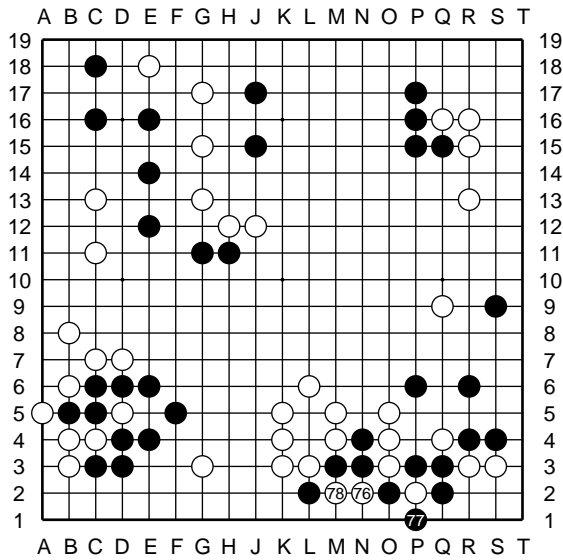
Variante 23.1

*Figura 23 (75-75)*

Nero sceglie di catturare per non dover sacrificare le pietre evidenziate.

*Variante 23.1*

Nero può decidere di scambiare A per B.



Variante 23.2

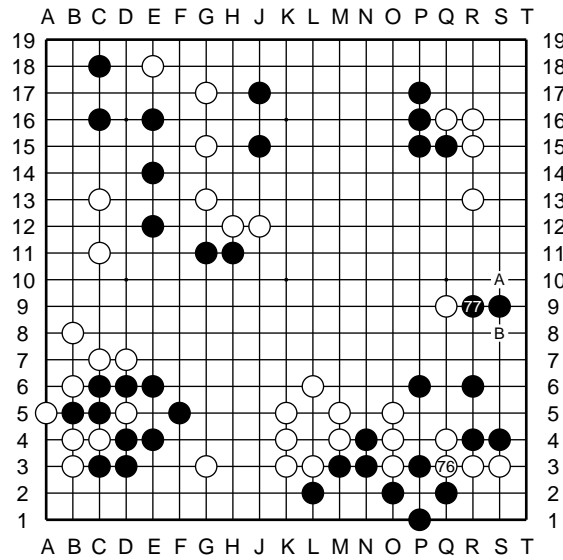


Figura 24 (76-77)

*Variante 23.2*

In questo caso lo scambio è circa pari come territorio, ma il ponnuki bianco rende quasi inutili tutte le pietre nere sul lato sinistro.

*Figura 24 (76-77)*

77 è la difesa migliore che difende dagli attachment in A e B

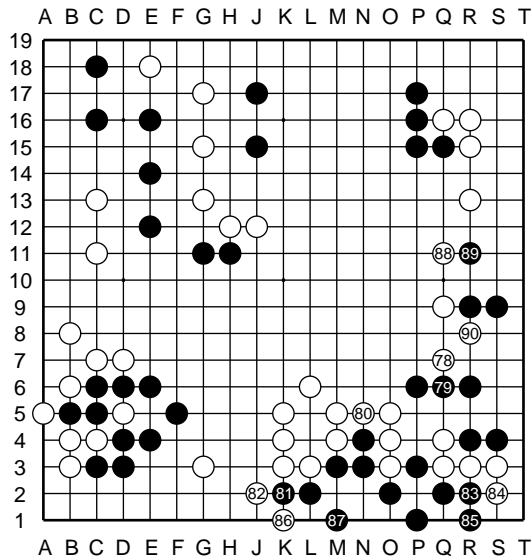
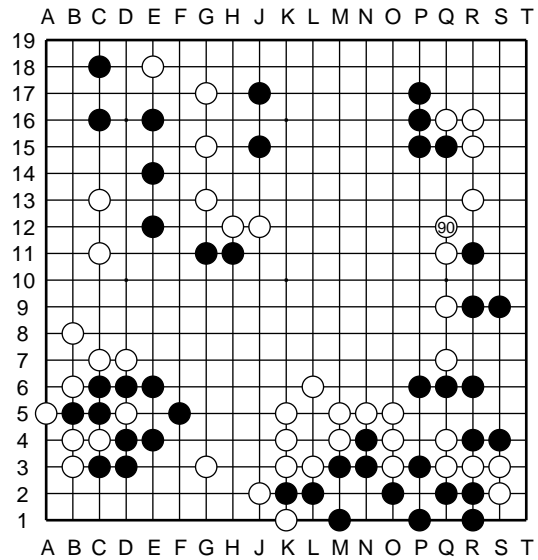


Figura 25 (78-90)



Variante 25.1

*Figura 25 (78-90)*

Questa mossa (90) è del tutto non necessaria, oltre che aji-keshi.

*Variante 25.1*

Molto meglio difendere solido in questo modo.

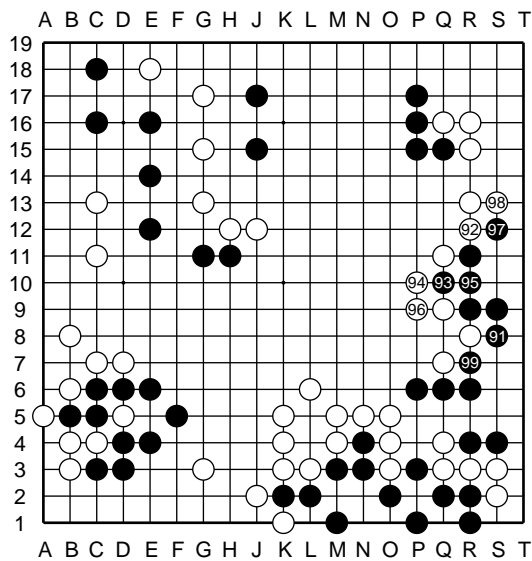


Figura 26 (91-99)

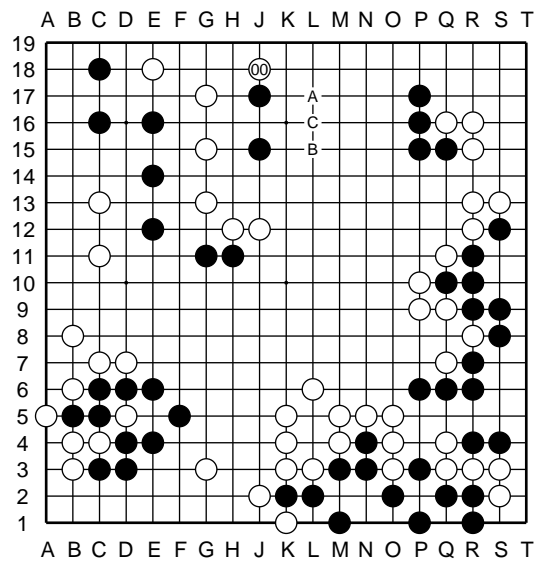


Figura 27 (100-100)

*Figura 26 (91-99)*

E' veramente necessario per nero rimanere gote per difendere questo gruppo?

*Figura 27 (100-100)*

Questa mossa è un chiaro segnale del fatto che i giocatori sono entrati in byo yomi. Avendo più tempo a disposizione bianco potrebbe mirare alle invasioni in A, B o C. Dovendo decidere in soli 30 secondi preferisco difendere una volta per tutte il mio gruppo, anche se questo rinforza in maniera non necessaria le pietre nere.

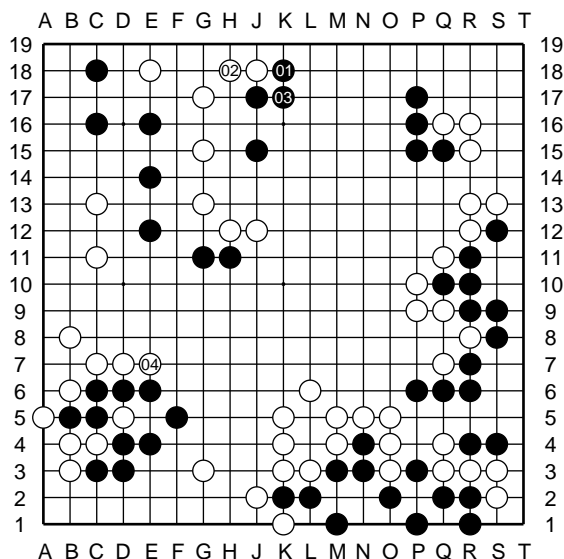


Figura 28 (101-104)

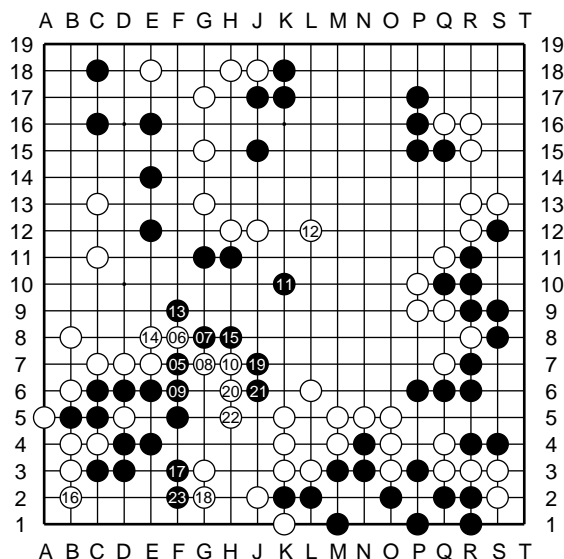


Figura 29 (105-123)

Figura 28 (101-104)

Da notare ora come il gruppo nero in basso a sinistra abbia solo un occhio definito.

Figura 29 (105-123)

In questa fase bianco ha tratto una buona contropartita derivante dalla forma fortissima successiva al ponnuki in L5, che lo porterà ad iniziare lo yose in netto vantaggio. Il territorio nero ora è stato ridotto lungo tutto il goban.

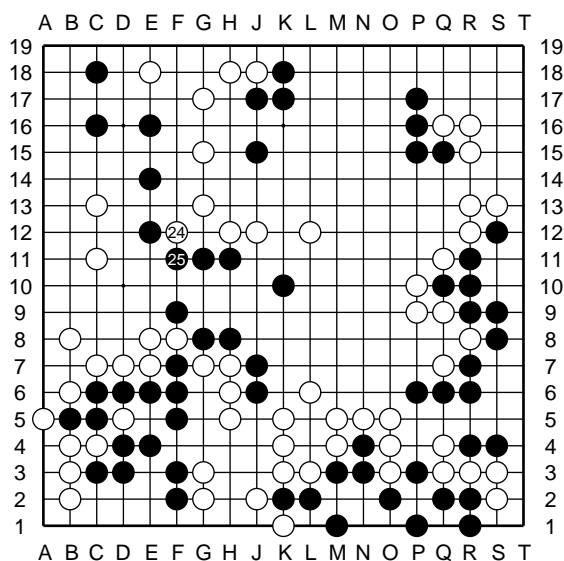


Figura 30 (124-125)

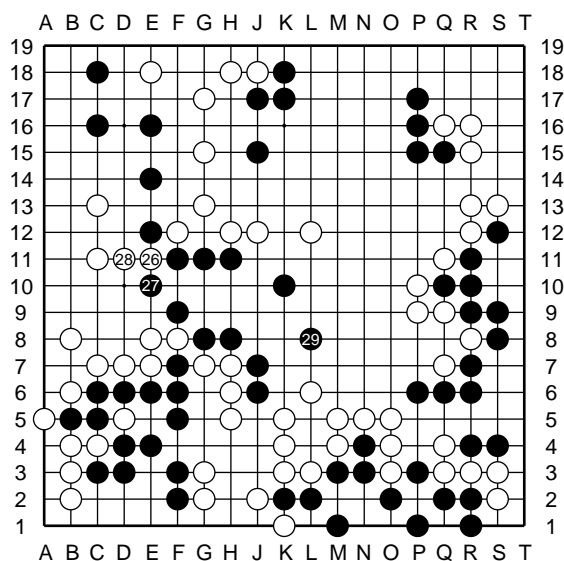


Figura 31 (126-129)

Figura 30 (124-125)

Bianco ha avuto la chance per primo di sfruttare l'aji delle fragili connessioni in quest'area.

Figura 31 (126-129)

Nero 129 è necessaria per vivere sicuri.

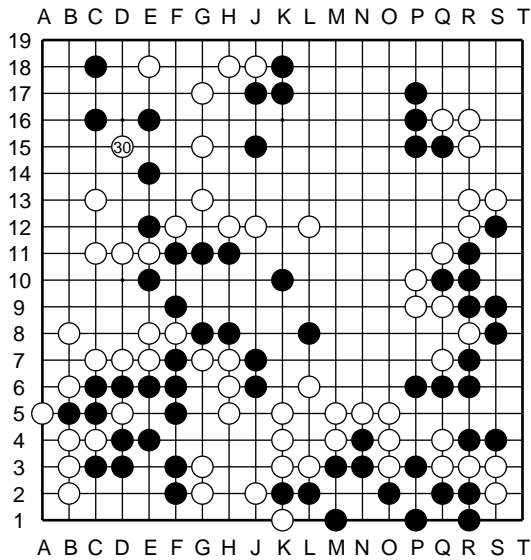


Figura 32 (130-130)

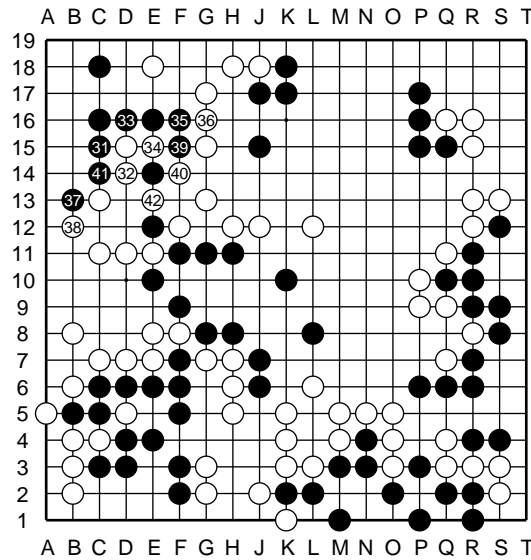


Figura 33 (131-142)

*Figura 32 (130-130)*

Adesso bianco può spostare l'offensiva sul lato alto e guadagnare ulteriori punti.

*Figura 33 (131-142)*

In una partita in cui non ci sono grandi territori, il guadagno locale bianco è stato consistente.

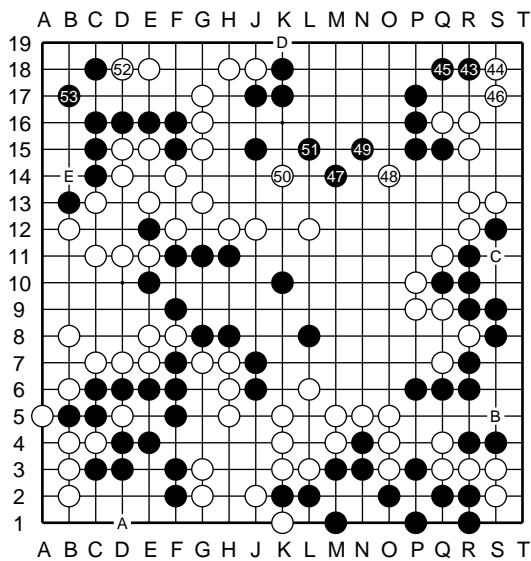


Figura 34 (143-153)

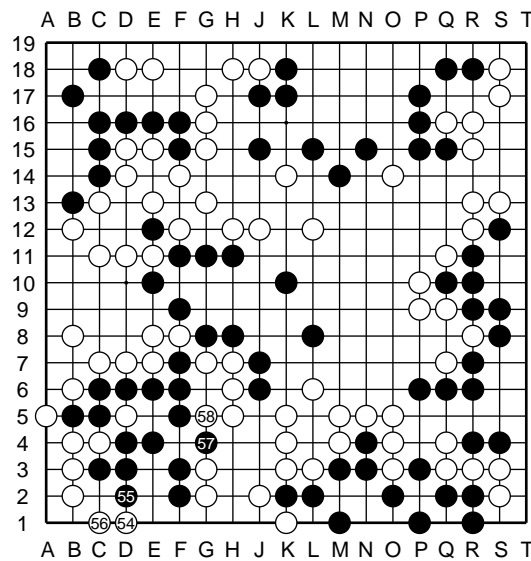


Figura 35 (154-158)

*Figura 34 (143-153)*

E' arrivato il momento di fare il punto della situazione.

Bianco : 6 punti in basso, 26 in alto a sinistra, 7 a destra, 3 prigionieri, 7,5 komi = 49,5 punti.

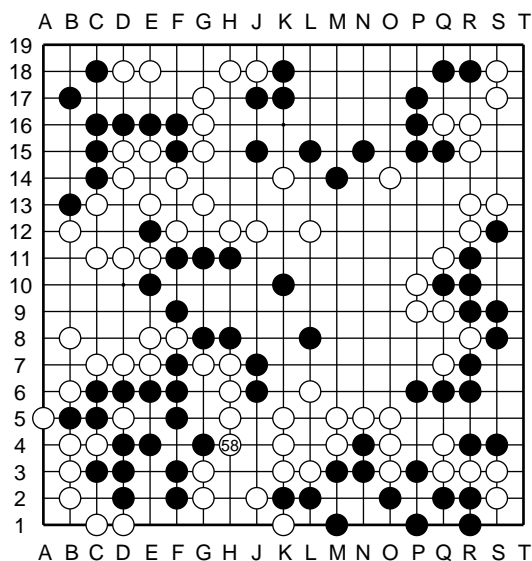
Nero : 4 punti in basso a destra, 5 a destra, 3 in basso a sinistra, 6 in alto a sinistra, 16 in alto a destra, 1 prigioniero, 6 al centro = 41 punti.

Bianco è già in vantaggio di circa 8 punti ed ha il sente. Inoltre lo yose sembra promettente per bianco. Infatti tutti i punti da A fino a E sono tutte mosse grandi di fine gioco e sono tutte privilegio bianco: questo significa che è lecito aspettarsi che

bianco possa prendere almeno 3 o 4 di queste 5 mosse.

*Figura 35 (154-158)*

Bianco combina la frittata. Probabilmente preso da un abbaglio durante il byo yomi sbaglio a giocare la mossa 158 e getto all'aria l'intera partita.



Variante 35.1

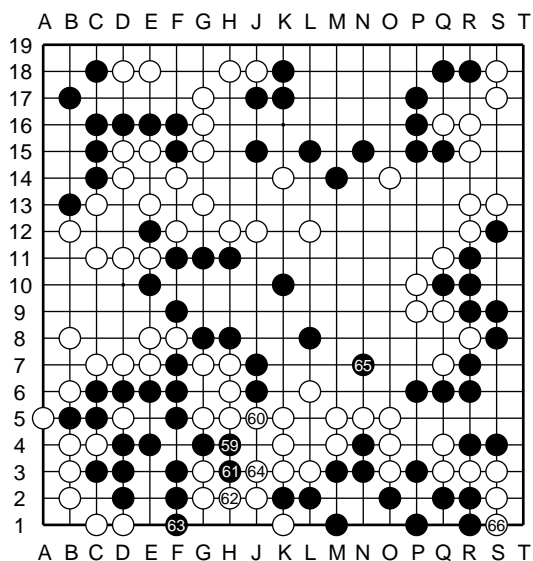


Figura 36 (159-166)

*Variante 35.1*

Bloccare in 158 sarebbe stata normale, bianco mantiene un discreto vantaggio. E' difficile per nero recuperare.

*Figura 36 (159-166)*

Bianco deve ora tornare a fare gli occhi.

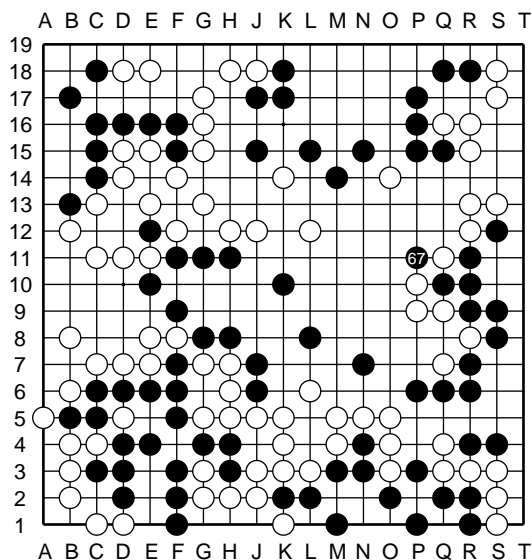


Figura 37 (167-167)

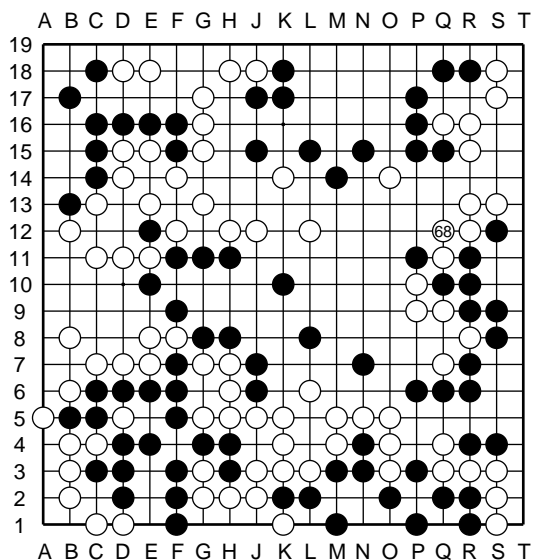


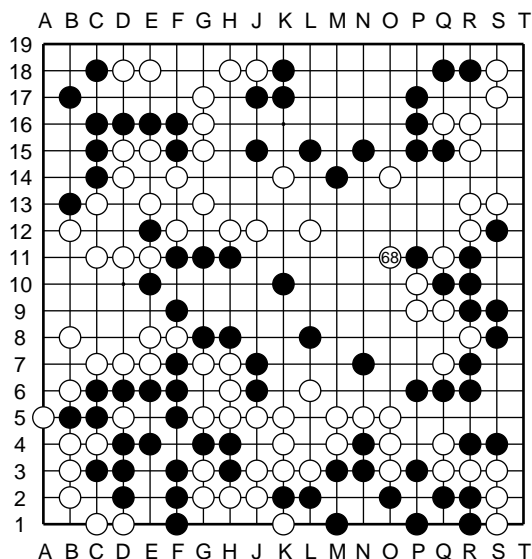
Figura 38 (168-168)

*Figura 37 (167-167)*

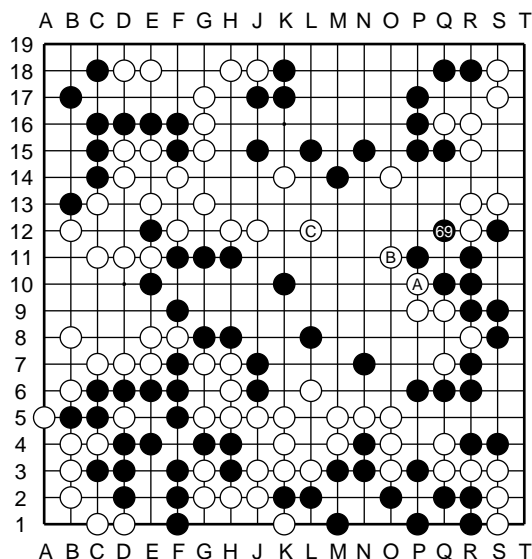
Ora l'atari in 167 diventa severissimo.

*Figura 38 (168-168)*

Bianco sceglie di connettere. Anche l'ipotesi di dare atari esterno non sembra funzionare.



Variante 38.1



Variante 38.2

*Variante 38.1*

Dare l'atari esterno con 168 è una possibilità.

*Variante 38.2*

Tuttavia non è ben chiaro come bianco possa ora connettere tutte le pietre in A, B e C.

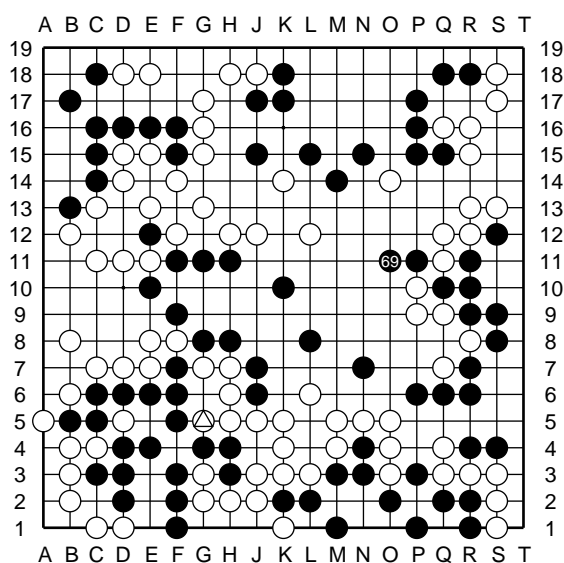


Figura 39 (169-169)

*Figura 39 (169-169)*

Nero guadagna almeno 12 punti in centro, catturando il gruppo di pietre bianche. Aggiunti ai 6 punti guadagnati in basso, nero si è portato in vantaggio di circa 10 punti. Ho deciso di arrendermi qui.

E' stato davvero un peccato aver gettato al vento l'intera partita per la mossa in G5, nonostante ciò ero veramente soddisfatto per avere mantenuto una partita equilibrata, se non addirittura favorevole per me, contro questo giocatore.

In questa partita ho impiegato tutte le energie mentali rimanenti. Purtroppo però abbiamo di fronte a noi ancora un turno di gioco, dove giocherò la peggiore partita dell'intero congresso.

Per i prossimi anni valuterò con cura l'ipotesi di saltare almeno in parte i turni del torneo del week end: inseriti all'interno di una manifestazione come quella del congresso sono fin troppo debilitanti. Anche se, giocare sotto forti pressioni come queste, è un ottimo allenamento: dopo tutto i tornei standard che giochiamo in Italia hanno lo stesso formato del torneo del week end all'interno dell'EGC.

Pochi minuti di riposo e ci tocca l'ultima fatica della giornata. A più tardi.



**5° ROUND**

**WEEK END  
TOURNAMENT**

31 Luglio, 2011

Black player Malte Gerhold  
 Black rank 3d  
 Date 2011-07-31

White player Carlo Metta  
 White rank 3d  
 Result Black wins by 3.50 points

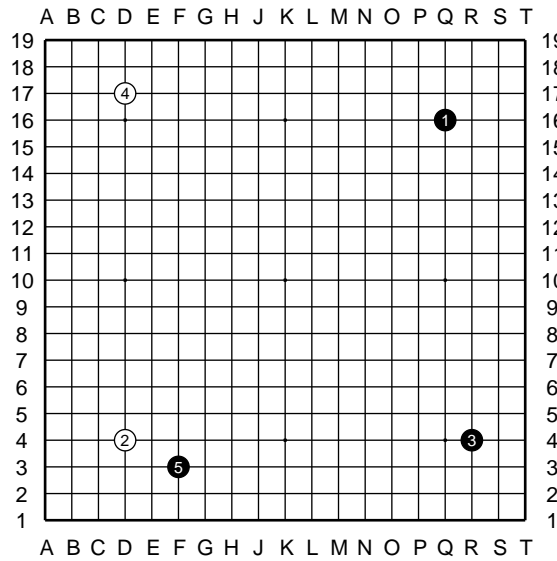


Figura 1 (1-5)

Figura 1 (1-5)

Siamo giunti finalmente all'ultima fatica della giornata: il quinto turno del torneo rapid. Come già annunciato, questa è stata sicuramente la peggiore partita giocata in tutto il congresso. Dopo aver constatato, all'inizio della gara, la totale mancanza di energie mentali residue, ho deciso di giocare pressochè blitz, utilizzando non più di 30 minuti di gioco.

Il mio avversario in questo turno è un giocatore tedesco, Malte Gerhold, 3 dan, arrivato al congresso solo in mattinata, e quindi molto più fresco e riposato di noi che giocavamo ormai da 8 giorni.

Nonostante queste premesse negative, bianco ha mancato per due volte la possibilità di chiudere la partita nel finale: una prima volta commettendo un errore di valutazione strategico, una seconda volta mancando la giusta punizione ad un grossolano errore dell'avversario.

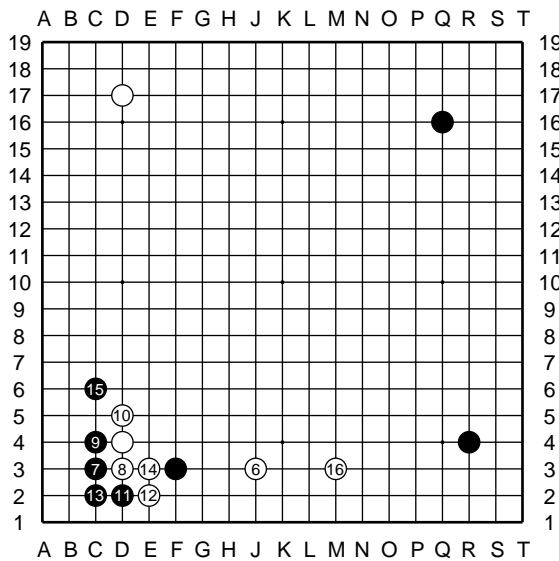


Figura 2 (6-16)

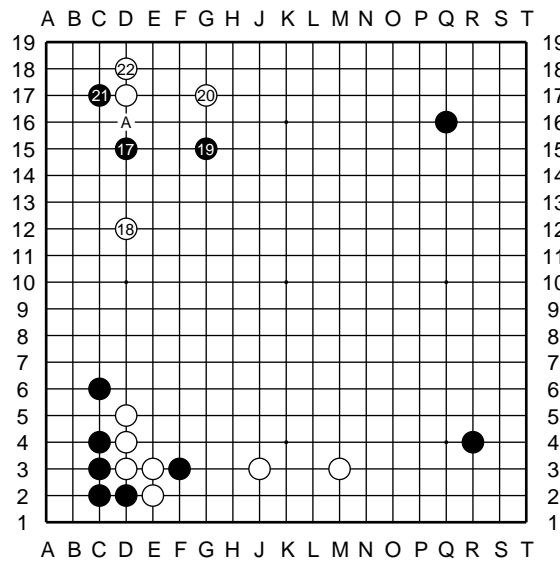


Figura 3 (17-22)

Figura 2 (6-16)

La partita procede inizialmente con un andamento standard. A questo punto del gioco sono molti i punti grandi in cui bianco vorrebbe giocare. Tuttavia, decidendo di giocare blitz, scelgo il punto più territoriale e solido possibile, in 16.

Figura 3 (17-22)

Questa scelta è un altro esperimento, come quelli visti in partite precedenti. Tuttavia bianco 22 funziona bene quando la pinza bianca è in terza linea. Ora che 18 è in quarta linea, bianco manca di continuazioni dopo che nero difende solido in A.

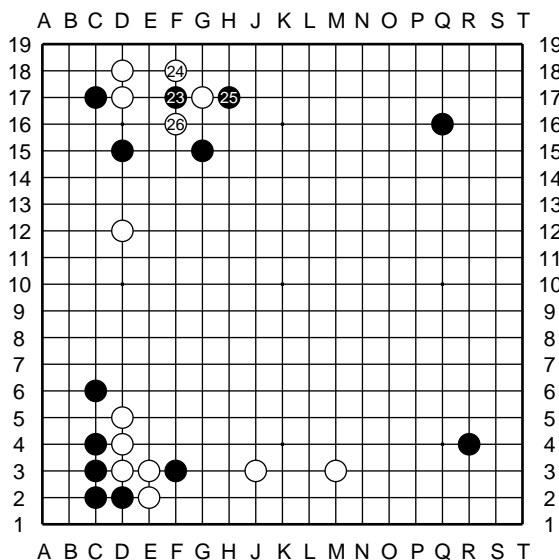
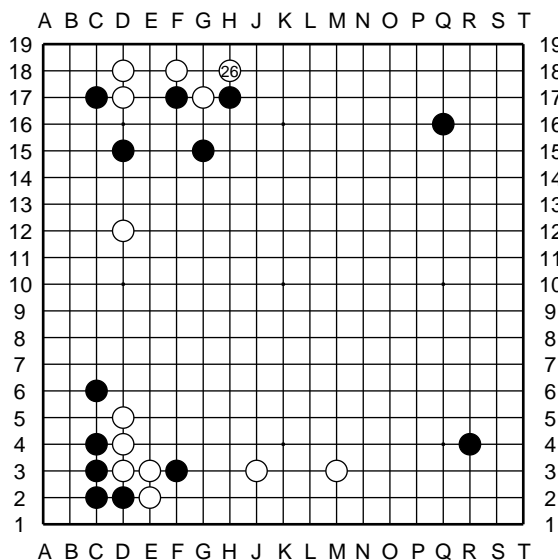


Figura 4 (23-26)



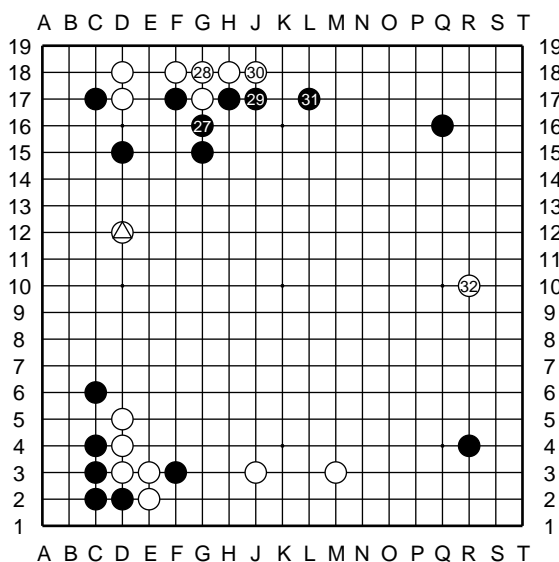
Variante 4.1

Figura 4 (23-26)

Bianco 26 concede troppe forzanti a nero.

Variante 4.1

Forse sarebbe stato meglio accontentarsi di una vita sicura in sente.



Variante 4.2

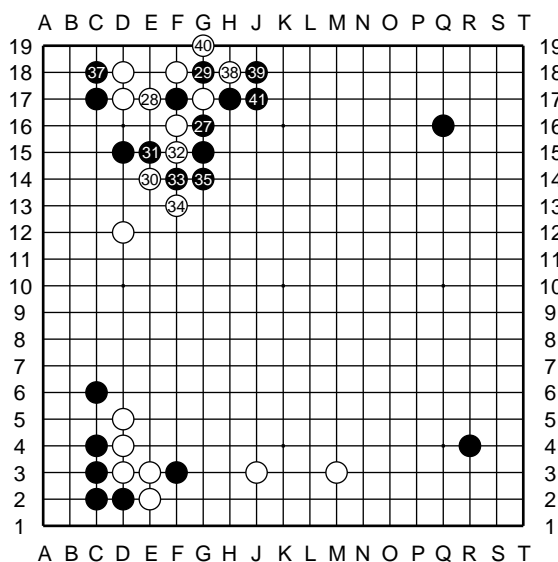


Figura 5 (27-41)  
36 at right of 28

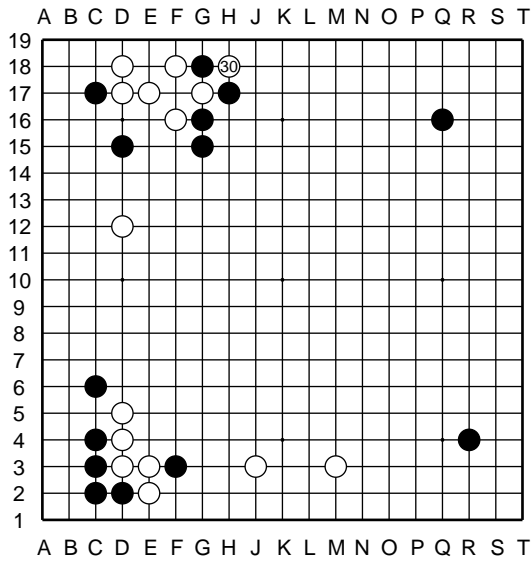
Variante 4.2

Ora bianco può cominciare per primo a giocare sul lato destro. Tuttavia non è ben chiaro ora il significato e la funzione della pinza in D12: sembra una pietra fuori

posto.

Figura 5 (27-41)

Nero ha costruito una forte influenza verso il lato destro, mentre bianco non è in grado di catturare completamente le pietre nere nell'angolo in alto a sinistra.



Variante 5.1

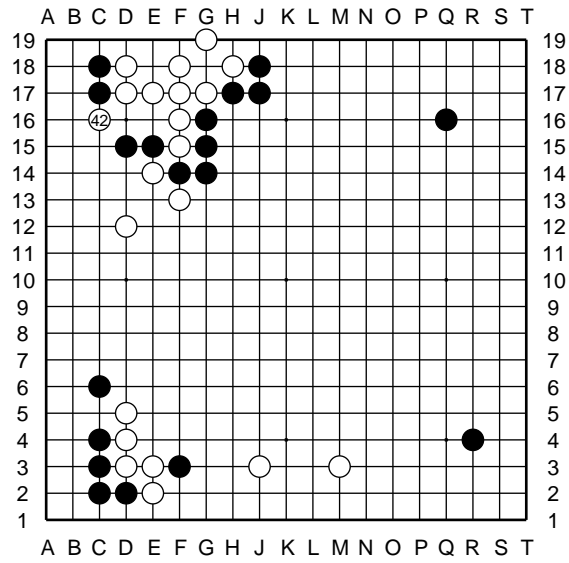


Figura 6 (42-42)

Variante 5.1

Bianco può giocare direttamente questo atari. Per nero non è possibile giocarsi questo ko per via della scelta del joseki in basso a sinistra.

Figura 6 (42-42)

Questo tentativo fallisce per via delle debolezze nella forma bianca.

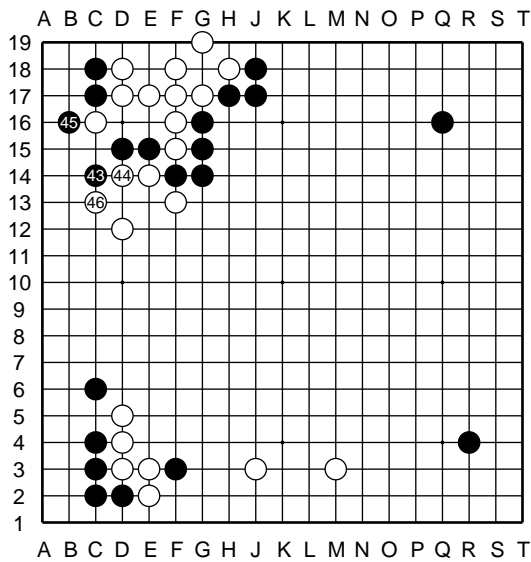
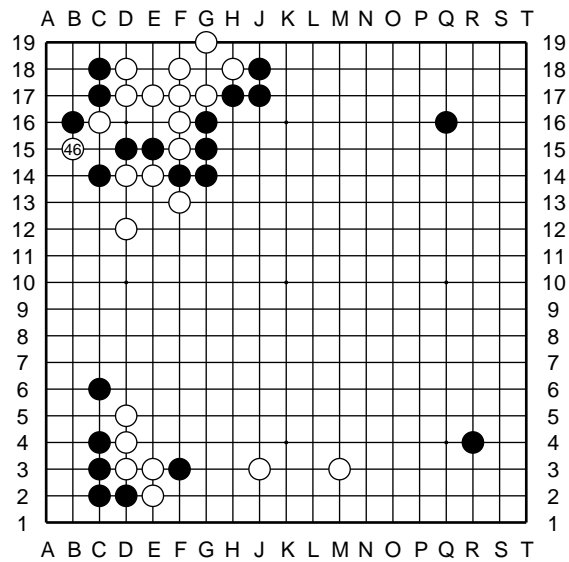


Figura 7 (43-46)



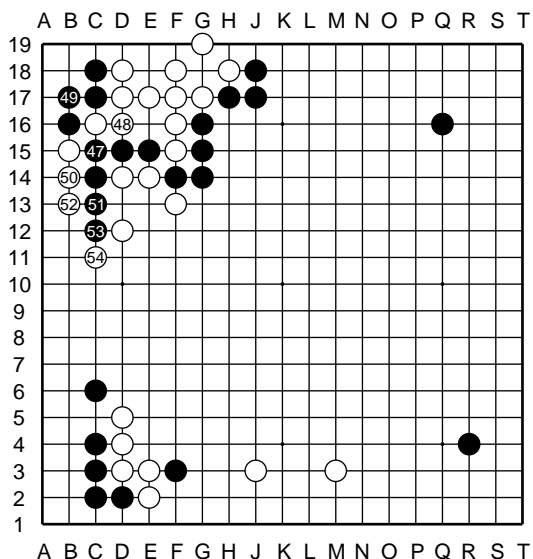
Variante 7.1

Figura 7 (43-46)

Chiudere in 46 è ora l'unica possibilità per bianco.

Variante 7.1

Bianco 46 non funziona. Nero è in grado di salvare entrambi i suoi gruppi.



Variante 7.2

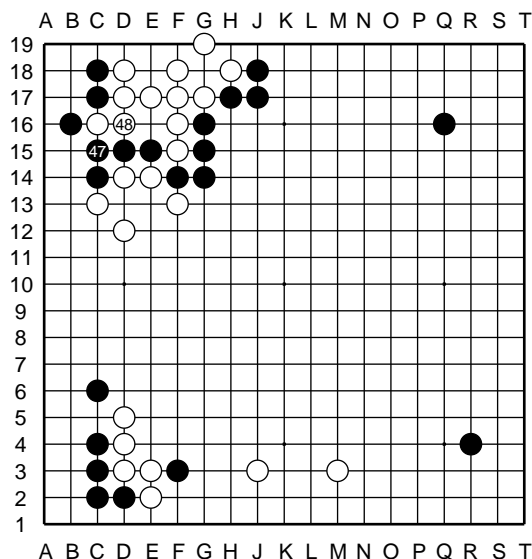


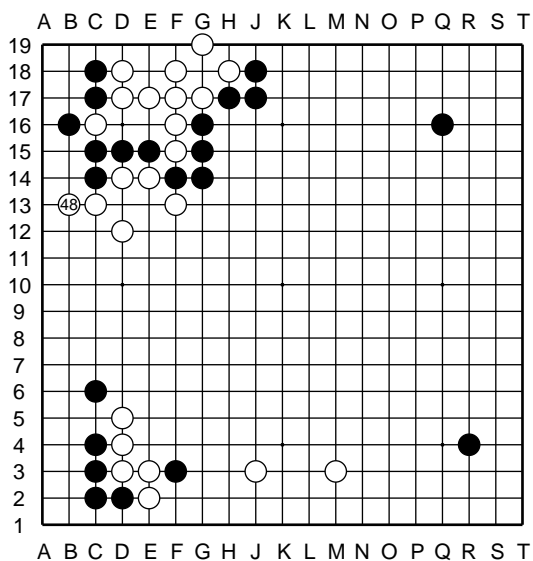
Figura 8 (47-48)

*Variante 7.2*

Bianco non riesce a catturare nero, che è avanti di una libertà.

*Figura 8 (47-48)*

Salvare C16 non è corretto.



Variante 8.1

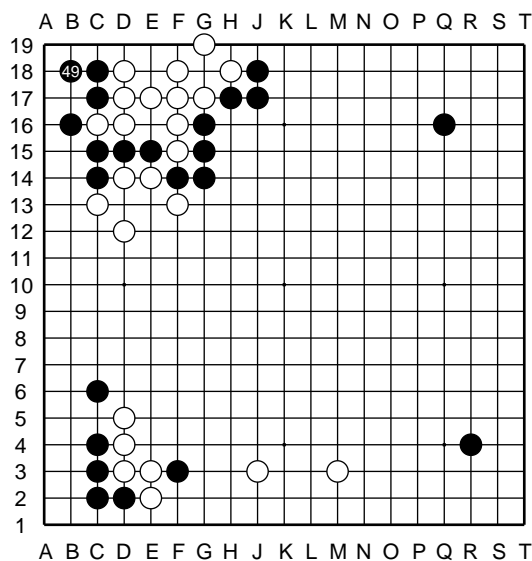


Figura 9 (49-49)

*Variante 8.1*

Molto meglio utilizzare questo tipo di mossa sente.

*Figura 9 (49-49)*

Ora nero è vivo e la partita si fa in salita per bianco.

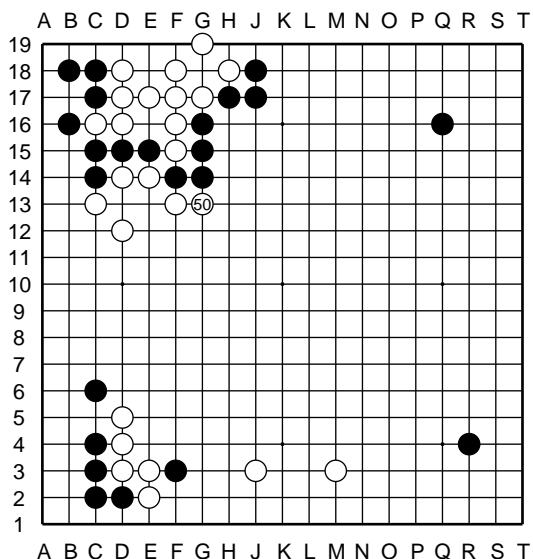


Figura 10 (50-50)

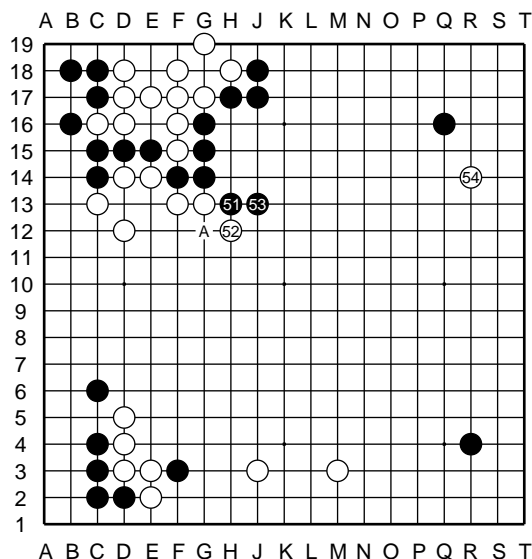


Figura 11 (51-54)

*Figura 10 (50-50)*

Questi scambi rinforzano troppo il gruppo nero, meglio evitarli.

*Figura 11 (51-54)*

Bianco si lascia dietro una enorme debolezza in A.

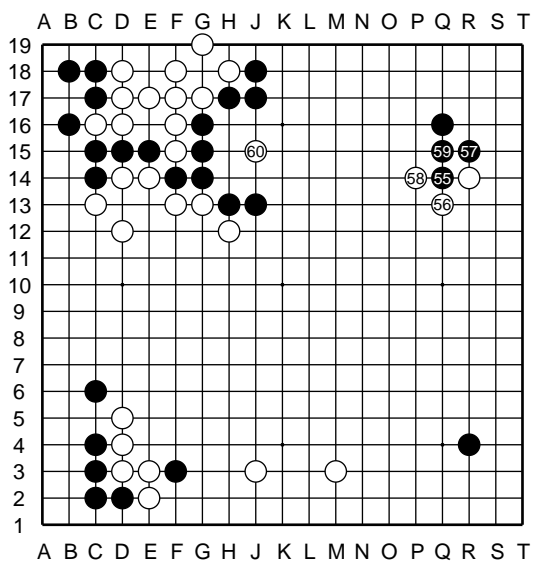


Figura 12 (55-60)

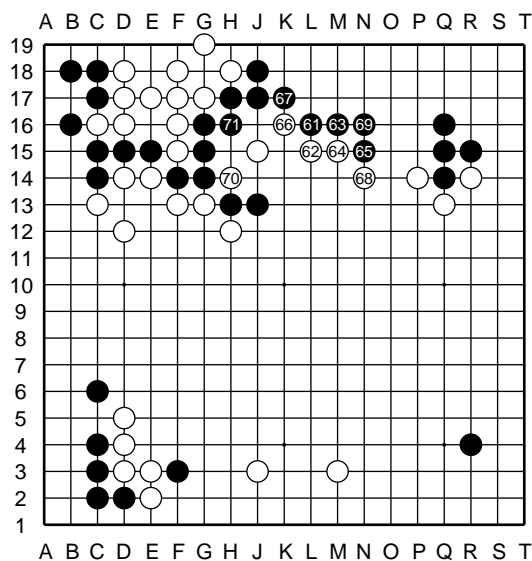


Figura 13 (61-71)

*Figura 12 (55-60)*

Bianco 60 è un tentativo maldestro di fare sabaki qui attorno. Inaspettatamente nero si mette più paura del previsto.

*Figura 13 (61-71)*

Bianco ha ottenuto un buon risultato viste le premesse, ha la possibilità di attaccare un gruppo al centro.

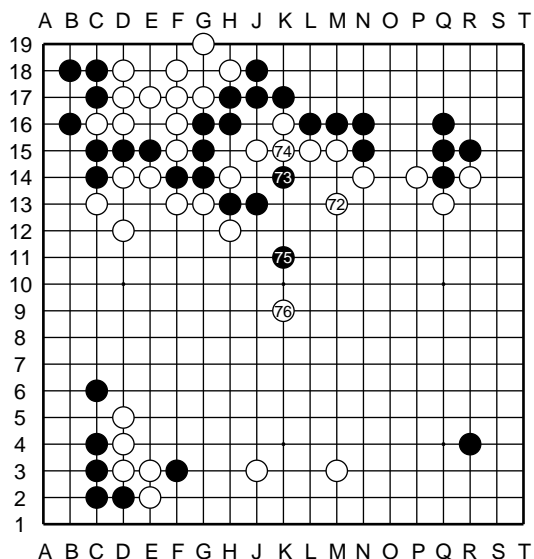
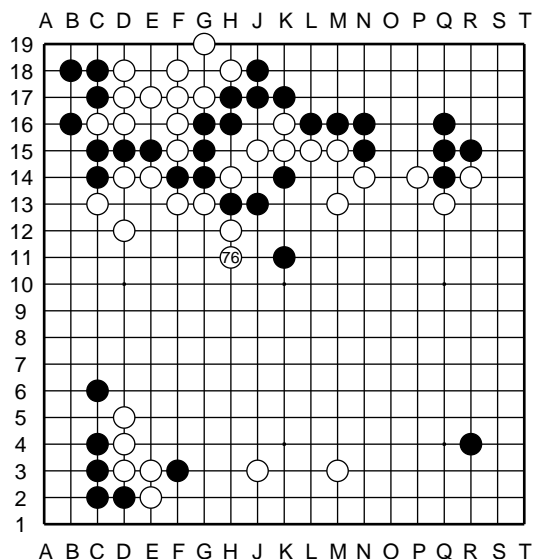


Figura 14 (72-76)



Variante 14.1

*Figura 14 (72-76)*

Questa mossa 76 è una giocata istintiva che non tiene conto delle debolezze nella forma bianca sulla sinistra.

*Variante 14.1*

Bianco 76 è il punto vitale. Solo così bianco ha qualche speranza di attaccare il gruppo nero.

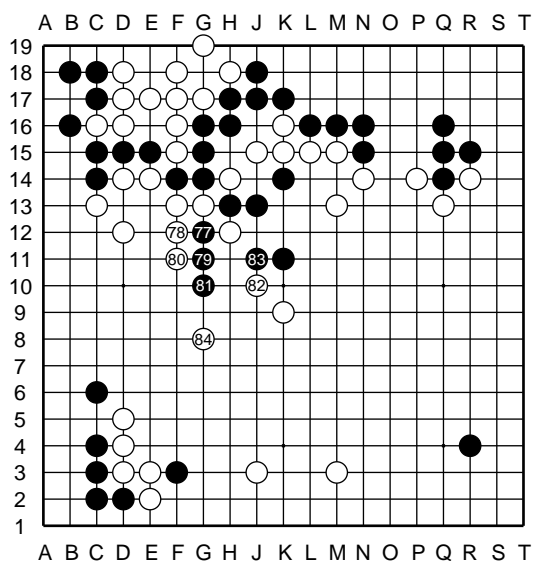


Figura 15 (77-84)

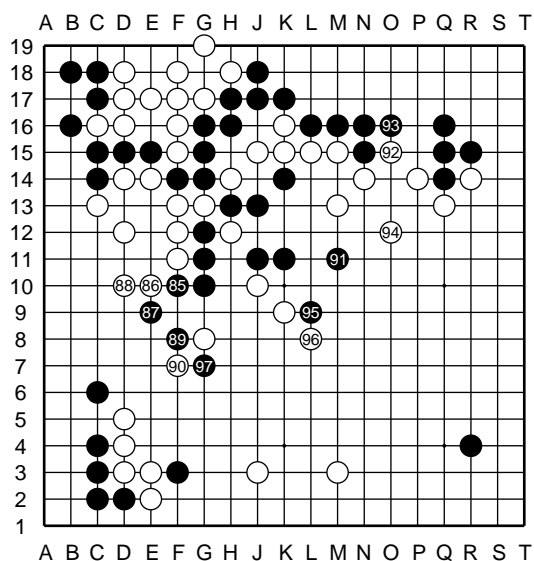


Figura 16 (85-97)

*Figura 15 (77-84)*

Nonostante il tentativo maldestro, bianco costruisce un piccolo moyo sul lato basso.

*Figura 16 (85-97)*

Nero 97 mira a sfruttare l'aji dei tagli bianchi.

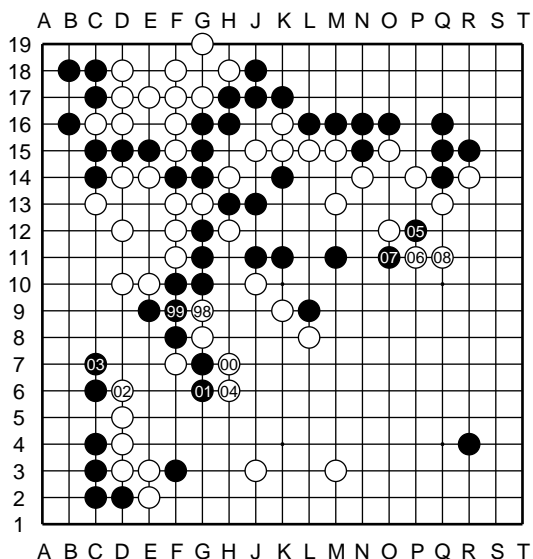


Figura 17 (98-108)

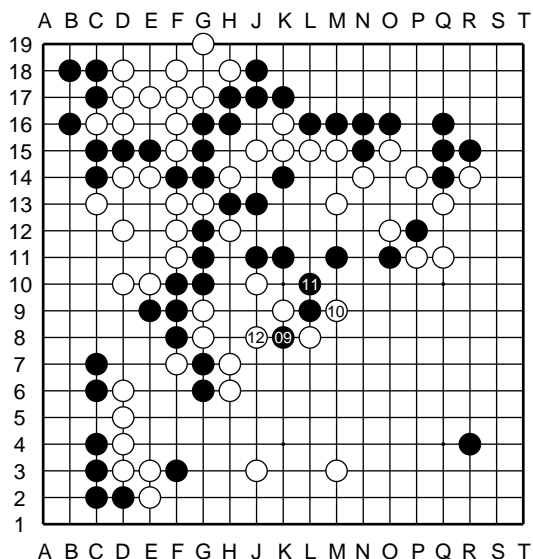


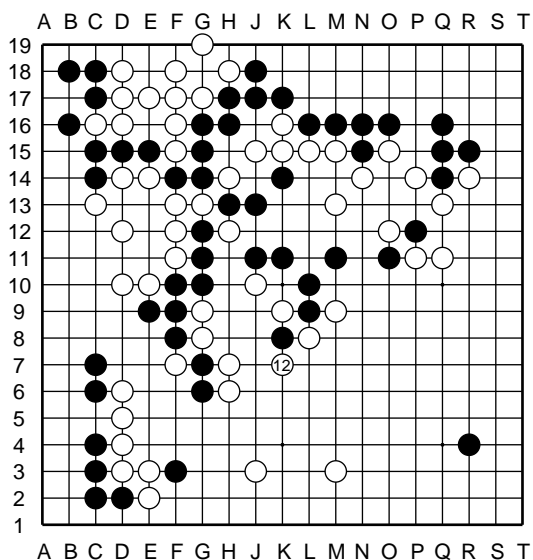
Figura 18 (109-112)

*Figura 17 (98-108)*

Questi scambi (da 105 a 108) hanno rinforzato troppo il gruppo bianco, che è ora discretamente forte.

*Figura 18 (109-112)*

Questo atari (112) è un altro missreading.



Variante 18.1

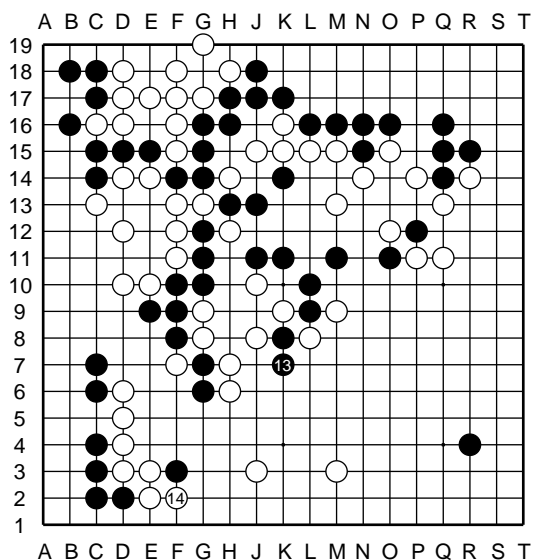


Figura 19 (113-114)

*Variante 18.1*

Non c'è nulla di male per bianco a dare quest'altro atari. Bianco conserva intatto il suo moyo in basso.

*Figura 19 (113-114)*

Bianco 114 ora è purtroppo necessaria. Una mossa nera in questo punto mi avrebbe dato parecchi fastidi.



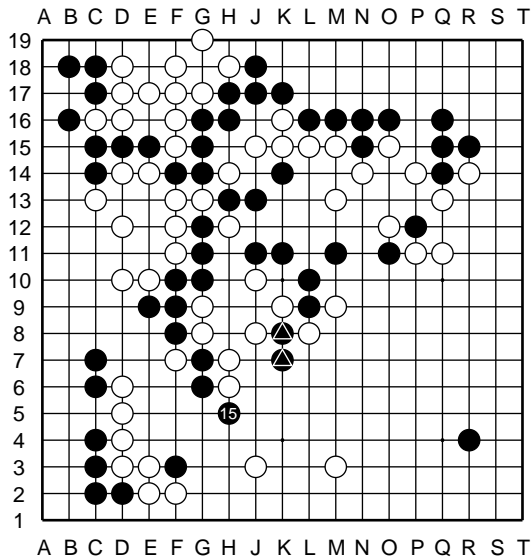


Figura 20 (115-115)

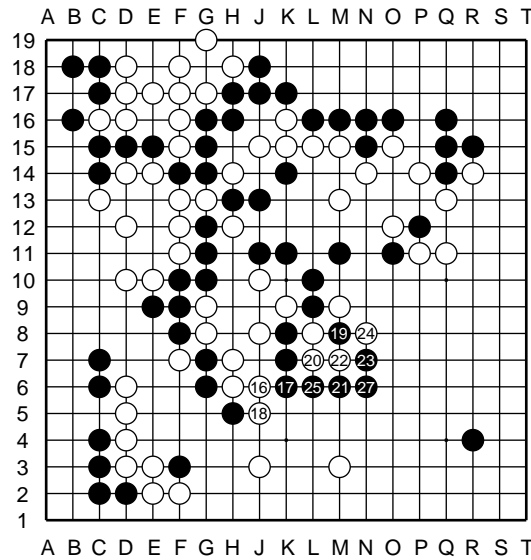


Figura 21 (116-127)  
126 at 119

*Figura 20 (115-115)*

115 è la mossa che non avevo letto, ora è impossibile per bianco catturare le pietre evidenziate.

*Figura 21 (116-127)*

Questo squeeze è stato molto doloroso per bianco. Nero ha ridotto sensibilmente il moyo bianco e ha costruito un'area d'influenza sulla destra.

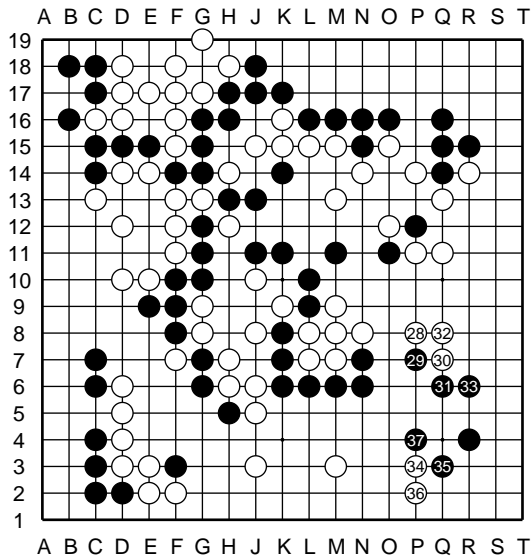


Figura 22 (128-137)

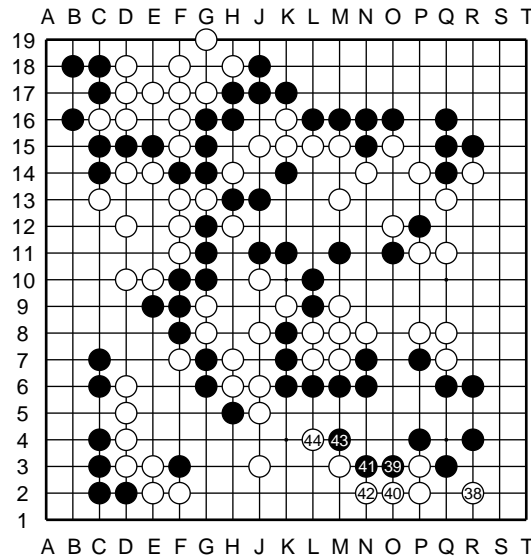


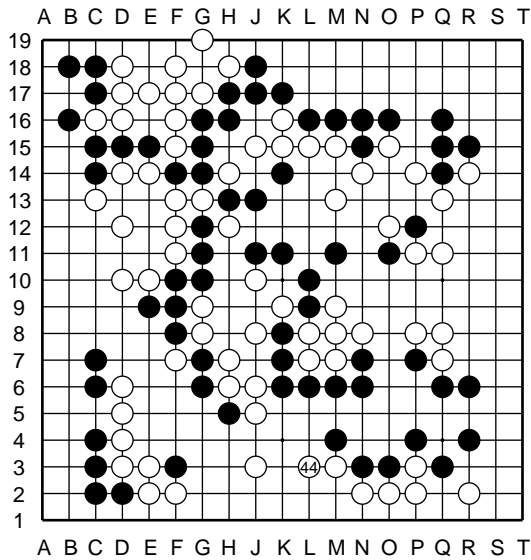
Figura 23 (138-144)

*Figura 22 (128-137)*

Nonostante tutto la partita è ancora in bilico. I due giocatori sono molto vicini come territorio.

*Figura 23 (138-144)*

144 è stata la vera losing move di questo finale.



Variante 23.1

*Variante 23.1*

Bianco avrebbe dovuto estendere solido con 144. Fra questa variante e quella reale in partita c'è una differenza di 12 punti in favore di bianco, ampiamente sufficienti per aggiudicarsi la vittoria.

*Figura 24 (145-154)*

Bianco ha distrutto il territorio nero in angolo, tuttavia anche quello che prima era un piccolo moyo bianco si è ridotto ad una decina di punti.

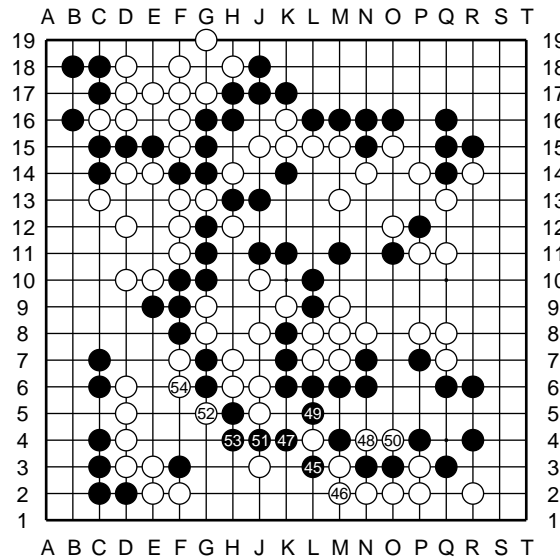


Figura 24 (145-154)

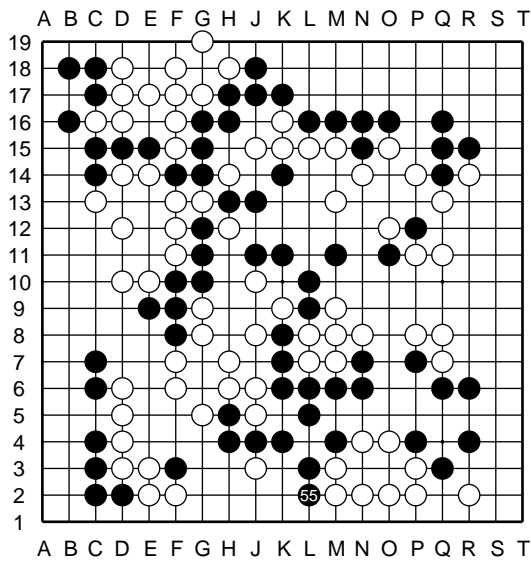


Figura 25 (155-155)

*Figura 25 (155-155)*

Per di più ora bianco deve spendere ulteriori mosse per assicurare la vita al suo gruppo in angolo.

*Figura 26 (156-177)*

Questa mossa (177) giocata nell'ultimo secondo di byo yomi del mio avversario è un grossolano errore.

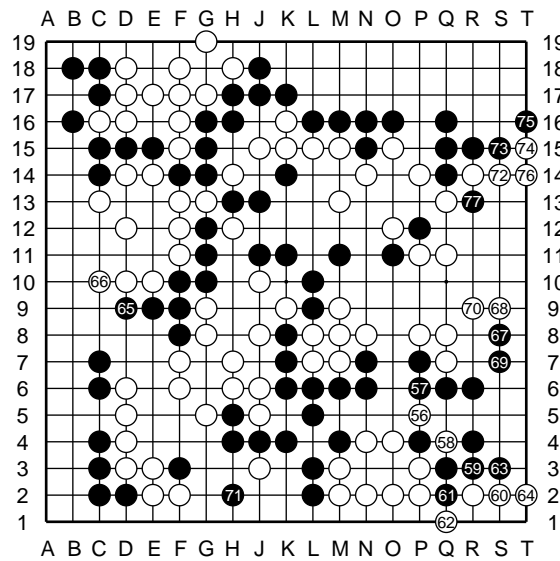


Figura 26 (156-177)

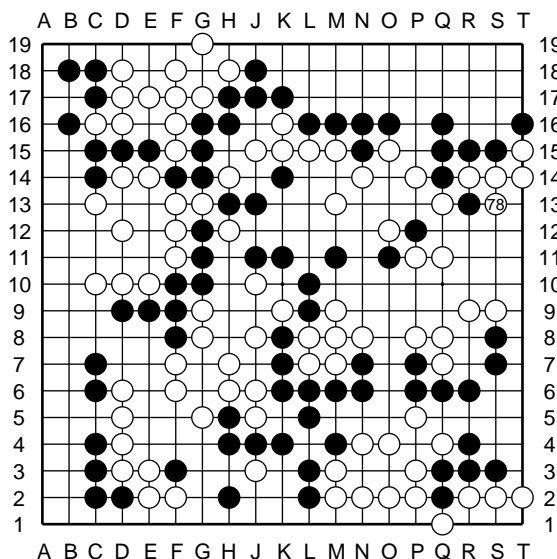
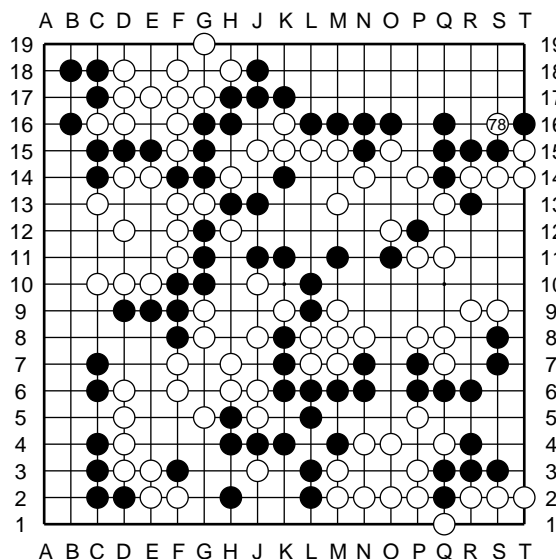


Figura 27 (178-178)



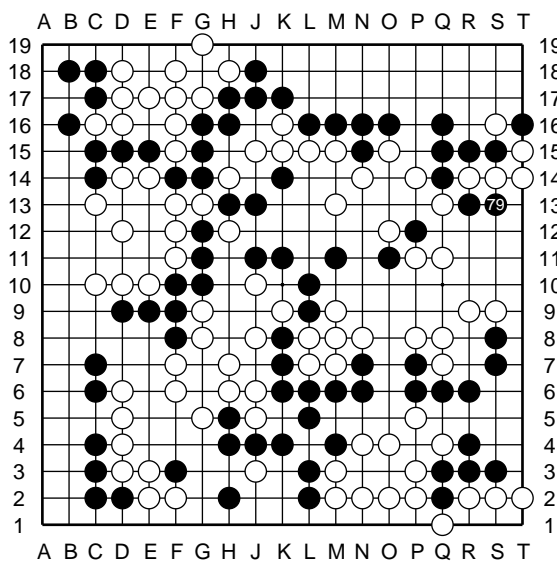
Variante 27.1

*Figura 27 (178-178)*

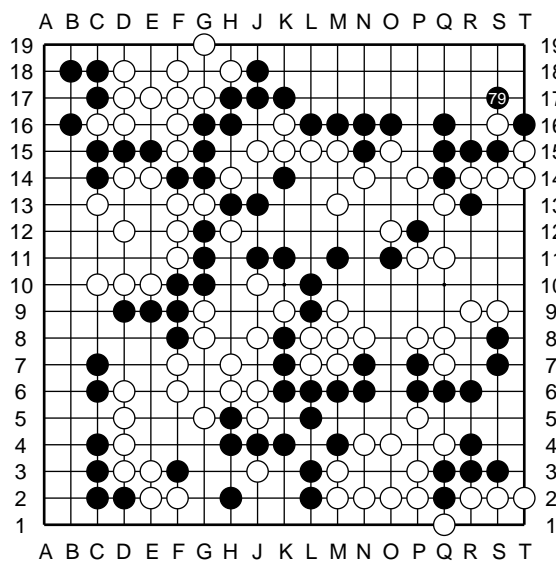
Bianco si è messo paura e non ha punito l'errore dell'avversario.

*Variante 27.1*

Bianco può dare atari e distruggere un fetta importante del territorio nero.



Variante 27.2



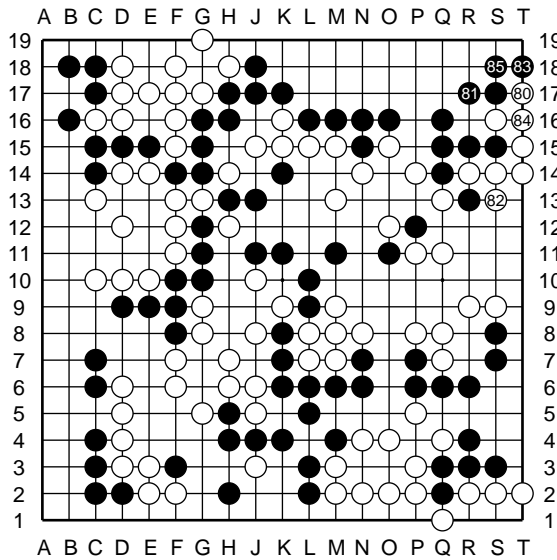
Variante 27.2.1

*Variante 27.2*

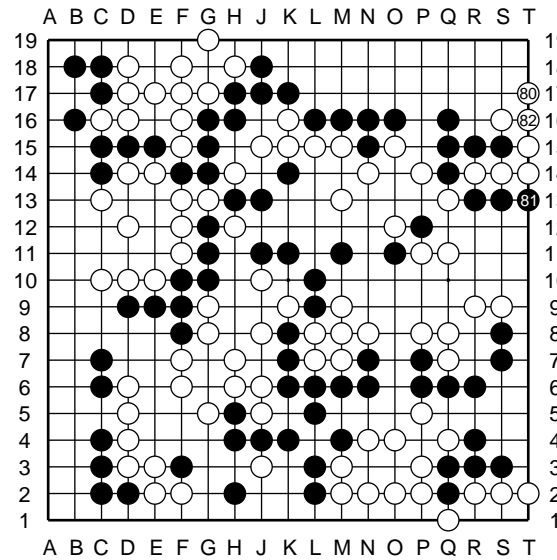
Dare atari in 179 non funziona.

*Variante 27.2.1*

L'unico modo che ha nero per salvare parte del territorio è questo atari.



Variante 27.2.2



Variante 27.3

*Variante 27.2.2*

Partendo dall'ipotesi (minimale) che bianco non sia intenzionato a giocarsi i ko nell'angolo, nero accusa una perdita di (almeno) 6 punti, sufficienti per ribaltare la partita.

*Variante 27.3*

Non ho trovato un modo per nero che gli permetta di salvare la situazione, il gruppo di 3 pietre nere è catturato.

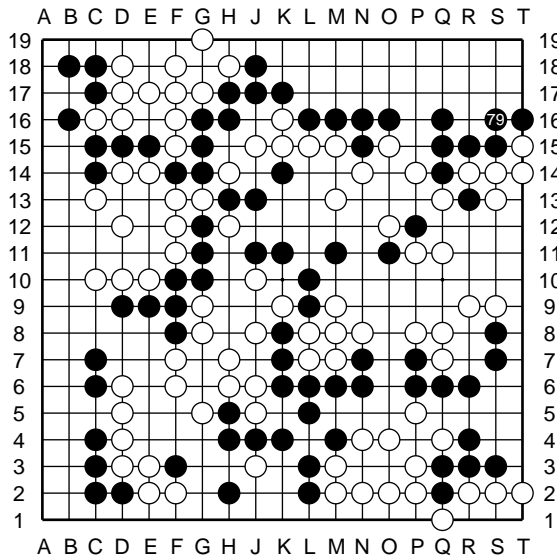


Figura 28 (179-179)

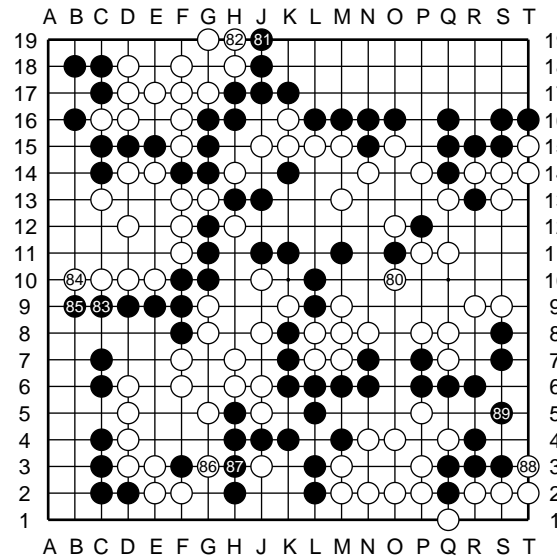


Figura 29 (180-189)

*Figura 28 (179-179)*

Dopo che nero difende, bianco non ha più possibilità per vincere la partita. Nero è avanti fra i 2 e i 6 punti, dipende dalle ultime mosse di yose.

*Figura 29 (180-189)*

Nero continua ad avere un vantaggio di circa 5 punti.

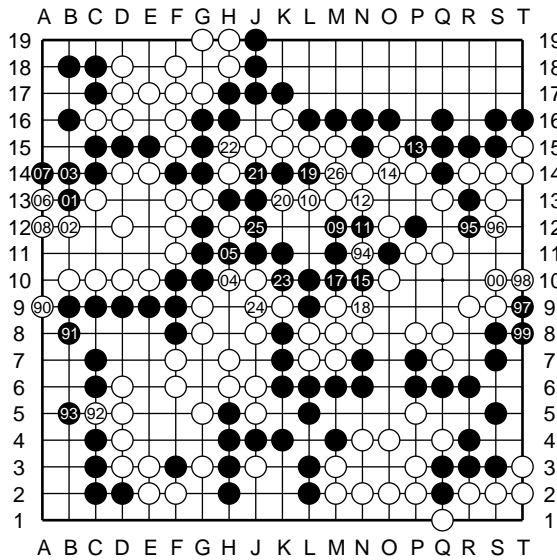


Figura 30 (190-226)  
216 at right of 194

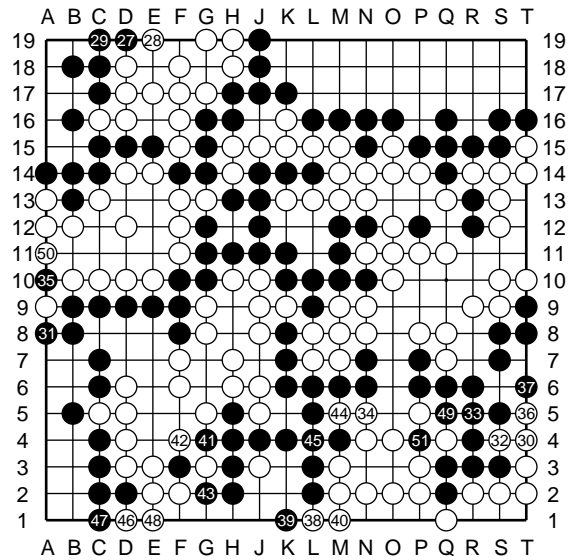


Figura 31 (227-251)

*Figura 30 (190-226)*

La differenza si riduce a 3 punti, ma non è sufficiente per bianco.

*Figura 31 (227-251)*

Nero decide di far partire questo ko. Tuttavia il bilancio territoriale rimarrà invariato.

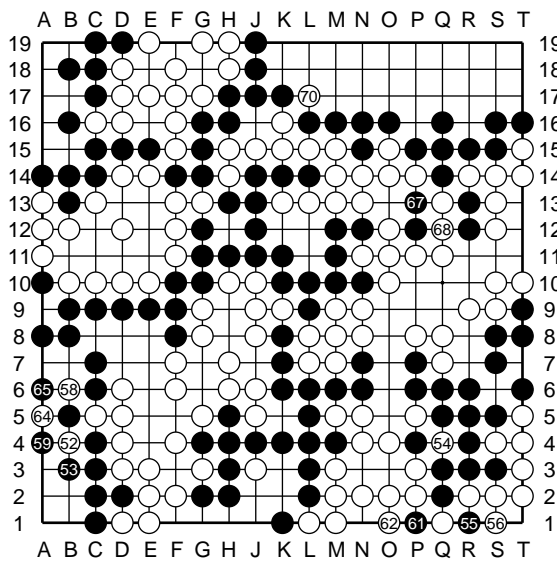


Figura 32 (252-270)  
257 at left of 254, 260 at 254, 263 at left of 254, 266 at 254, 269 at left of 254

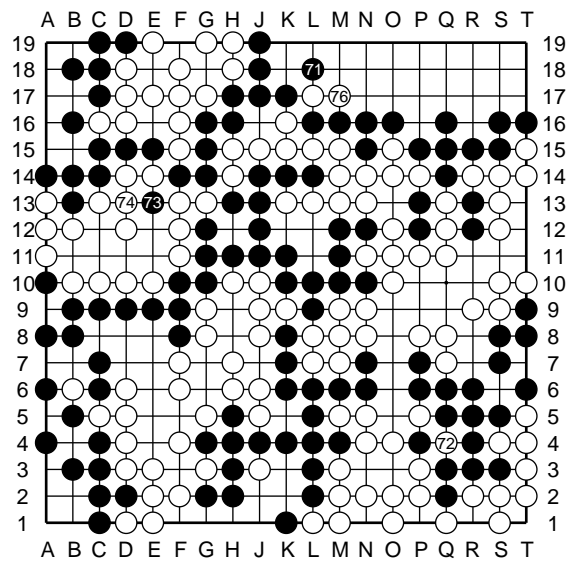


Figura 33 (271-276)  
275 at left of 272

*Figura 32 (252-270)*

270 è una minaccia, nero deve rispondere.

*Figura 33 (271-276)*

Anche 276 è una minaccia, nero non può ignorare. Ci sarebbe altrimenti un ko per la perdita dell'intero gruppo in L18.

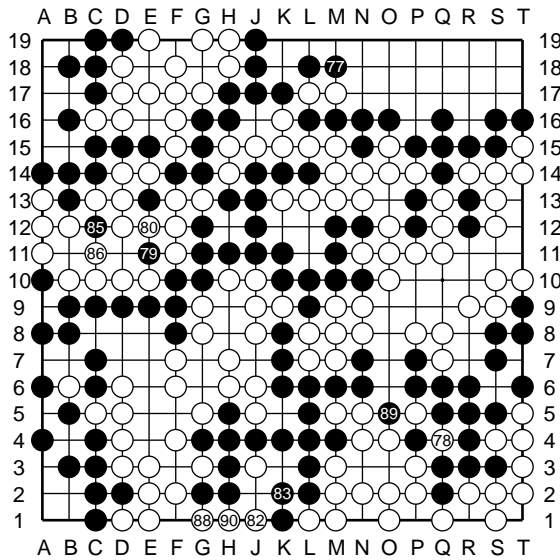


Figura 34 (277-290)

281 at left of 278, 284 at 278, 287 at left of 278

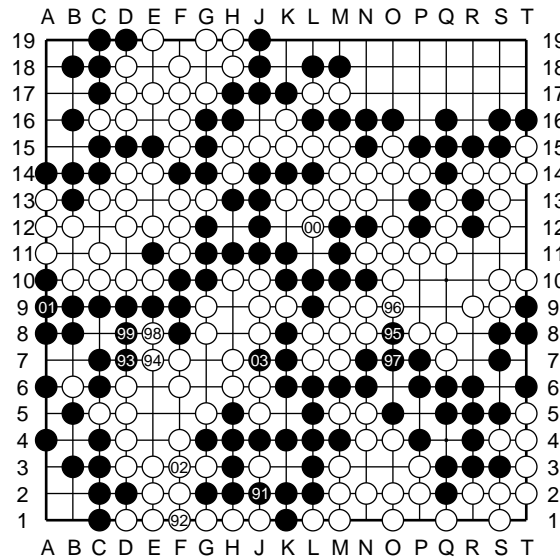


Figura 35 (291-303)

*Figura 34 (277-290)*

Il ko si conclude tutto sommato in pareggio, la differenza di punti rimane invariata.

*Figura 35 (291-303)*

Nero riesce ad iniziare i dame, che purtroppo sono in numero dispari. Bianco perde un ulteriore punto a causa dei dame.

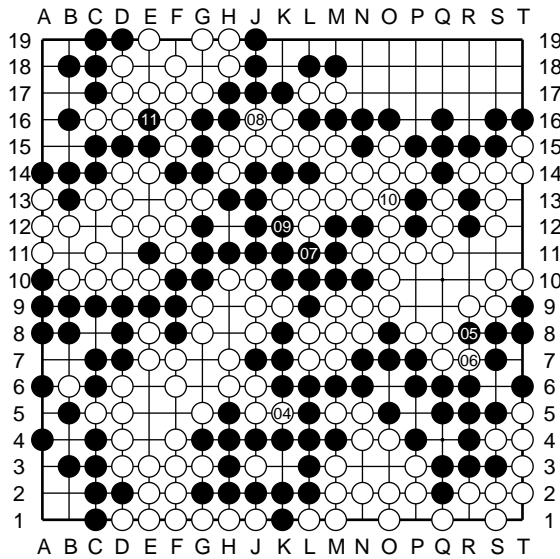


Figura 36 (304-311)

*Figura 36 (304-311)*

Nero si aggiudica il match per 3,5 punti.

I prossimi anni valuterò con cura se giocare tutti i turni del torneo rapid nel week end. Un buon compromesso potrebbe essere quello di saltare il quinto turno nel caso gli organizzatori decidessero per far giocare 2 turni il sabato e 3 la domenica. Infatti 3 turni la domenica sono per me eccessivi.

Dobbiamo inoltre considerare che al termine del torneo del week end, già dal giorno successivo riprende il torneo principale, abbiamo infatti ancora due giornate di partite prima della meritata pausa del mercoledì.

E' stato un peccato aver giocato così male questa partita, tuttavia a posteriori è stata una scelta oculata l'aver risparmiato le energie: nella prossima settimana infatti verrò abbinato in 4 turni su 5 con giocatori di grado superiore al mio, saranno tutte e 5 partite molto difficili: due partite raggiungeranno le 5 ore di gioco, mentre la partita del lunedì, la prossima che commenteremo, durerà per più di 6 ore.

Per oggi finiamo qui. Ci rivedremo domani con una nuova partita del Main Tournament.

6° ROUND

MAIN  
TOURNAMENT

1 Agosto, 2011



Black player	Carlo Metta	White player	Torsten Knauf
Black rank	3d	White rank	4d
Date	2011-08-01	Result	Black wins by 0.50 points

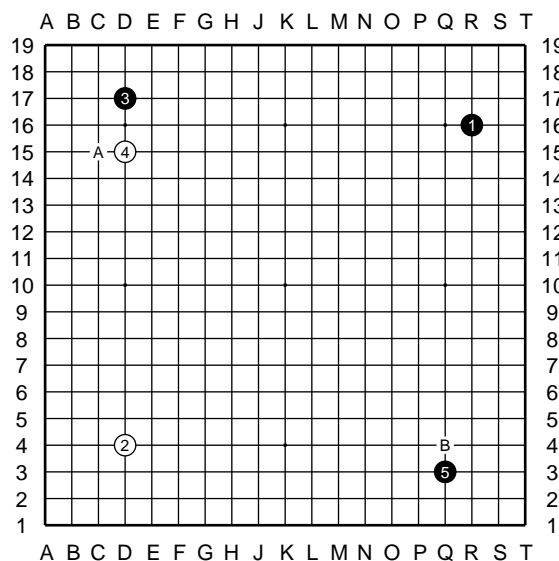


Figura 1 (1-5)

*Figura 1 (1-5)*

Ben tornati.

Da oggi inizia ufficialmente la seconda settimana di gioco, con i suoi ultimi 5 turni del torneo principale.

Dopo il non brillante torneo del week end il mio avversario è oggi un giocatore tedesco, Torsten Knauf, ufficialmente ancora 3 dan per pochi punti, ma già promosso 4 dan nella prima settimana di gioco.

Fra la prima e la seconda settimana di gioco vi sarà infatti il reset del rating. I gradi dei giocatori che incontrerò li indicherò già modificati a seconda dei risultati avvenuti durante i primi 5 turni e i 5 turni del week end.

Questa sarà la partita più lunga che giocherò nel torneo, fra le 5h e mezza e le 6h ore di gioco e sarà quella in cui mi dilungherò di più nei commenti. Non è stata una partita facile, soprattutto per me che non sono abituato a gestire e basare la mia strategia su dei grandi moyo. Nel finale vedremo come il nuovo set di regole utilizzato mi abbia portato a scegliere una strategia apparentemente contro intuitiva (almeno con le regole giapponesi standard), ma che in realtà è risultata ottimale. Questa è la terza partita mostrata fino ad ora che è finita per 0,5 punti di differenza.

Il mio avversario sceglie subito di avvicinare con 4, permettendomi di prendere l'ultimo angolo rimasto in basso a destra. La mossa 5 è stata istintiva e sembra la più naturale: tuttavia è da notare come bianco abbia scelto un approccio in quarta linea in 4 (anzichè in A come nel fuseki di Shusaku). Questa è di sicuro una strategia preparata dal mio avversario. Vedremo da subito come 5 si sia rivelata difettosa, molto meglio l'hoshi in B.

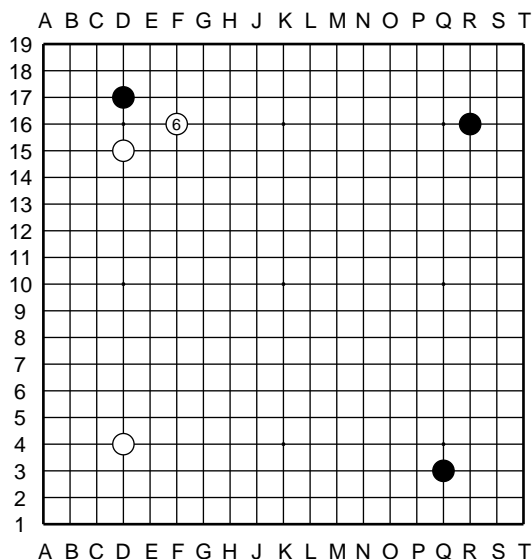


Figura 2 (6-6)

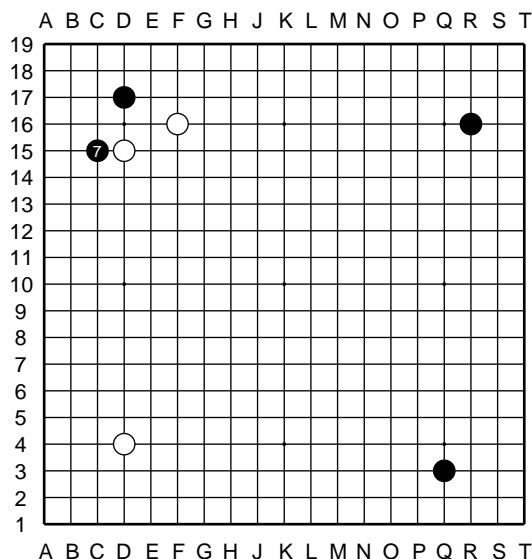


Figura 3 (7-7)

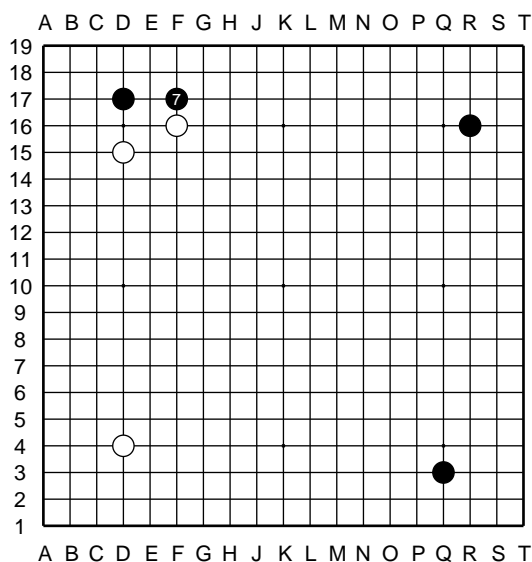
*Figura 2 (6-6)*

Questo keima è ciò che ha preparato il mio avversario. Adesso nero avrebbe voluto tanto avere giocato l'hoshi in basso a destra, per questioni di scale.

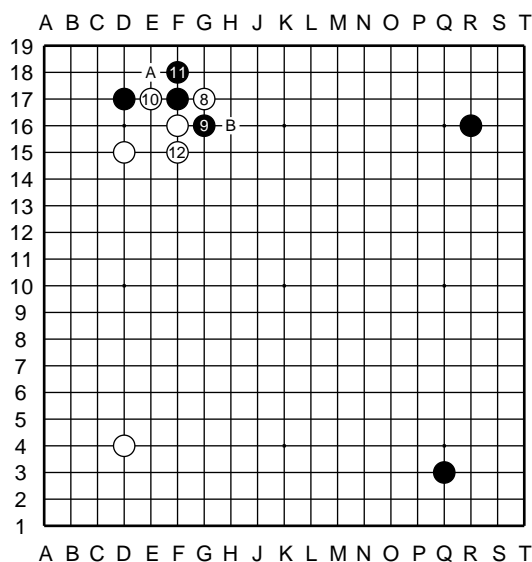
*Figura 3 (7-7)*

Nero ha ora due alternative decenti: questo attachment, molto classico, oppure uno spregiudicato tenuki. L'idea che starebbe dietro il tenuki è che bianco non ha una mossa (e forse nemmeno due) per catturare D17 senza lasciare dell'aji per strada.

In partita ho scelto questo attachment, pregando con gli occhi bianco di scegliere la variante più pacifica, essendo cosciente che bianco può ora complicare la situazione quasi a piacimento.



Variante 3.1



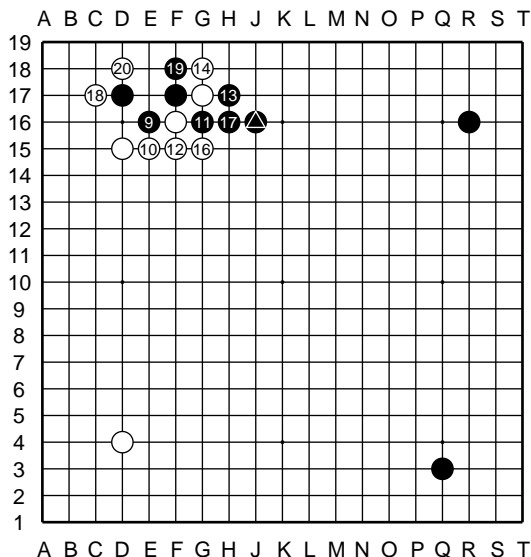
Variante 3.2

*Variante 3.1*

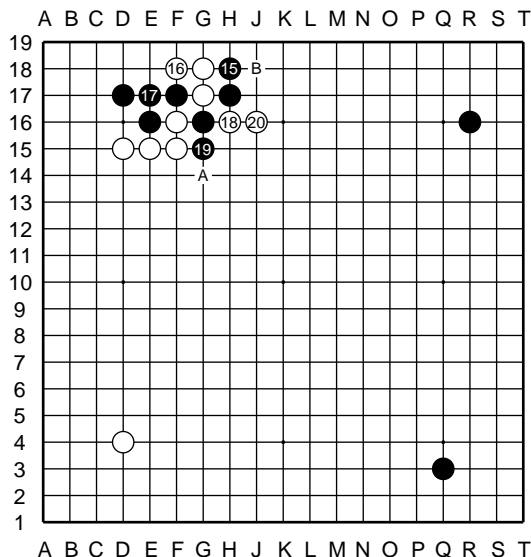
Non è possibile per nero giocare 7 in questo modo, la scala è buona per bianco.

*Variante 3.2*

Ora A e B sono miai per bianco.



Variante 3.2.1



Variante 3.2.1.1

*Variante 3.2.1*

Questa variante non mi è mai piaciuta per nero. Bianco ha conquistato un angolo grande e solido, mentre nero ha giocato una mossa fuori posto, quella evidenziata.

*Variante 3.2.1.1*

Se nero tenta di resistere con 15, bianco è in grado di punire proprio grazie alla scala che parte da A, che è la stessa della variante precedente. A e B sono miei per bianco.

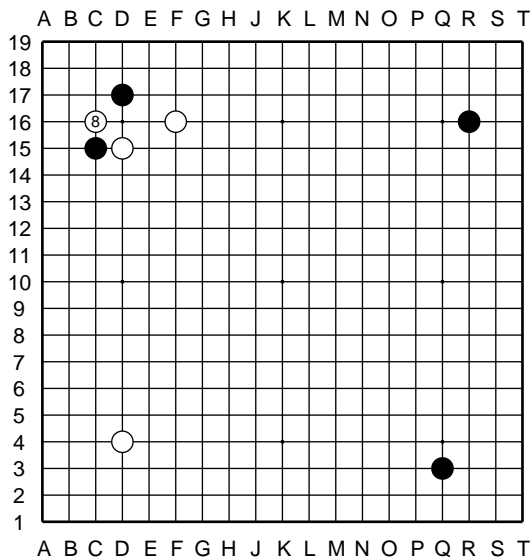
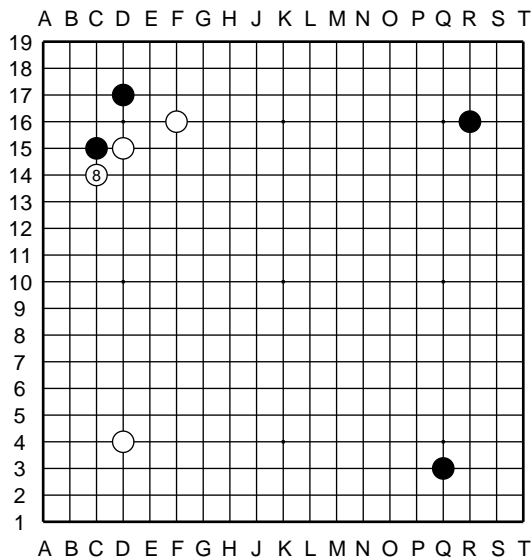


Figura 4 (8-8)



Variante 4.1

*Figura 4 (8-8)*

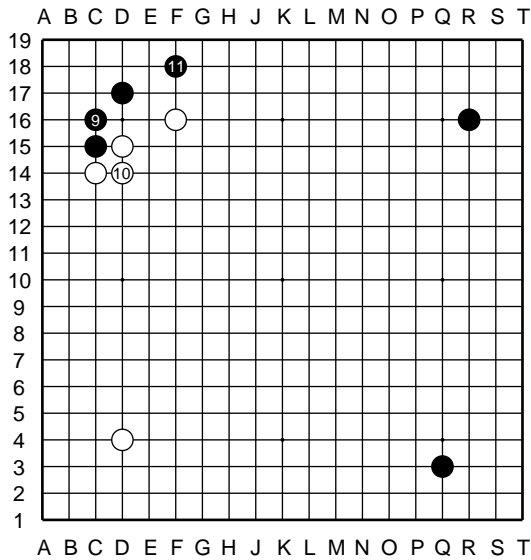
Ho odiato tantissimo bianco quando ha scelto questa variante :) Difficilmente partite iniziate con questo joseki terminano ai punti, bensì per resa prematura di uno dei due contendenti. Uno stile di gioco che, a parte speciali occasioni, cerco di evitare come ho già spiegato.

Ora bianco e nero daranno inizio ad un joseki abbastanza sconosciuto e temuto da tanti, nella sua variante classica (non quelle moderne). Questo non è un joseki ordinario, è uno di quei joseki che un giocatore può solo odiare oppure amare, non ci sono altre vie. Per gli innamorati del joseki è NECESSARIO ricordare che bianco

DEVE avere la scala per giocare in questo modo.

*Variante 4.1*

Questa era la mossa con cui pregavo bianco di continuare, ma lui non era dello stesso avviso.



Variante 4.2

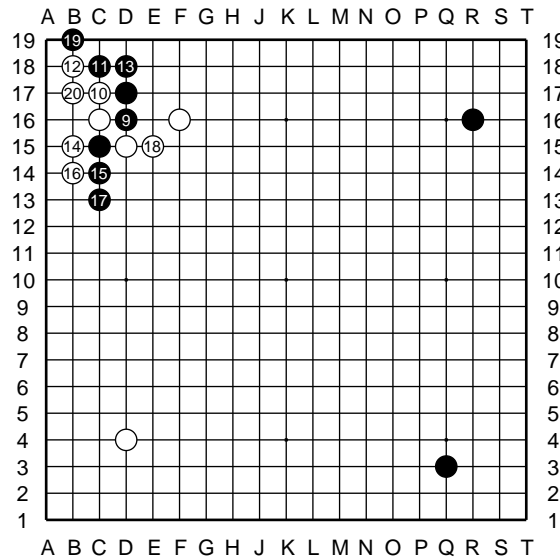


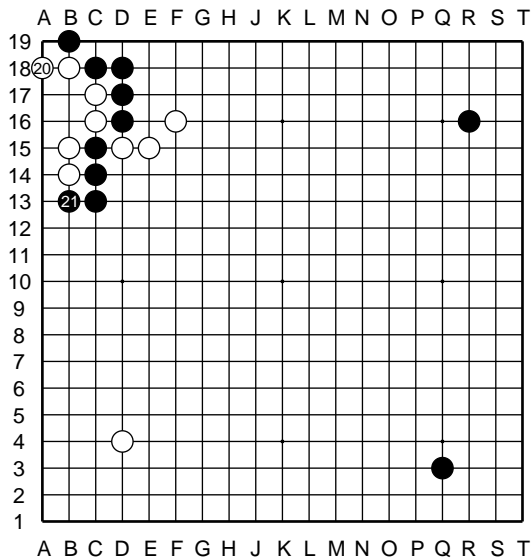
Figura 5 (9-20)

*Variante 4.2*

Al termine di questo joseki la partita si può sviluppare in maniera ordinata e pacifica.

*Figura 5 (9-20)*

Bianco 20 è corretta e fa buona forma. Vedere la prossima variante per i dettagli.



Variante 5.1

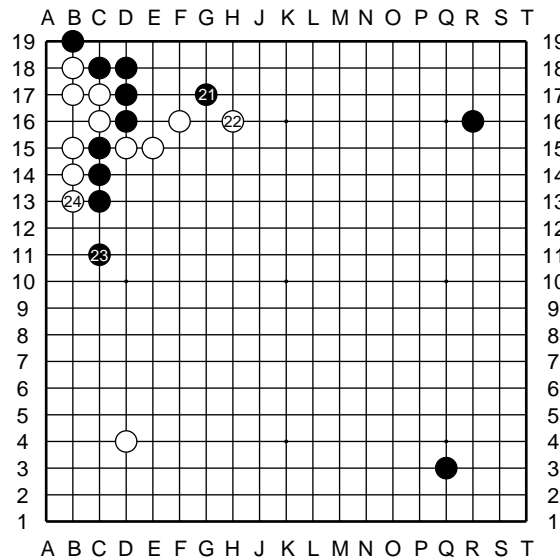


Figura 6 (21-24)

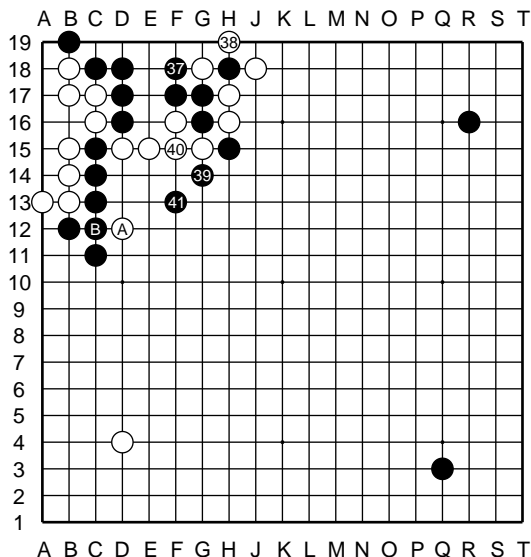
*Variante 5.1*

Se bianco difende con 20, va incontro ad un fallimento. Nero può bloccare l'uscita con 21, e mettere il gruppo bianco nei guai.

*Figura 6 (21-24)*

Bianco 24 è necessaria.





Variante 8.2

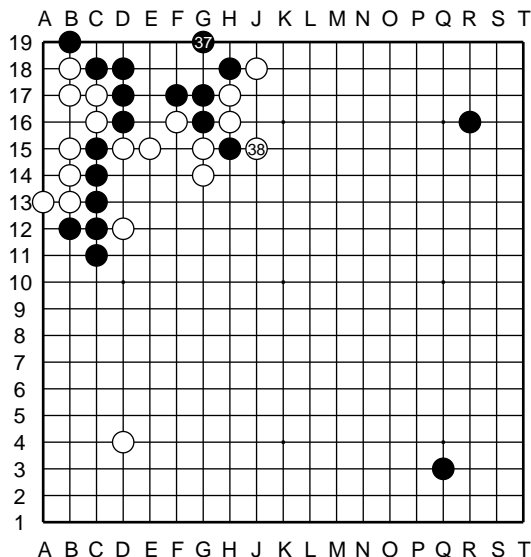


Figura 9 (37-38)

*Variante 8.2*

Nero 41 è il tesuji per catturare il gruppo bianco. Omettere lo scambio A per B, non aiuta bianco: tuttavia il modo per punire bianco senza lo scambio A / B non è per nulla ovvio e le varianti sono lunghe una ventina di mosse. Le ometterò qui.

*Figura 9 (37-38)*

Nero torna indietro per vivere, e bianco cattura in scala la pietra di taglio.

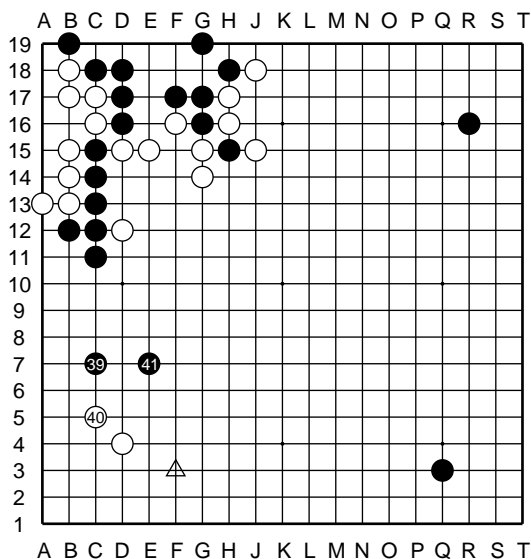
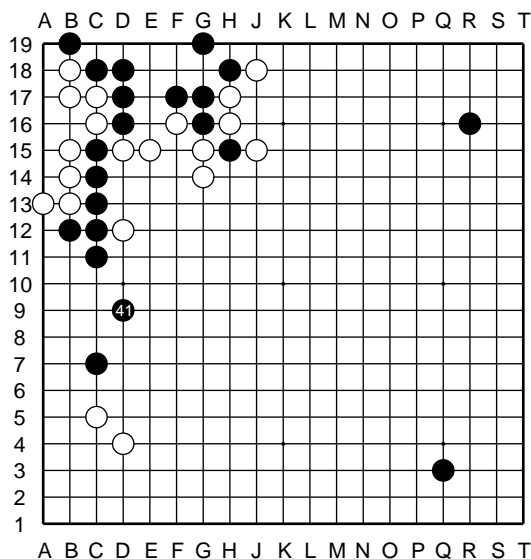


Figura 10 (39-41)



Variante 10.1

*Figura 10 (39-41)*

Benchè in partita si sia rivelata una difesa efficace, questo salto è difettoso. Nero ha bisogno ora di un'altra mossa per difendere il suo gruppo. 41 faceva parte di una strategia che prevedeva una risposta bianca attorno ad F3. Si vedano i prossimi commenti.

*Variante 10.1*

Nero 41 è la mossa appropriata. Nero difende il suo gruppo con una sola mossa.

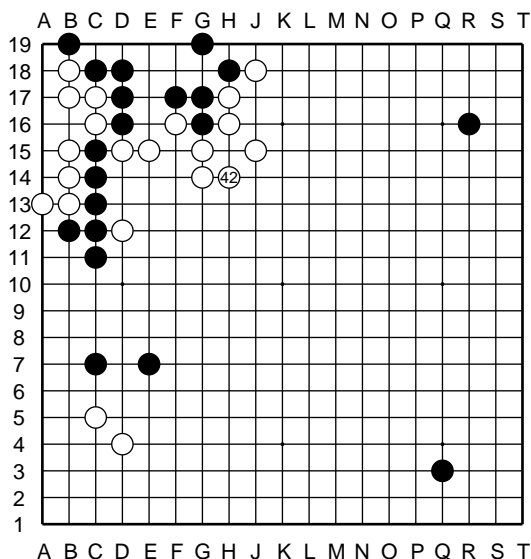
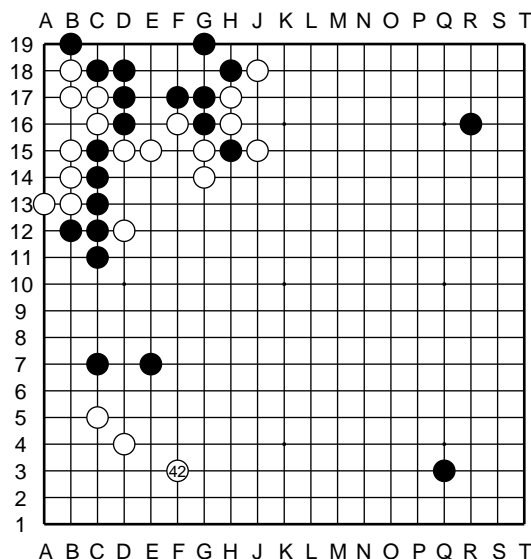


Figura 11 (42-42)



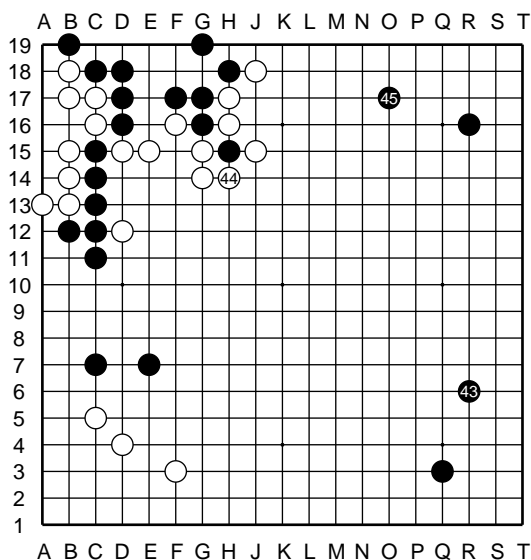
Variante 11.1

Figura 11 (42-42)

Catturare questa pietra è una forte "counter" al mio piano.

Variante 11.1

Se bianco difende solido con 42 ora nero è in grado di prendere due shimari sul lato destro.



Variante 11.2

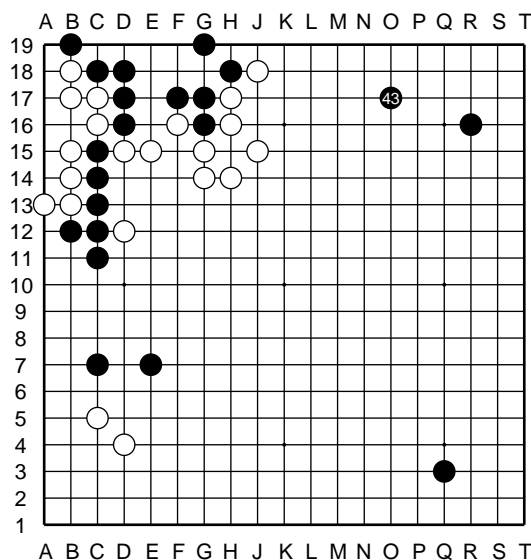


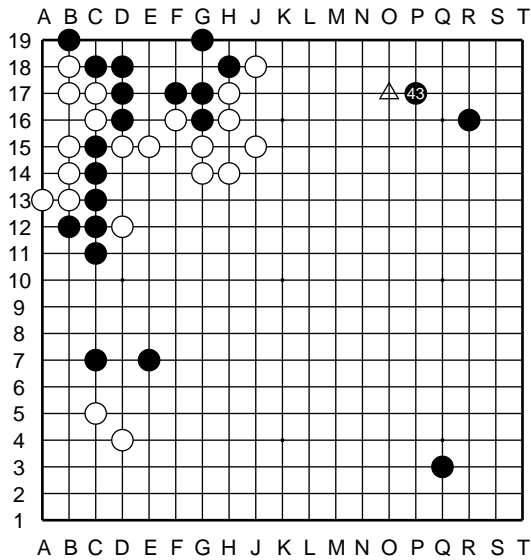
Figura 12 (43-43)

Variante 11.2

Con questi due shimari nero si è portato in grande vantaggio.

Figura 12 (43-43)

Ora nero può prendere un solo shimari. Bianco ha letto perfettamente la mia strategia e l'ha counterizzata. Questo shimari lungo, benchè sia un errore lieve, è sufficiente già a questo livello per fare una grande differenza.



Variante 12.1

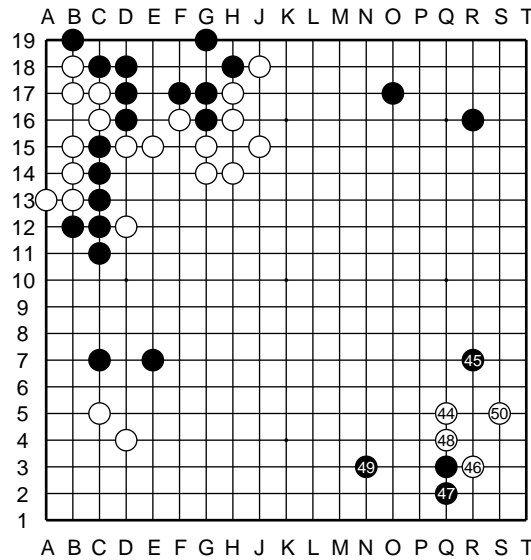


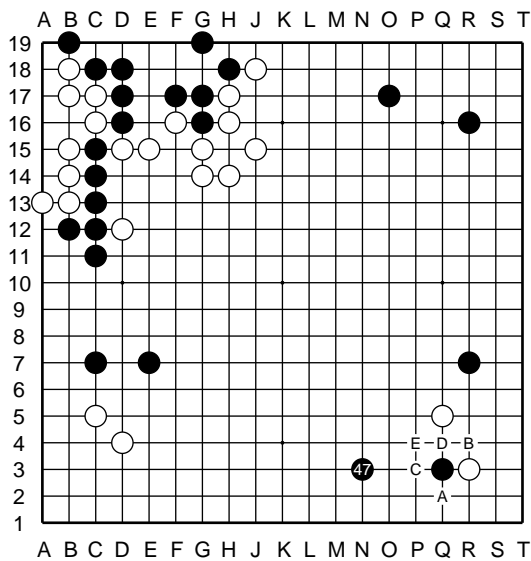
Figura 13 (44-50)

*Variante 12.1*

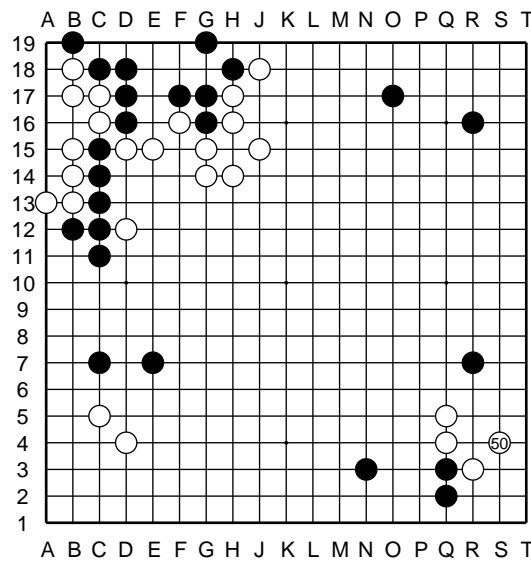
Nero avrebbe dovuto difendere solidissimo. Bianco è così forte sulla sinistra che nero non può permettersi di avvicinarsi neanche in O17

*Figura 13 (44-50)*

Bianco 50 in figura è una possibilità per difendere la forma bianca.



Variante 13.1



Variante 13.2

*Variante 13.1*

Nero avrebbe potuto tentare di giocare più veloce in questo modo (anche se nella variante corretta si tratta solo di un tewari). Tuttavia in partita non avevo le idee ben chiare di come continuare dopo la sequenza Bianco A, Nero B, Bianco C, Nero D, Bianco E.

*Variante 13.2*

Bianco 50 è una delle scelte più comuni.



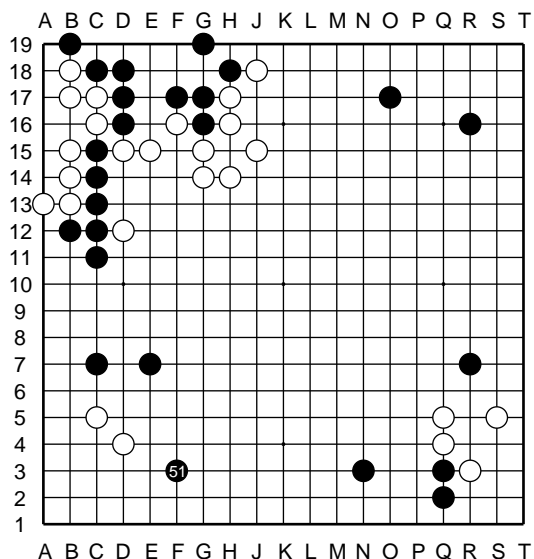
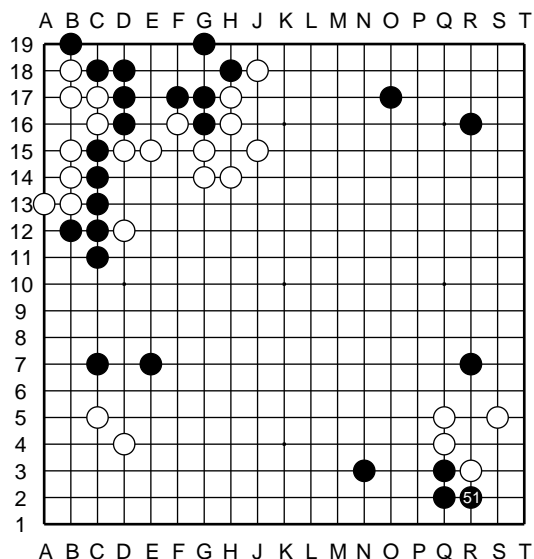


Figura 14 (51-51)



Variante 14.1

*Figura 14 (51-51)*

Iniziare subito dal lato sinistro è una possibilità, ma non ottimale.

*Variante 14.1*

Nero deve assolutamente prendere questo punto. Può sembrare un pò lento giocare in questo modo, ma questa mossa ha un valore di almeno 20 punti oltre che un grande valore strategico.

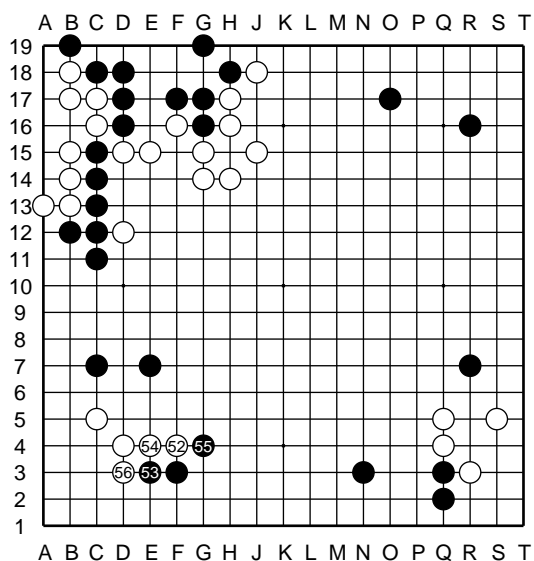
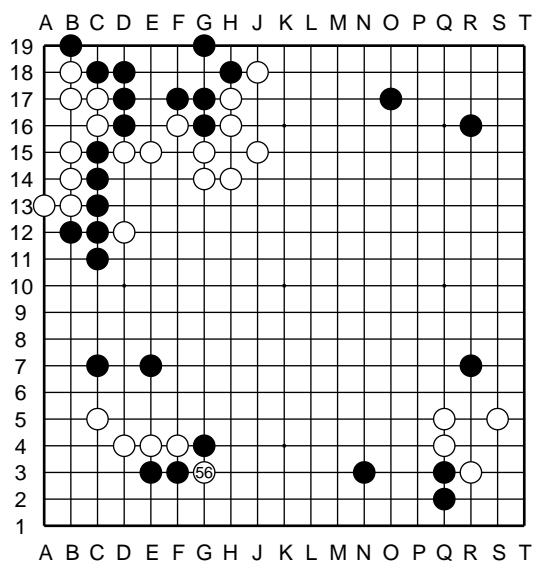


Figura 15 (52-56)



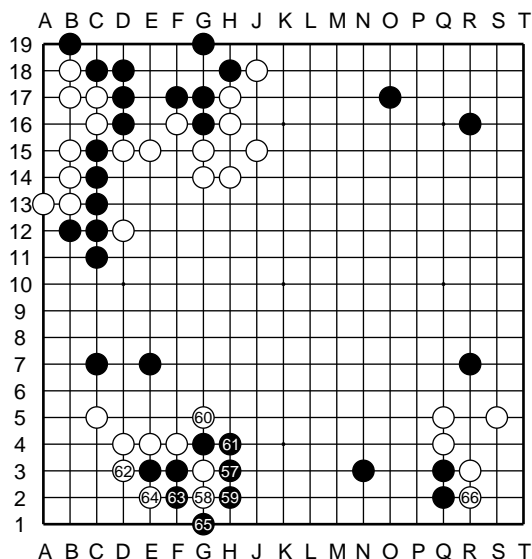
Variante 15.1

*Figura 15 (52-56)*

Il blocco in 56 può sembrare l'ordine di mosse scorretto. Ma ...

*Variante 15.1*

... può sembrare intuitivo per bianco giocare subito questi scambi.



Variante 15.2

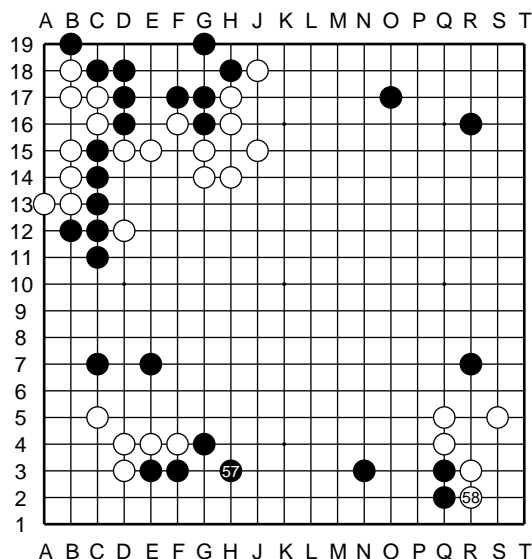


Figura 16 (57-58)

*Variante 15.2*

Tuttavia, a causa di questi scambi, bianco 66 si trasforma in una mossa assolutamente gote.

*Figura 16 (57-58)*

Ora che nero ha difeso solido bianco 58 può rappresentare una discreta minaccia per nero.

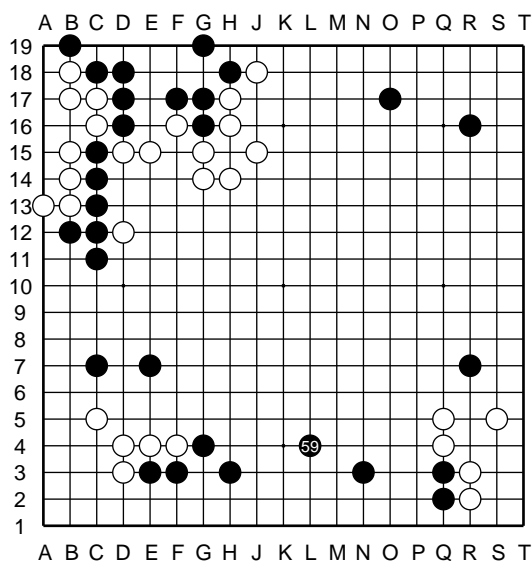
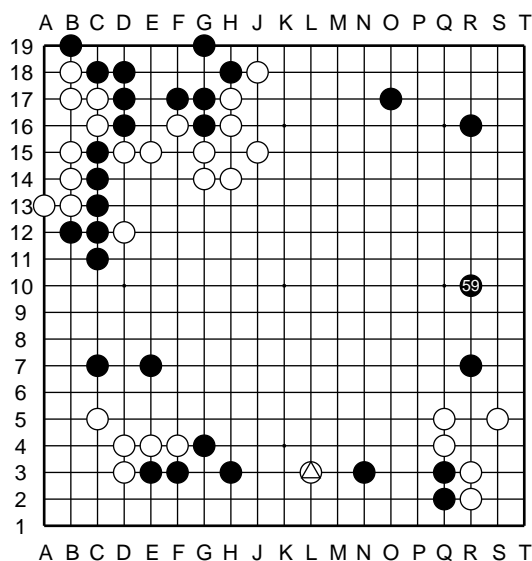


Figura 17 (59-59)



Variante 17.1

*Figura 17 (59-59)*

Nero sceglie di difendere.

*Variante 17.1*

Se nero ignora, in futuro bianco L3 può dare parecchi problemi.

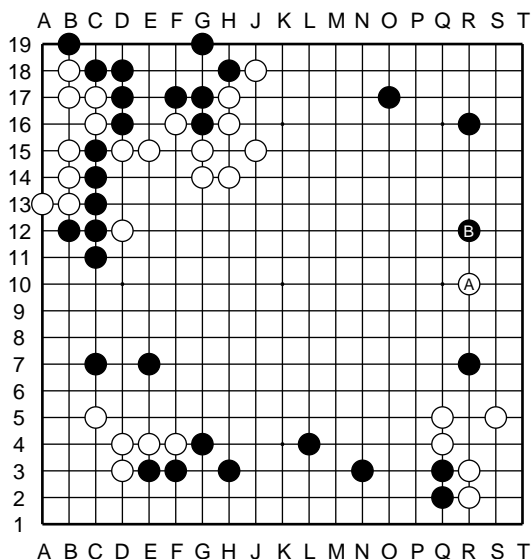


Figura 18 (60-61)

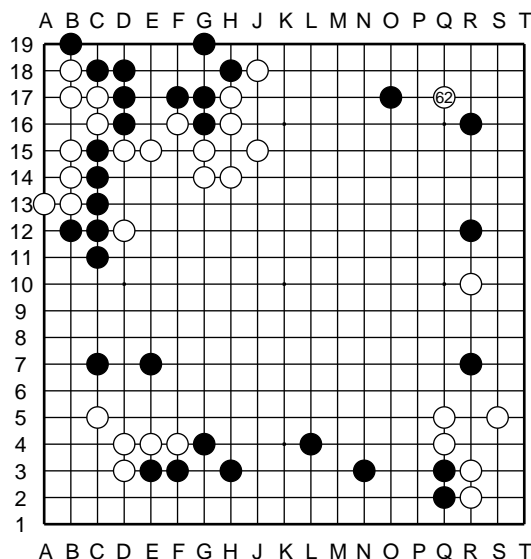


Figura 19 (62-62)

*Figura 18 (60-61)*

Lo scambio A per B è stato uno scambio ottimo per nero.

*Figura 19 (62-62)*

Bianco non può continuare localmente, si troverebbe troppo indietro di territorio. Deve giocare più attivamente, per esempio con questa invasione.

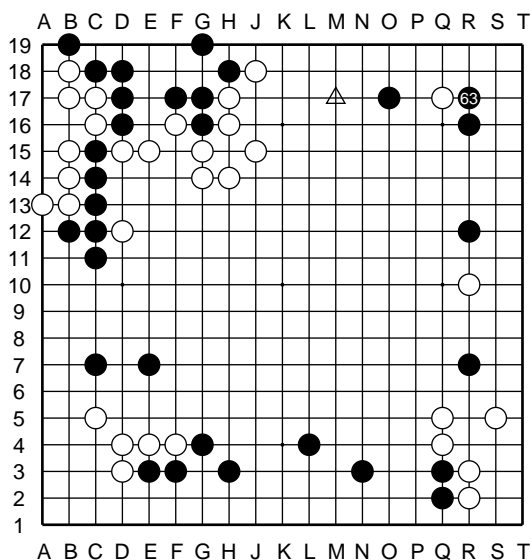
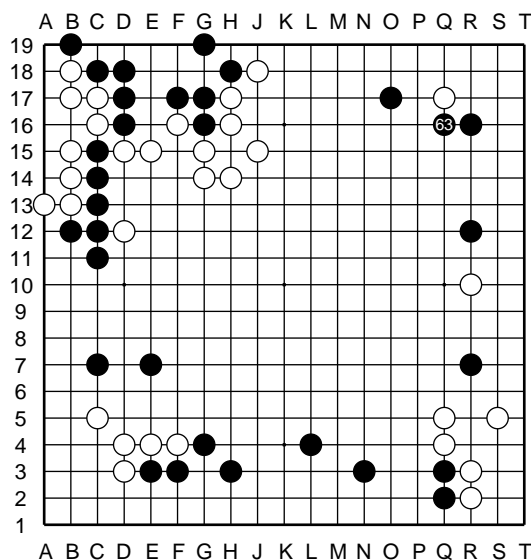


Figura 20 (63-63)



Variante 20.1

*Figura 20 (63-63)*

Nero aveva anche altre scelte rispetto a questa. In partita ero convinto che bianco utilizzasse questo scambio come probe, magari per rimettere in moto 62 più avanti nella partita. Non mi sarei mai aspettato che bianco decidesse di mettere in moto 62 da subito senza un supporto attorno a M17. Ecco perchè ho giocato 63.

*Variante 20.1*

Con questo blocco, nero ottiene dei risultati tutto sommato soddisfacenti e di sicuro non peggiori di come andato nella realtà.



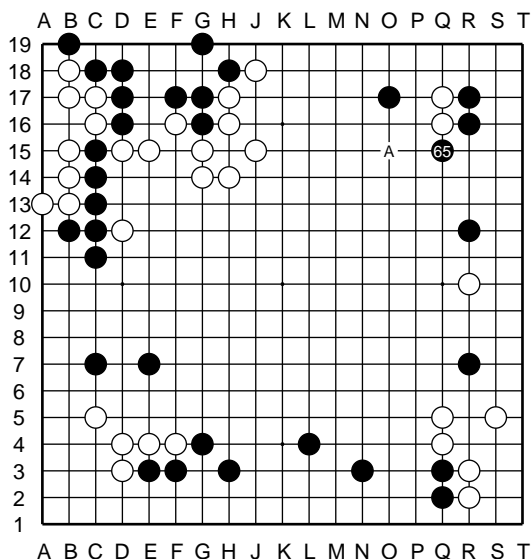


Figura 22 (65-65)

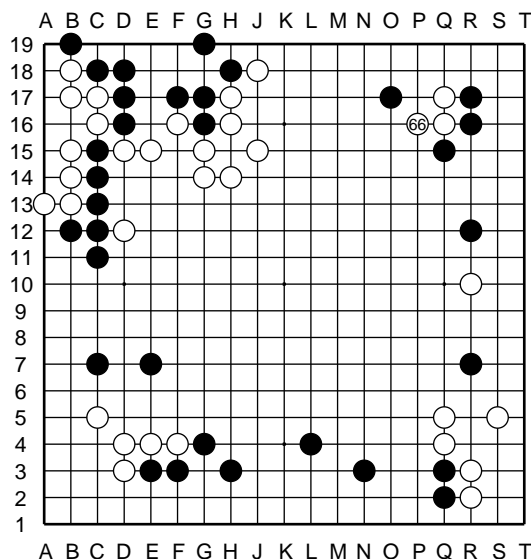


Figura 23 (66-66)

Figura 22 (65-65)

65 sembra necessaria per appesantire bianco. Altra opzione a cui avevo pensato era saltare da subito in A, ma non mi convinceva eccessivamente.

Figura 23 (66-66)

Questo è l'unico modo che ha bianco per scappare. E' proprio per questo motivo che non mi aspettavo un combattimento immediato.

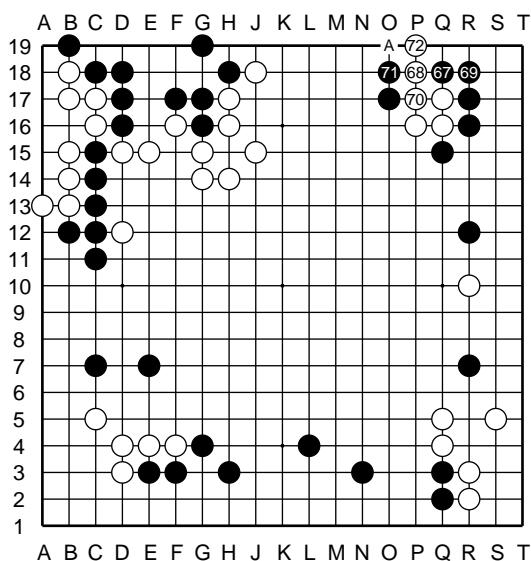
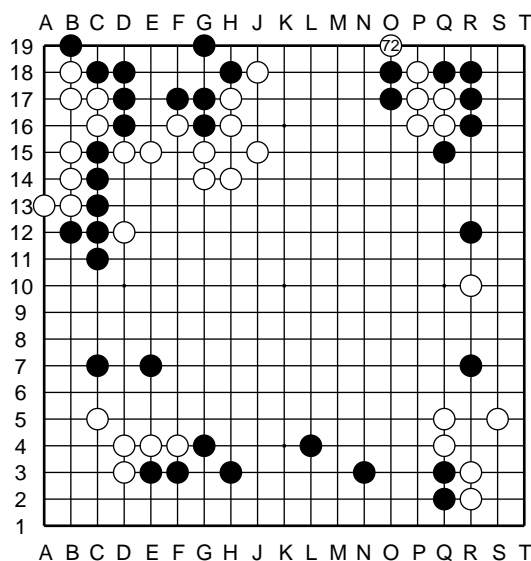


Figura 24 (67-72)



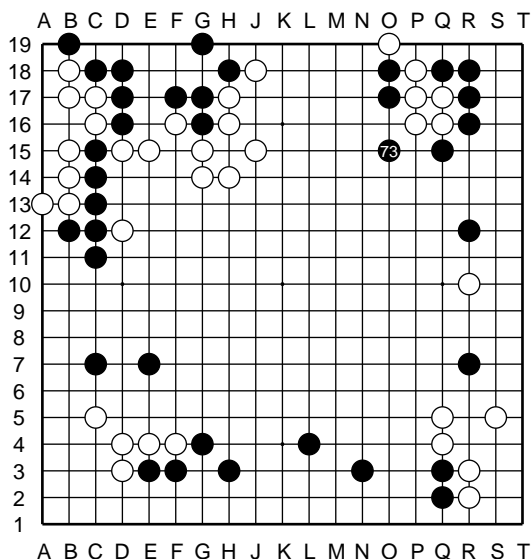
Variante 24.1

Figura 24 (67-72)

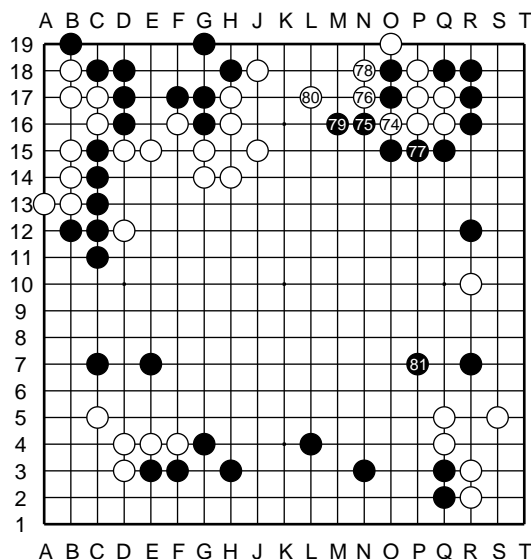
72 è necessaria. Tentare l'hane in A non funziona.

Variante 24.1

L'hane in 72 è debole, bianco ha pochissime libertà e 72 non le aumenta.



Variante 24.2



Variante 24.3

*Variante 24.2*

Nero può tentare una sorta di squeeze.

*Variante 24.3*

Il risultato è simile alle varianti con Q16 al posto di R17, ma adesso l'angolo in alto a destra è nero, non bianco.

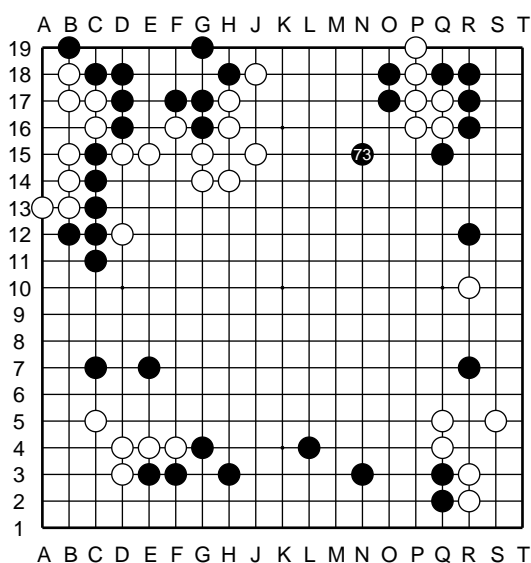
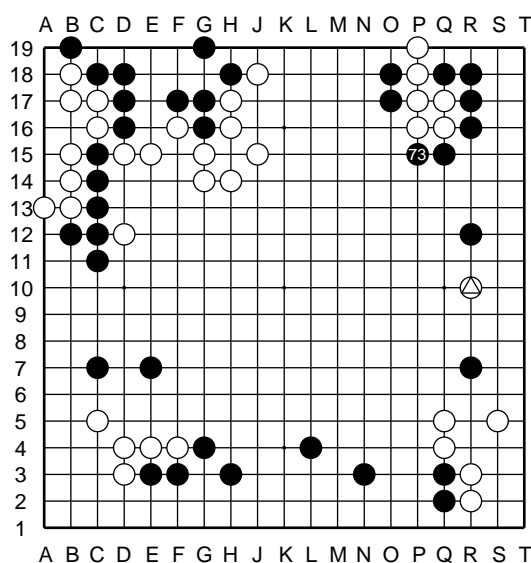


Figura 25 (73-73)



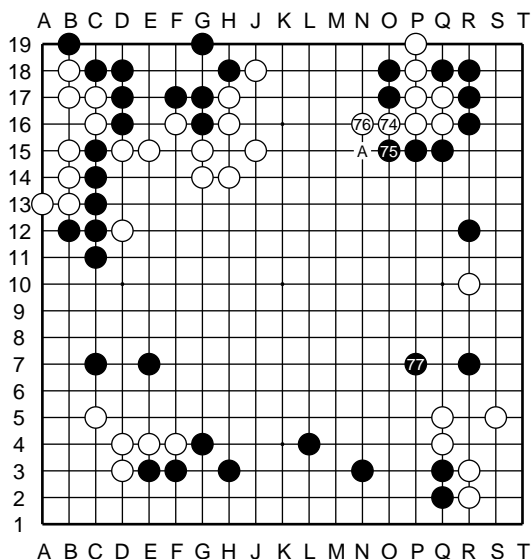
Variante 25.1

*Figura 25 (73-73)*

73 è una mossa che dà una chiara direzione alla partita. Nero è ora pronto a combattere. Di solito cerco sempre di evitare il combattimento, tuttavia la forma bianca sembra così debole che nero si sente quasi moralmente obbligato ad attaccare. A chi di voi non viene voglia di attaccare il gruppo bianco ?

*Variante 25.1*

Ad una analisi più lucida e meno emotiva, nero può anche ripiegare in questo modo e spostare l'attacco su R10.



Variante 25.2

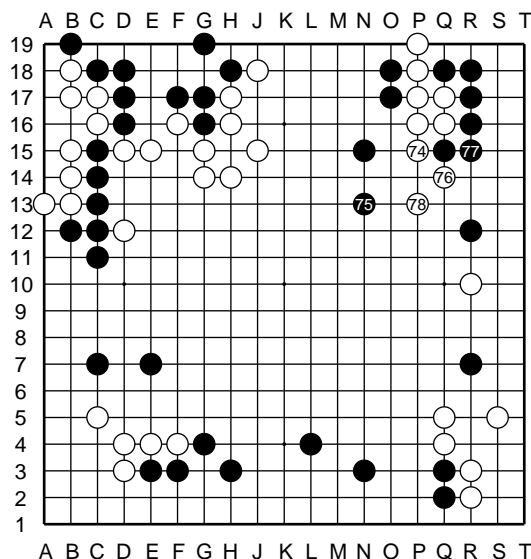


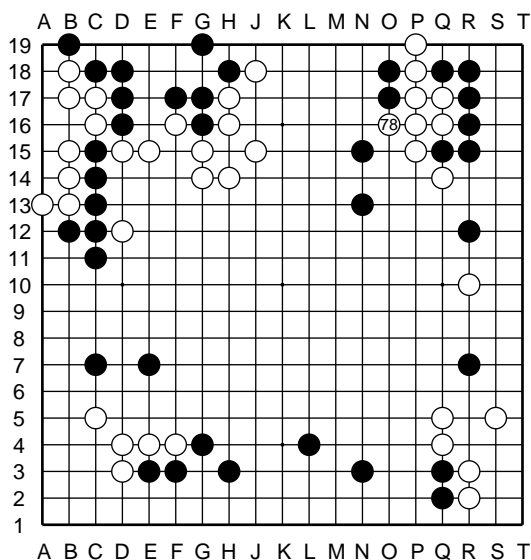
Figura 26 (74-78)

*Variante 25.2*

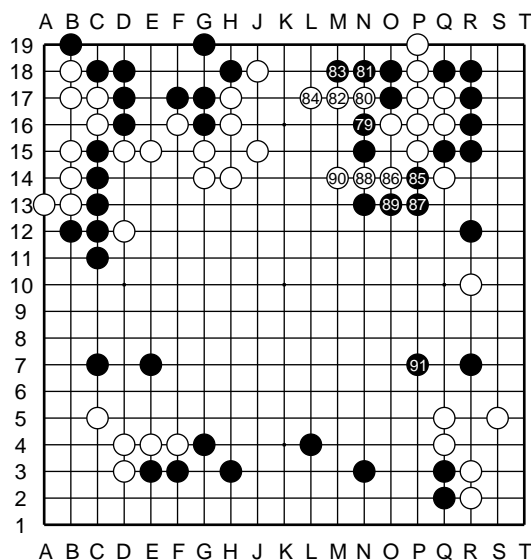
E' una variante simile a quelle già viste, ma bianco sta leggermente meglio perchè può spingere in A.

*Figura 26 (74-78)*

Bianco deve prima difendere, non può sfruttare subito le debolezze nella forma nera.



Variante 26.1



Variante 26.2

*Variante 26.1*

O16 è una mossa rude che dà un risultato localmente buono, ma globalmente sfavorevole.

*Variante 26.2*

Nero non sembra messo male.

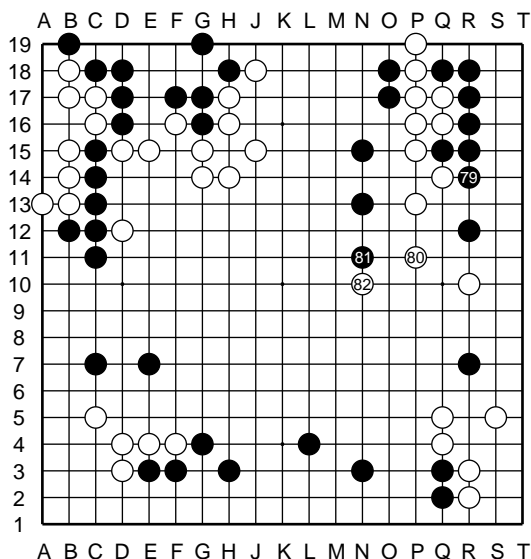
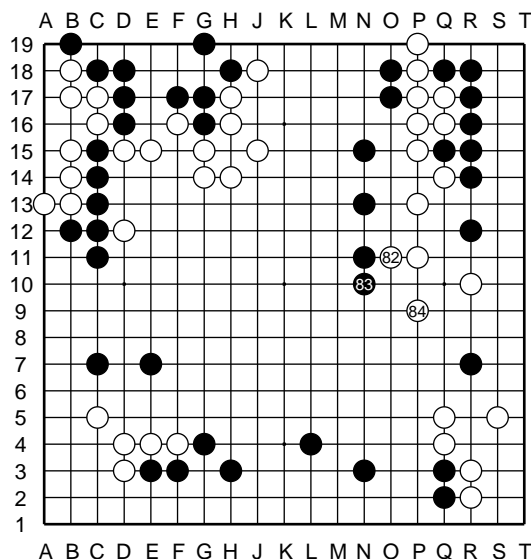


Figura 27 (79-82)



Variante 27.1

*Figura 27 (79-82)*

82 è una mossa che non tiene conto delle debolezze del gruppo bianco. Bianco ha giocato questa pietra molto in fretta e ha dovuto impiegare parecchio tempo per escogitare una difesa consistente dopo il contrattacco nero.

Facciamo una breve parentesi sul tempo di gioco. A nero rimane circa 1 h di basic time, a bianco rimangono circa 20 minuti.

*Variante 27.1*

Bianco avrebbe potuto continuare in questo modo.

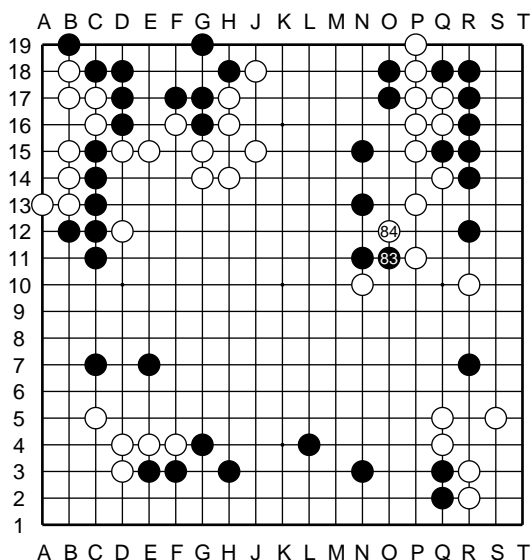
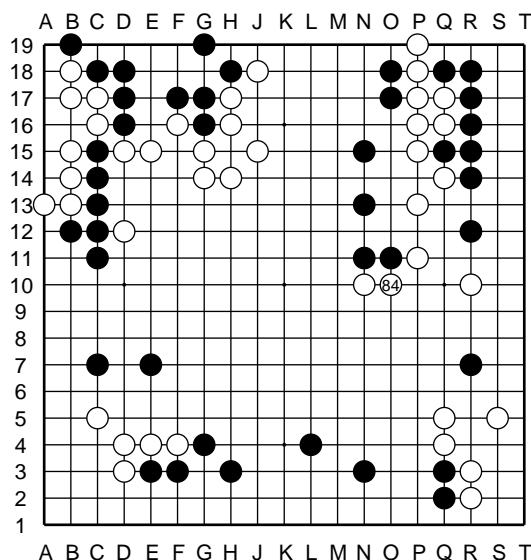


Figura 28 (83-84)



Variante 28.1

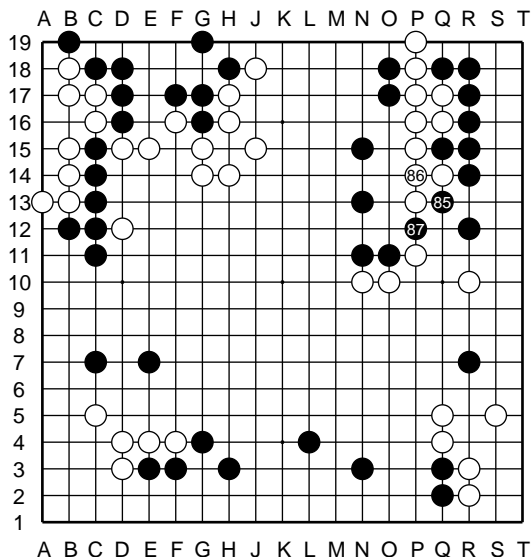
*Figura 28 (83-84)*

Bianco prova questa difesa, ma non funziona fino in fondo.

*Variante 28.1*

Questo nobi non funziona.





Variante 28.2

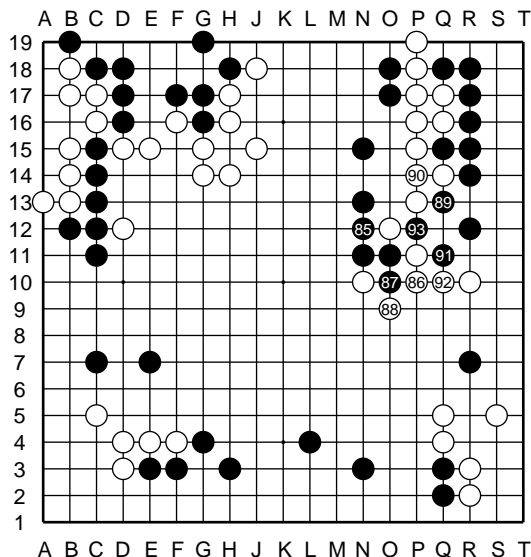


Figura 29 (85-93)

*Variante 28.2*

Dopo il taglio in 87, bianco è nei guai.

*Figura 29 (85-93)*

Il risultato locale è un ko. Bianco avrebbe potuto evitare questo ko sacrificando gran parte del lato destro. Nero decide di giocare subito questo ko. Da osservare che anche nero ha un gruppo al centro da sistemare. Non sarebbe male per nero sfruttare questo ko per sistemare il proprio gruppo.

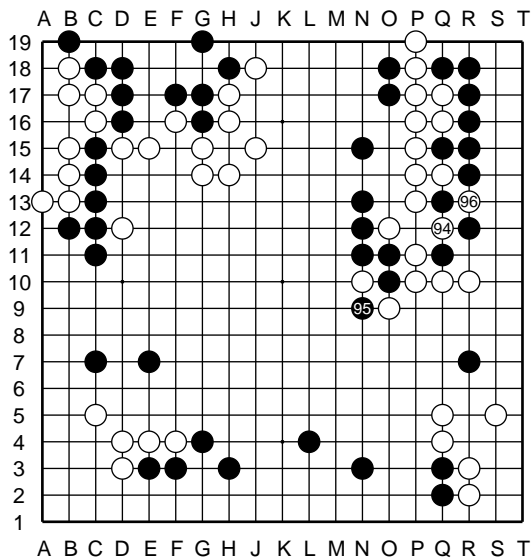


Figura 30 (94-96)

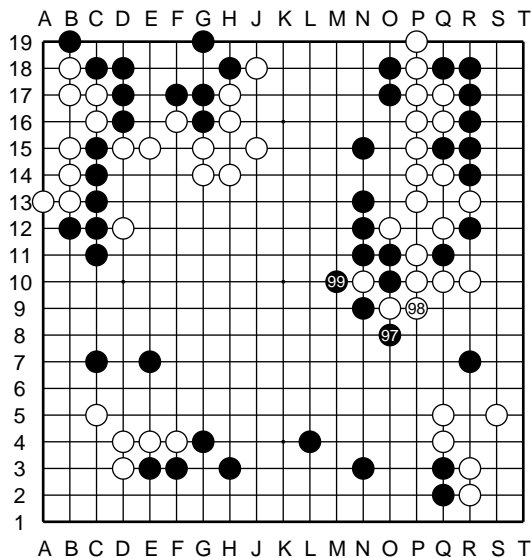


Figura 31 (97-99)

*Figura 30 (94-96)*

Bianco accetta la proposta di nero.

*Figura 31 (97-99)*

Nero ha barattato circa trenta punti persi sul lato destro (differenza fra i punti guadagnati da bianco e quelli persi da nero) per un ponnuki al centro. Ne sarà valsa la pena? Da ora in poi la partita si trasferisce tutta in una lotta per determinare quanti punti riuscirà a fare nero al centro.

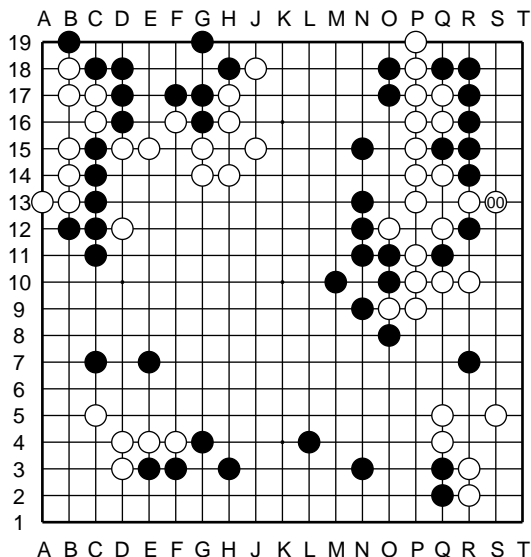


Figura 32 (100-100)

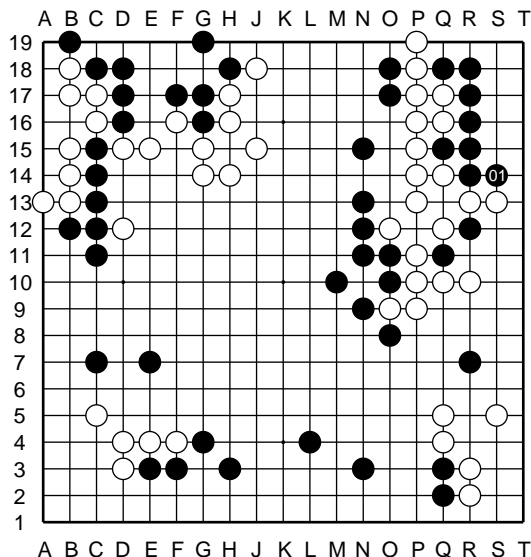


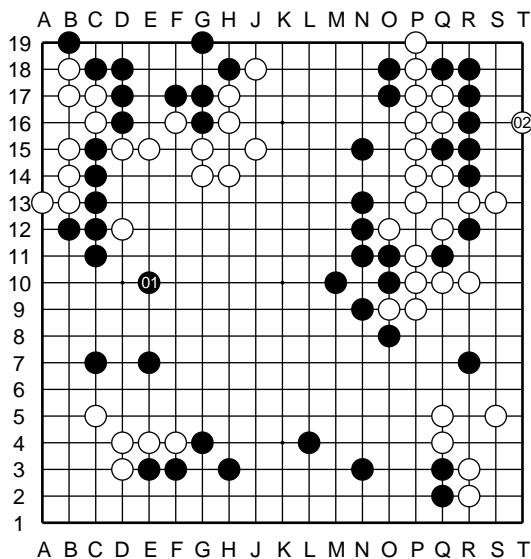
Figura 33 (101-101)

Figura 32 (100-100)

Nella lettura fatta in partita ho giudicato questa mossa sente.

Figura 33 (101-101)

Cosa accade se nero non risponde ?



Variante 33.1

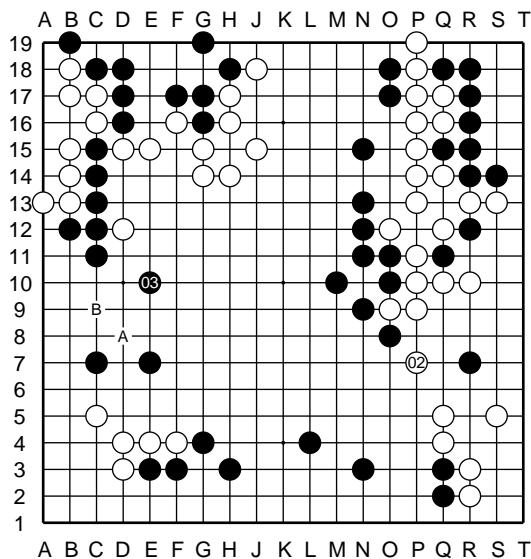


Figura 34 (102-103)

Variante 33.1

Qual è il risultato dopo che bianco salta dentro con 102?

Lascio questo tsumego per esercizio. Nella mia lettura in partita il risultato era un ko, tuttavia quando ho rivisto la partita ho concluso che nero possa evitare il ko e vivere incondizionatamente. Speditemi le vostre soluzioni via mail :)

Figura 34 (102-103)

103 è necessaria. Non posso costruire un moyo al centro lasciandomi dietro delle debolezze o gruppi deboli (Per esempio A e B sono due punti buoni per bianco per attaccare il gruppo nero).

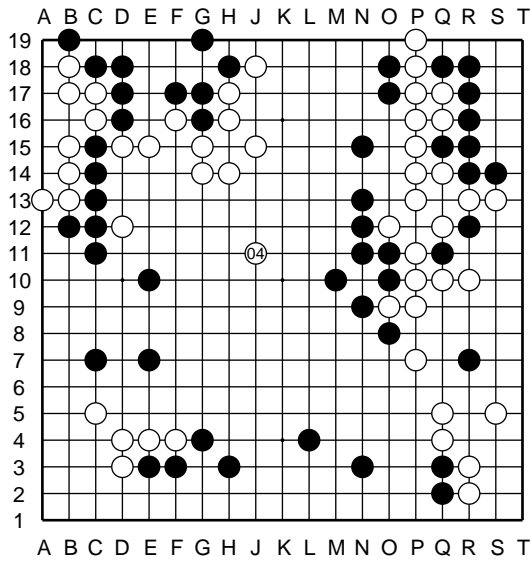


Figura 35 (104-104)

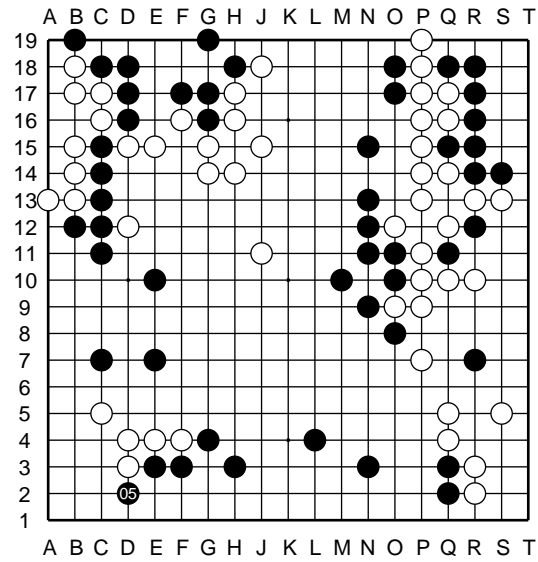


Figura 36 (105-105)

Figura 35 (104-104)

Bianco inizia la riduzione.

Figura 36 (105-105)

Questo hane è sente per la vita del gruppo bianco in angolo oltre che una grande mossa di fine gioco.

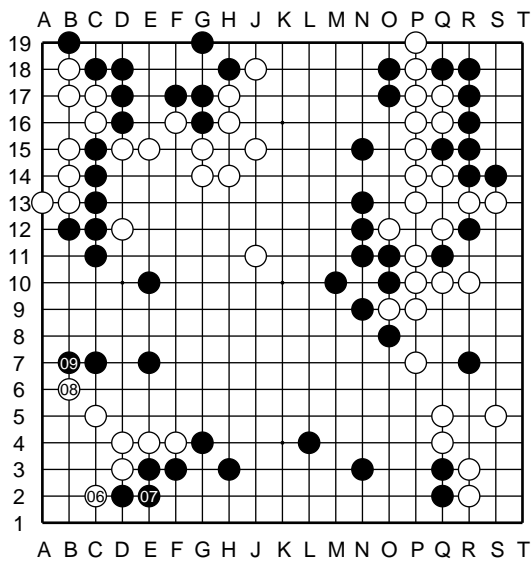
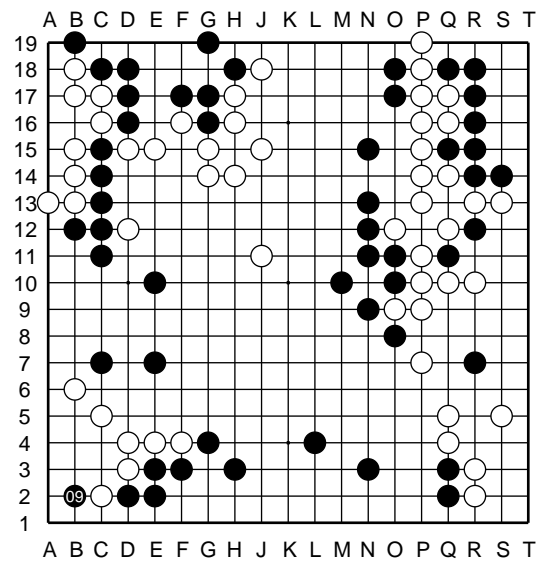


Figura 37 (106-109)



Variante 37.1

Figura 37 (106-109)

Questo blocco è ancora sente per la vita del gruppo.

Variante 37.1

Nero dovrebbe forse fare qualche scambio in angolo per lasciare eventuale aji nel fine gioco.

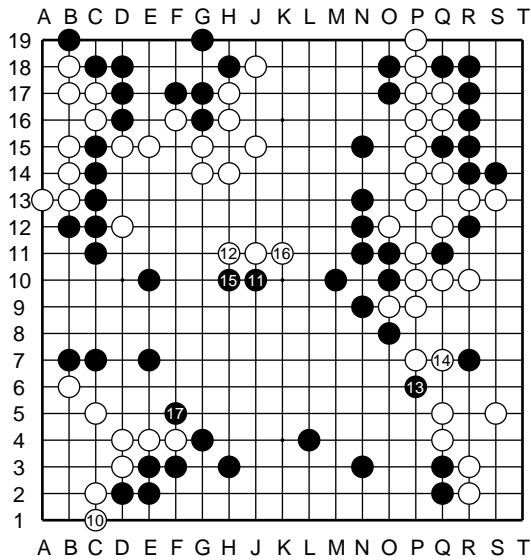
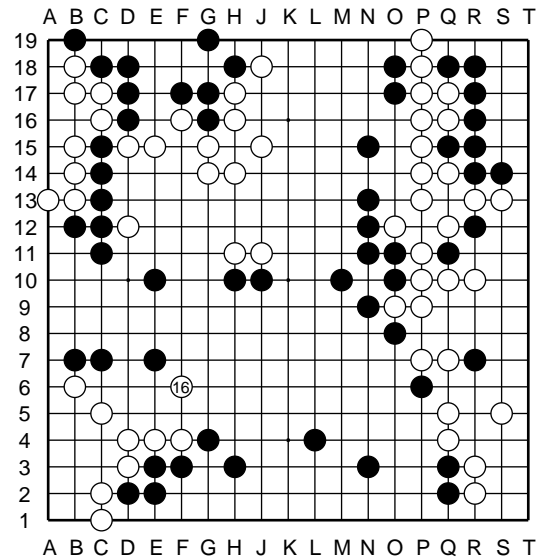


Figura 38 (110-117)



Variante 38.1

*Figura 38 (110-117)*

Nero è riuscito a chiudere gran parte del centro. Bianco avrebbe potuto essere più severo.

*Variante 38.1*

Bianco può cominciare a ridurre da qui. Dovrebbe essere sufficiente per bianco.

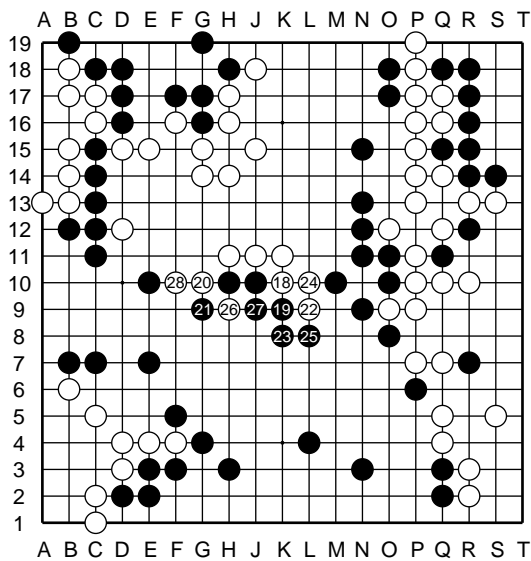
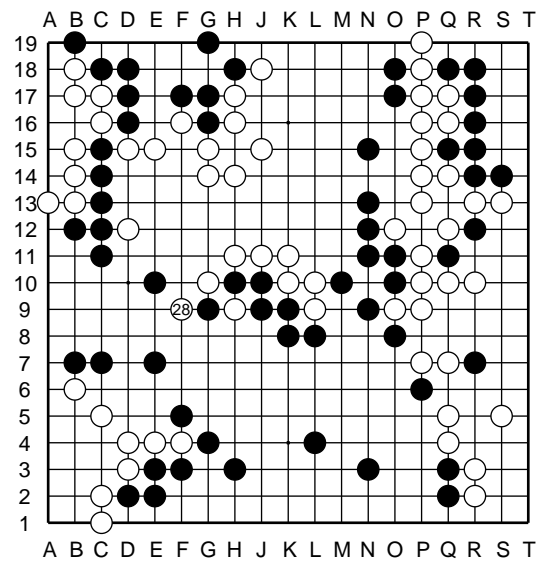


Figura 39 (118-128)



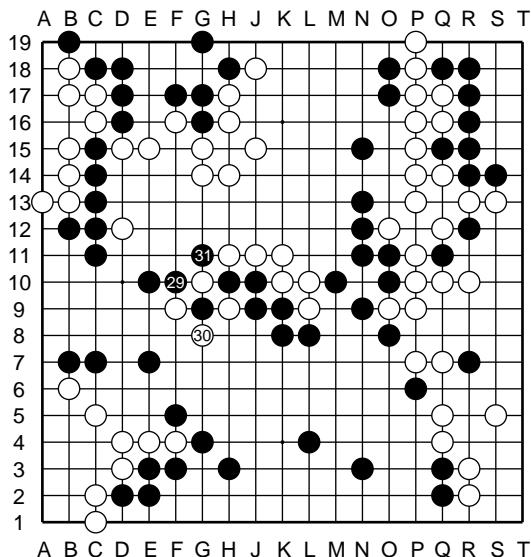
Variante 39.1

*Figura 39 (118-128)*

Bianco può solo estendere in 128 in questo caso. Dare atari sarebbe un rischio.

*Variante 39.1*

Questo atari è un rischio per bianco.



Variante 39.2

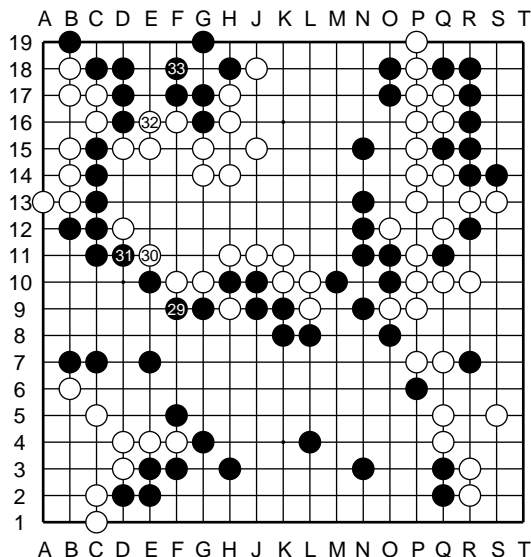


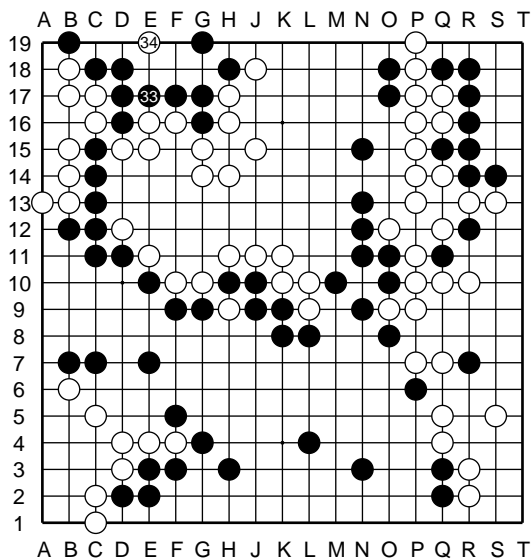
Figura 40 (129-133)

*Variante 39.2*

Nero è in grado di far partire un ko per la cattura delle pietre bianche.

*Figura 40 (129-133)*

F18 è la difesa corretta.



Variante 40.1

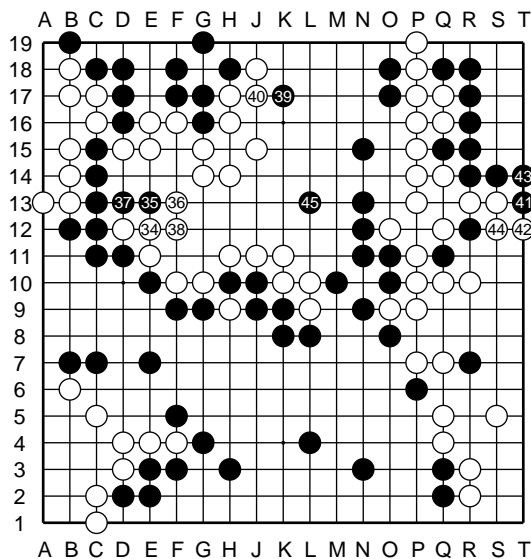


Figura 41 (134-145)

*Variante 40.1*

133 in questo caso non funziona, bianco uccide con 134.

*Figura 41 (134-145)*

La partita dura ormai da più di 4 ore. Il mio avversario è in byo yomi già da parecchio, mentre al mio basic time mancano pochi minuti.

Questo punto della partita è decisivo. Ci sono tante mosse che nero vorrebbe avere la possibilità di giocare. Per andare avanti nel modo migliore possibile bisognerebbe preparare un piano di gioco, esattamente ciò che è difficile fare con così poco tempo a disposizione. 145 è utile per ridurre il potenziale bianco attorno, ma una difesa del moyo in basso a destra sarebbe stata più profittevole.

Facciamo il conto del territorio:

Bianco: 34 punti a destra, 9 in basso a sinistra, 3 in alto a sinistra, 9 in alto, 3 prigionieri, 7,5 komi = 65,5 punti.

Nero: 10 punti in alto a destra, 4 in alto a sinistra, 1 prigioniero, 56 al centro = 71 punti.

Nero sembra in leggero vantaggio, tuttavia ci sono ancora diverse aree da contendere. La partita è incerta.

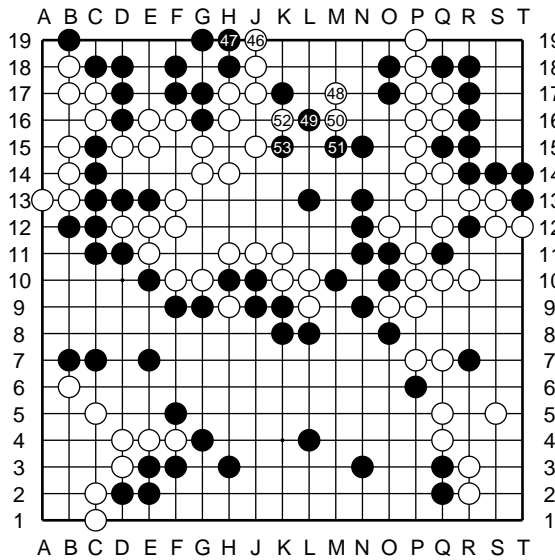
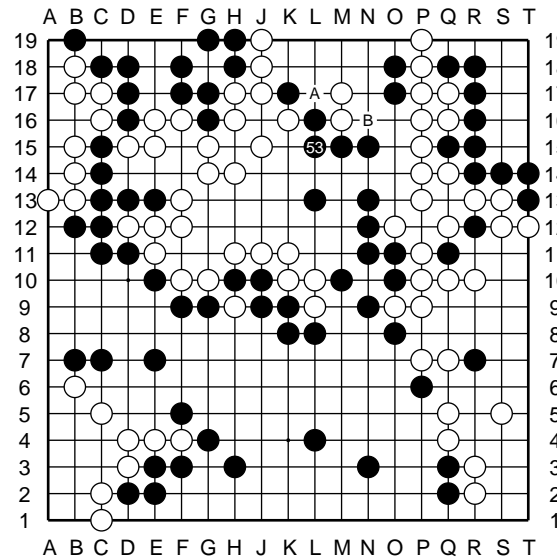


Figura 42 (146-153)



Variante 42.1

Figura 42 (146-153)

Nero commette un errore e casca nella trappola bianca.

Variante 42.1

Se nero difende solido, ora A e B sono miai per limitare il territorio bianco.

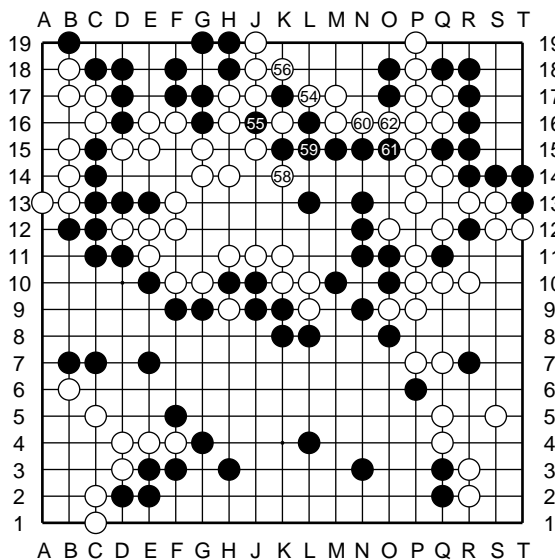


Figura 43 (154-162)  
157 at right of 155

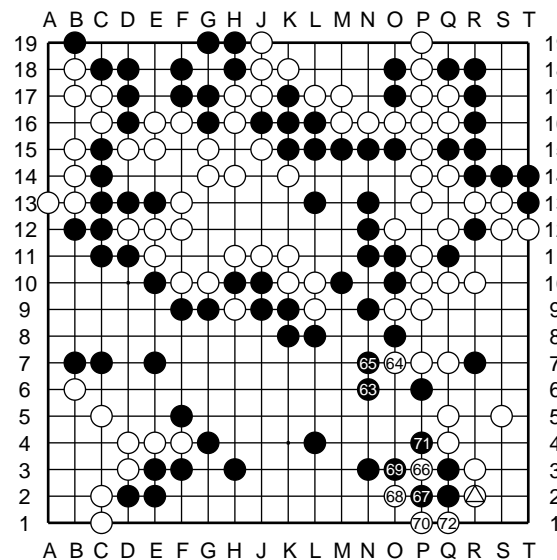


Figura 44 (163-173)  
173 at 166

Figura 43 (154-162)

A causa dell'errore nero, bianco è riuscito a costruire 13 punti dal nulla. Bianco è ora passato in vantaggio di circa 8 punti, ma nero ha il sente da utilizzare per chiudere il

moyo in basso a destra.

Figura 44 (163-173)

Questa è la sequenza preparata da bianco. E' proprio considerando questo tesuji che ad inizio partita ho stimato il valore di R2 di almeno 20 punti.

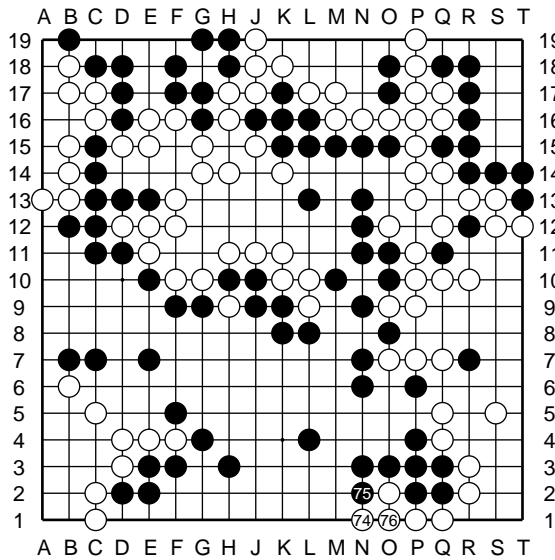
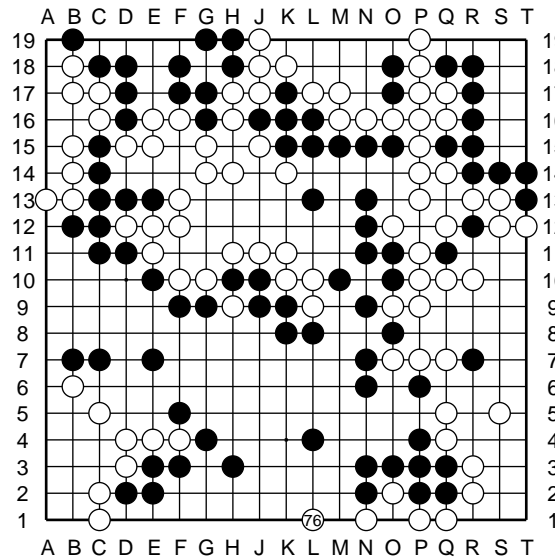


Figura 45 (174-176)



Variante 45.1

Figura 45 (174-176)

Bianco decide di mantenere la partita ordinata. Sarebbe stato difficile prevedere un esito di un ko così grande a questo punto della partita.

Variante 45.1

Bianco può giocarsi questo ko. Ma può rivelarsi un rischio.

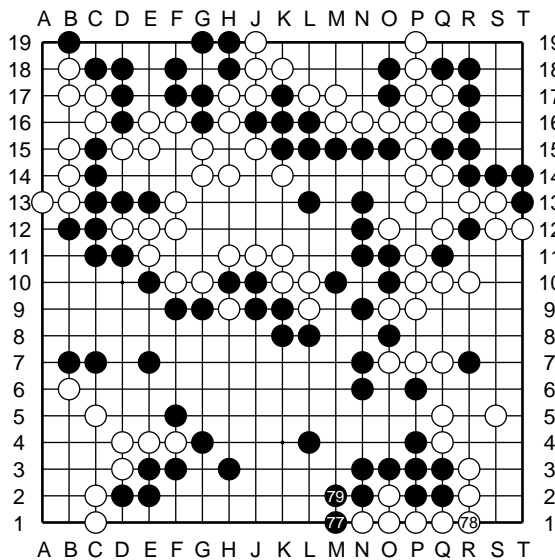


Figura 46 (177-179)

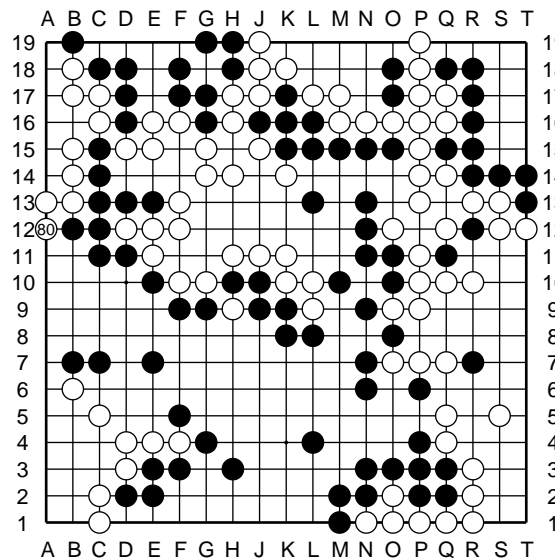


Figura 47 (180-180)

Figura 46 (177-179)

Ripetiamo ora il conteggio dei punti:

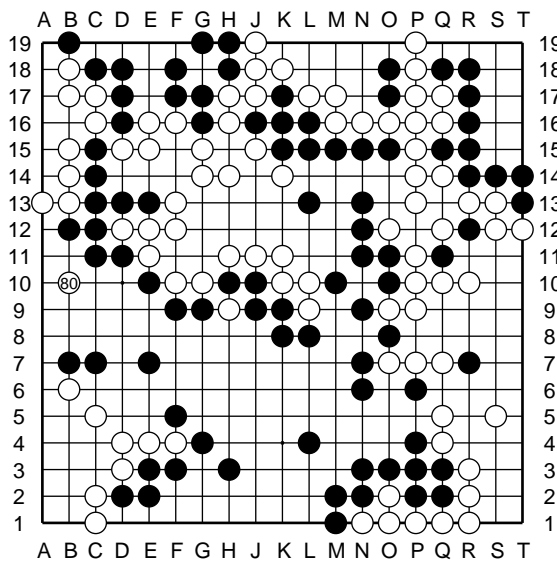
Bianco: 33 punti in basso a destra, 13 in alto, 3 in alto a sinistra, 8 al centro, 9 in basso a sinistra, 3 prigionieri, 7,5 komi = 76,5 punti.

Nero: 10 punti in alto a destra, 4 in alto a sinistra, 3 prigionieri, 55 al centro = 72 punti.

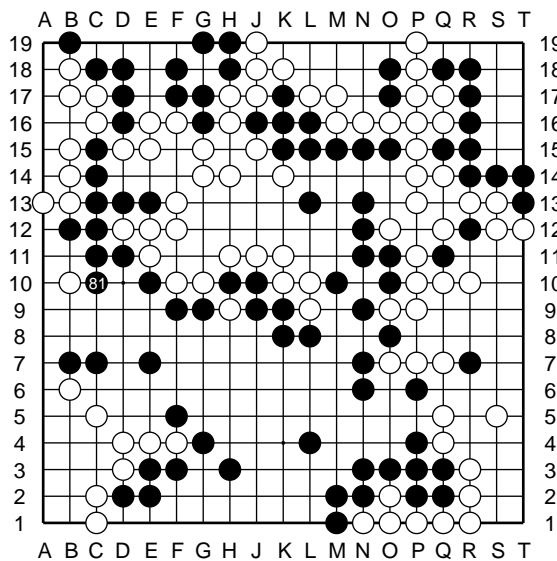
Nero è ora in svantaggio di circa 4 punti, la partita è ancora molto incerta.

*Figura 47 (180-180)*

Questo errore ha permesso a nero di tornare pienamente in partita. Bianco 180 non è la mossa migliore di fine gioco.



Variante 47.1



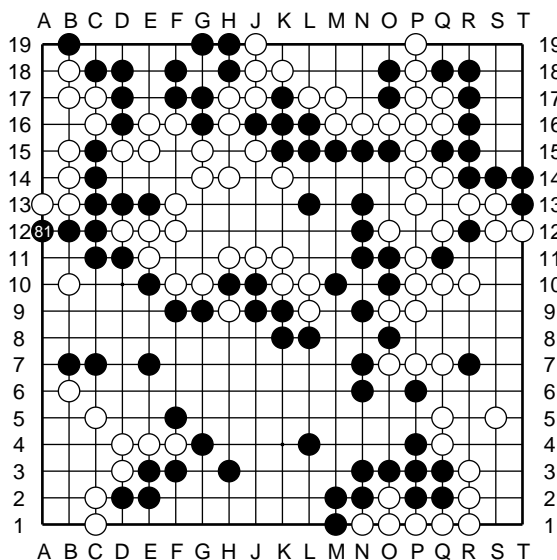
Variante 47.2

*Variante 47.1*

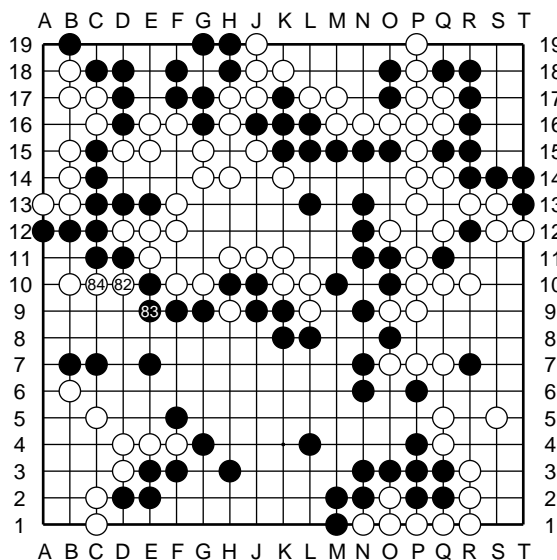
B10 è il tesuji in questa posizione.

*Variante 47.2*

Nero può solo difendersi in questo modo.



Variante 47.2.1



Variante 47.2.2

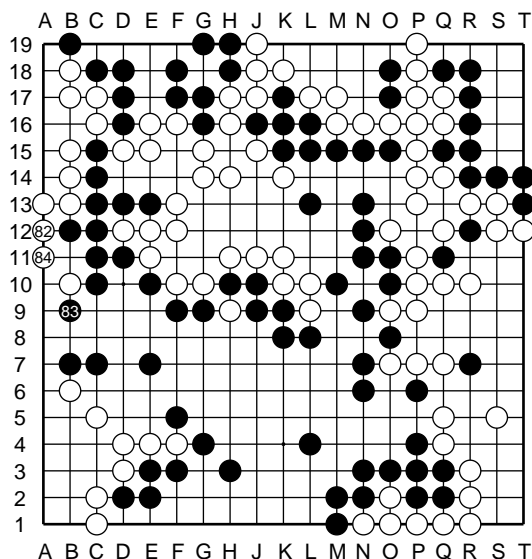
*Variante 47.2.1*

Tentare di sconnettere bianco non è una buona idea.

*Variante 47.2.2*

Bianco è in grado di catturare il gruppo nero.





Variante 47.3

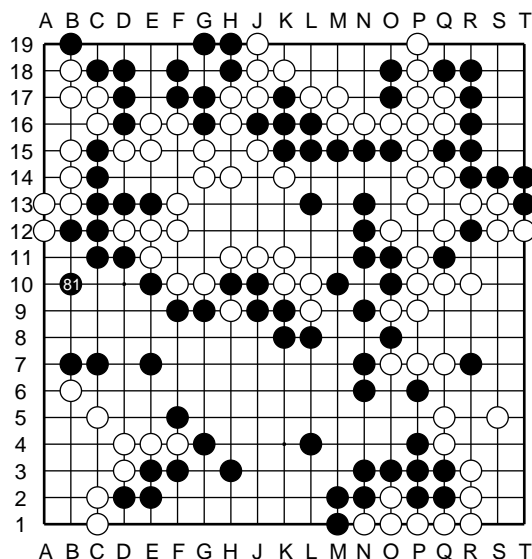


Figura 48 (181-181)

*Variante 47.3*

Bianco può quindi connettere da sotto.

*Figura 48 (181-181)*

Nero tira un sospiro di sollievo e difende la sua posizione. In questo scambio nero ha guadagnato circa 4 punti. Ora la partita è in perfetta parità.

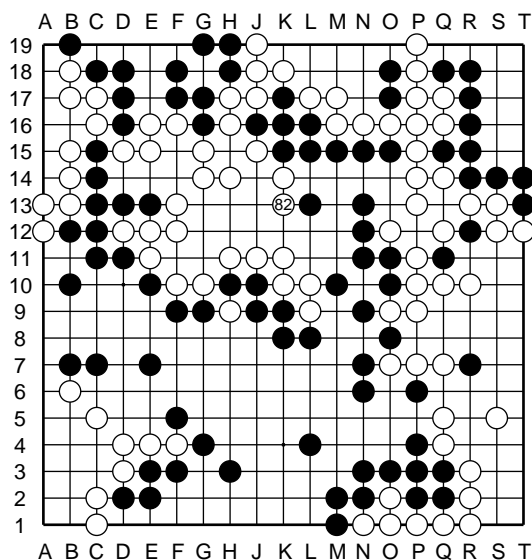


Figura 49 (182-182)

*Figura 49 (182-182)*

Ultima mossa grande.

*Figura 50 (183-199)*

La partita rimane molto vicina.

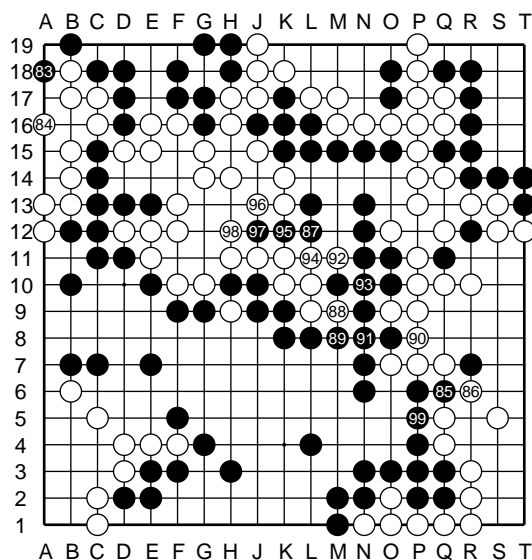


Figura 50 (183-199)

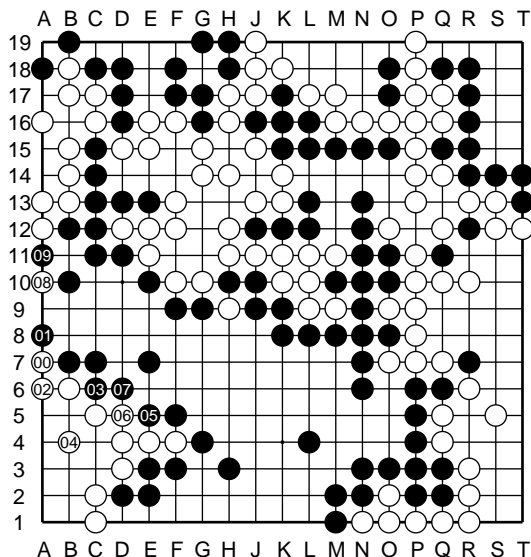


Figura 51 (200-209)

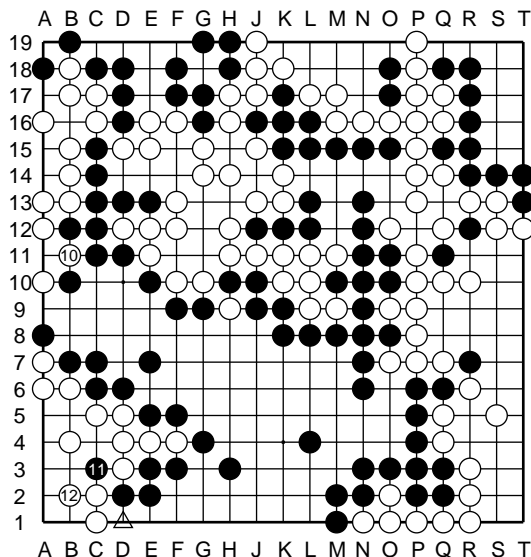


Figura 52 (210-212)

Figura 51 (200-209)

Bianco è in vantaggio di 1 punto quando nero fa partire questo ko.

La partita dura ormai da circa 5 ore, ed entrambi i giocatori sono in byo yomi.

Figura 52 (210-212)

Bianco sceglie di difendere con 212 per evitare D1 nero sente, che avrebbe il valore di 1 punto in reverse sente.

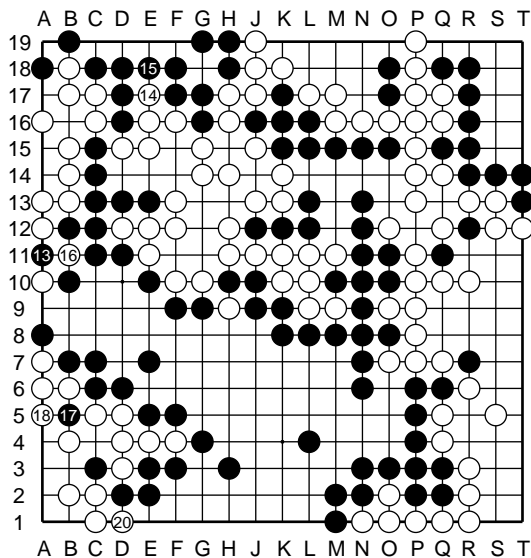


Figura 53 (213-220)  
219 at 213

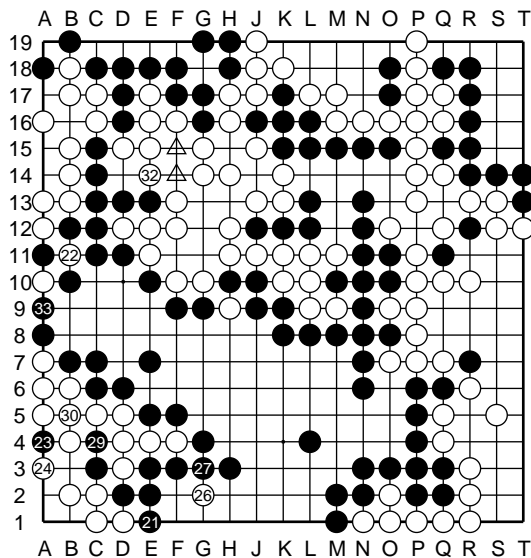


Figura 54 (221-233)  
225 at left of 222, 228 at 222, 231 at left of 222

Figura 53 (213-220)

Ora bianco può giocare D1 in sente.

Figura 54 (221-233)

Il ko arriva alla conclusione. Nero guadagna 2 punti da questo ko, ma anche bianco guadagna i due punti evidenziati.

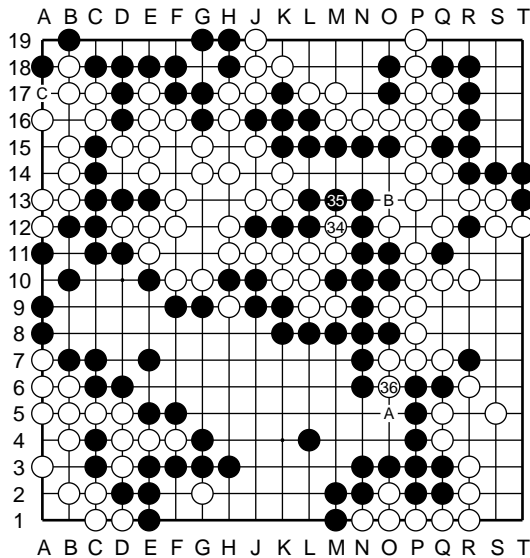


Figura 55 (234-236)

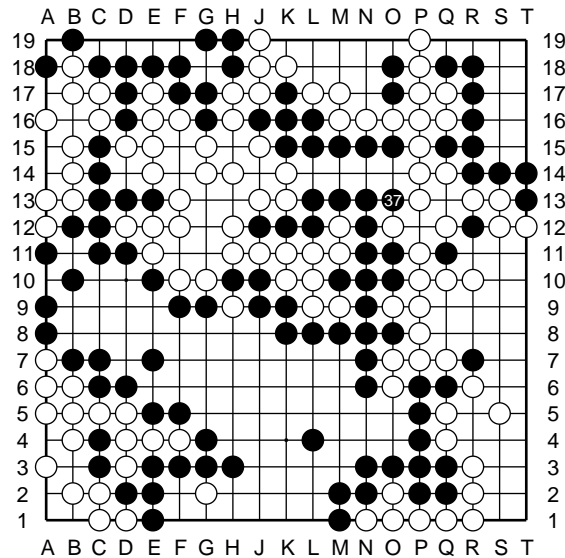


Figura 56 (237-237)

*Figura 55 (234-236)*

Questo è il punto che deciderà l'intera partita. Adesso bianco è in vantaggio di 0,5 punti. Con le regole giapponesi sarebbe normale per nero difendere nel punto A, tuttavia nero può prima giocare nel punto B. Giocare in B è "quasi sente", infatti se nero riuscisse a catturare il ko in P12, questo ko avrebbe un valore alla fine di 4 punti (anzi, vista la particolare natura di questo ko, raggiungeremo un valore di 5 punti). Siamo infatti capitati in una di quelle situazioni in cui ci sono tutte le condizioni affinché il ko finale valga 4 punti.

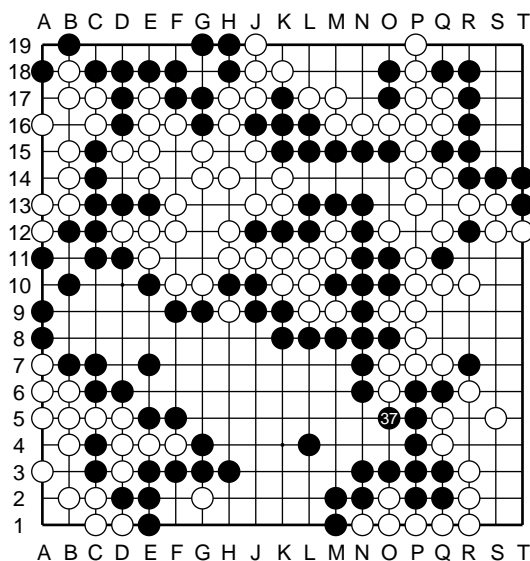
Con il termine "quasi sente", intendo dire che bianco potrebbe ignorare B, a patto poi di trovare il tempo di giocare in C (angolo in alto a sinistra) prima che nero giochi C19.

Infatti il "trucco" del ko finale dal valore di 4 punti non può valere nel caso ci siano due ko nel goban. Deve esserci solo un ko finale.

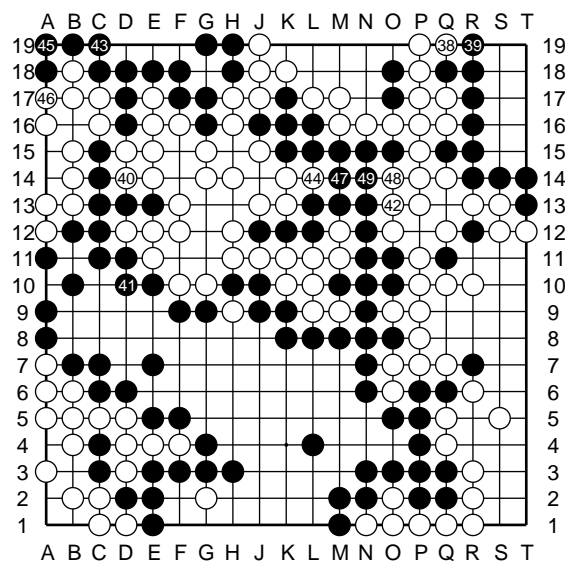
In partita non avevo letto che con la sequenza che parte da B avrei vinto di 0,5 punti, avevo semplicemente letto una sequenza migliore delle altre di 1 un punto, e l'ho giocata. Soltanto durante il conteggio dei punti ho avuto la lieta sorpresa.

*Figura 56 (237-237)*

Nero dà quindi atari in 237.



Variante 56.1



Variante 56.2

*Variante 56.1*

Cosa accadrebbe se nero bloccasse in O5?

*Variante 56.2*

La partita terminerebbe con bianco in vantaggio di 1,5 punti, ma siccome il numero dei dame è dispari, bianco vincerebbe di 0,5 punti.

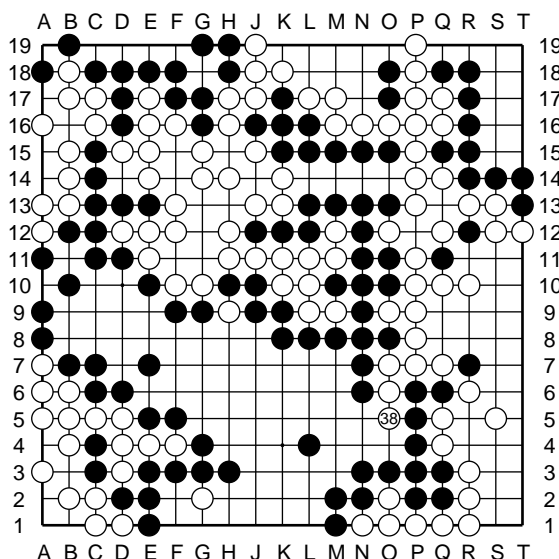


Figura 57 (238-238)

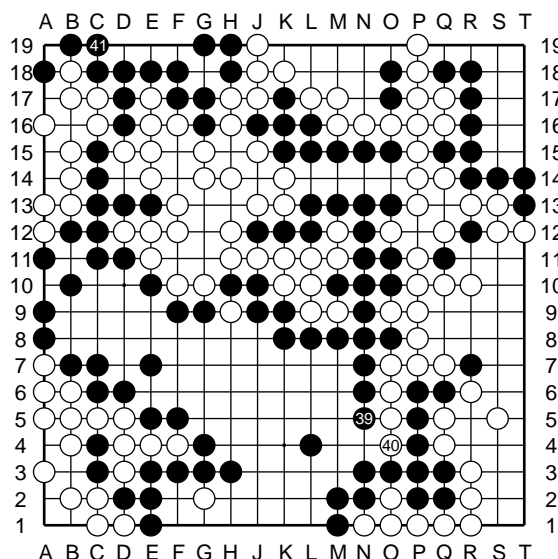


Figura 58 (239-241)

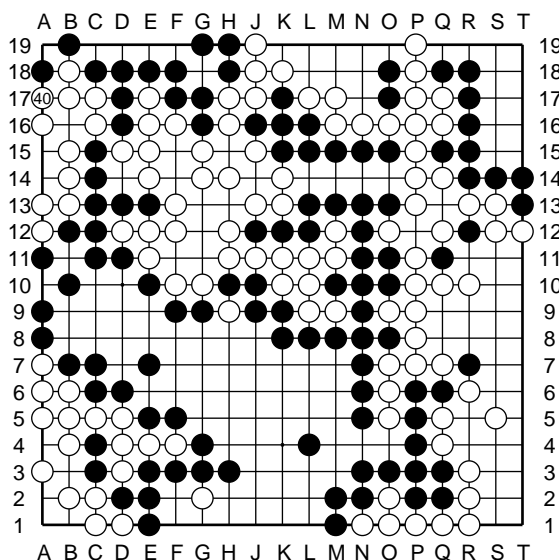
*Figura 57 (238-238)*

Bianco non calcola bene la questione del ko finale. A fine partita il mio avversario mi ha detto di pensare di avere un vantaggio superiore che lo parasse dalla minaccia di O13.

*Figura 58 (239-241)*

A questo punto è decisivo per la riuscita del "trucco" finale che nero connetta con 241. Se si creasse una situazione di doppio ko, la situazione patologica già più volte descritta non si potrebbe manifestare.

Lo scambio P12 / R11 era stato già giocato nella partita reale.



Variante 58.1

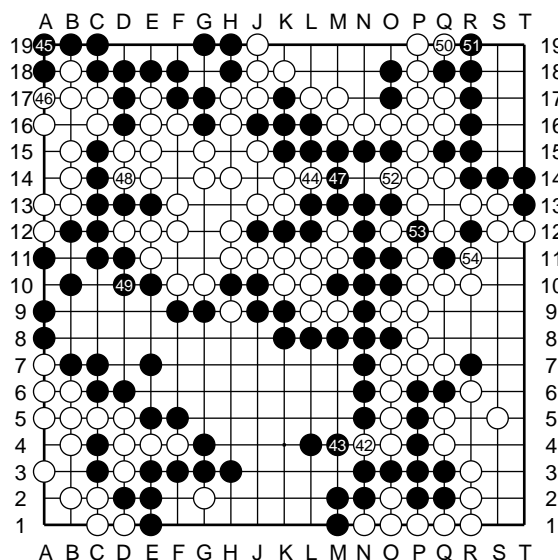


Figura 59 (242-254)

*Variante 58.1*

Da notare come bianco possa pararsi giocando questa mossa.

E' davvero strano il nuovo ordinamento delle mosse in base al nuovo set di regole di questo congresso. A17 vale più di O4, curioso :) Bianco potrebbe pararsi anche giocando P12, tuttavia credo di aver fatto un errore di trascrizione: nero ha prima catturato in P12 e poi difeso in N5.

Figura 59 (242-254)

La mossa 253 per la 254 sono state giocate subito dopo O5.

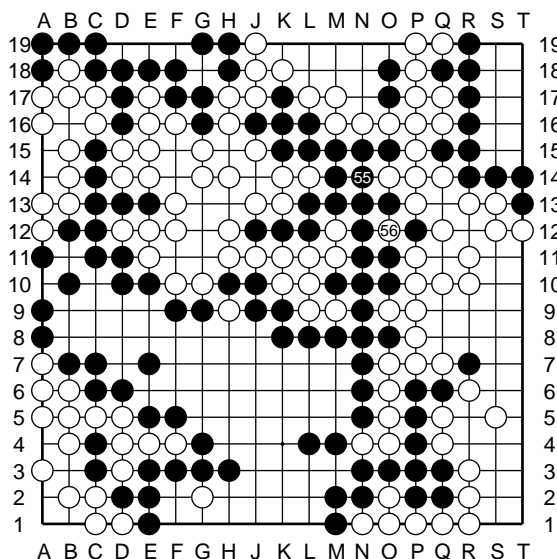


Figura 60 (255-256)

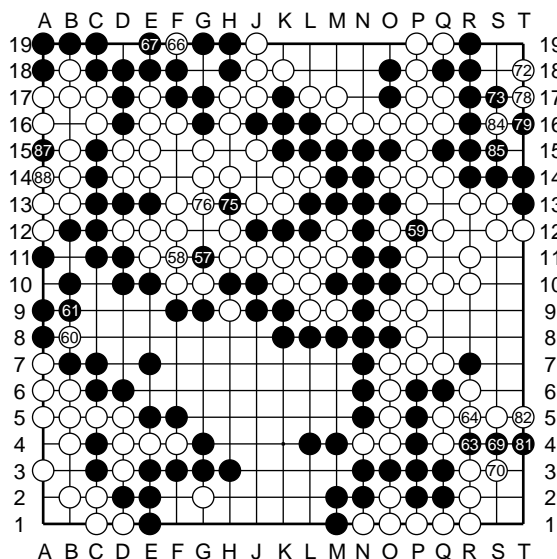


Figura 61 (257-290)

262 at left of 259, 265 at 259, 268 at left of 259, 271 at 259, 274 at left of 259, 277 at 259, 280 at left of 259, 283 at 259, 286 at left of 259, 289 at 259

Figura 60 (255-256)

Bianco tenta di giocarsi questo ko, ma nero ha più minacce.

Figura 61 (257-290)

A questo punto bianco passa, cedendo un prigioniero a nero.

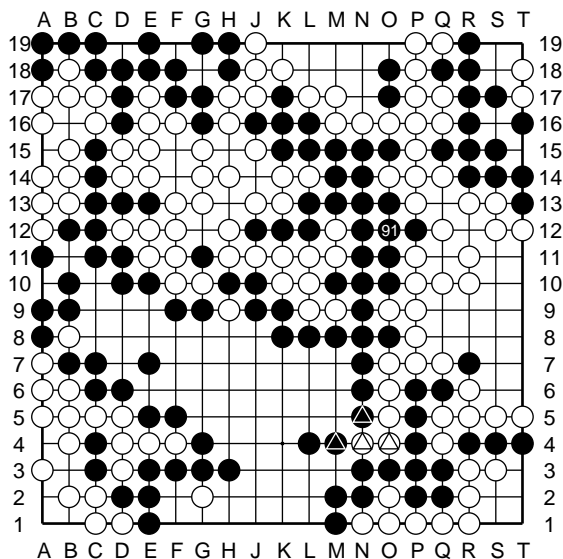


Figura 62 (291-292)

Figura 62 (291-292)

Bianco passa nuovamente cedendo un altro prigioniero a nero. Osserviamo come nero abbia perso i punti evidenziati in basso (in totale 4 punti), ma

---

sia riuscito a guadagnare 5 punti dal ko in P12. Ora è nero ad aver vinto la partita di 0,5 punti.

La trascrizione nel mio kifu ufficiale si è fermata molto prima di giocare tutte le sequenze finali, quindi non escludo che nelle ultime mosse ci possano essere stati errori di trascrizione o piccole differenze nell'ordine delle minacce ko o dei dame. Spero di essere riuscito a riprodurre fedelmente e comprensibilmente ciò che è accaduto nel finale di gara.

Questa è stata la partita più stancante di tutto il congresso, non solo per la lunga durata e per la difficoltà in sé della partita, ma anche perché da oggi a Bordeaux è arrivato il bel tempo e le temperature si sono drasticamente alzate, aumentando il disagio di dover giocare per quasi 6 ore consecutive in locali davvero molto caldi.

Dopo aver nuovamente esaurito le energie, abbiamo un'intera serata per riposarci e prepararci alla gara di domani.

7° ROUND

MAIN  
TOURNAMENT

2 Agosto, 2011

Black player	Carlo Metta	White player	Maeda Norikazu
Black rank	3d	White rank	5d
Date	2011-08-02	Result	White wins by 4.50 points

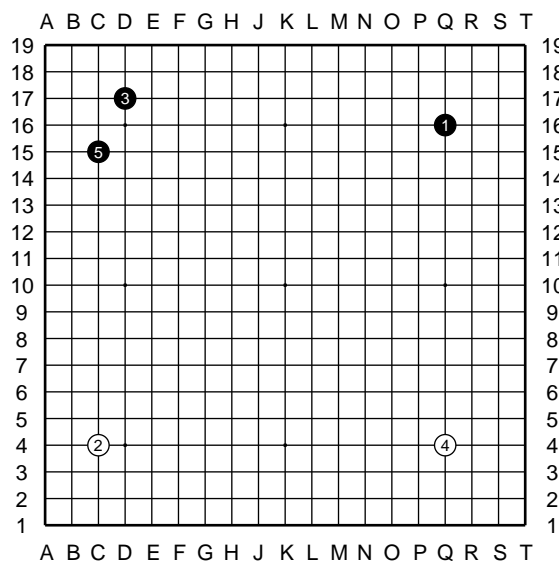


Figura 1 (1-5)

*Figura 1 (1-5)*

Ben tornati.

Siamo ormai giunti alla dodicesima partita, la settima del torneo principale. Non mi sono ancora ripreso dal giorno precedente quando mi trovo ad affrontare un giocatore giapponese 5 dan, Maeda Norikazu.

Sembra brutto a dirsi, ma durante questa partita la voglia di giocare era molto bassa, complice sia la stanchezza, sia le alte temperature della nuova settimana di gioco, sia il fatto che, dopo la vittoria di ieri, sono stato spostato nell'edificio che raccoglie i primi 32 tavoli del torneo (per la precisione ero seduto al tavolo 28), un edificio ancora più caldo del precedente.

Un'altra possibile spiegazione è la poca abitudine a dover giocare tante partite di seguito al mio massimo livello, abitudine dovuta alla situazione gradi / tornei che abbiamo in Italia.

Il mio avversario oggi non è sembrato sicuramente irresistibile, tuttavia le mie energie mentali avevano toccato il fondo e non sono bastate. Nel complesso è stata una partita molto noiosa, senza il minimo combattimento. Bianco è riuscito a portarsi avanti di circa 5/10 punti nel fuseki a causa di un errore nero, e a mantenere il vantaggio inalterato fino alla fine del match. Fra le 5 ore di basic time disponibili, i giocatori ne hanno utilizzata neppure una.

Il piccolo scarto di punteggio finale non deve indurre in errore, bianco ha dominato questa partita e non ha mai avuto neanche lontanamente la possibilità di perderla.

Il mio obiettivo in questa partita era quello di stancarmi il meno possibile, finire la partita il prima possibile e correre a riposarmi per il rush finale delle ultime 3 partite, in cui avrei tra l'altro incontrato avversari di livello pari al mio o poco superiore.

Rivedendo la partita a distanza di qualche settimana mi ha dato l'impressione di essere stata una partita meno difficile da vincere di alcune di quelle che sono riuscito a vincere. Tuttavia la condizione di quei giorni non mi permetteva molto di più di ciò che ho dato in partita. Il fatto inoltre che il martedì e il mercoledì della seconda settimana fossi imbottito di antinfiammatori, non mi ha di certo aiutato.

Nero sceglie di aprire con un fuseki classico che si porta avanti per alcune mosse



successive.

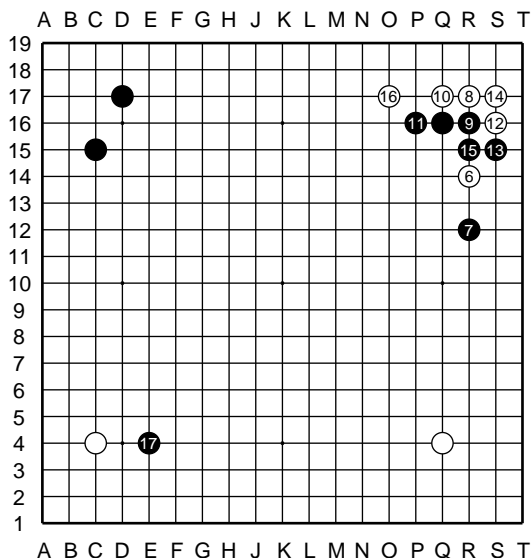
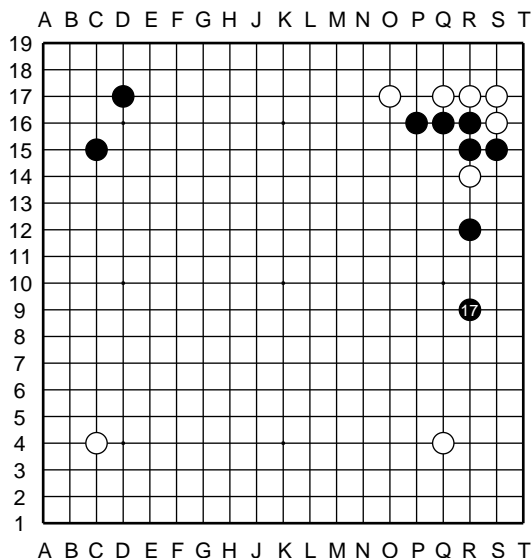


Figura 2 (6-17)



Variante 2.1

*Figura 2 (6-17)*

Qui ho deciso di giocare più veloce del mio solito. Durante tutto il torneo principale ho avuto non poche difficoltà a giocare da nero, mentre me la sono cavata di più da bianco, potendomi adagiare e adattare il mio stile difensivo ad un così grande komi. Lo score finale parlerà chiaro: da bianco ho ottenuto 4 vittorie e 1 sconfitta, mentre da nero 2 vittorie e 3 sconfitte.

*Variante 2.1*

Nero può optare anche per uno sviluppo più lento. Questo modo di giocare può essere però troppo lento quando si deve contrastare un komi di 7,5 punti.

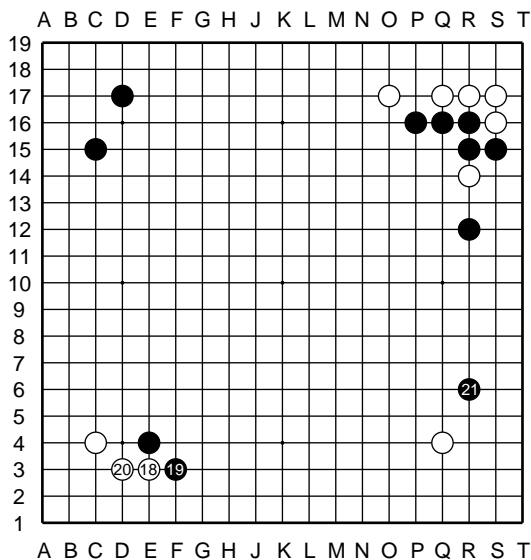
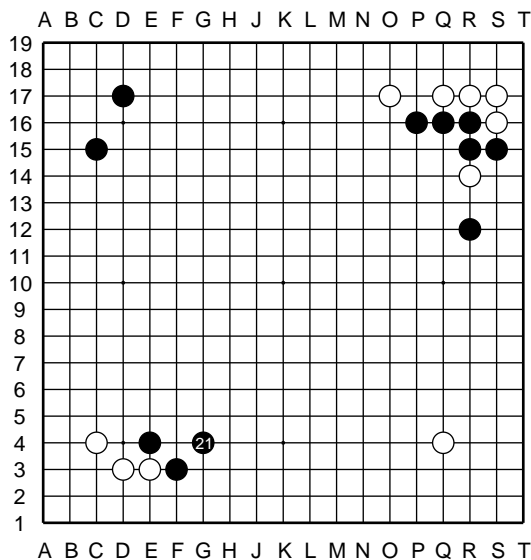


Figura 3 (18-21)



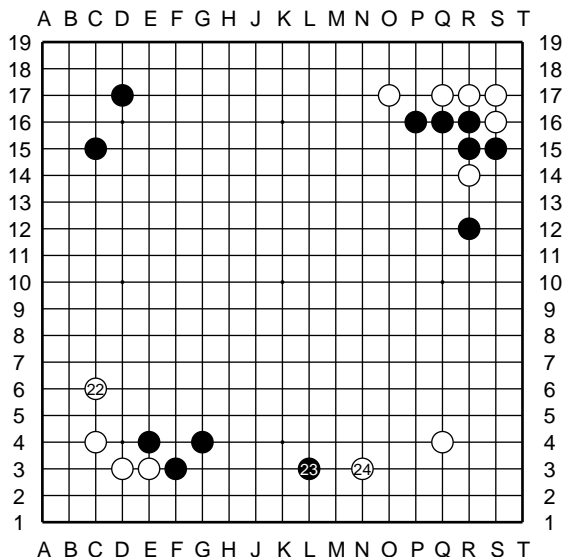
Variante 3.1

*Figura 3 (18-21)*

Anche questa mossa è una tecnica che sembra necessaria per nero per svilupparsi in maniera più veloce. Devo confessare che mi trovo veramente a disagio a giocare così veloce, tuttavia mi rendo conto che sia necessario. Questi aspetti saranno di sicuro dei punti su cui insistere negli allenamenti futuri.

*Variante 3.1*

Nero 21 fa parte delle vecchie teorie del fuseki, quando il komi non era così alto.



Variante 3.2

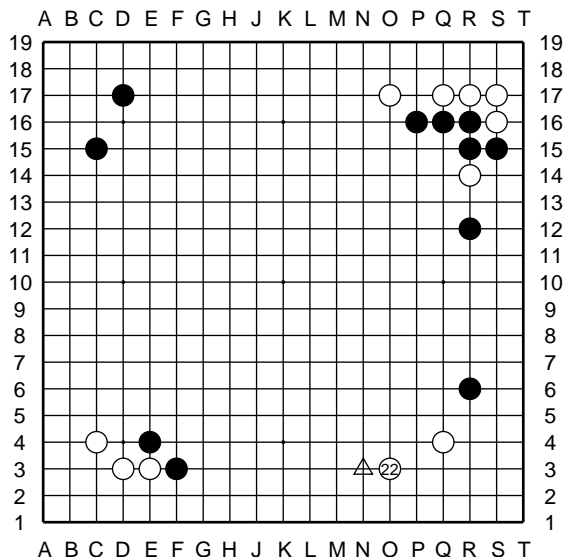


Figura 4 (22-22)

*Variante 3.2*

Ora 24 è un punto chiave per bianco.

*Figura 4 (22-22)*

Ora per bianco è più naturale giocare O3 anziché N3.

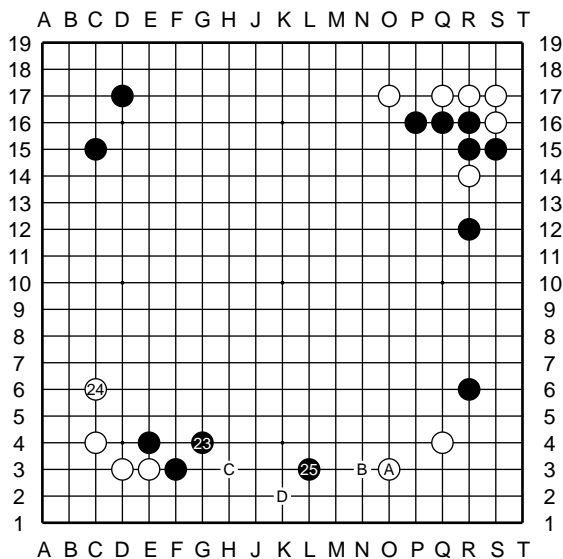
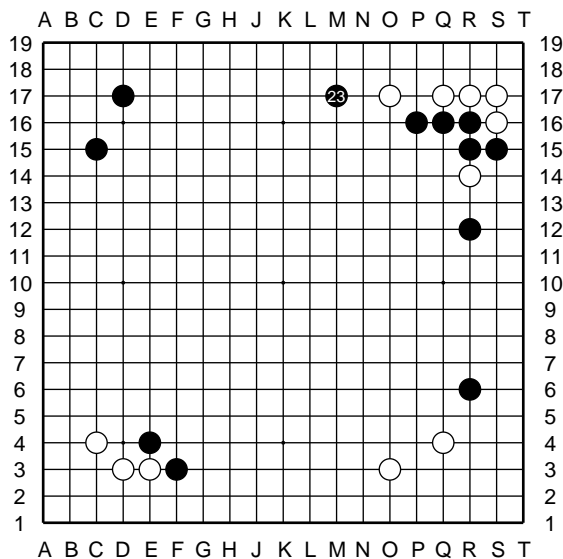


Figura 5 (23-25)



Variante 5.1

*Figura 5 (23-25)*

Osservare ora come la posizione della pietra bianca in A, anziché in B, riduca l'aji dell'invasione in C. Tuttavia nero si espone ora alla moderna variante dell'invasione in D.

*Variante 5.1*

Se nero volesse buttare la partita nel caos e nel combattimento, attaccare direttamente con 23 non sembra male. Con un ragionamento a posteriori si potrebbe dire che per nero è molto meglio combattere già da subito, piuttosto che trascinarsi pacificamente fino alla fine una partita persa, seppur di pochi punti.

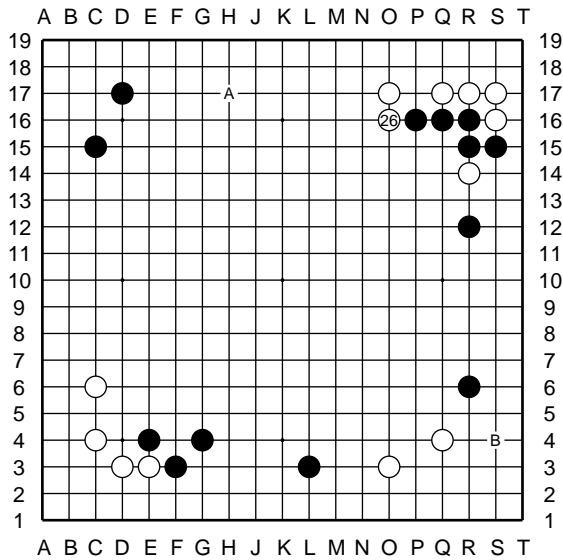


Figura 6 (26-26)

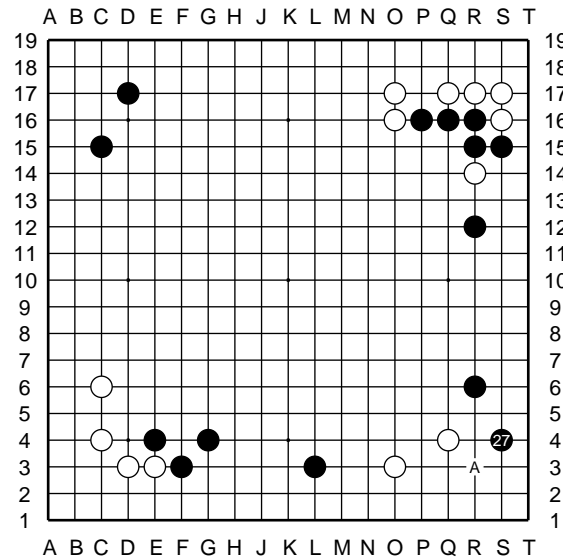


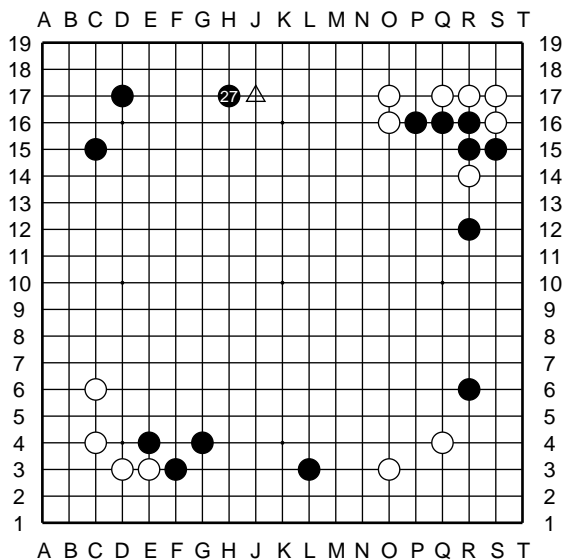
Figura 7 (27-27)

*Figura 6 (26-26)*

Non sono così sicuro che questa sia la scelta migliore per bianco. Ora nero può estendere in A e prendere un leggero vantaggio di gioco. Concordo sul fatto che bianco possa giocare lento per via del komi, ma non troppo lento. Chiudere il terzo angolo in B sarebbe stato normale per bianco.

*Figura 7 (27-27)*

Nero 27 è sicuramente sbagliata: primo perchè nero deve ora puntare all'invasione in A prima o poi, secondo perchè il territorio sulla destra è difficilmente convertibile in territorio. Vedere prossimi commenti.



Variante 7.1

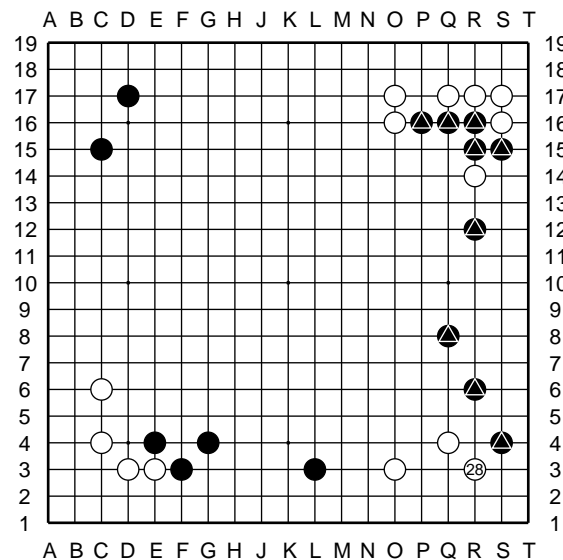


Figura 8 (28-29)

*Variante 7.1*

Nero 27 sembra un punto buono da prendere, o magari anche una intersezione più avanti in J17.

*Figura 8 (28-29)*

E' ormai da diversi anni che non si usa più giocare la formazione nera sulla destra. Vedere la prossima variante.

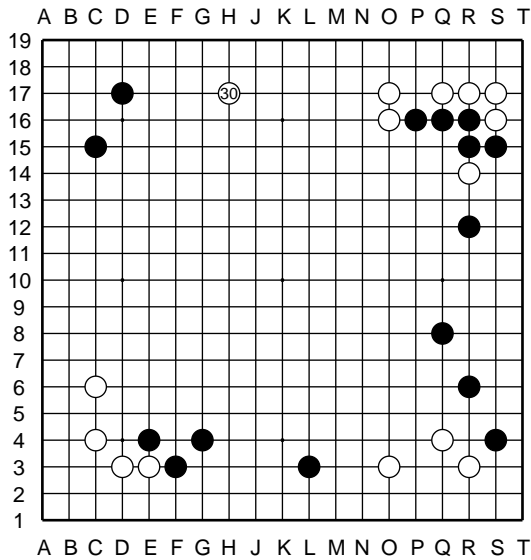
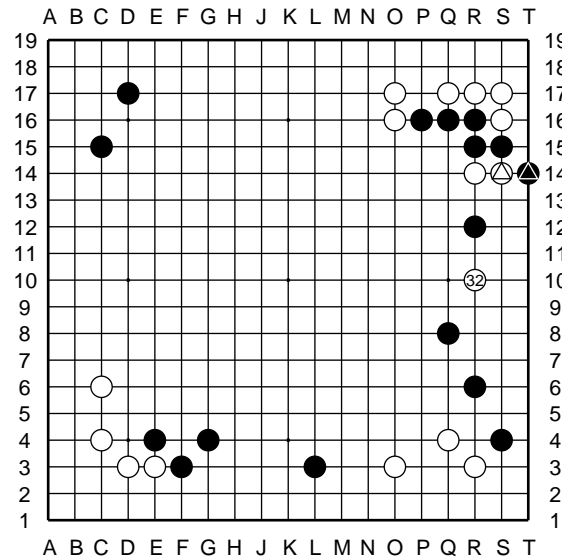


Figura 9 (30-30)



Variante 9.1

*Figura 9 (30-30)*

Ora bianco prende un leggero vantaggio posizionale, stimiamolo per semplicità in circa 5 punti. Questo vantaggio rimarrà circa intatto per tutta la partita.

*Variante 9.1*

Dopo lo scambio evidenziato, nero non ha ALCUN modo (a gioco ottimale) per catturare la pietra invadente in 32. Per nero è così un fallimento. Questo è uno dei motivi che ha portato già da tempo molti a preferire la calma estensione in R9 al termine del joseki in alto a destra, anziché questo sviluppo difettoso.

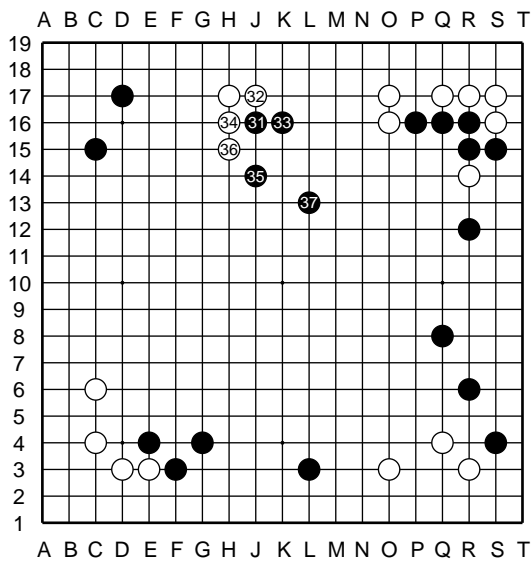


Figura 10 (31-37)

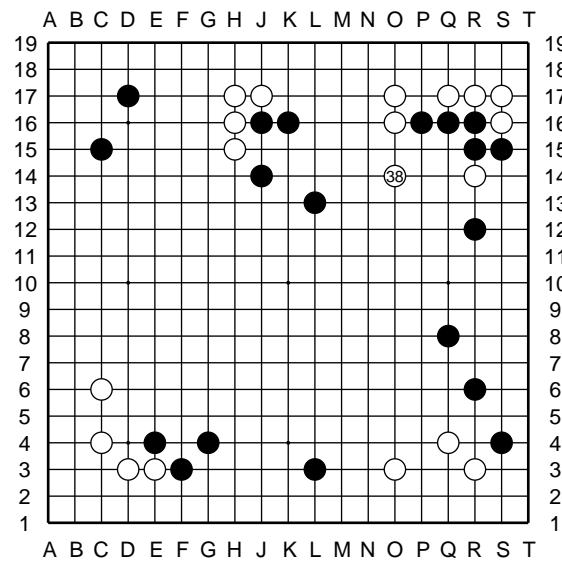


Figura 11 (38-38)

*Figura 10 (31-37)*

Questa sequenza è un joseki del medio gioco molto comune.

*Figura 11 (38-38)*

Questa mossa per bianco è necessaria. Bianco non potrebbe accettare una ulteriore pietra nera in quest'area.

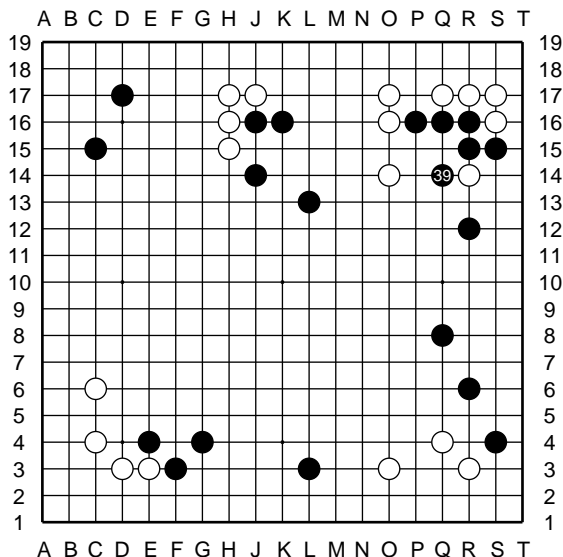
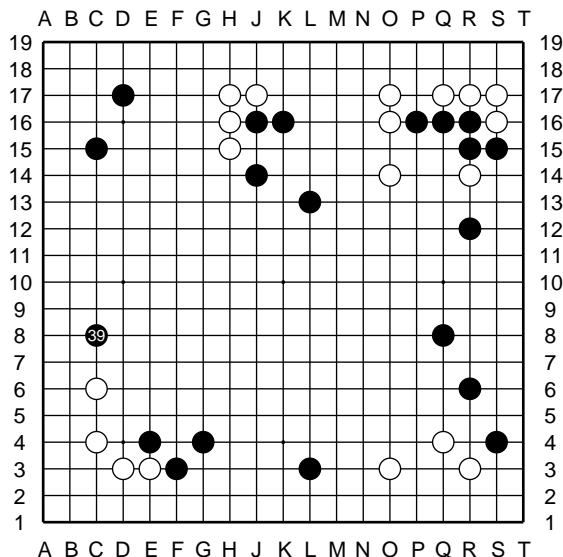


Figura 12 (39-39)



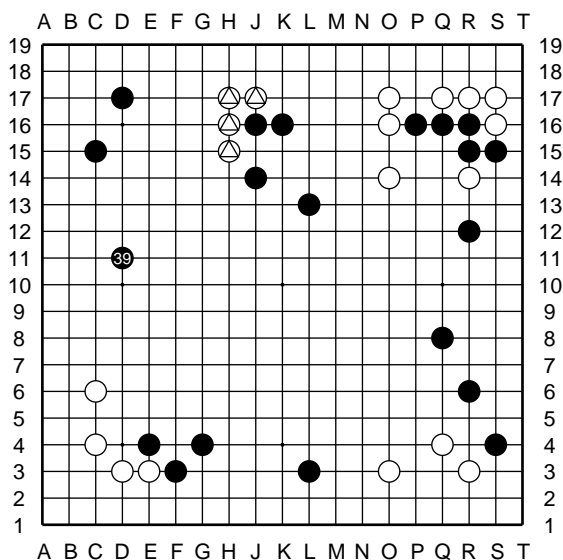
Variante 12.1

*Figura 12 (39-39)*

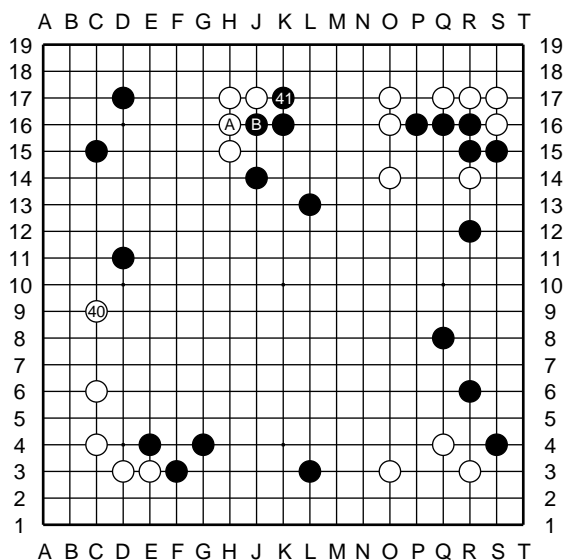
Questa difesa è superflua, nero ha mancato una ottima chance per colmare lo svantaggio.

*Variante 12.1*

Nero 39 è strategicamente un buon punto.



Variante 12.2



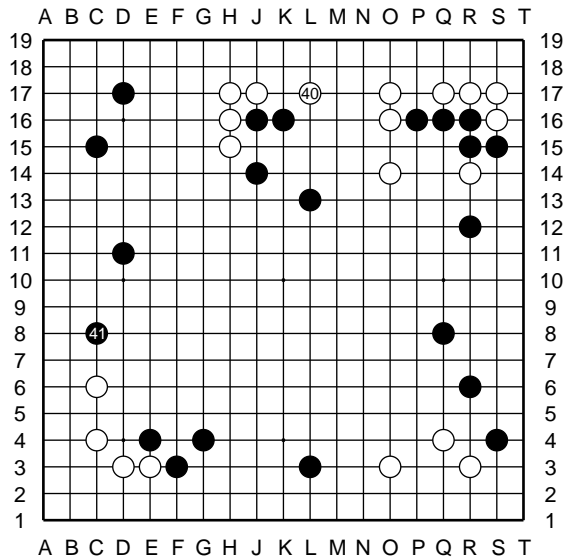
Variante 12.3

*Variante 12.2*

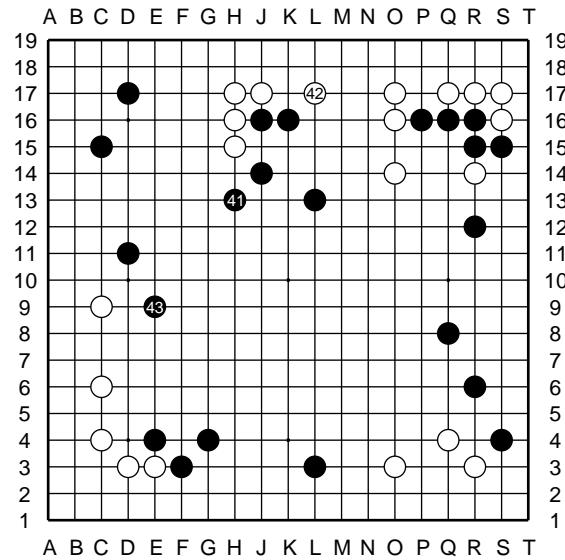
D11 sembra un punto ancora migliore, ed è quasi sente per il gruppo bianco evidenziato.

*Variante 12.3*

Giocare in 40 è un grande rischio per bianco, ora nero è in grado di prendere il punto strategico con 41. Il gruppo bianco non dovrebbe avere difficoltà a vivere, tuttavia è da ricordare che 6 mosse prima il rapporto di attacco e difesa fra il gruppo A e il gruppo B era invertito. Ora è B che attacca il gruppo A. Questa differenza, sebbene difficile da quantificare in termini di punti è semplicemente gigante dal punto di vista strategico.



Variante 12.3.1



Variante 12.3.2

*Variante 12.3.1*

Se bianco difende con 40, ora nero può sviluppare completamente il lato sinistro.

*Variante 12.3.2*

Questa strategia è una ulteriore possibilità per nero. Nero ora mira a costruire un moyo al centro.

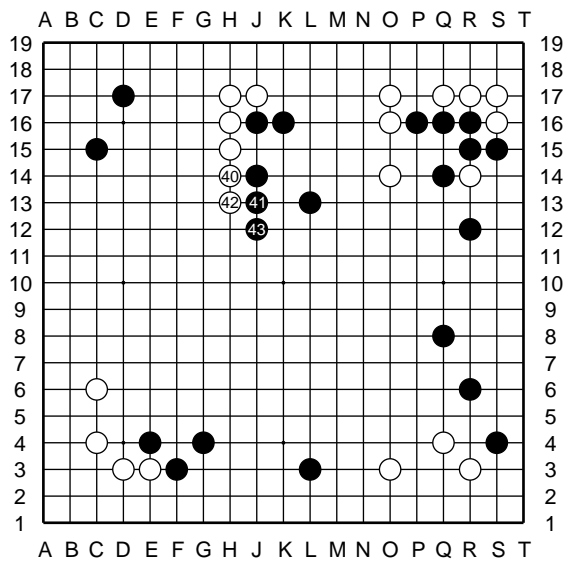
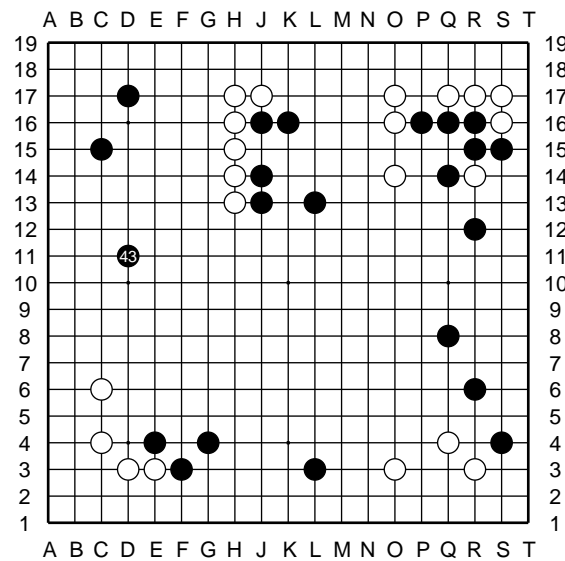


Figura 13 (40-43)



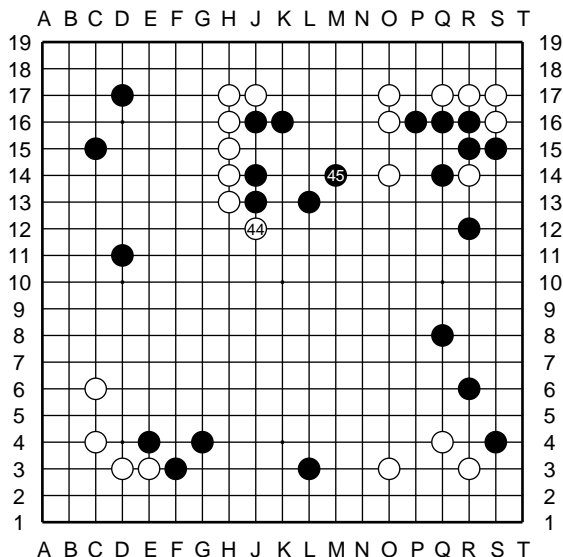
Variante 13.1

*Figura 13 (40-43)*

E' possibile per nero qui fare tenuki ?

*Variante 13.1*

Sarebbe splendido se nero potesse ridurre l'efficienza del muro bianco.



Variante 13.2

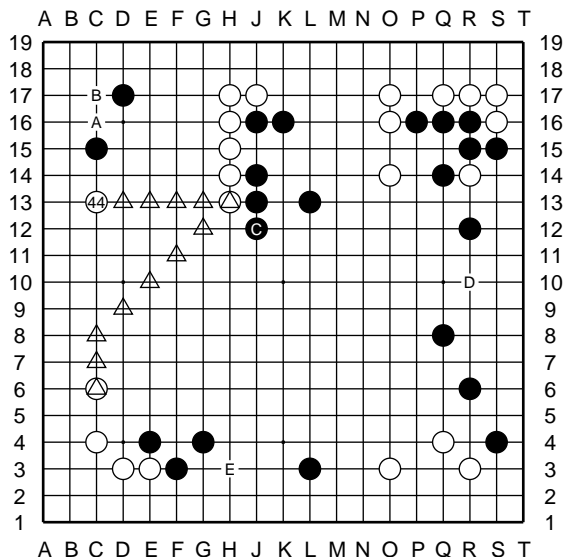


Figura 14 (44-44)

*Variante 13.2*

Tutto dipende dal combattimento che si svilupperà in centro. Nero deve valutare la differenza fra il guadagno locale ottenuto in D11 e la perdita dovuta ad avere un gruppo debole al centro. E' una quantità difficile da valutare. A posteriori direi che questa sequenza è giocabile per nero.

*Figura 14 (44-44)*

Ora è bianco a prendere il punto strategico con 44.

Nero in questa partita ha poche possibilità di recupero.

Da notare ora come bianco A e B siano delle grosse debolezze nello shimari nero; inoltre il gruppo centrale C dovrà ancora sudare per potersi sentire al sicuro. Ma c'è di più: nero si lascia dietro ancora le invasioni in D ed in E.

In questa situazione di debolezza generale è impossibile per nero ridurre l'area d'influenza bianca evidenziata.

Viceversa nelle forme bianche non è presente la minima debolezza. E' questa la vera differenza che mi porta a dire che per bianco è una partita favorevole.

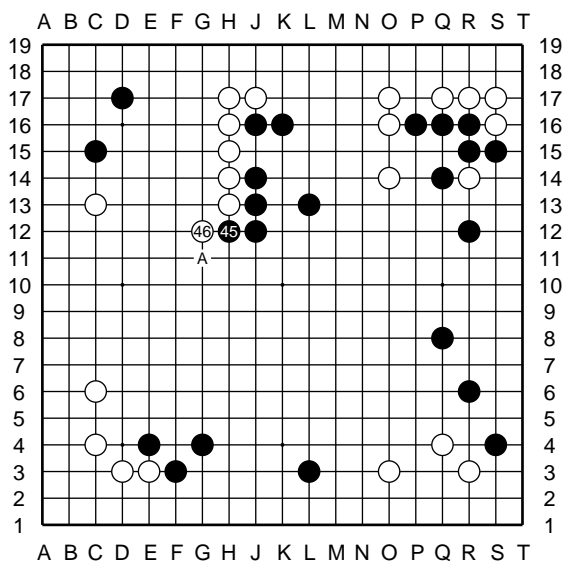


Figura 15 (45-46)

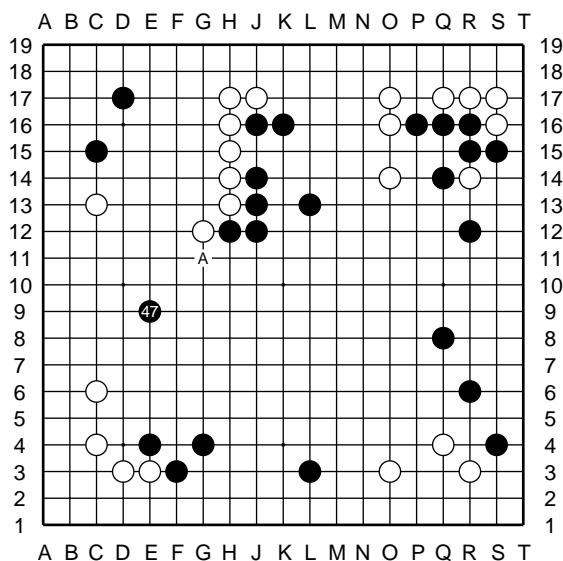


Figura 16 (47-47)

*Figura 15 (45-46)*

Questo "turn" con 45 sembra necessario per nero, che può insistere con l'hane in A.

Figura 16 (47-47)

Una riduzione è prematura, molto meglio prendere subito il punto A.

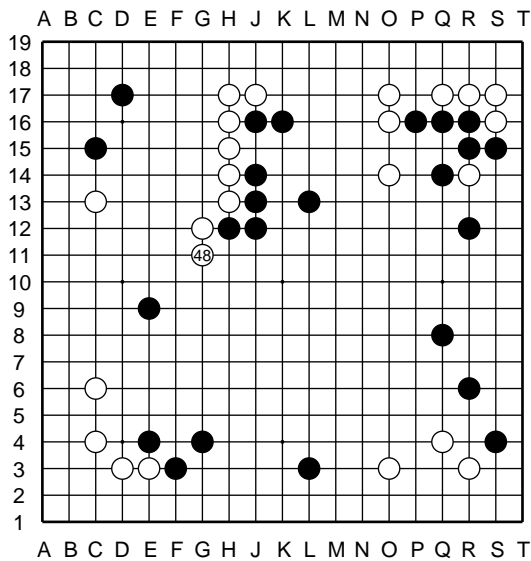


Figura 17 (48-48)

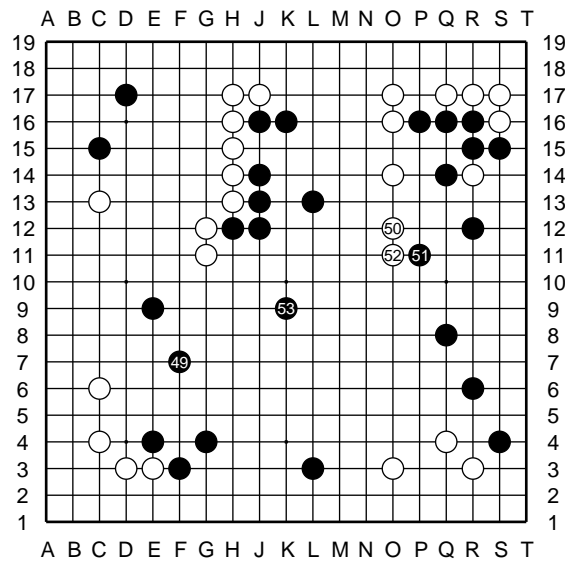


Figura 18 (49-53)

Figura 17 (48-48)

Giustamente bianco occupa subito il punto vitale in quest'area. Questo punto era in grado di rendere più forte il gruppo nero centrale ed indebolire quello bianco: ora è invece bianco a rafforzarsi, mentre nero si trova con debolezze ancora più grandi di prima.

Figura 18 (49-53)

Nero deve ora tornare a difendere il gruppo centrale e accusare una perdita sul lato destro di gioco.

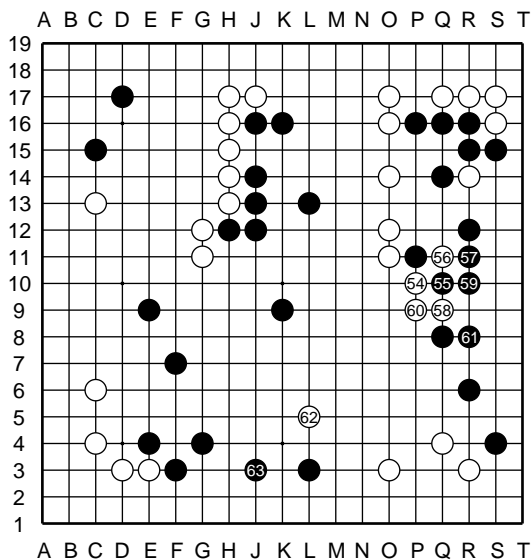
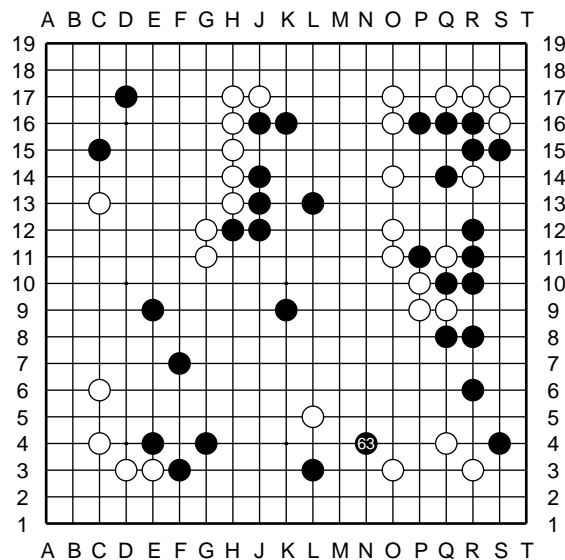


Figura 19 (54-63)



Variante 19.1

Figura 19 (54-63)

Può qui nero dar vita ad un combattimento?

Variante 19.1

Cosa accadrebbe se nero tentasse una resistenza? Probabilmente, viste le debolezze nere sparse in giro, risulterebbe in un overplay, ma nero deve tentare



qualcosa.

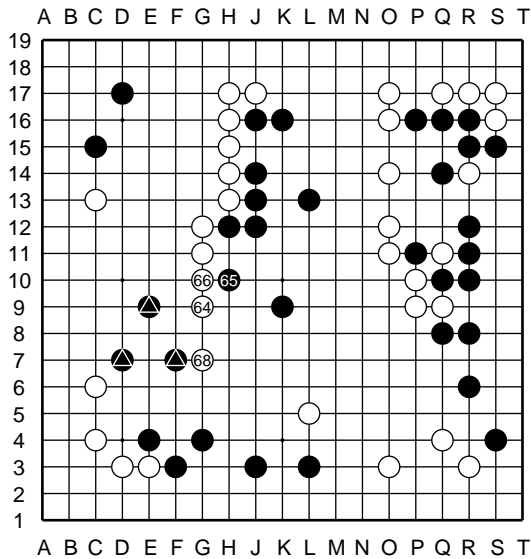


Figura 20 (64-68)

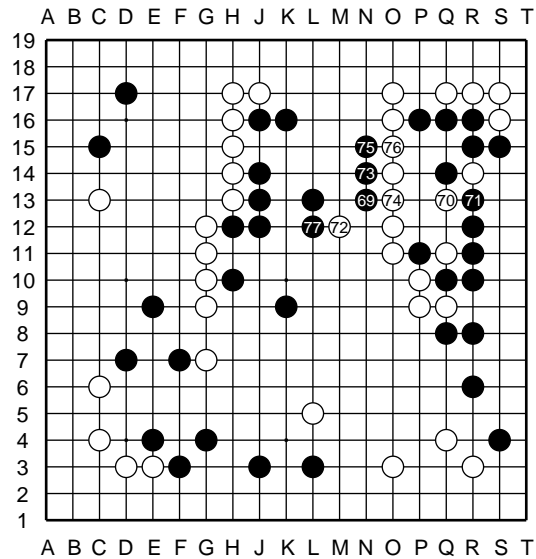


Figura 21 (69-77)

Figura 20 (64-68)

Questa mossa attacca sia il gruppo di 3 pietre evidenziato, che il gruppo nero al centro.

Figura 21 (69-77)

Nero è ora finalmente vivo al centro.

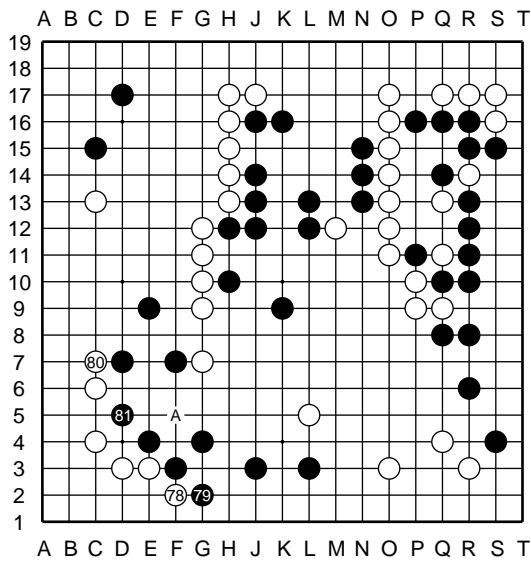


Figura 22 (78-81)

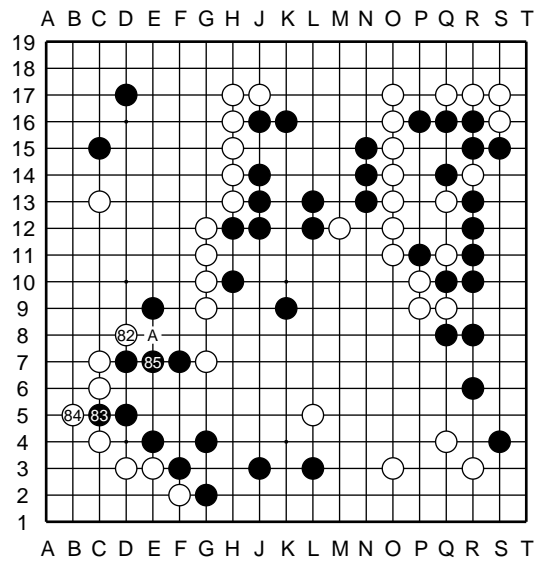


Figura 23 (82-85)

Figura 22 (78-81)

Nero deve cercare un modo per difendersi dalla peep in A. Nel processo nero è costretto a concedere a bianco il lato sinistro.

Figura 23 (82-85)

Bianco non può ancora spingere in A, si troverebbe in damezumari.

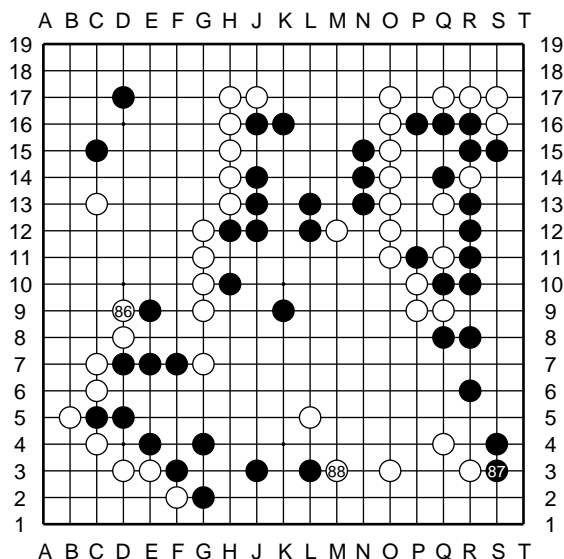


Figura 24 (86-88)

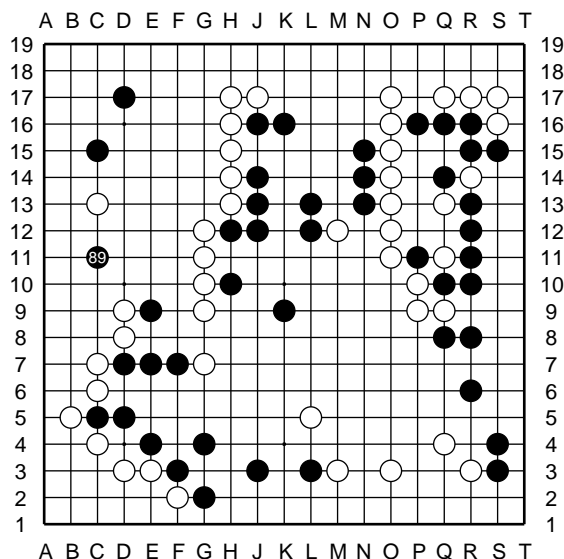


Figura 25 (89-89)

*Figura 24 (86-88)*

Questo attachment meriterebbe una risposta immediata da parte di nero, tuttavia nero deve tentare qualcosa per recuperare.

*Figura 25 (89-89)*

Questa invasione l'ho utilizzata per sistemare il gruppo in angolo, anche se, come vedremo, rimarranno dei problemi.

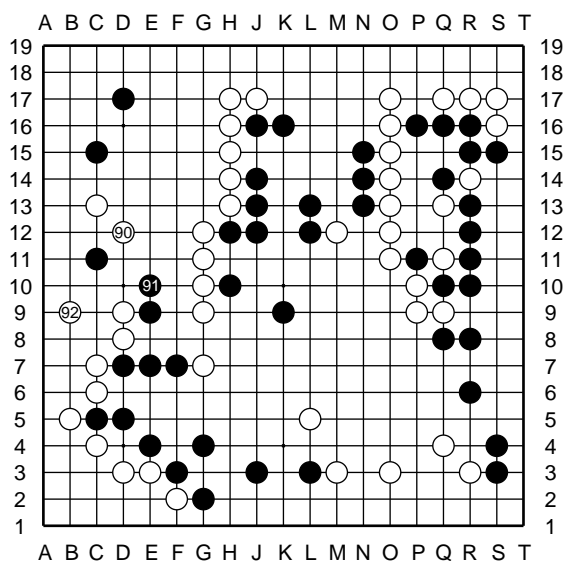


Figura 26 (90-92)

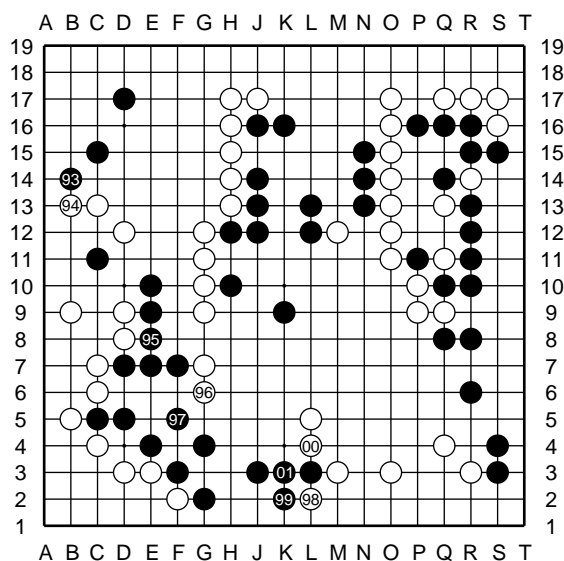


Figura 27 (93-101)

*Figura 26 (90-92)*

Questa bianca è una difesa molto solida che lascia meno aji possibile a nero. Bianco sa di essere in vantaggio e da qui in poi non prenderà il minimo rischio.

*Figura 27 (93-101)*

E' doloroso per nero dover cedere a queste forzanti bianche.

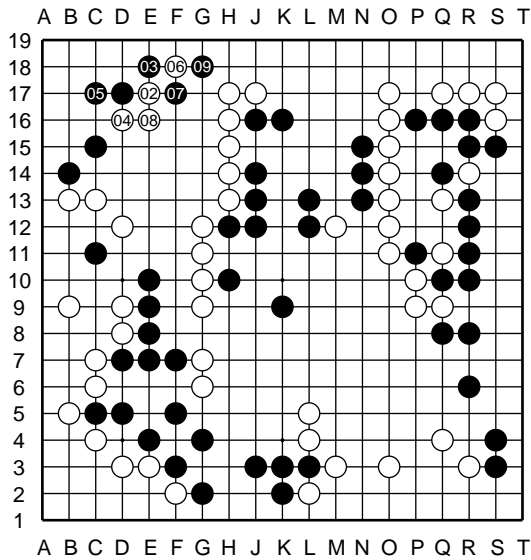


Figura 28 (102-109)

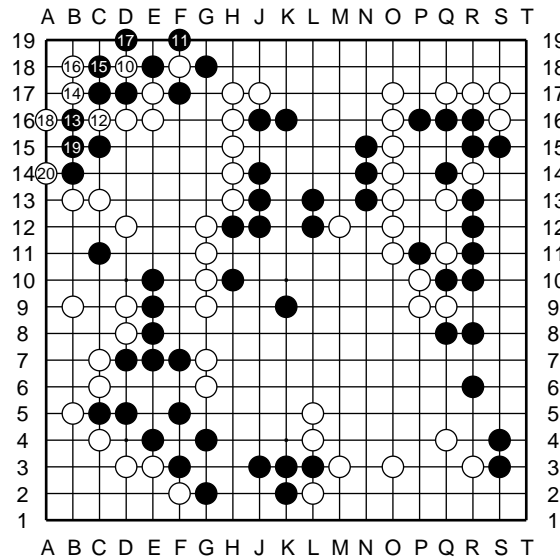


Figura 29 (110-120)

Figura 28 (102-109)

Questo atari purtroppo non funziona per nero, bianco è in grado di far partire un ko nell'angolo.

Figura 29 (110-120)

Nero e bianco hanno ora diversi modi per far partire un ko in questo angolo. In partita bianco rifiuta di giocarsi il ko, probabilmente per non prendersi nessun tipo di rischio. Tuttavia questo ko sembra "gratis" per bianco: anche se bianco lo perdesse non subirebbe una perdita.

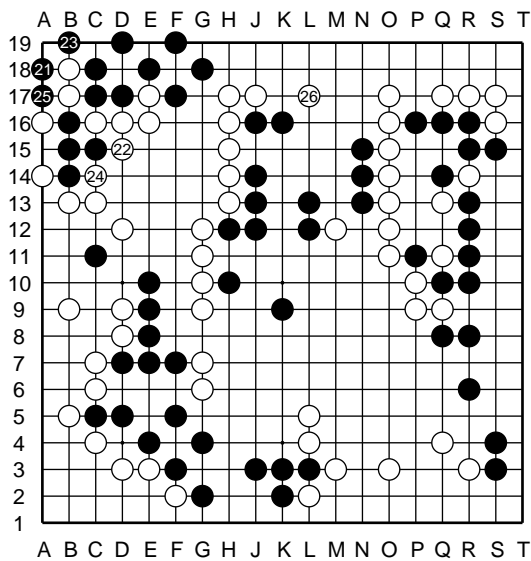


Figura 30 (121-126)

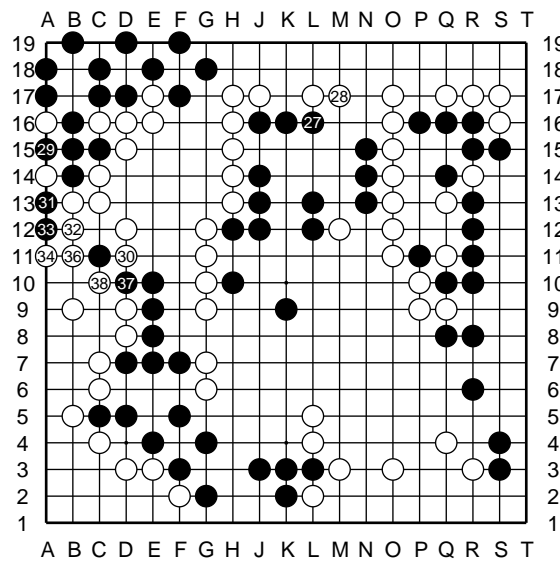


Figura 31 (127-138)  
135 below 129

Figura 30 (121-126)

126 è l'ultimo punto grande sui lati. Ora la partita si avvia verso la fase finale.

Facciamo il conto del territorio:

Bianco: 17 punti in alto, 19 a sinistra, 8 in alto a sinistra, 8 in basso, 7,5 komi = 59,5 punti.

Nero: 9 in alto a sinistra, 8 in basso, 4 al centro, 22 a destra, 4 prigionieri = 47 punti.

Bianco è in vantaggio netto: 5 punti sul campo + il komi.

Nonostante lo yose possa sembrare favorevole per nero, questo non sarà sufficiente.

*Figura 31 (127-138)*

In questi scambi sul lato sinistro la differenza di punti rimane invariata.

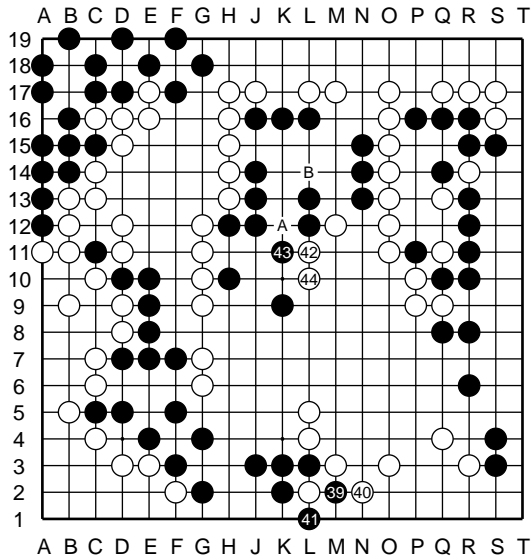


Figura 32 (139-144)

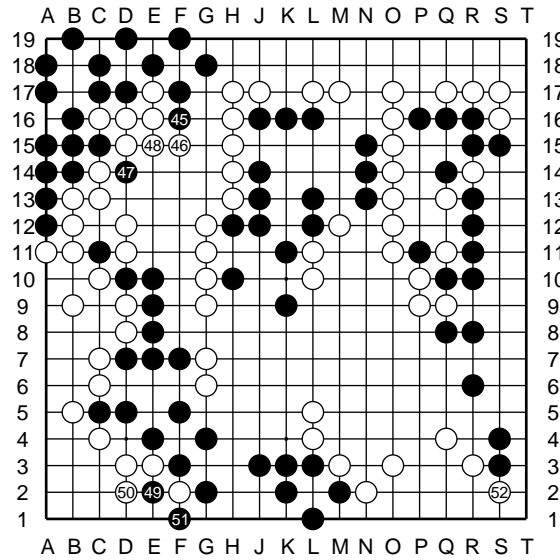


Figura 33 (145-152)

*Figura 32 (139-144)*

144 è localmente gote. Nero ha un occhio in A e uno in B.

*Figura 33 (145-152)*

Nero ha guadagnato qualche punto con le due catture in basso, ma bianco riesce a prendere per primo S2.

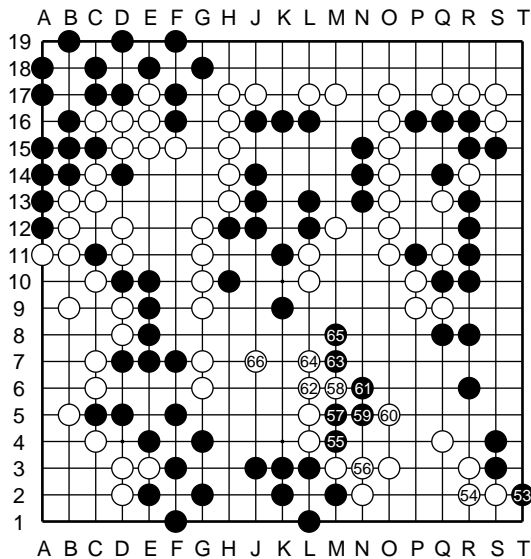


Figura 34 (153-166)

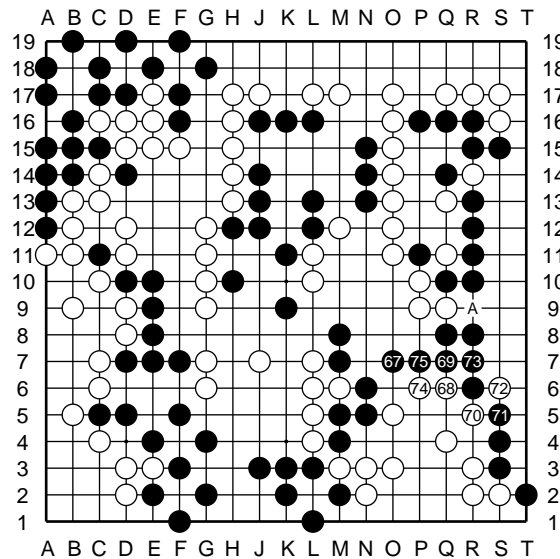


Figura 35 (167-175)

*Figura 34 (153-166)*

Bianco connette tutti i suoi gruppi senza prendere alcun rischio. Bianco è ancora in vantaggio.

*Figura 35 (167-175)*

Nero qui deve proteggersi da eventuali squeeze che partono dal push in A

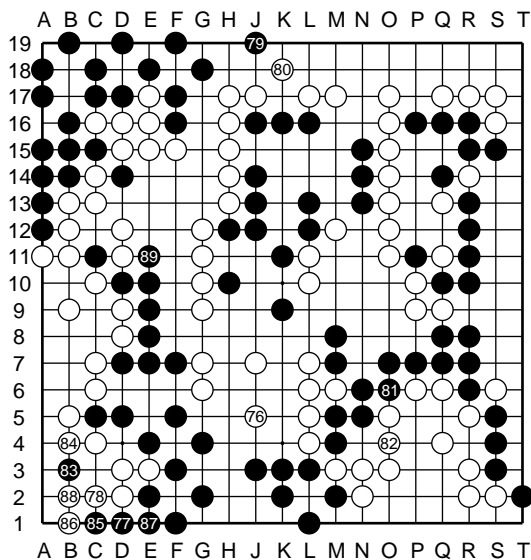


Figura 36 (176-189)

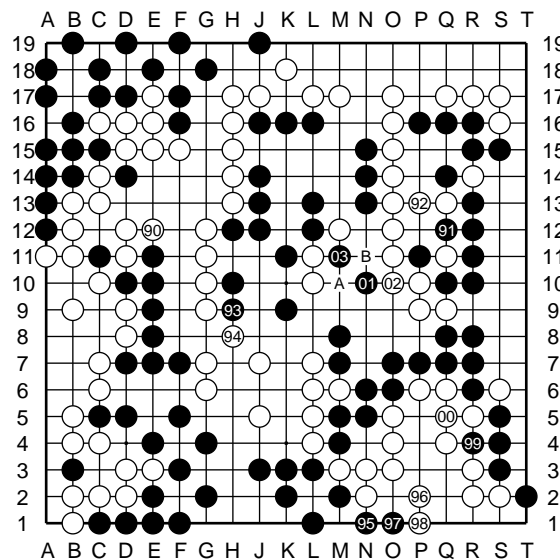


Figura 37 (190-203)

*Figura 36 (176-189)*

Nero riduce il divario a circa 10 punti.

*Figura 37 (190-203)*

L'atari in A o B sono praticamente equivalenti al fine del punteggio.

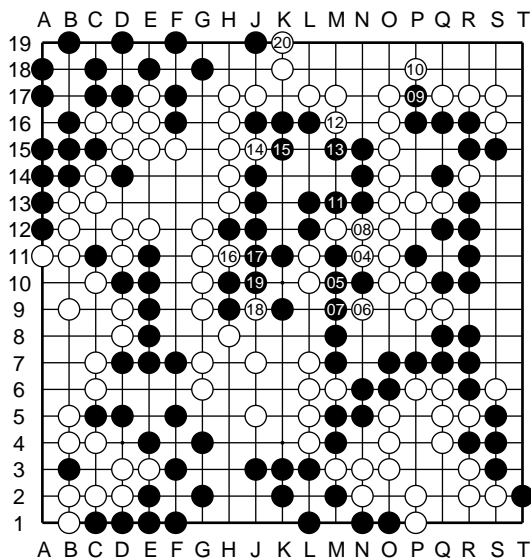


Figura 38 (204-220)

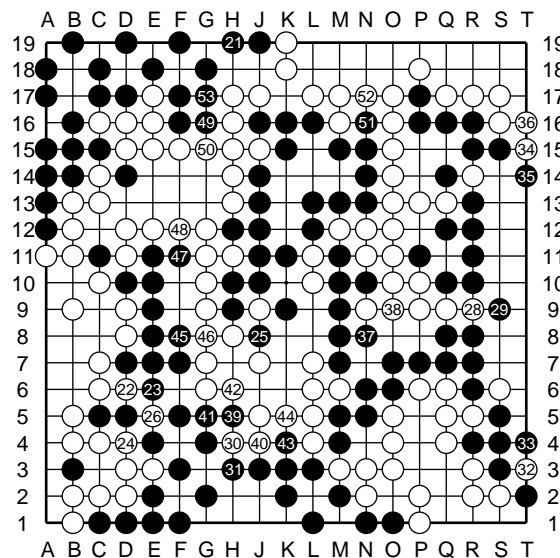


Figura 39 (221-253)  
227 at left of 226

*Figura 38 (204-220)*

La partita si trascina stancamente al termine. L'intero yose sembra un finale "scritto" senza sorprese.

*Figura 39 (221-253)*

Mancano ormai pochissime mosse al termine.

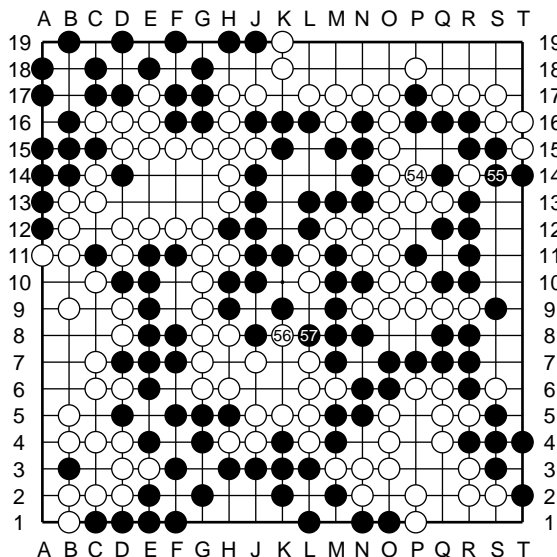


Figura 40 (254-257)

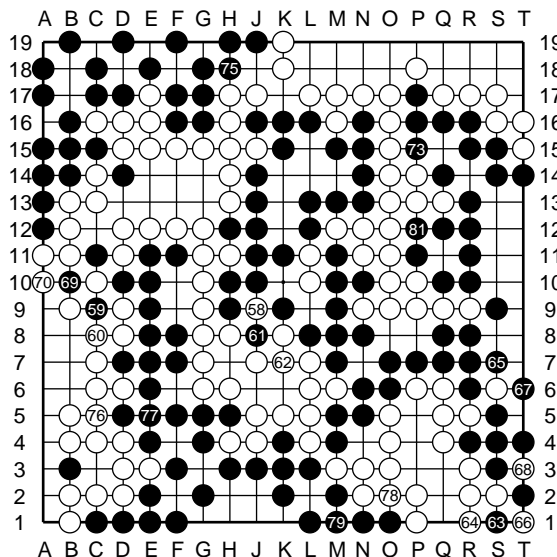


Figura 41 (258-281)  
271 below 268, 272 at 263, 274 at 268,  
280 below 268

*Figura 40 (254-257)*

Questo ko sarà decisivo per ridurre ancora di più il divario.

*Figura 41 (258-281)*

Bianco non si accorge dell'ultimo punto in P12 e mi permette di guadagnare ulteriori punti con il solito "trucco" del ko finale. In questo finale ho omesso di trascrivere i dame, anche quelli giocati in precedenza, non ricordando l'esatta sequenza di gioco.

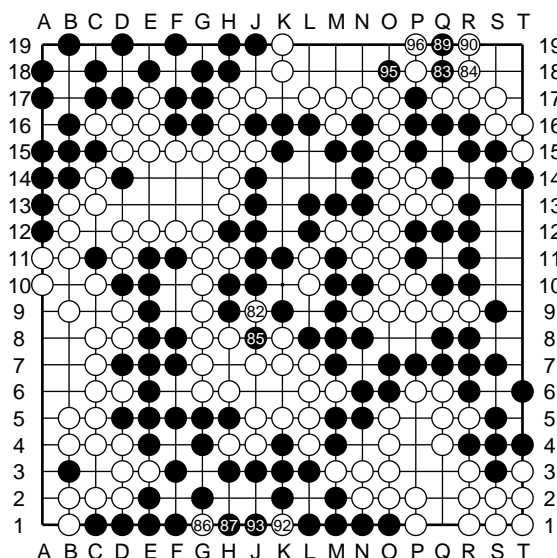


Figura 42 (282-298)  
288 at 282, 291 at 285, 294 at 282, 297 at  
285

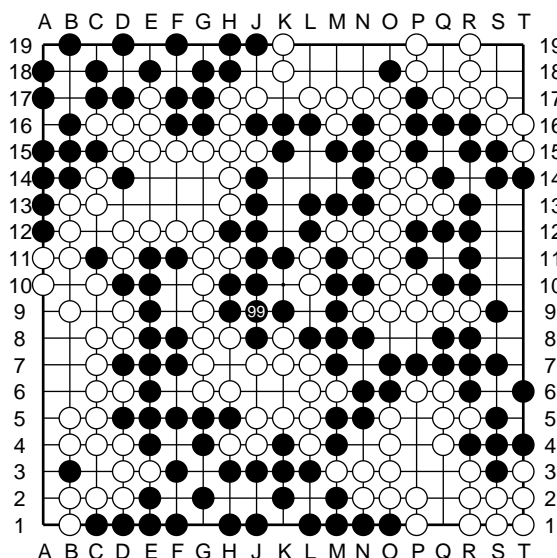


Figura 43 (299-300)

*Figura 42 (282-298)*

Nero ha più minacce e bianco passa.

*Figura 43 (299-300)*

La partita termina con bianco in vantaggio di 4,5 punti.

Il mio avversario ha giocato oggi una partita davvero bella, molto solida fin dall'inizio. E' stato paziente per tutto il trascorrere della partita e ha saputo attaccare i miei punti

deboli con pazienza ed efficacia. Davvero uno stile solido. Peccato non essere stato in piena forma.

Appena uscito dallo stabile di gioco, la mia idea era di quella di dimenticare questa partita il prima possibile, correre a riposarmi per cominciare a concentrarmi per le ultime 3 importanti partite.

Vedremo come a partire da dopodomani, dopo il tradizionale mercoledì di pausa, riprenderò una discreta lucidità.

A presto.

8° ROUND

MAIN  
TOURNAMENT

4 Agosto, 2011



Black player	Gauthier Tibault	White player	Carlo Metta
Black rank	2d	White rank	3d
Date	2011-08-04	Result	White wins by resignation

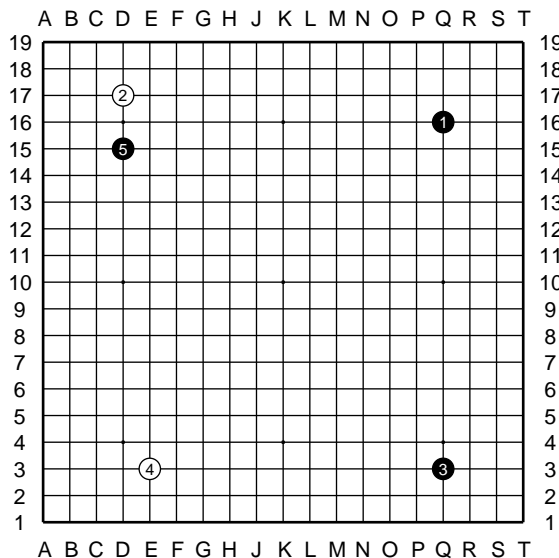


Figura 1 (1-5)

Figura 1 (1-5)

Dopo il secondo giorno di pausa, eccoci tornati sui goban del torneo principale.

Il mio avversario di oggi è un giocatore francese, Gauthier Tibault, 2 dan. Un giocatore temibile per due motivi: nel torneo principale ha fin'ora vinto quasi tutte le partite, inoltre il suo grado fa riferimento al sistema di gradi francese, non a quello europeo, quindi possono esserci delle discrepanze.

In realtà è stata una partita relativamente facile all'inizio, finchè bianco ha preso dei rischi non necessari visto il discreto vantaggio. Dopo quasi 2 h ore di gioco di suspense in cui bianco si è trovato a dover far vivere un gruppo in una situazione molto difficile, bianco risolve i suoi problemi e mantiene un ampio vantaggio.

Piccola curiosità: nel finale i giocatori sono stati costretti a chiamare l'arbitro per dei difetti nell'orologio di gioco, in questa circostanza l'arbitro era Raffaella Giardino, giocatrice italiana.

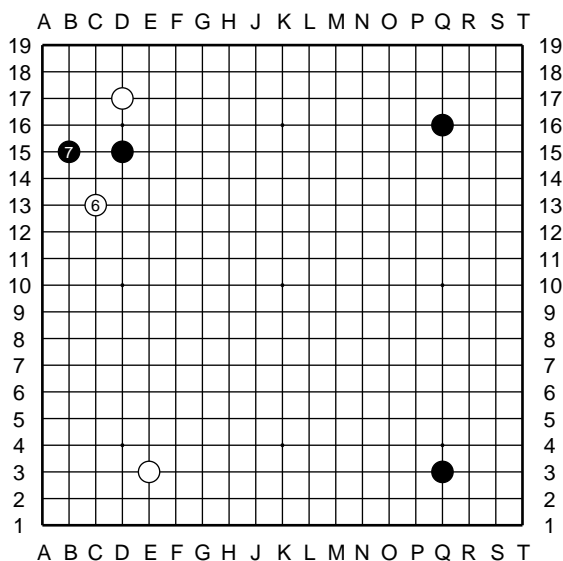


Figura 2 (6-7)

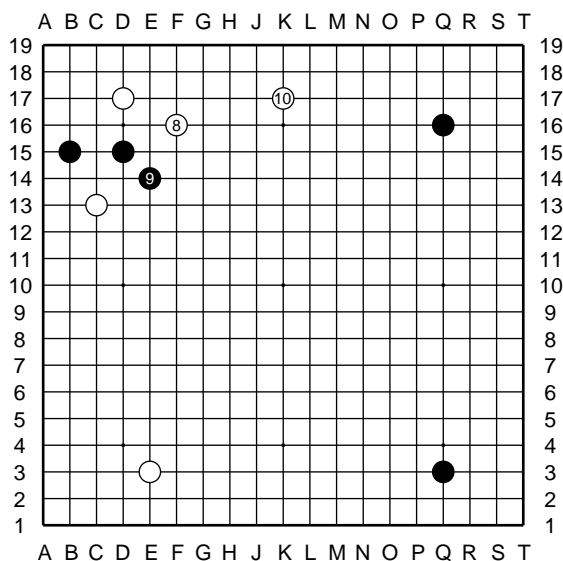


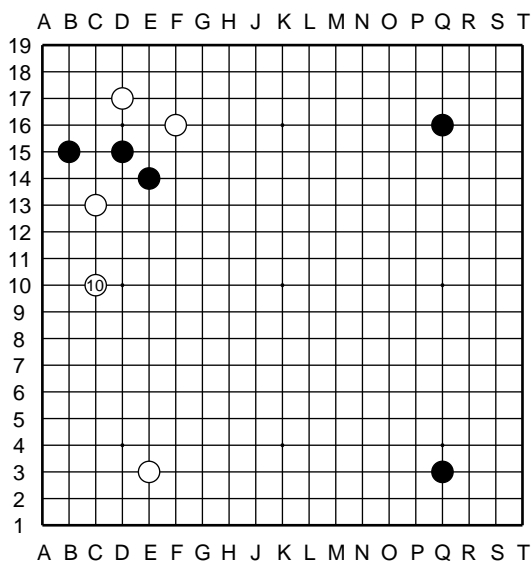
Figura 3 (8-10)

Figura 2 (6-7)

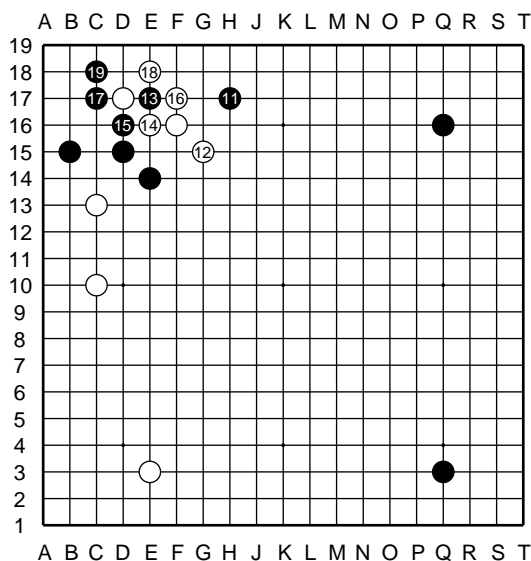
Dopo diversi joseki giocati attorno a questa pinza, finalmente fa la sua comparsa anche questo. Bianco sceglie la sua variante più facile.

Figura 3 (8-10)

Questa estensione è la variante che preferisco.



Variante 3.1



Variante 3.2

Variante 3.1

Un'altra possibilità per bianco è quella di estendere prima sul lato sinistro.

Variante 3.2

Questo risultato non mi è mai piaciuto per bianco, nonostante sia joseki.

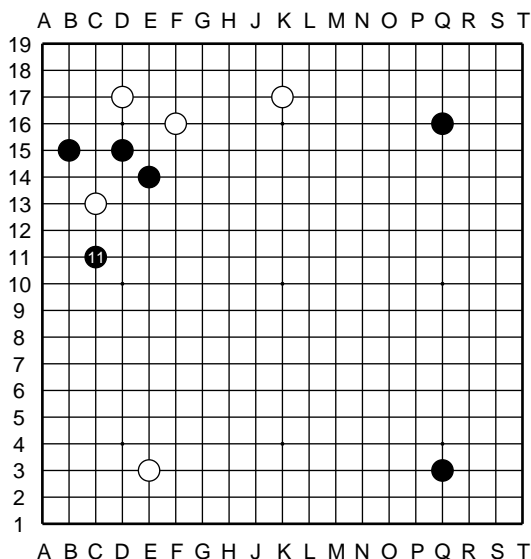
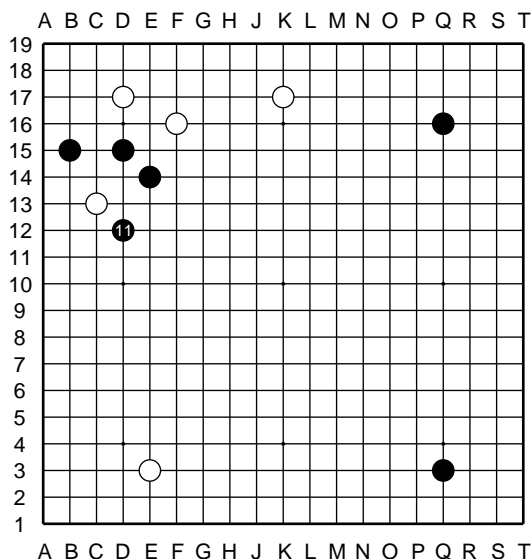


Figura 4 (11-11)



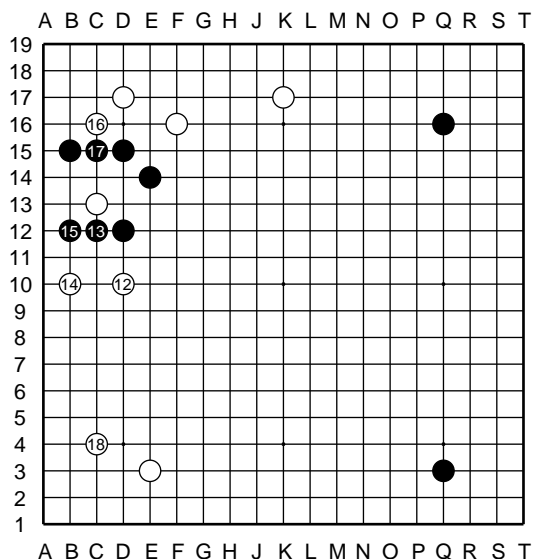
Variante 4.1

Figura 4 (11-11)

Nero 11 è uno sviluppo molto solido.

Variante 4.1

Anche questa mossa 11 porta ad un risultato molto simile.



Variante 4.2

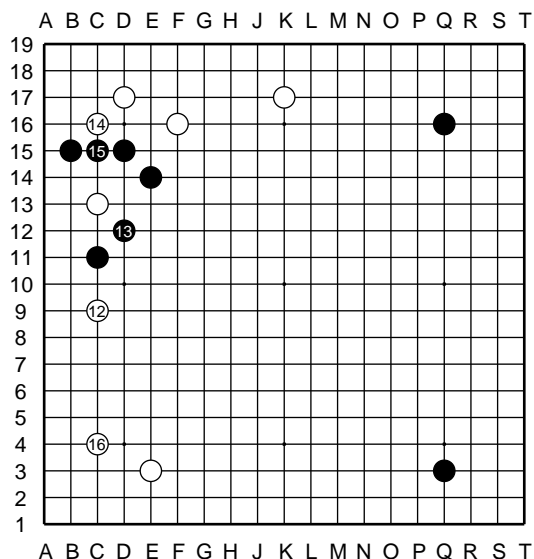


Figura 5 (12-16)

*Variante 4.2*

Questo risultato è molto simile a quello della partita.

*Figura 5 (12-16)*

Ciò che mi lascia perplesso è la lentezza dello sviluppo nero. E' una strategia consistente dovendo scontrarsi contro 7,5 punti di komi ?

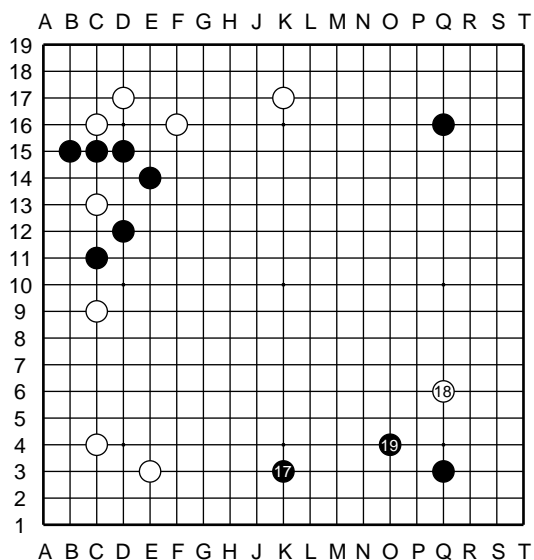
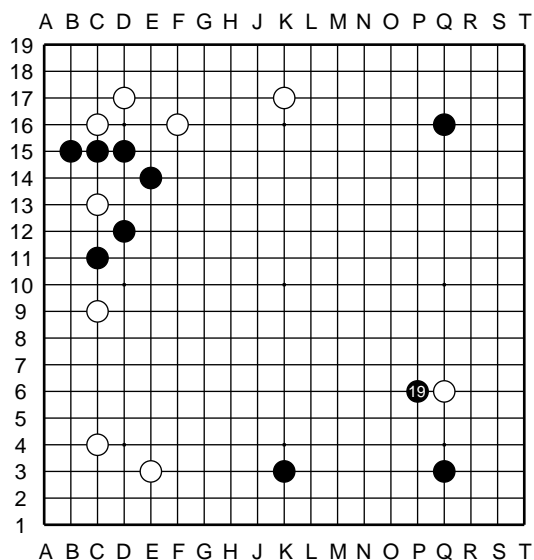


Figura 6 (17-19)



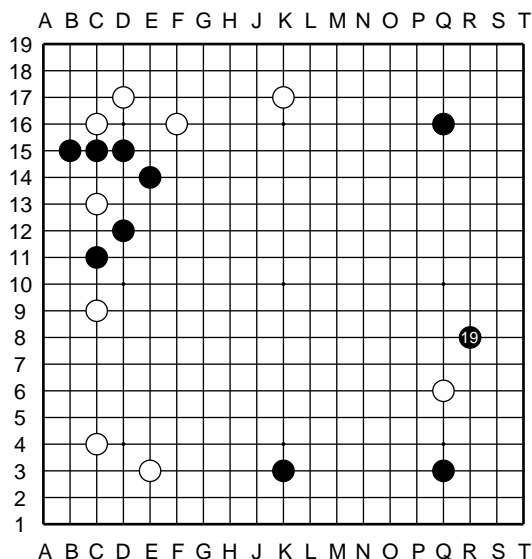
Variante 6.1

*Figura 6 (17-19)*

Nero prosegue con il suo stile lento ma estremamente solido.

*Variante 6.1*

Questo attachment avrebbe dato più brio alla partita.



Variante 6.2

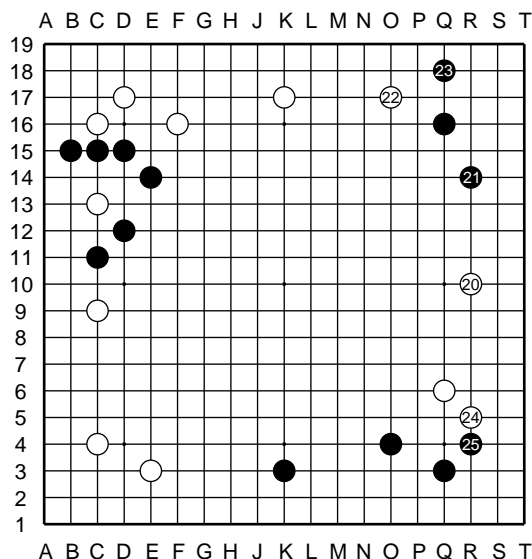


Figura 7 (20-25)

*Variante 6.2*

Nero può scegliere anche una pinza di questo tipo sul lato destro.

*Figura 7 (20-25)*

Questa mossa nera (25) è molto grande. Tuttavia è gote e rimango ancora perplesso sulla velocità di gioco nera.

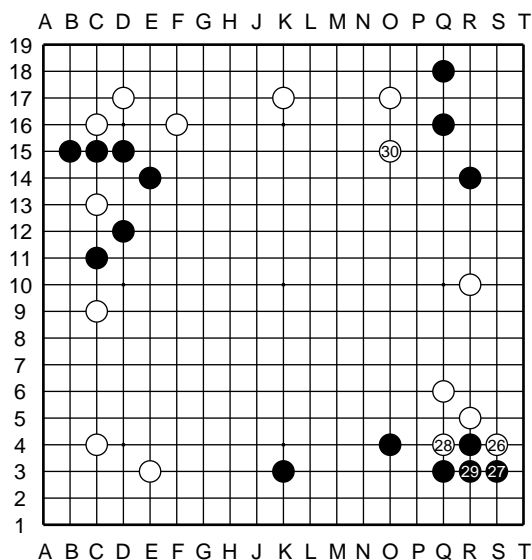
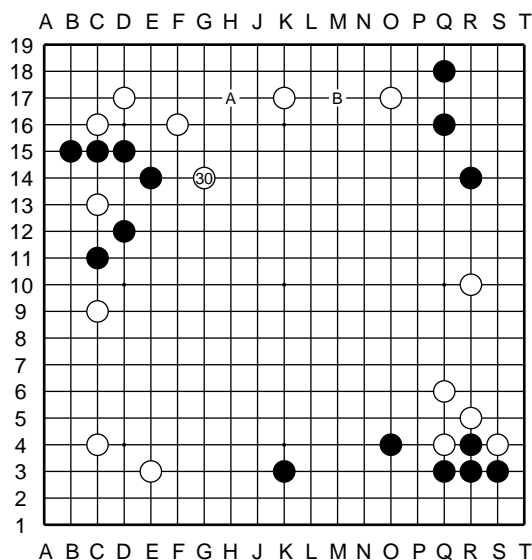


Figura 8 (26-30)



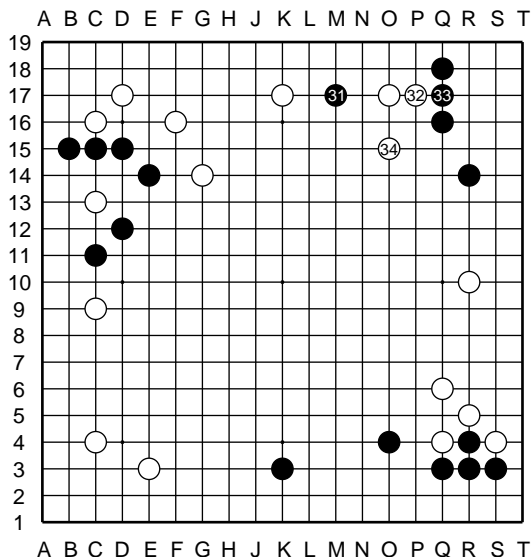
Variante 8.1

*Figura 8 (26-30)*

Questo salto non sembra la direzione migliore.

*Variante 8.1*

Molto meglio espandere da questa direzione. Infatti il vero punto debole del territorio bianco è in A, non in B.



Variante 8.2

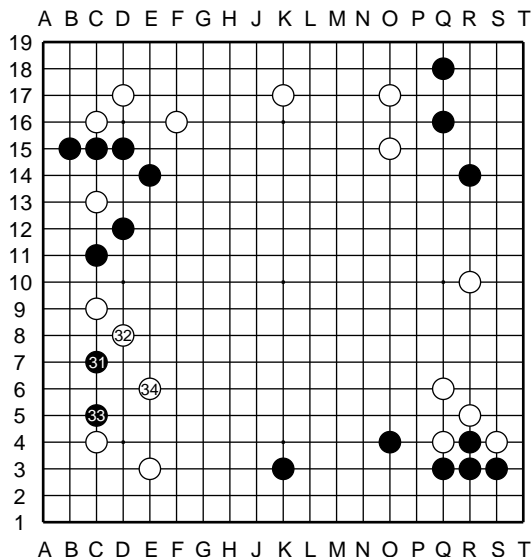


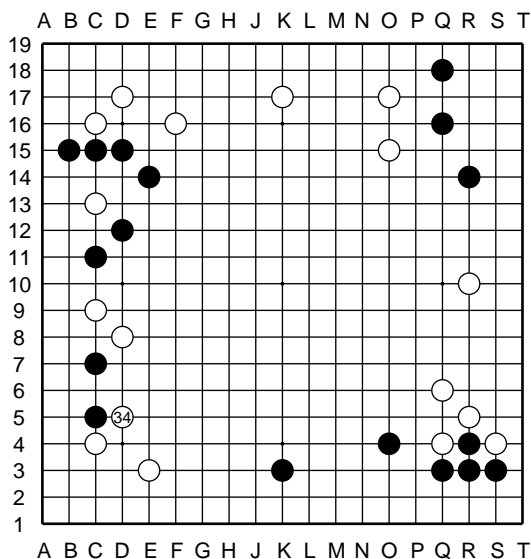
Figura 9 (31-34)

*Variante 8.2*

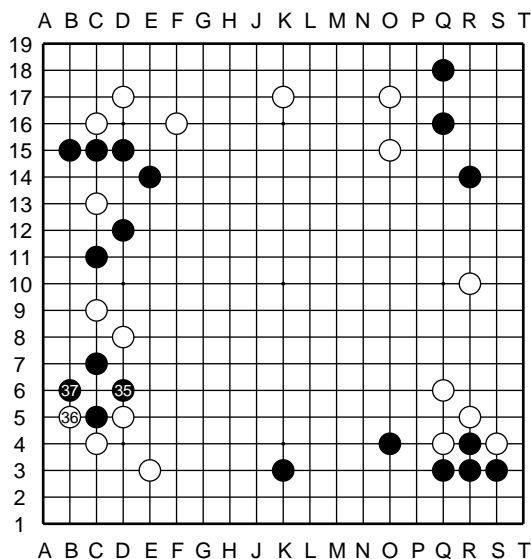
Se nero invade con 31, bianco riuscirebbe a gestire la situazione con la sequenza fino a 34.

*Figura 9 (31-34)*

In partita non ero assolutamente pronto per giocarmi un ko, ho deciso quindi di tentare di chiudere nero sul lato.



Variante 9.1



Variante 9.2

*Variante 9.1*

Questo hane, come quello da sotto, portano ad un ko.

*Variante 9.2*

In partita non volevo iniziare a combattere per questo ko già da subito.

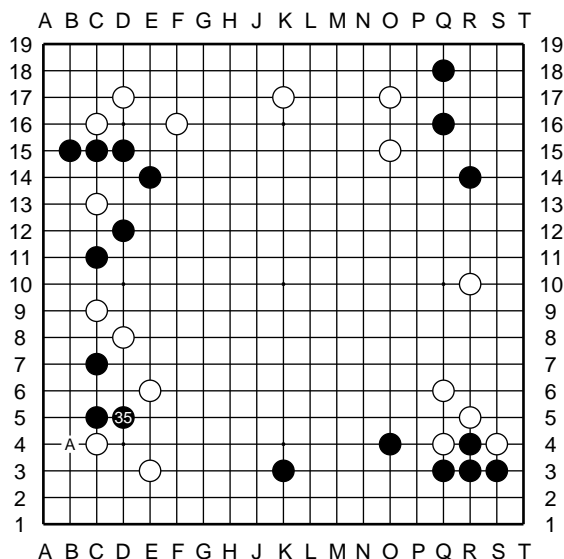
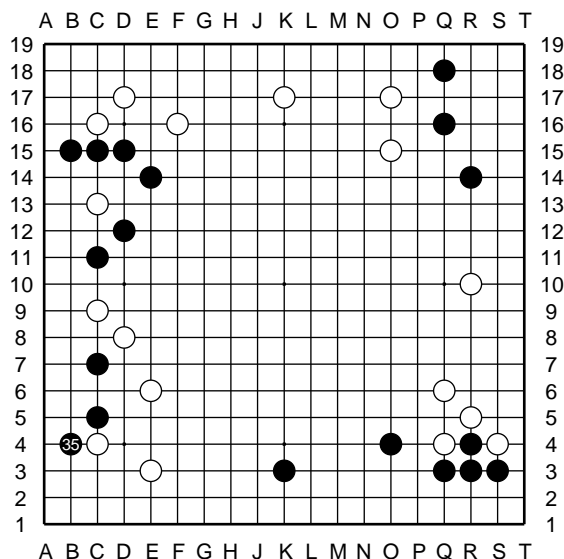


Figura 10 (35-35)



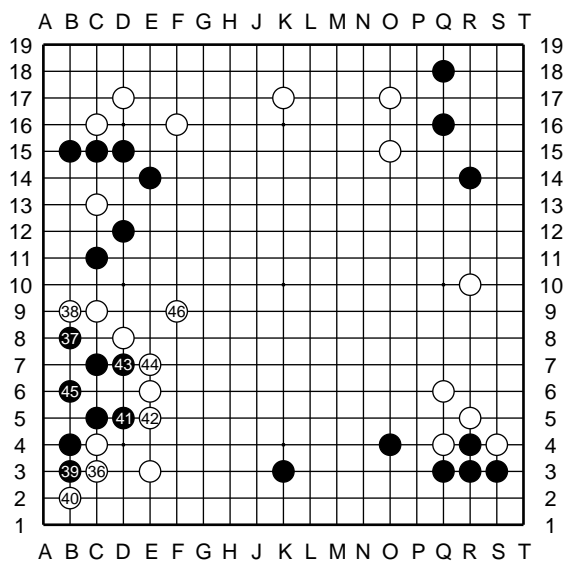
Variante 10.1

*Figura 10 (35-35)*

Questa mossa è strana. Nero dovrebbe almeno dare l'hane in A.

*Variante 10.1*

Questo hane sembra urgente.



Variante 10.2

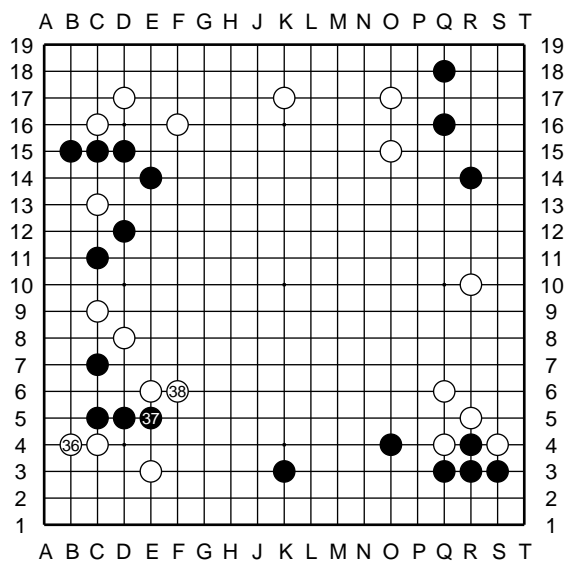


Figura 11 (36-38)

*Variante 10.2*

Questa è una sequenza simile a quella che avevo letto in partita.

*Figura 11 (36-38)*

Ora il gruppo nero è molto debole e pesante.

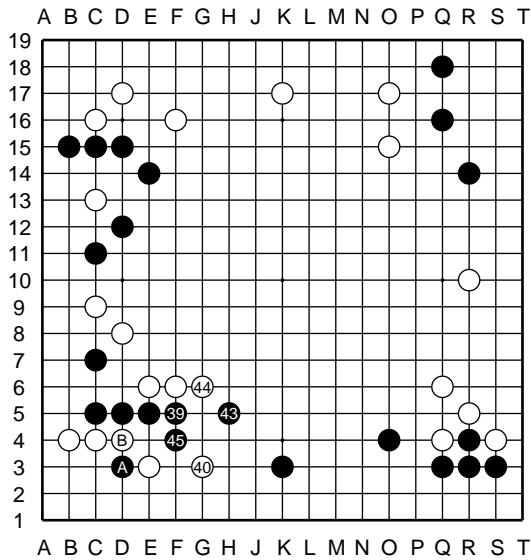
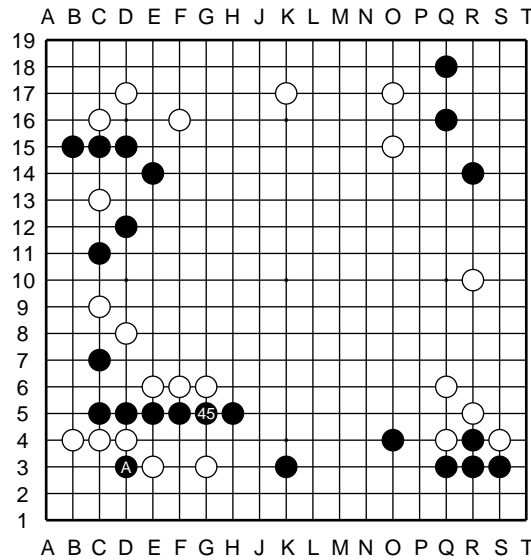


Figura 12 (39-45)



Variante 12.1

*Figura 12 (39-45)*

Questa mossa è aji keshi. Ora lo scambio A per B perde di significato.

*Variante 12.1*

Se nero connette solido, la pietra in A mantiene dell'aji.

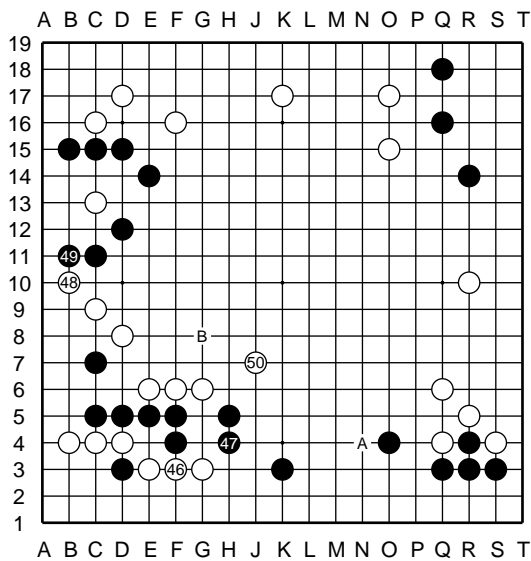
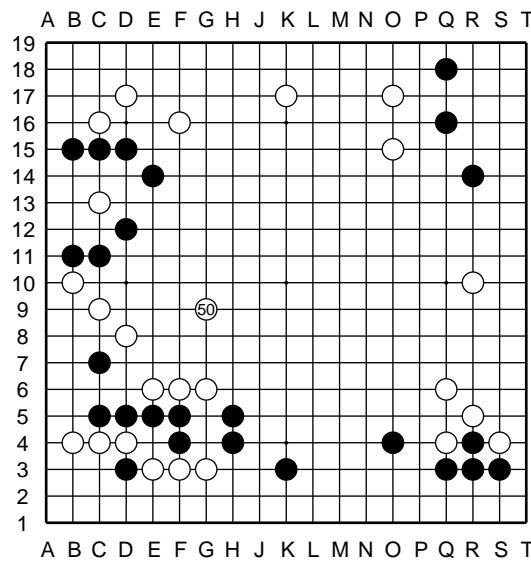


Figura 13 (46-50)



Variante 13.1

*Figura 13 (46-50)*

Questo salto non è il migliore. 50 mira all'attachment in A, ma ha un evidente punto debole in B.

*Variante 13.1*

Molto meglio per bianco dare bidimensionalità al suo gruppo con il salto in figura.

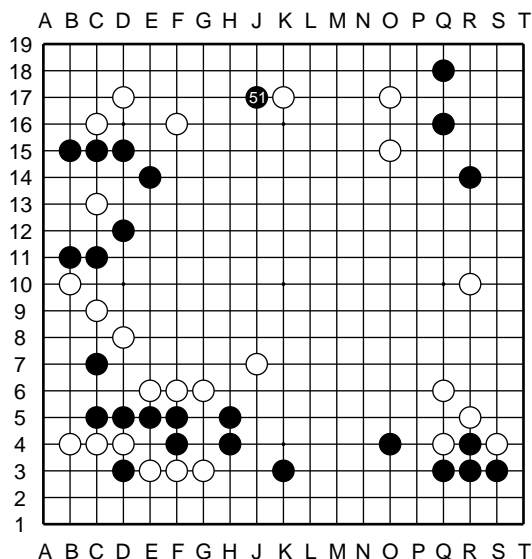
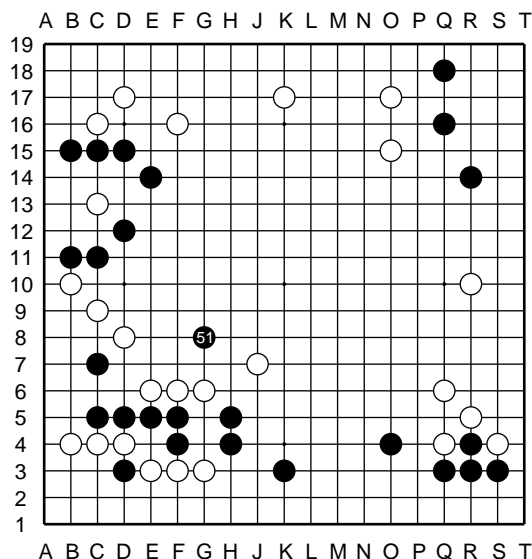


Figura 14 (51-51)



Variante 14.1

*Figura 14 (51-51)*

Ora bianco ha ottenuto un buon risultato in basso a sinistra e si è portato leggermente avanti, nero deve iniziare delle manovre in quest'area.

*Variante 14.1*

Nero può distruggere la forma bianca già da subito come alternativa.

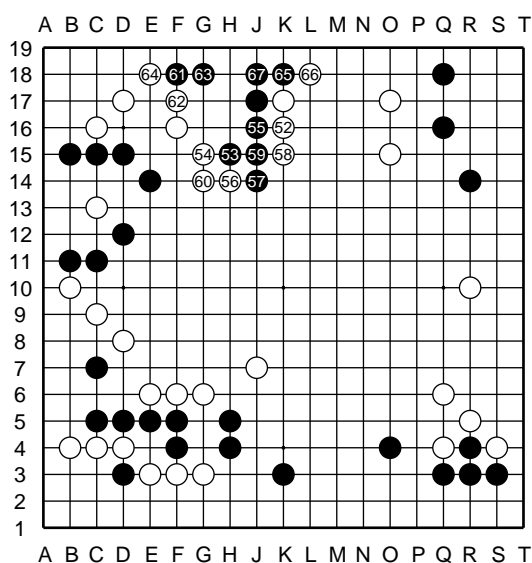
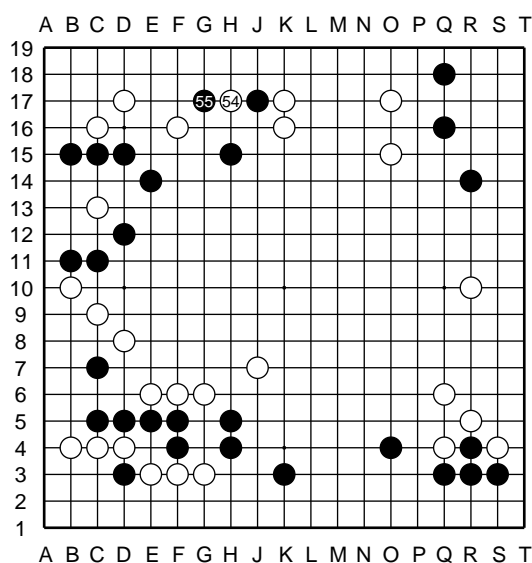


Figura 15 (52-67)



Variante 15.1

*Figura 15 (52-67)*

In tutti questi scambi bianco è mancato di severità. Il gruppo nero ha avuto vita troppo facile. Tuttavia ad oggi non ho trovato un modo per bianco per poter essere più severo nell'attacco e conservare delle forme consistenti.

*Variante 15.1*

54 sembrerebbe sufficiente, tuttavia nero può rispondere col tesuji in 55.



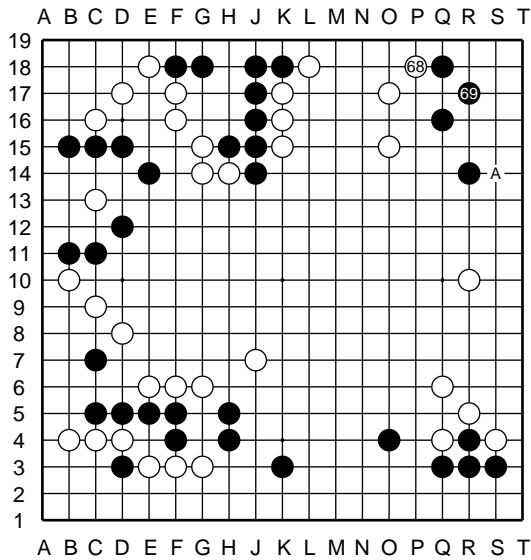


Figura 16 (68-69)

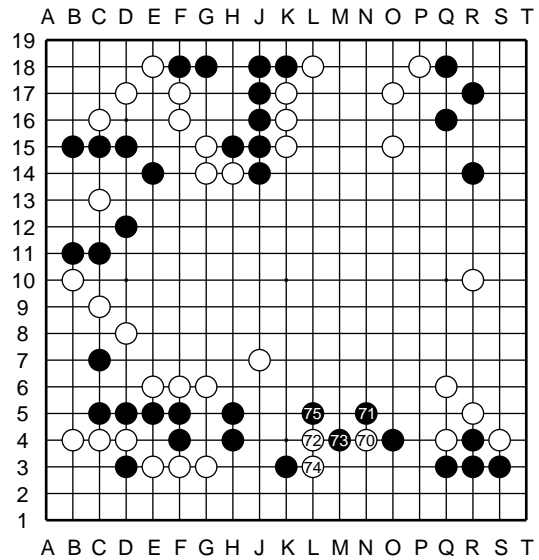


Figura 17 (70-75)

Figura 16 (68-69)

Questo scambio è aji keshi per bianco in questo momento del gioco. Bianco riduce l'aji dell'attachment in A.

Figura 17 (70-75)

Con questa sequenza nero sacrifica un ulteriore pezzo del lato basso, ormai il vantaggio territoriale bianco è netto.

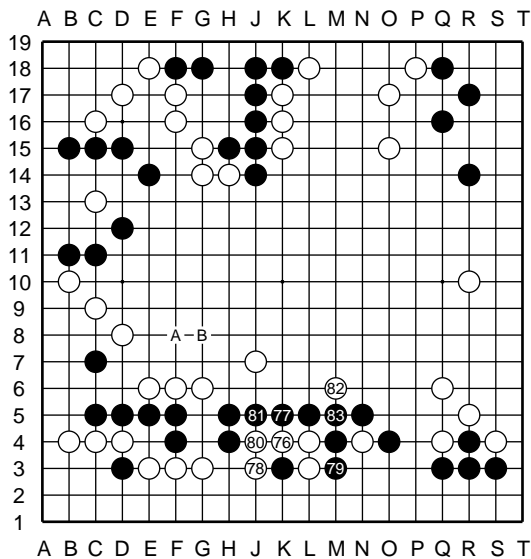


Figura 18 (76-83)

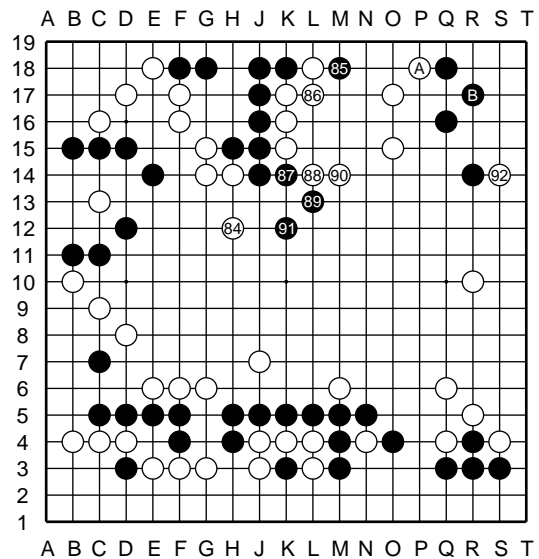


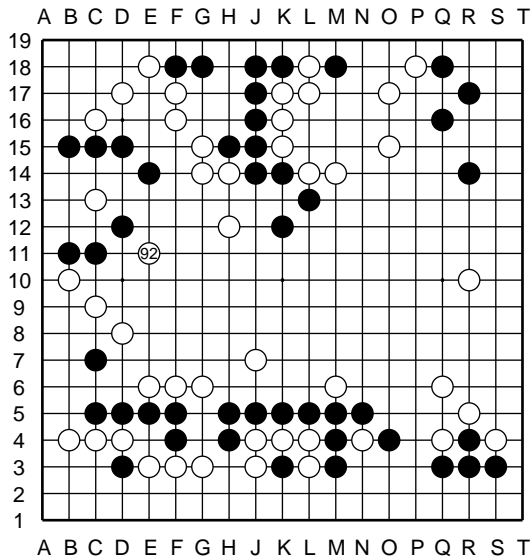
Figura 19 (84-92)

Figura 18 (76-83)

Nero è stato, fin dall'inizio, troppo timido in quest'area. Avrebbe dovuto resistere in qualche modo: per esempio contrattaccare da subito in A o B.

Figura 19 (84-92)

Ora l'aji di Bianco 92 è limitata a causa dello scambio A per B.



Variante 19.1

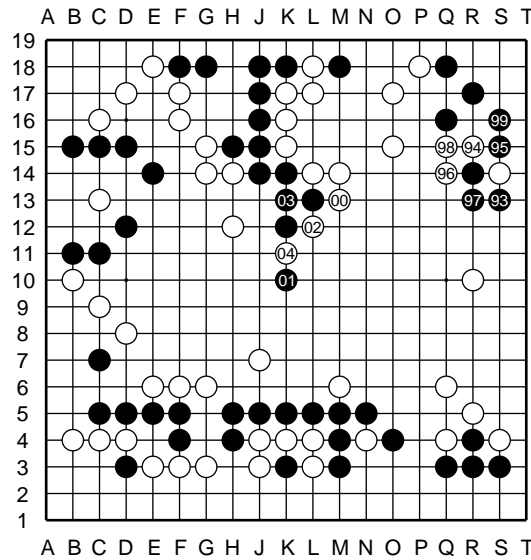


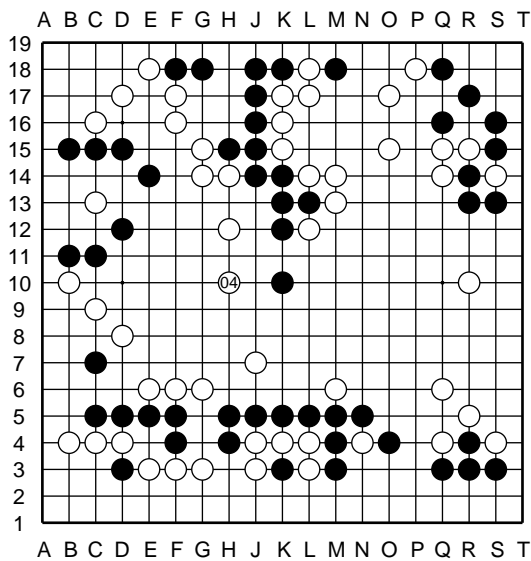
Figura 20 (93-104)

*Variante 19.1*

Bianco può risolvere una volta per tutte la debolezza in questa zona.

*Figura 20 (93-104)*

Questa mossa 104 è interessante, nero non si lascia ingolosire dal dare doppio atari.



Variante 20.1

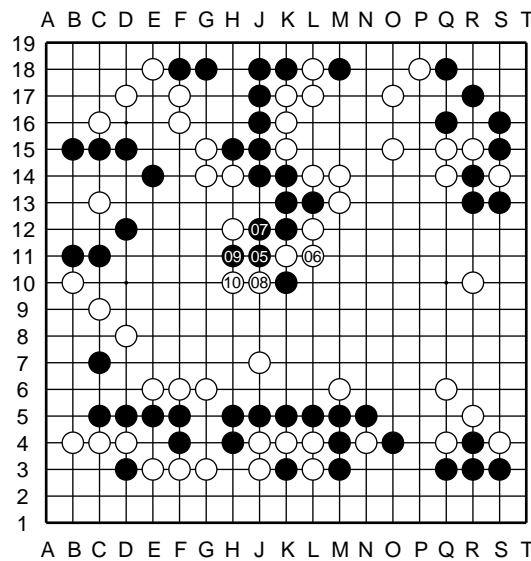


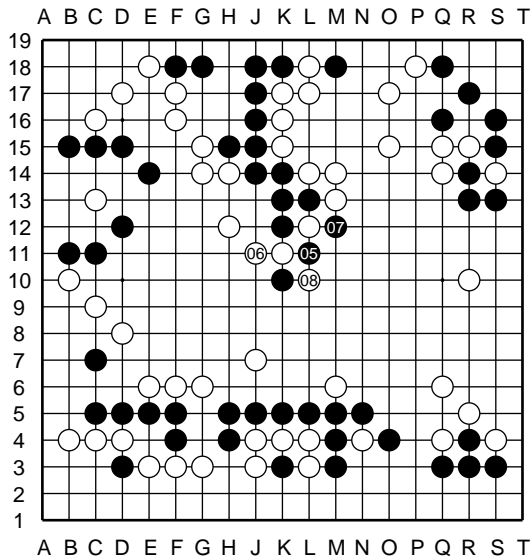
Figura 21 (105-110)

*Variante 20.1*

Anche questo salto dovrebbe essere sufficiente. Bianco è già avanti sul campo, e il komi lo mette al riparo da brutte sorprese.

*Figura 21 (105-110)*

Bianco ora deve stare attento, il suo gruppo in alto ha un solo occhio.



Variante 21.1

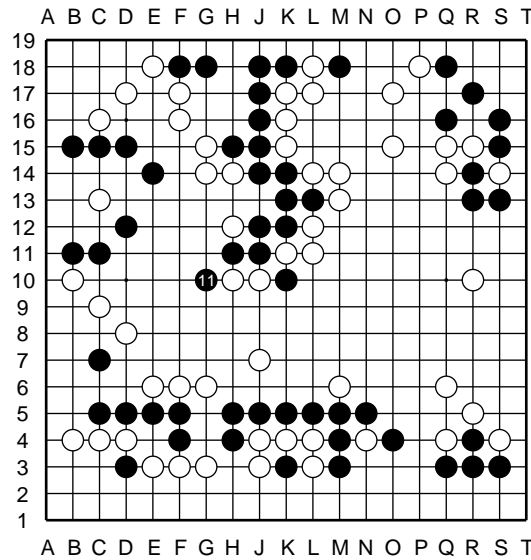


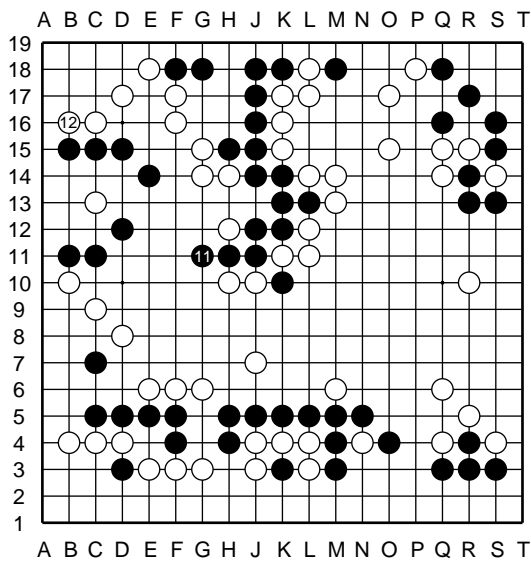
Figura 22 (111-111)

*Variante 21.1*

In questa variante bianco riesce a costruire un discreto territorio al centro, mentre nero non è ancora propriamente vivo.

*Figura 22 (111-111)*

Questo hane è più severo.



Variante 22.1

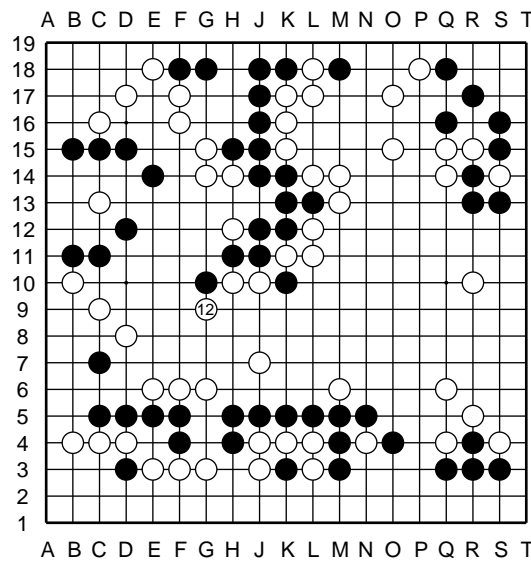


Figura 23 (112-112)

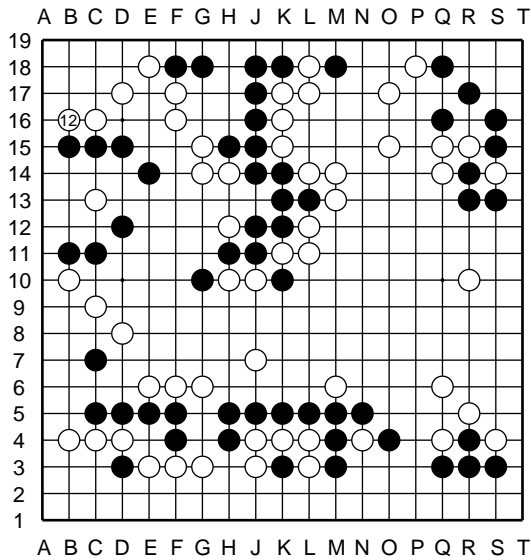
*Variante 22.1*

Se nero estende semplice, bianco è in grado di vivere con 112.

*Figura 23 (112-112)*

Bianco per resistere in questo modo deve assicurarsi prima della vita del gruppo in alto.

Bianco ha impiegato circa 80 minuti per leggere il semeai sul lato in alto. Tuttavia bianco non aveva fatto i conti con un ko.



Variante 23.1

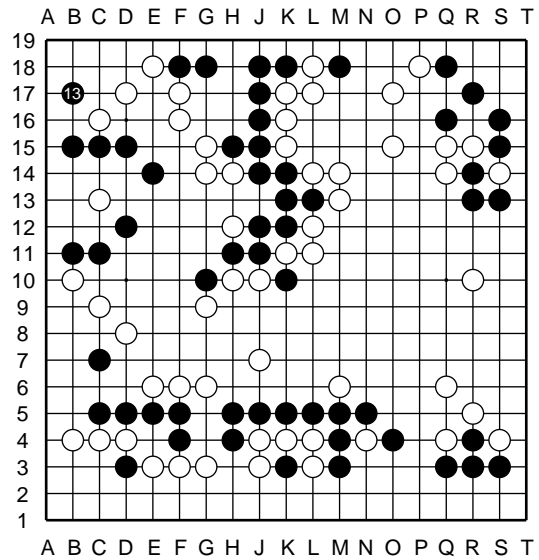


Figura 24 (113-113)

*Variante 23.1*

Bianco può comunque tornare indietro a difendere.

*Figura 24 (113-113)*

A questo punto del gioco nero è già entrato in byo yomi da diverse mosse, mentre bianco ha utilizzato fino ad H10 appena 20 minuti di gioco.

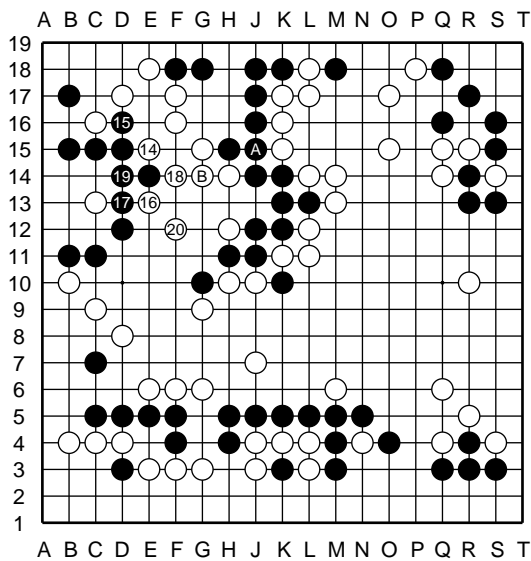
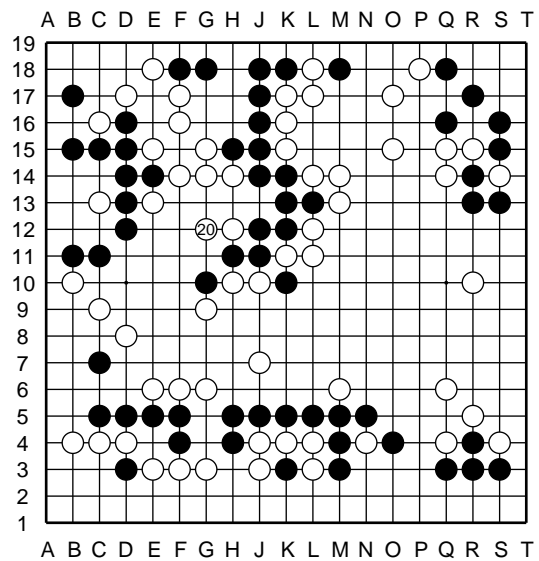


Figura 25 (114-120)



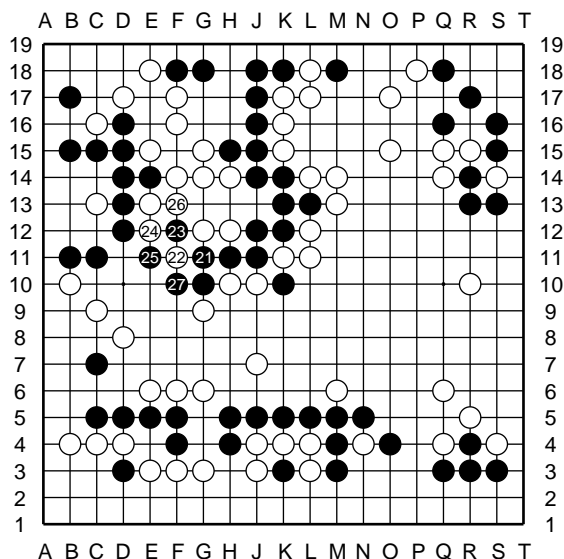
Variante 25.1

*Figura 25 (114-120)*

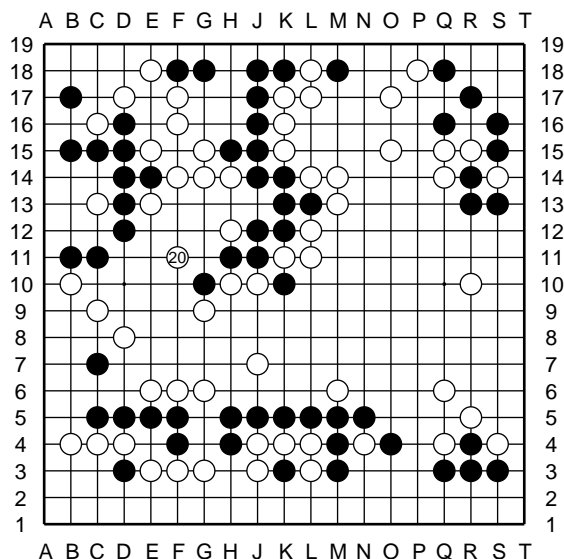
Questa è stata la mia lettura del semeai fra i gruppi A e B. Tuttavia in partita non avevo visto che in una variante nero può far partire un ko per la vita dei due gruppi.

*Variante 25.1*

Bianco può tentare il nobi.



Variante 25.2



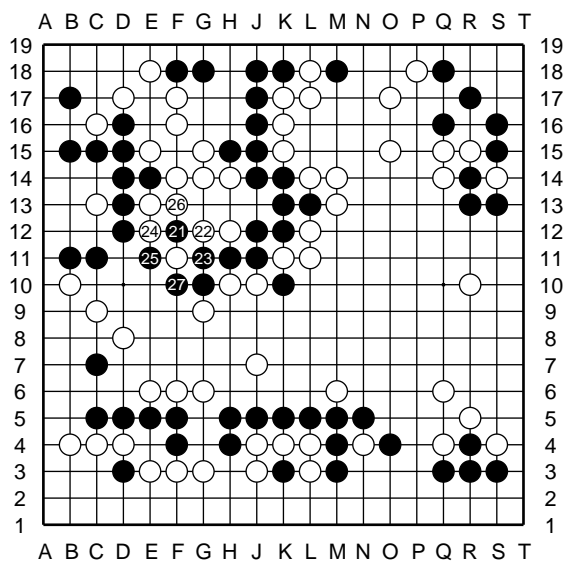
Variante 25.3

*Variante 25.2*

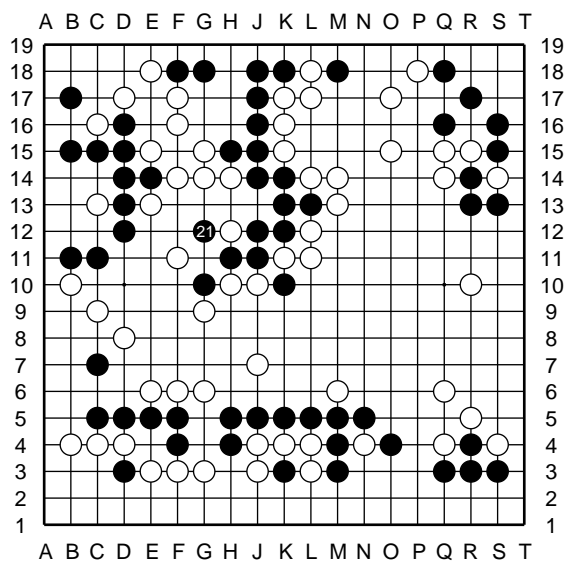
Ma si trova nei guai dopo il tesuji nero con 123.

*Variante 25.3*

Bianco può tentare questo keima.



Variante 25.4



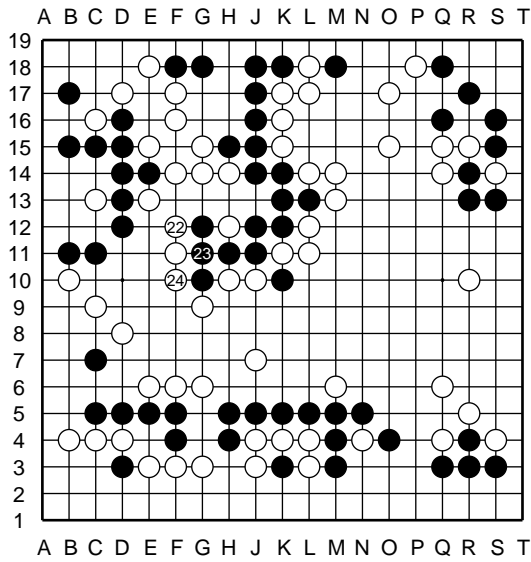
Variante 25.4.1

*Variante 25.4*

Ma nero può ricondursi alla variante già vista prima.

*Variante 25.4.1*

Catturare subito con 121 non funziona per nero.



Variante 25.4.2

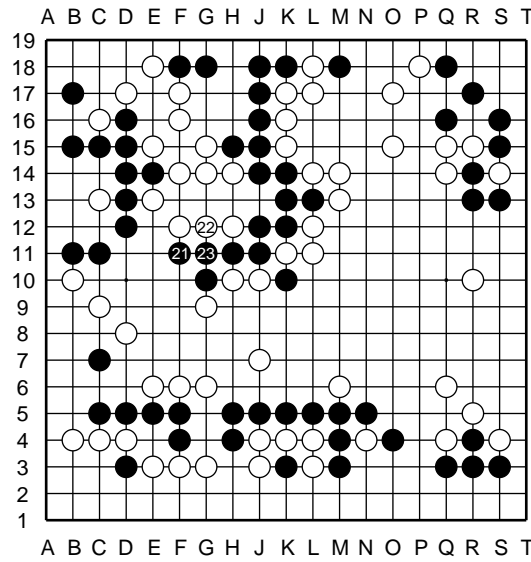


Figura 26 (121-123)

*Variante 25.4.2*

Ora bianco è salvo.

*Figura 26 (121-123)*

Il risultato locale è ora un ko, tuttavia sia nero che bianco si accorgono del ko all'ultimo momento, proprio quando bianco aveva a disposizione una mossa per evitarlo.

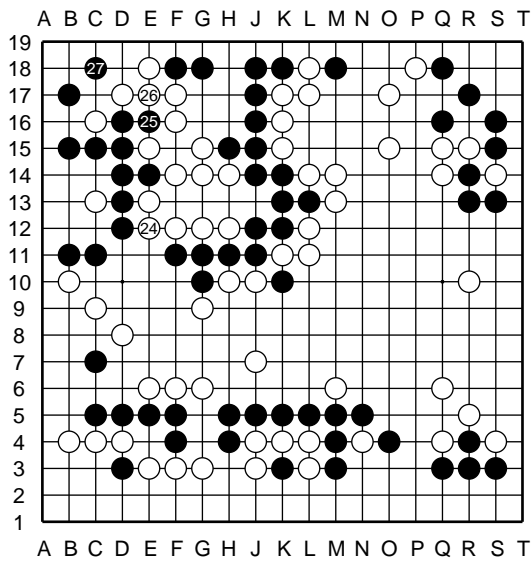


Figura 27 (124-127)

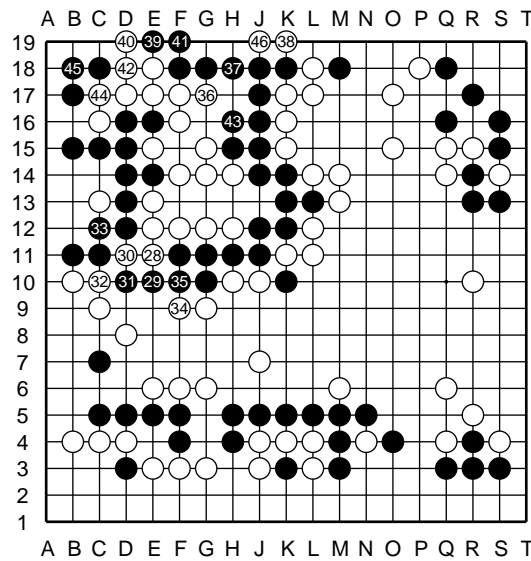


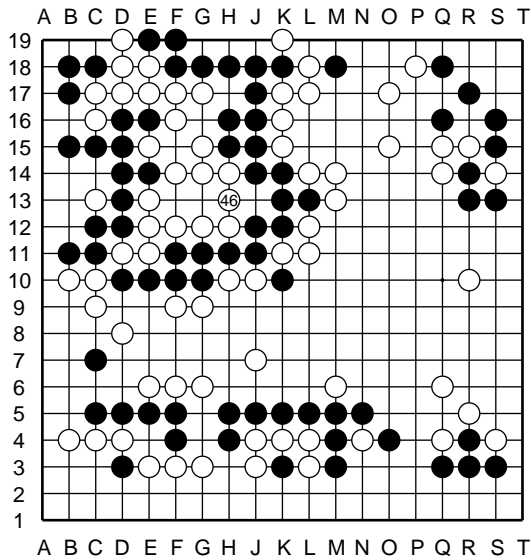
Figura 28 (128-146)

*Figura 27 (124-127)*

Sia bianco che nero hanno ora un solo occhio.

*Figura 28 (128-146)*

Questa mossa 146 è un errore. Bianco non si è accorto del ko.



Variante 28.1

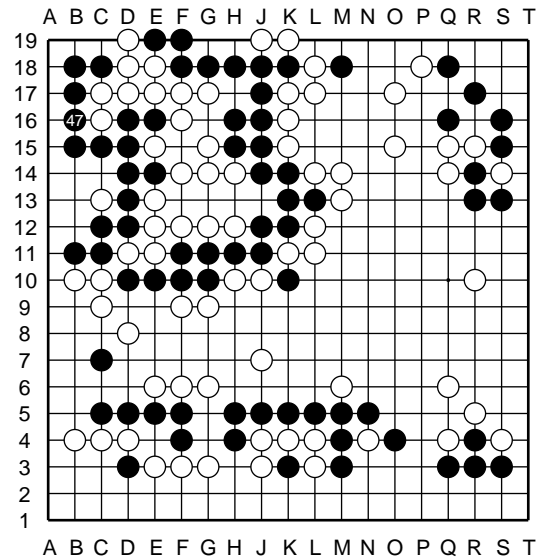


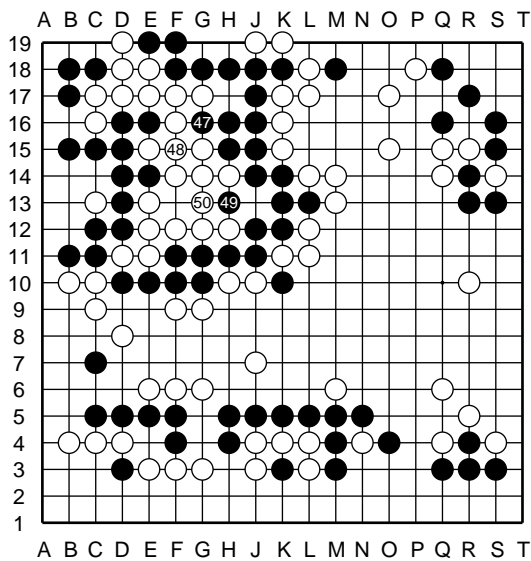
Figura 29 (147-147)

*Variante 28.1*

Per bianco è necessario giocare in questo modo. Il risultato è seki.

*Figura 29 (147-147)*

Anche nero non si rende conto del possibile ko.



Variante 29.1

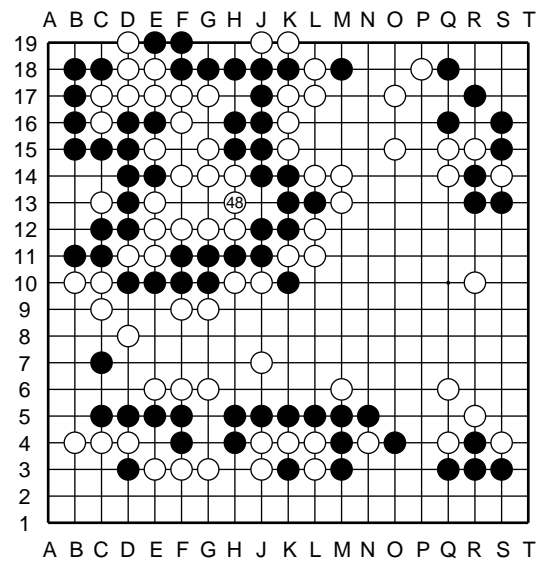


Figura 30 (148-148)

*Variante 29.1*

Nero può far partire un ko in questo modo. Tuttavia in questa variante bianco cattura per primo il ko, e nero non ha minacce così grandi. Nero avrebbe dovuto giocare il ko molte mosse prima.

*Figura 30 (148-148)*

Bianco finalmente mette fine alle ostilità e rende la posizione locale un seki.

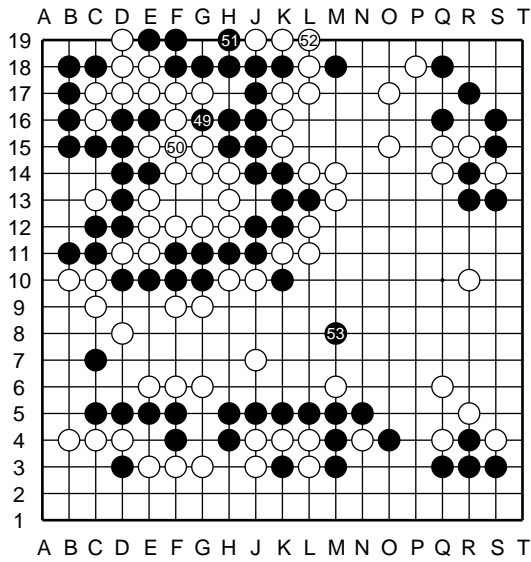
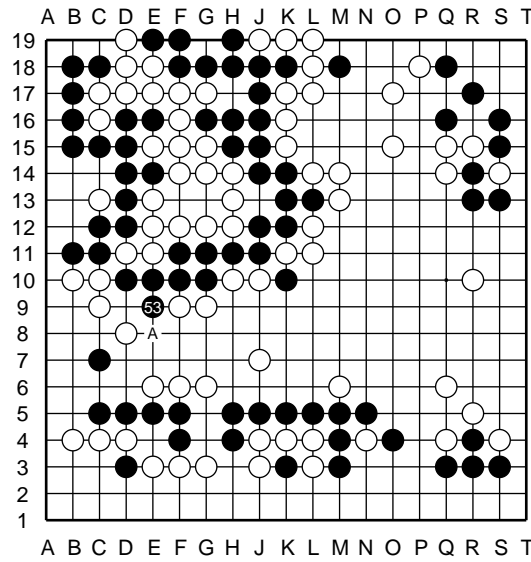


Figura 31 (149-153)



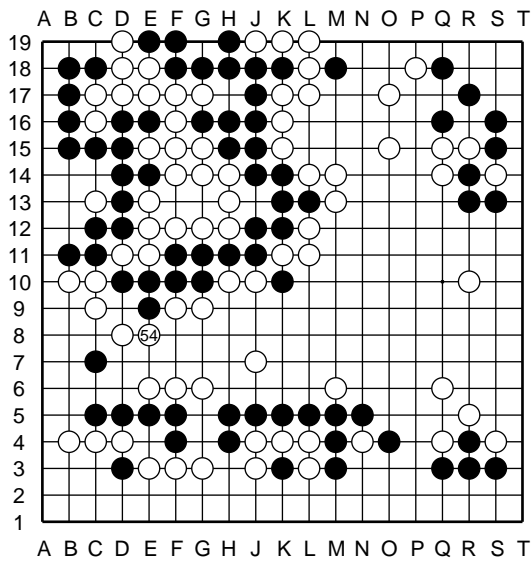
Variante 31.1

*Figura 31 (149-153)*

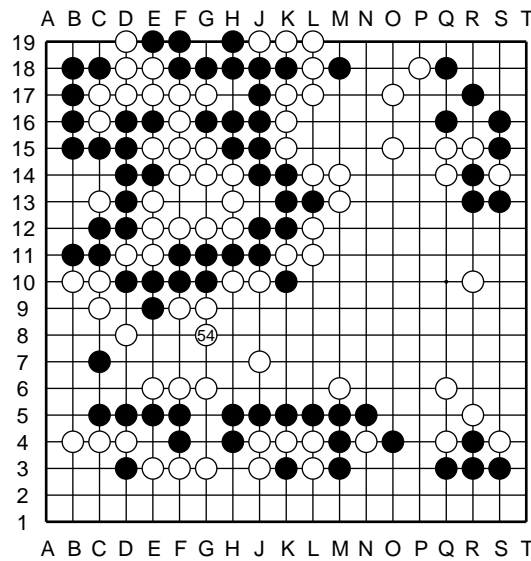
Cosa accadrebbe se nero cercasse di sfruttare l'aji lasciata dalle forme imperfette del muro bianco?

*Variante 31.1*

Nero può ancora permettersi di spingere con 153. Il blocco bianco in A non è sente per il seki in alto.



Variante 31.2



Variante 31.2.1

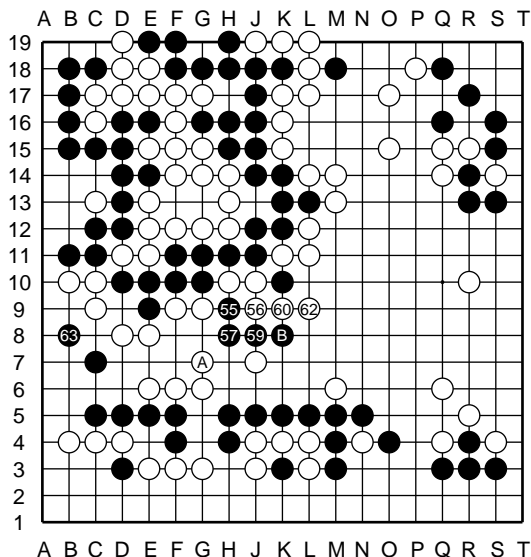
*Variante 31.2*

Bianco non può rispondere in questo modo: ha troppe debolezze.

*Variante 31.2.1*

Bianco può tentare questa strana difesa, che risulta inaspettatamente efficiente.





Variante 31.3

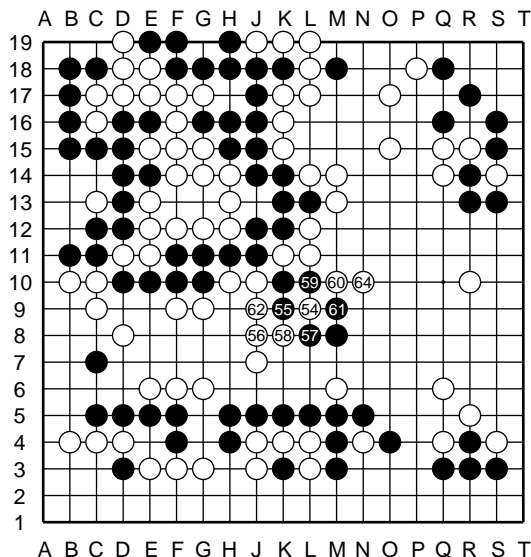


Figura 32 (154-164)  
163 at 154

*Variante 31.3*

Il gruppo bianco A è ora nei guai, mentre il gruppo nero B non dovrebbe avere problemi a fuggire.

*Figura 32 (154-164)*

Adesso bianco ha messo al sicuro tutti i suoi gruppi. La partita è ormai conclusa; nero ha troppo poco territorio.

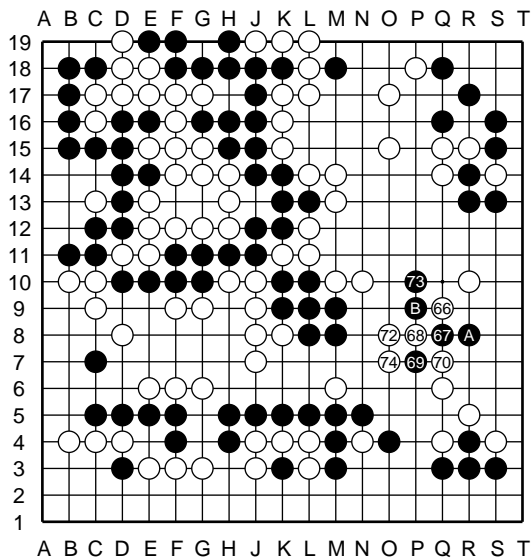


Figura 33 (165-174)

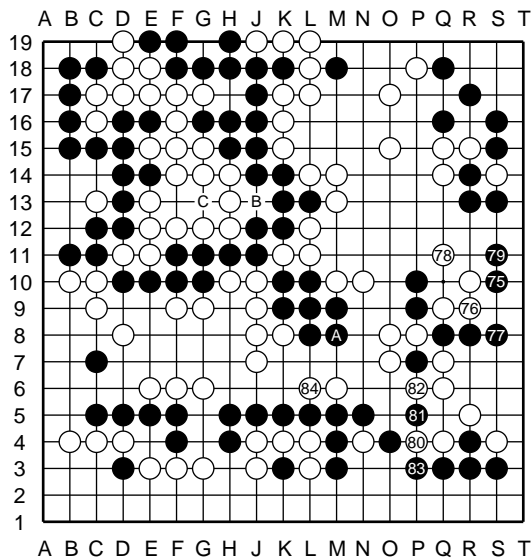


Figura 34 (175-184)

*Figura 33 (165-174)*

E' ora difficile per nero salvare entrambe le coppie di pietre A e B.

*Figura 34 (175-184)*

Il gruppo nero A è ora catturato. Da questo punto anche il mio timer è andato in byo yomi e ho smesso di trascrivere la partita. La partita è proseguita per qualche altra decina di mosse, tutte mosse poco interessanti per chiudere i territori, fino alla resa da parte del mio avversario. Ora bianco ha un vantaggio di almeno 20 punti e non c'è modo per nero per recuperare.

Da osservare una piccola curiosità all'interno del seki, al centro della tavola. Alla fine

del gioco, al momento di riempire i dame, è privilegio bianco riempire il dame in B. Questo equivale a dire che bianco può prima coprire tutti i dame ordinari e riservarsi il punto B alla fine del gioco. In questo modo bianco guadagnerà un punto aggiuntivo, costringendo l'avversario ad un passo. Da osservare poi come nero faccia 1 punto in questo seki, mentre bianco ne faccia ben 4 (nero sarà successivamente costretto a giocare una pietra in C, mentre bianco non è costretto a catturarla, quindi in totale 3 punti di territorio + 1 punto per il dame in B).

Anche la tredicesima partita è così conclusa. Nel frattempo il meteo ha dato una tregua ai giocatori: infatti da oggi è tornata la pioggia a Bordeaux, e con lei sono diminuite le temperature.

Ci avviciniamo alla conclusione di questo congresso, e le due ultime partite che vedremo saranno due partite ricche di combattimento.

9° ROUND

MAIN  
TOURNAMENT

5 Agosto, 2011

Black player	Carlo Metta	White player	Michael Budahn
Black rank	3d	White rank	4d
Date	2011-08-05	Result	White wins by resignation

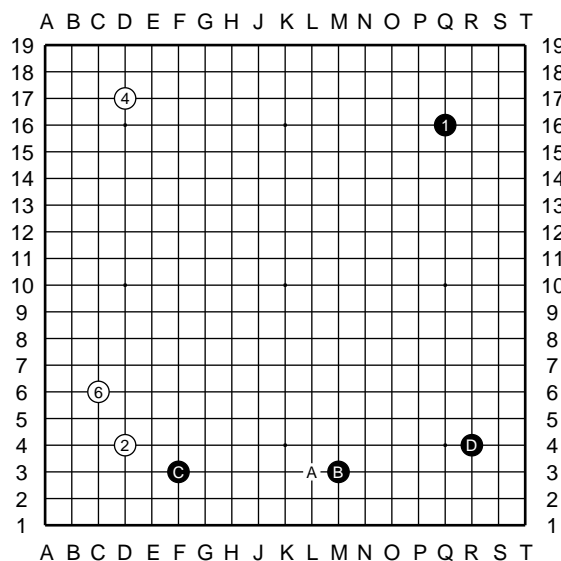


Figura 1 (1-7)

*Figura 1 (1-7)*

Questa che andremo a rivedere è la nona partita del Main Tournament. Il mio avversario è oggi un giocatore tedesco, Michael Budahn, 4 dan.

Nonostante il mio avversario mi abbia costretto alla resa in un centinaio di mosse, la partita è stata molto lenta: i giocatori hanno utilizzato circa 4 ore del loro basic time, circa 2 minuti e mezzo in media per ciascuna mossa.

Nero avrebbe avuto modi migliori per portare a termine questo match, tuttavia durante la partita non ero intenzionato a portarla avanti fino allo yose, per poi dovermi giocare uno yose in leggero svantaggio: ho preferito iniziare da subito un combattimento diretto che avrebbe inevitabilmente deciso il risultato finale. Purtroppo il combattimento mi ha visto soccombere in un semeai in cui avevo meno libertà del mio avversario. Dalle sensazioni durante il match, questo mi è sembrato il secondo avversario più forte incontrato nell'intero congresso.

Ho deciso di aprire con una variante dell'apertura mini-cinese, molto usata recentemente. La differenza con la variante in A sta nel differente rapporto che sussiste fra la pietra B e le pietre C e D. Questo differente rapporto si manifesta in varianti locali sensibilmente diverse.

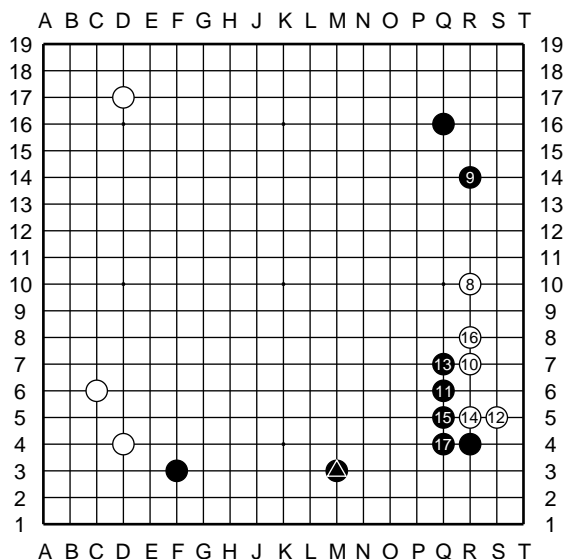
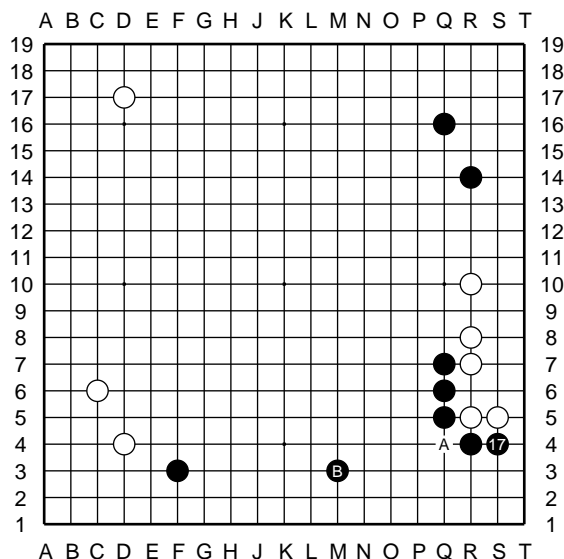


Figura 2 (8-17)



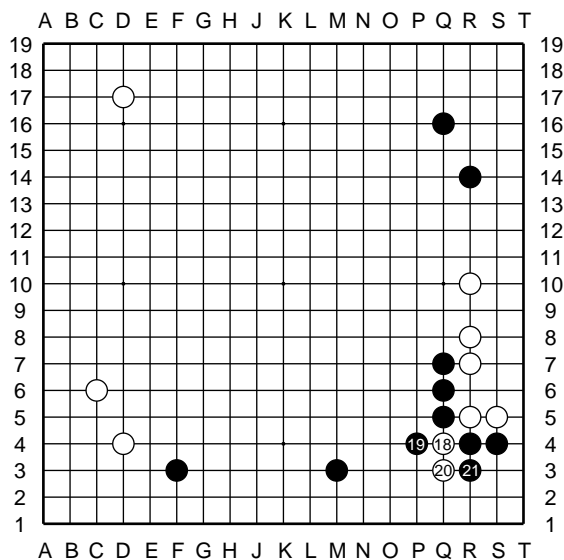
Variante 2.1

*Figura 2 (8-17)*

Questa difesa in 17 è troppo lenta. Notare ora come nero sia sovraconcentrato a causa della vicinanza della pietra evidenziata.

*Variante 2.1*

Molto meglio per nero difendere in questo modo. Sembra che nero si lasci dietro un taglio molto severo in A, tuttavia nero è in grado di cavarsela proprio grazie alla presenza della pietra in B.



Variante 2.2

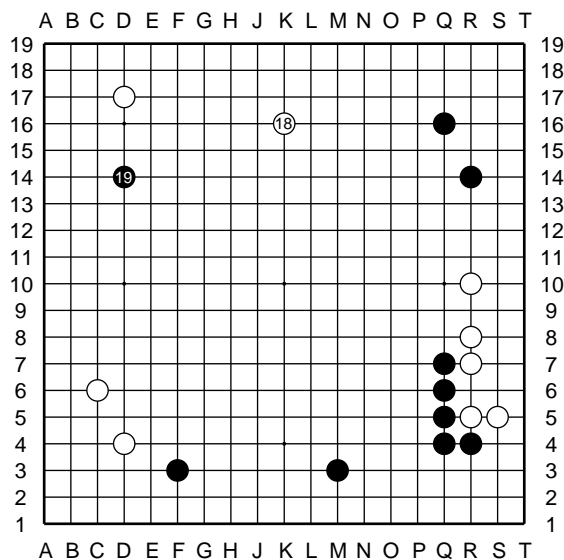


Figura 3 (18-19)

*Variante 2.2*

Nero 21 è la mossa chiave per vincere i semeai con la coppia di pietre bianche.

*Figura 3 (18-19)*

In partita decido per un approccio molto leggero dato il sovrannumero di pietre bianche in quest'area.

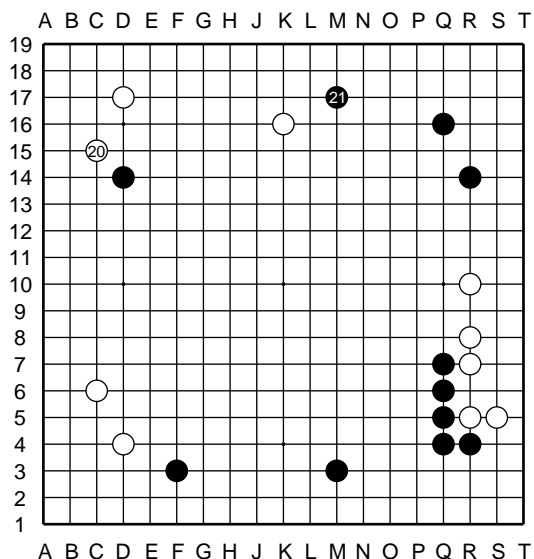
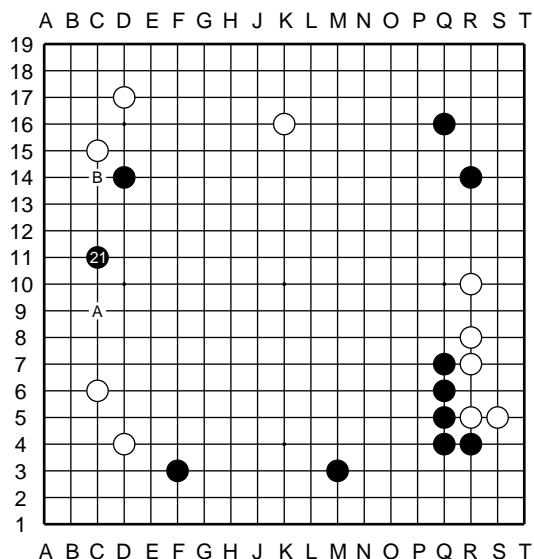


Figura 4 (20-21)



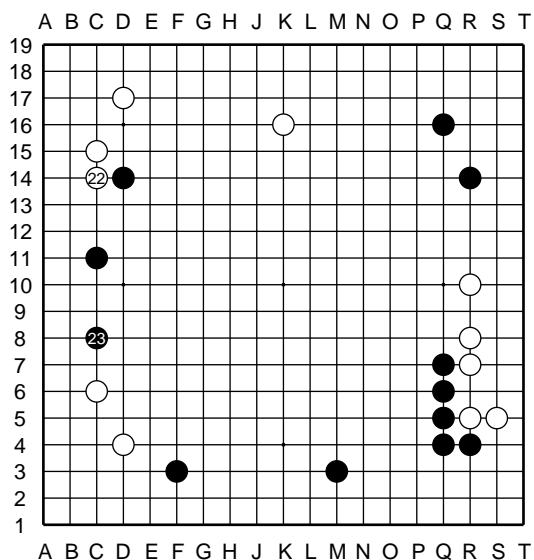
Variante 4.1

*Figura 4 (20-21)*

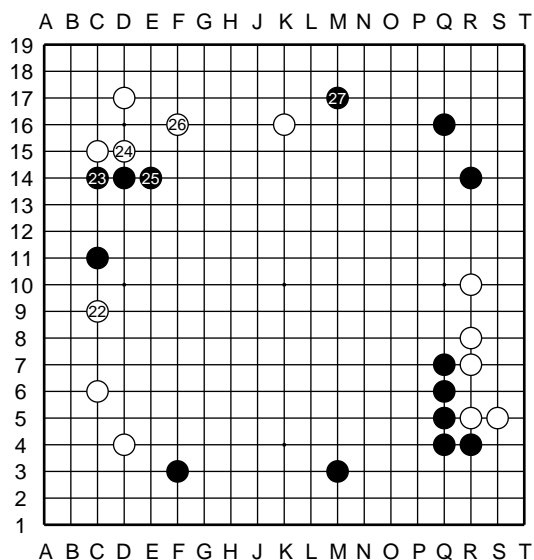
Questa ricerca di velocità di sviluppo è affrettata. Nero deve continuare localmente.

*Variante 4.1*

Nero dovrebbe prima mettere in sicurezza il gruppo sul lato sinistro. Ora A e B sono miei per nero.



Variante 4.2



Variante 4.2.1

*Variante 4.2*

Il risultato nero è standard.

*Variante 4.2.1*

Anche questo sviluppo sembra ora standard.

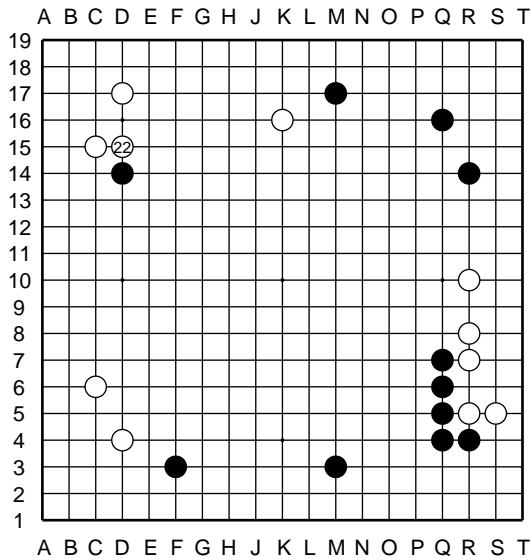


Figura 5 (22-22)

*Figura 5 (22-22)*

Bianco decide di danneggiare subito la pietra sulla sinistra. Una mossa molto potente. Bianco 22 può sembrare una scelta di gioco molto lenta, ma è il punto vitale di qualsiasi combattimento che si svilupperà in questa zona.

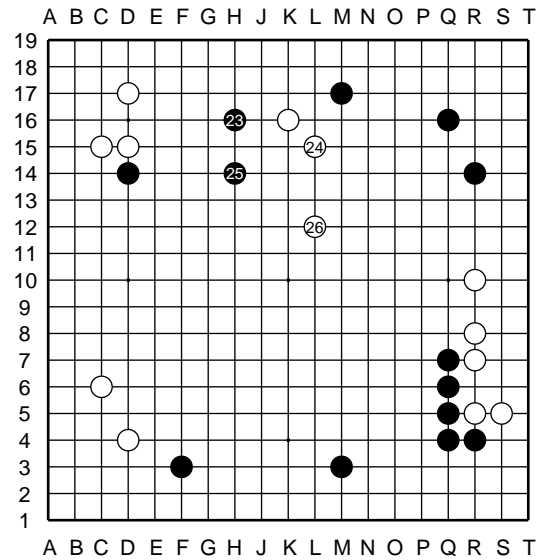


Figura 6 (23-26)

*Figura 6 (23-26)*

E' difficile per nero mettere una giusta pressione su un gruppo così leggero e veloce. La posizione globale mi sembra già in leggero favore per bianco.

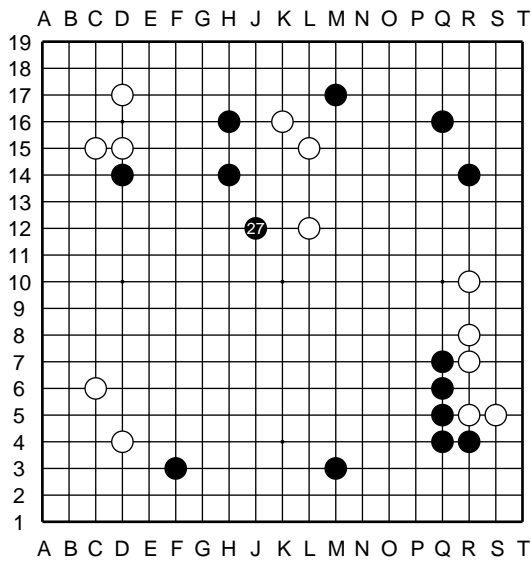
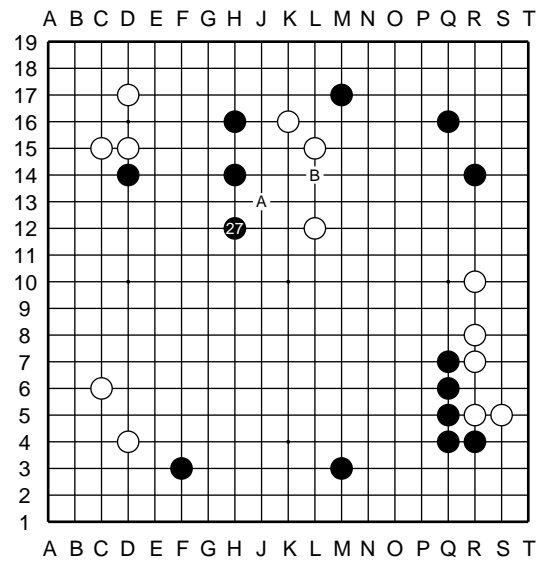


Figura 7 (27-27)

*Figura 7 (27-27)*

Questa mossa è stata un errore grave.



Variante 7.1

*Variante 7.1*

Nero avrebbe dovuto scegliere una forma più forte. In partita avevo timore che bianco potesse difendere il suo taglio in B con il kikashi in A, ecco perchè l'avevo esclusa. Ciò nonostante la giocata in partita si è rivelata ancora più problematica.

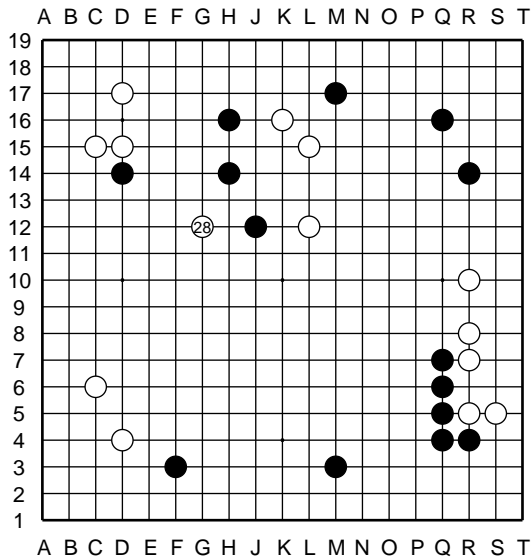


Figura 8 (28-28)

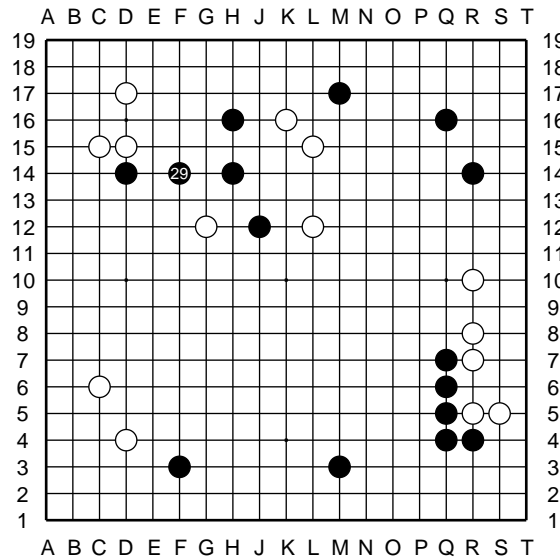


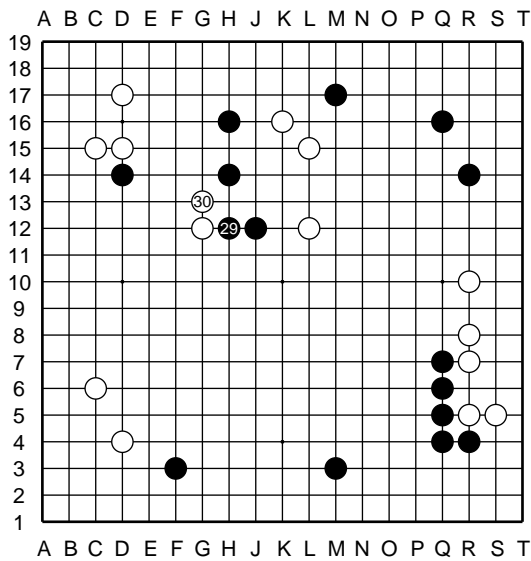
Figura 9 (29-29)

*Figura 8 (28-28)*

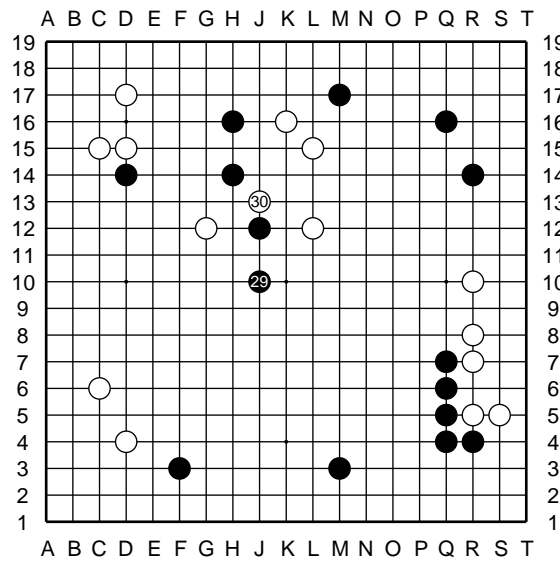
Bianco colpisce subito nel punto vitale. Per nero non ho trovato buone continuazioni.

*Figura 9 (29-29)*

Ho pensato circa 1 h e mezza a questa mossa, proprio perchè è da questa mossa che si deciderà tutto il combattimento qui attorno. Tuttavia la scelta fatta non è stata la migliore.



Variante 9.1



Variante 9.2

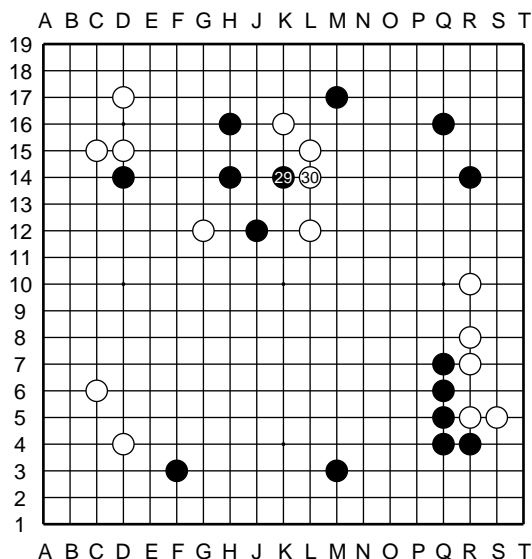
*Variante 9.1*

Difendere solido in questo modo è da escludersi, rinforzerebbe troppo bianco.

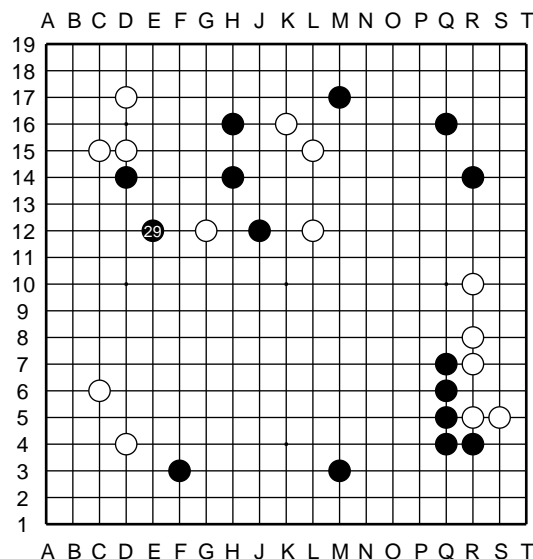
*Variante 9.2*

Difendere saltando fuori lascerebbe dietro dei tagli molto severi.





Variante 9.3



Variante 9.4

*Variante 9.3*

Difendere direttamente il taglio nella forma nera indurrebbe bianco a difendere il suo taglio, che esattamente ciò a cui nero deve mirare.

*Variante 9.4*

Probabilmente, se nero è già intenzionato a combattere, potrebbe tentare una resistenza di questo tipo. Difficile ora prevedere continuazioni in quest'area, sarà una dura lotta.

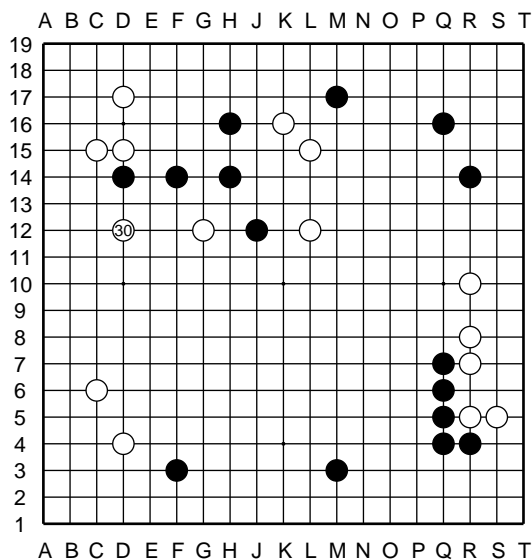


Figura 10 (30-30)

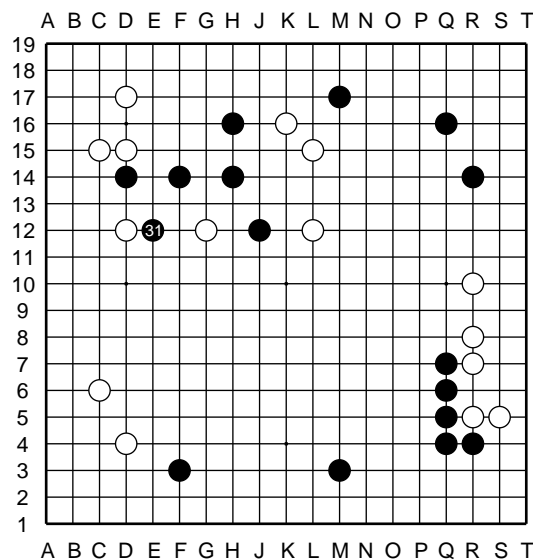


Figura 11 (31-31)

*Figura 10 (30-30)*

Bianco difende con un'altra mossa molto solida ed efficace. I tagli nella forma nera si sono ora moltiplicati.

*Figura 11 (31-31)*

Nero deve pararsi in qualche modo dai suoi tagli, tuttavia questa mossa aiuta troppo bianco.

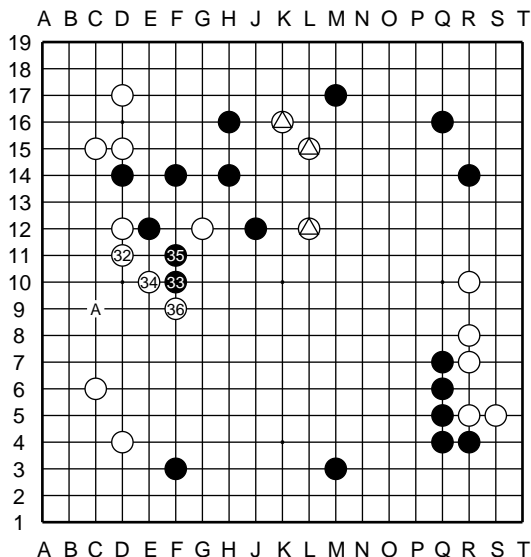


Figura 12 (32-36)

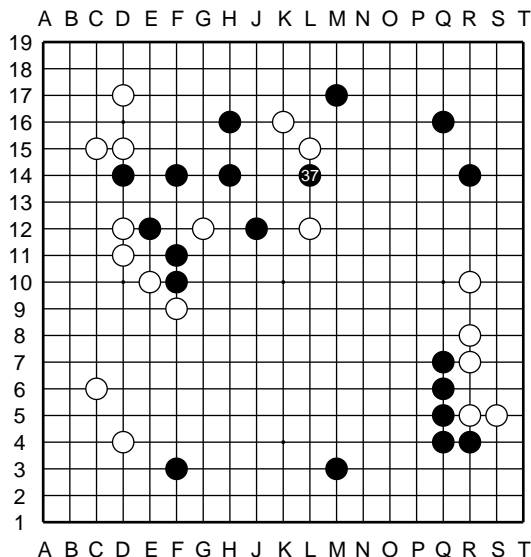


Figura 13 (37-37)

*Figura 12 (32-36)*

Bianco è riuscito a costruire una discreta area attorno al punto A, mentre nero ha ricevuto una contropartita misera. Nero è già indietro di territorio e come posizione: unica chance che ha nero è attaccare le pietre evidenziate, ma non è una missione facile. A questo punto della partita non ero intenzionato a trascinarmi una partita persa fino allo yose, ho deciso di combattere subito e far decidere a questo combattimento l'esito della partita.

*Figura 13 (37-37)*

Questo taglio mira ad ottenere un risultato massimo, molto difficile da ottenere.

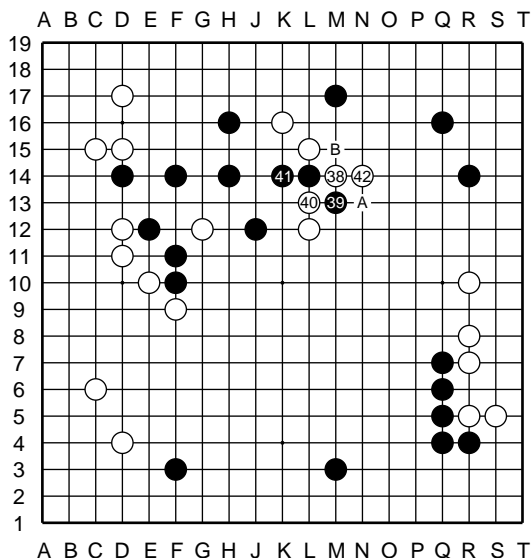


Figura 14 (38-42)

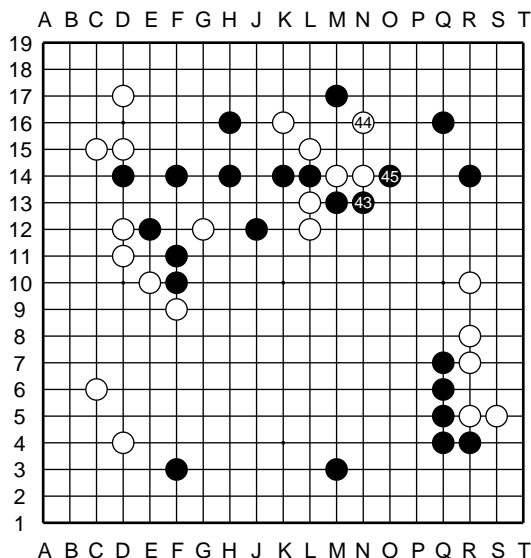


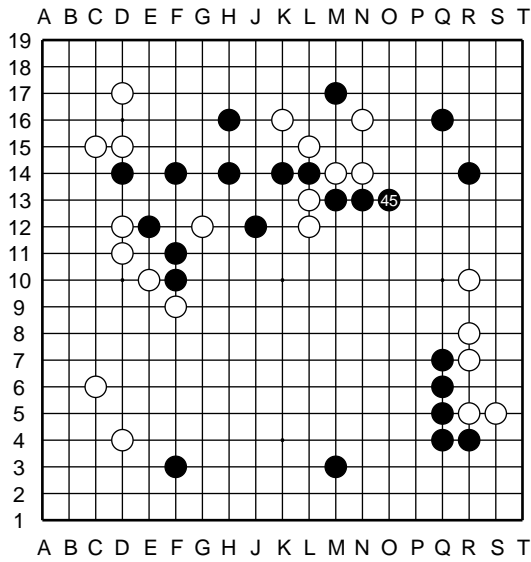
Figura 15 (43-45)

*Figura 14 (38-42)*

Nonostante la scala in A funzionasse, nero B mi avrebbe garantito un grande ammontare di territorio, rimettendomi di fatto in partita.

*Figura 15 (43-45)*

Questo hane lascia un difetto per strada.



Variante 15.1

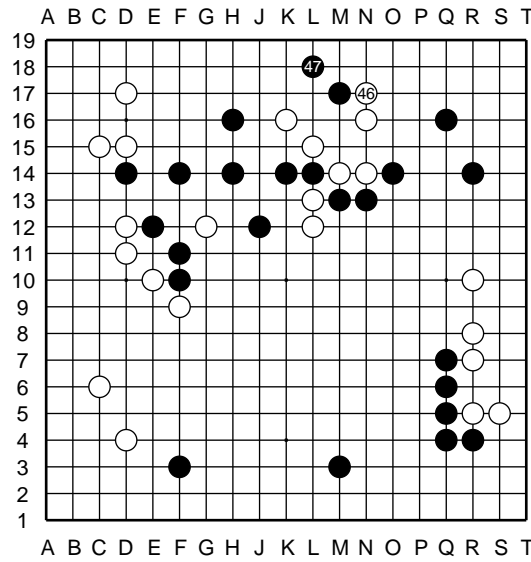


Figura 16 (46-47)

*Variante 15.1*

Una mossa solida come questa sarebbe stata più appropriata.

*Figura 16 (46-47)*

Nero punta a levare gli occhi a bianco, tuttavia credo sia impossibile uccidere questo gruppo di pietre.

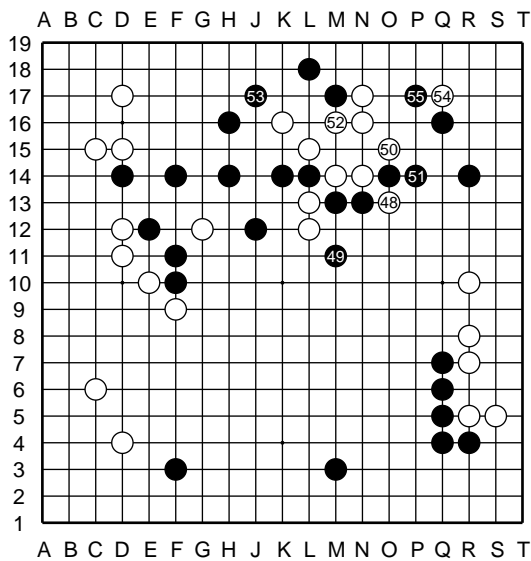
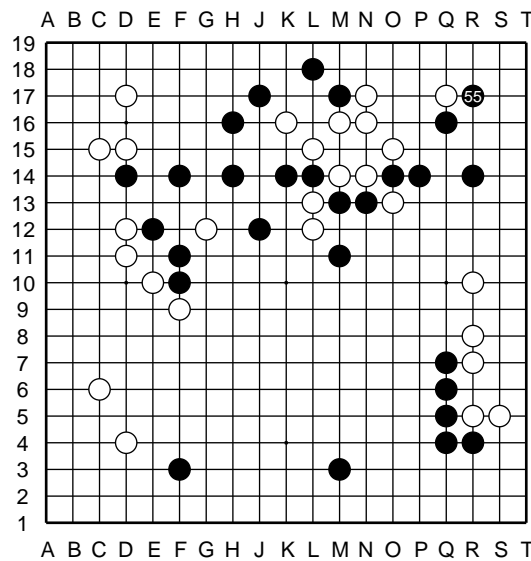


Figura 17 (48-55)



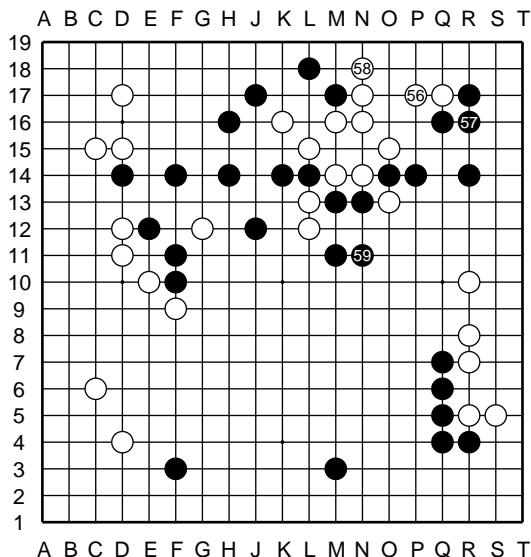
Variante 17.1

*Figura 17 (48-55)*

Questo hane interno in 55 è l'ultimo tentativo per nero, ma fallirà.

*Variante 17.1*

In partita ho giudicato non possibile per nero questa variante.



Variante 17.2

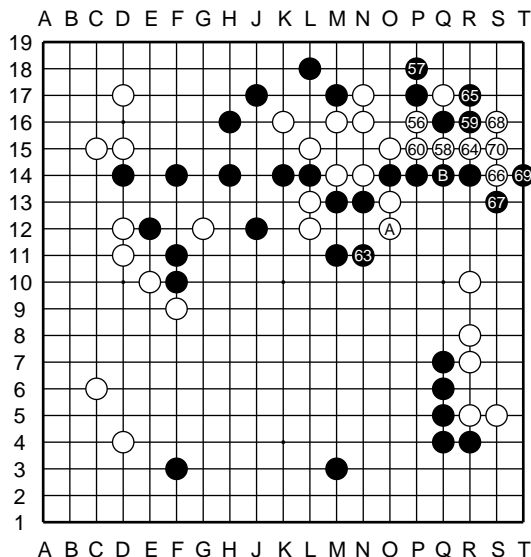


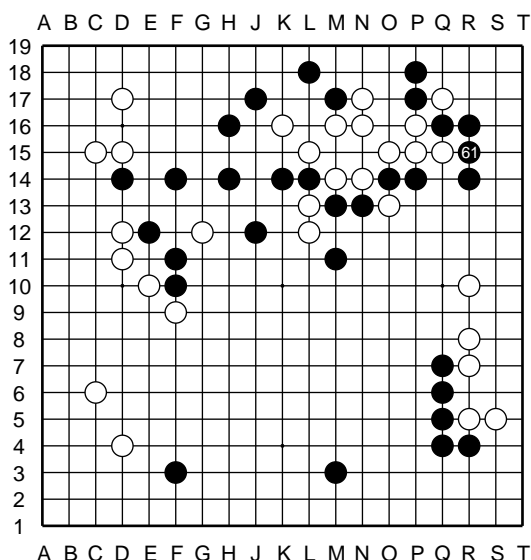
Figura 18 (56-70)

Variante 17.2

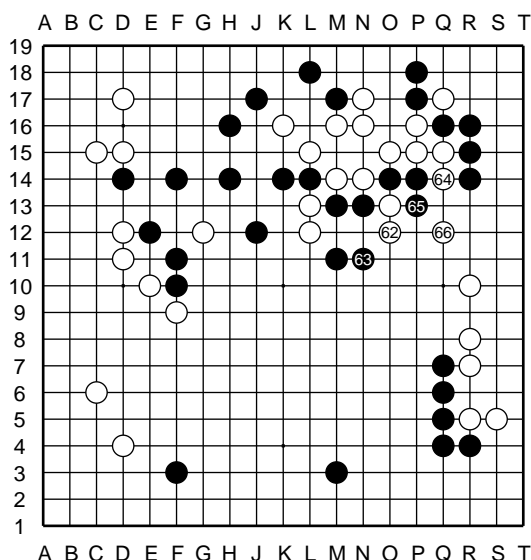
Non solo assolutamente convinto che nero abbia qualche possibilità di vincere una partita del genere contro 7,5 punti di komi. Bianco ha tutte posizioni molto solide, mentre nero non ha nessun target d'attacco. Questo non significa che nero non possa mantenere una partita quasi equilibrata e magari tentare un recupero ed un sorpasso in yose: quello che voglio dire è che in partita ho preferito tentare il tutto per tutto dall'inizio piuttosto che giocare fino alla fine la partita, e con grande probabilità perderla magari di 2,5 o 3,5 punti. Siamo alla 14° giornata di gare e le energie per giocare una partita di questo tipo scarseggiano. In condizioni normali avrei sicuramente scelto la seconda strategia proposta.

Figura 18 (56-70)

A questo punto del gioco si profila un semeai fra il gruppo A ed il gruppo B. Nonostante abbia speso quasi tutto il mio basic time rimanente, non ho trovato risposte soddisfacenti.



Variante 18.1



Variante 18.2

Variante 18.1

Nero non può bloccare con 61.

Variante 18.2

Bianco catturerebbe le 3 pietre nere in geta, sarebbe un fallimento per nero.

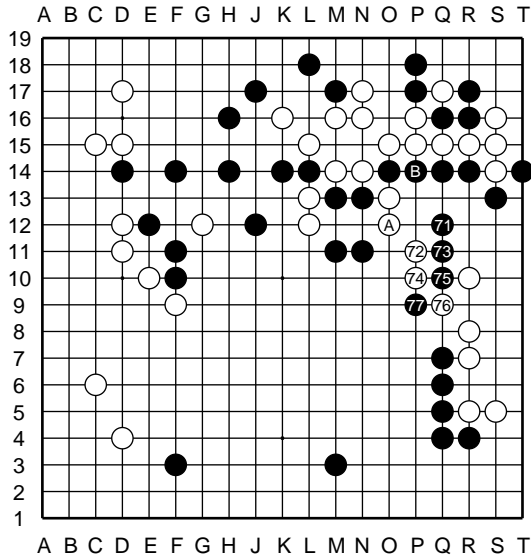
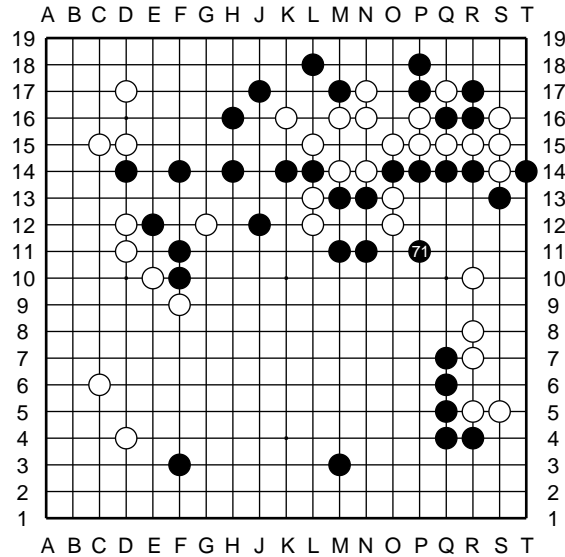


Figura 19 (71-77)



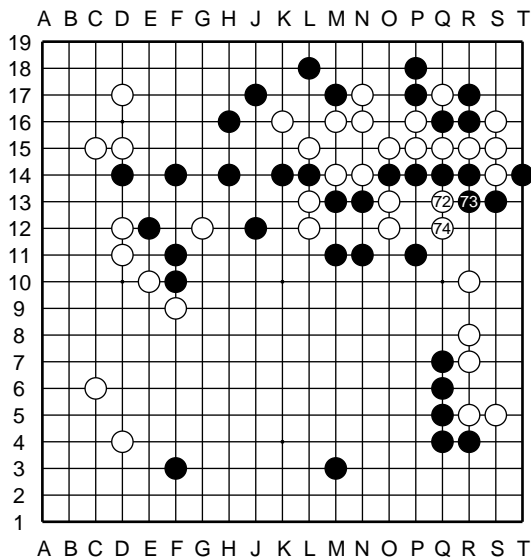
Variante 19.1

Figura 19 (71-77)

Ora è chiaro come i gruppi A e B siano coinvolti in un semeai. Nero è però indietro di libertà.

Variante 19.1

Questa geta non avrebbe funzionato.



Variante 19.2

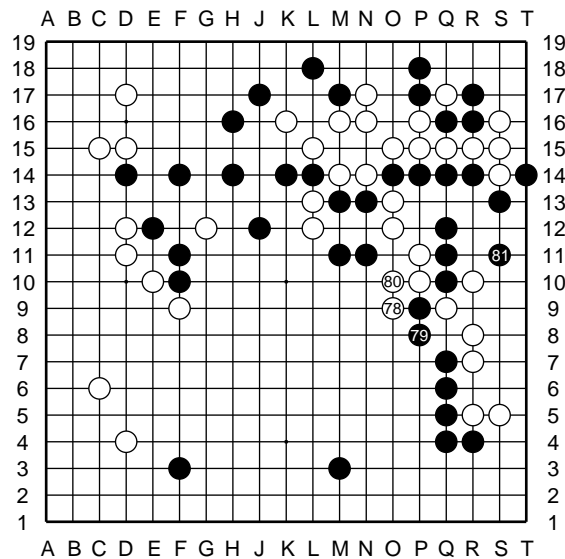


Figura 20 (78-81)

Variante 19.2

Bianco è in grado di fuggire e catturare il mio gruppo nero sul lato.

Figura 20 (78-81)

81 aumenta lo spazio vitale nero, ma non a sufficienza.

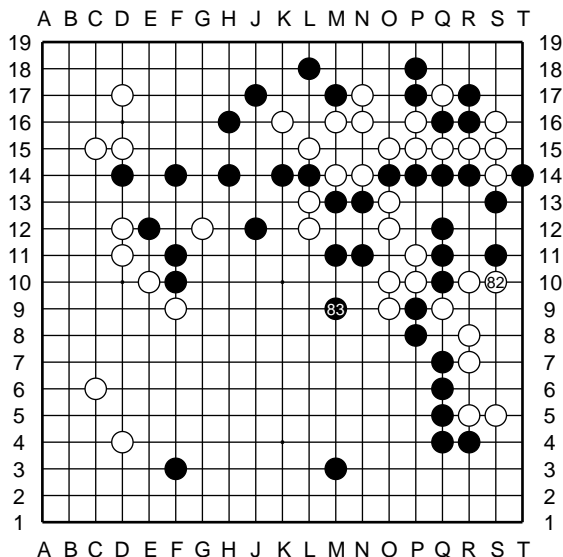
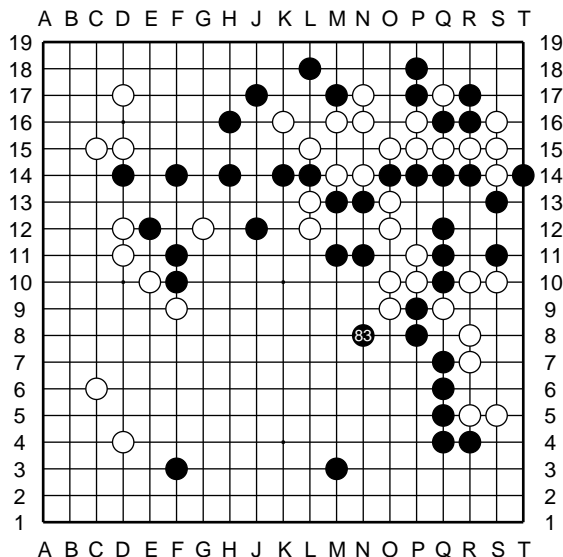


Figura 21 (82-83)



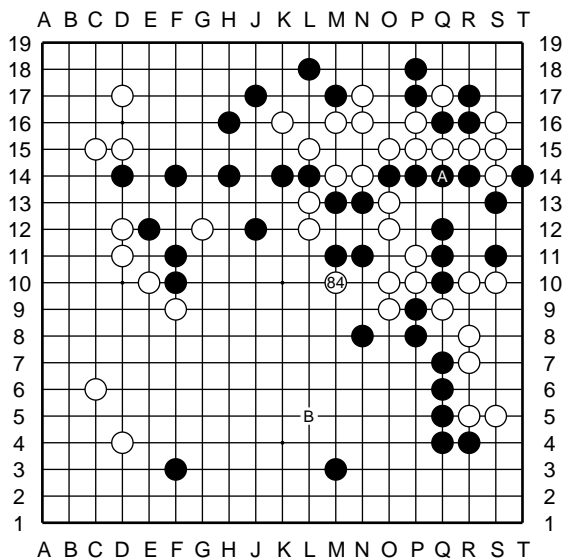
Variante 21.1

*Figura 21 (82-83)*

Questo salto sembra l'unica via.

*Variante 21.1*

Sarebbe bello per nero poter tentare di chiudere bianco in questo modo.



Variante 21.2

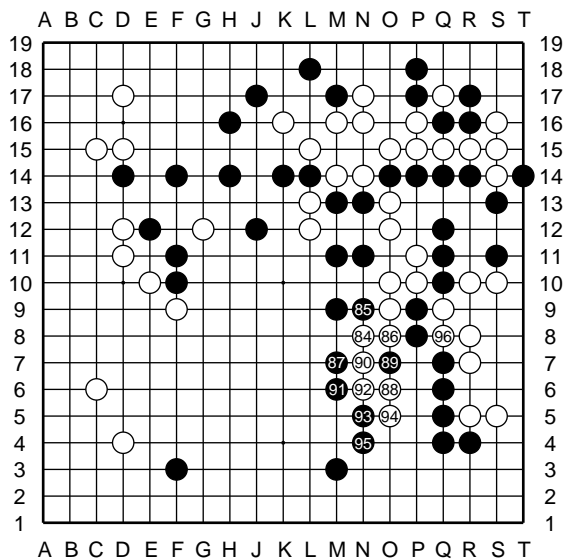


Figura 22 (84-96)

*Variante 21.2*

Ma 84 è il tesuji che permette a bianco di fuggire. Nero potrebbe tentare di sacrificare il gruppo A per cercare di convertire in territorio una grande grande area attorno a B: ma è facile contare come questo non sia sufficiente numericamente, neanche nelle ipotesi più ottimistiche.

*Figura 22 (84-96)*

Bianco ha acquisito troppe libertà, ampliamenti sufficienti per vincere il semeai. Nero abbandona qui.

La scelta nera di portare avanti un combattimento non è stata premiata. A posteriori possiamo sicuramente affermare come un tentativo di trascinare la partita fino allo yose tentando di mantenere un certo equilibrio, avrebbe dato a nero qualche possibilità in più. Ci tengo comunque a ripetere come la posizione bianca, dopo gli

---

scambi sulla sinistra, mi sembrasse favorevole e come fossi davvero pessimista sulla mia posizione.

Ora che anche questa partita è andata, ci manca da rivedere soltanto l'ultimo giorno di gare, in cui io ed il mio avversario daremo vita ad una partita davvero molto complicata.

A domani.

10° ROUND

MAIN  
TOURNAMENT

6 Agosto, 2011



Black player	Sawada Susumu	White player	Carlo Metta
Black rank	4d	White rank	3d
Date	2011-08-06	Result	White wins by resignation

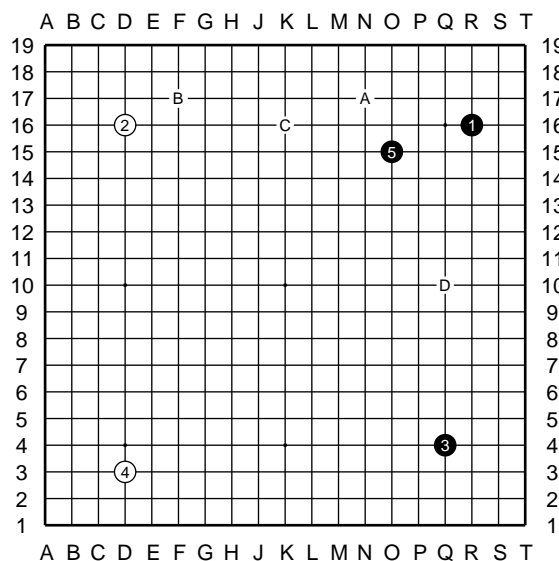


Figura 1 (1-5)

*Figura 1 (1-5)*

Siamo ormai giunti all'ultima partita del congresso europeo.

Il mio avversario di oggi è un giocatore giapponese, Sawada Susumu, ufficialmente iscritto col rank 3 dan ma, a seguito della prima settimana e del Week End, risulterà essere 4 dan.

E' più difficile per me oggi commentare queste ultime gare, infatti in questi ultimi giorni di gioco, le strategie e gli stili di gioco sono tutti un pò saltati: molti giocatori accusano una elevata stanchezza e questo li porta a commettere errori e disattenzioni anche molto gravi.

E' ormai l'istinto di gioco a prevalere nelle ultime partite.

Non fa eccezione l'ultima mia partita che andremo a rivedere. Una partita inizialmente tranquilla, ma poi sfociata in un caos generalizzato proprio nel momento in cui entrambi i giocatori hanno iniziato i loro periodi di byo yomi.

Già dalle prime mosse si poteva capire come non si trattasse di una partita dallo sviluppo standard, la quinta mossa di nero è infatti molto insolita. Una mossa insolita, ma con parecchie continuazioni interessanti: nero ha infatti la possibilità di chiudere un angolo in A, estendere attorno a C, approssicare in B per giocare più veloce e infine anche costruire una forte formazione sul lato sinistro in D. La prima cosa da fare quando si ci scontra con queste strategie non-standard preparate dai nostri avversari è prendere un bel respiro profondo e non farsi prendere dal panico: mantenere la calma in situazioni poco chiare è d'obbligo, anche a costo di fare giocate lente e non di massima efficienza. Molto meglio giocare lenti ma solidi piuttosto che avventurarsi in combattimenti senza avere la coscienza di dove si stia andando.

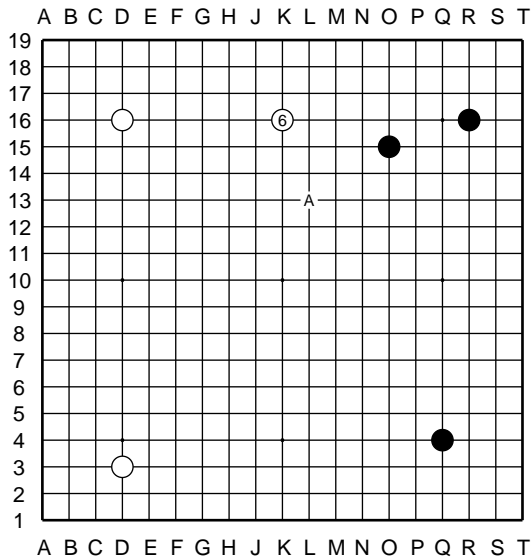


Figura 2 (6-6)

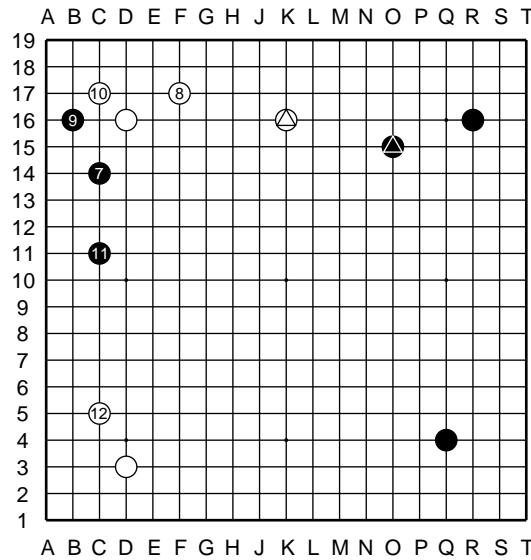


Figura 3 (7-12)

*Figura 2 (6-6)*

La risposta bianca in 6 la definirei "nè carne nè pesce". E' una mossa che ha il pregio di ridurre il potenziale nero in quest'area di gioco e ha come buona continuazione per il medio gioco (o addirittura per il fuseki) un salto attorno ad A, che ridurrebbe un potenziale moyo nero e aiuterebbe a costruire un potenziale moyo bianco. Tuttavia ha il difetto di non raggiungere alcun obiettivo immediato, nè di territorio nè di influenza: una mossa molto flessibile ma poco concreta, nonchè forse troppo vicina al gruppo forte nero.

*Figura 3 (7-12)*

Questo shimari può sembrare una mossa lenta ma è essenziale, almeno nel mio stile di gioco.

Da osservare ora come lo scambio di pietre evidenziato sia leggermente favorevole per nero. Con la scelta di joseki in alto a sinistra, la pietra bianca evidenziata sembra fuori posto.

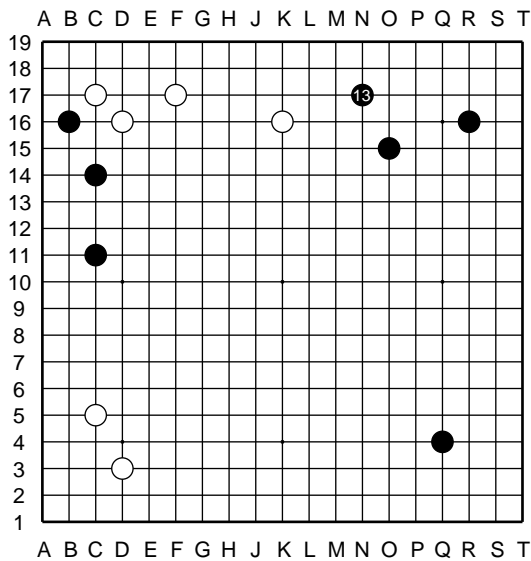
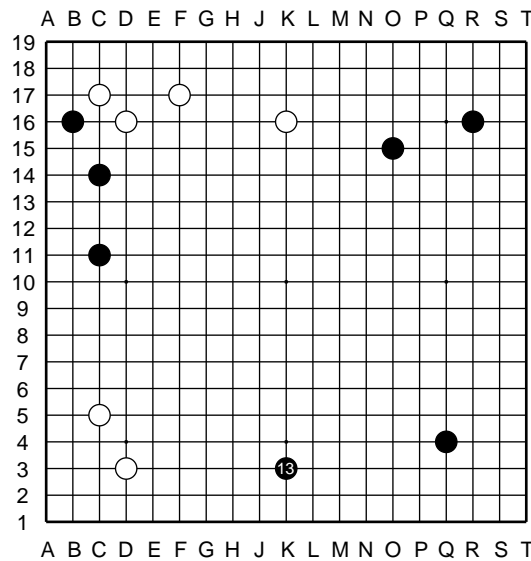


Figura 4 (13-13)



Variante 4.1

*Figura 4 (13-13)*

Nero decide di chiudere subito il suo angolo. Tuttavia nell'angolo nero c'è ancora

parecchia aji per invadere. Forse sarebbe stato meglio per nero prendere un punto grande sul lato destro o meglio ancora sul lato basso. Per di più bianco non avrebbe avuto grande interesse nell'immediato periodo a giocare da queste parti: nero è fin troppo forte in quest'area, non è saggio per bianco avvicinarsi troppo.

Probabilmente nero ha voluto riequilibrare subito lo shimari bianco in basso a sinistra, tuttavia ora lascia l'iniziativa a bianco per giocare per primo in uno dei due lati ancora vuoti.

*Variante 4.1*

Un'estensione in 13 sarebbe stata uno sviluppo di gioco normale.

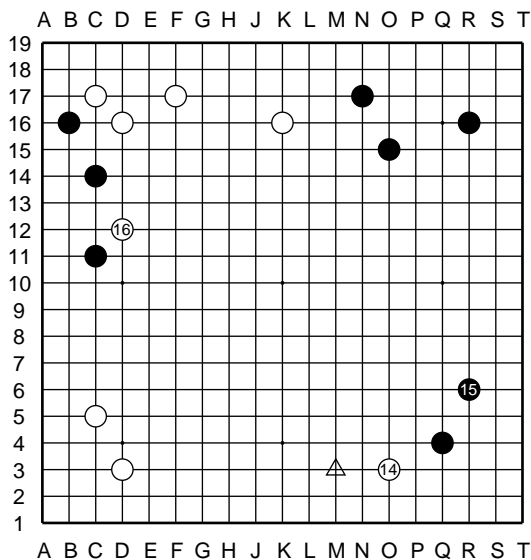


Figura 5 (14-16)

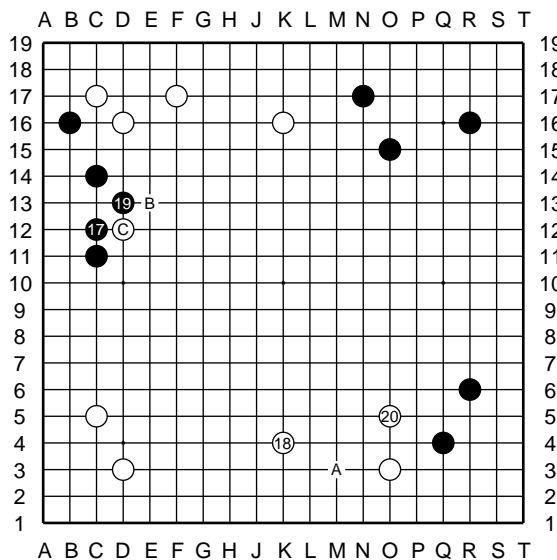


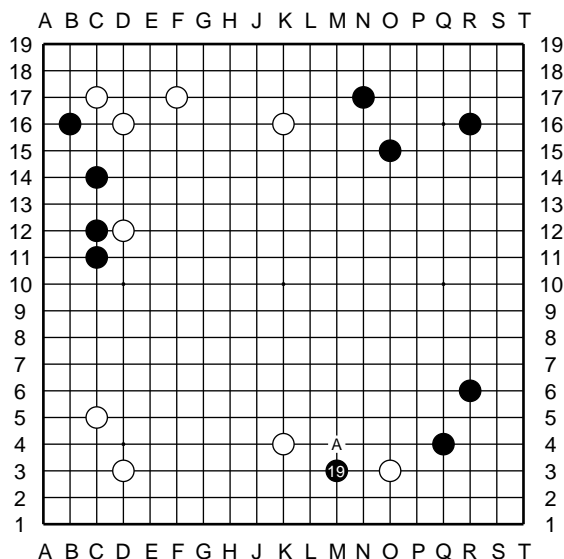
Figura 6 (17-20)

*Figura 5 (14-16)*

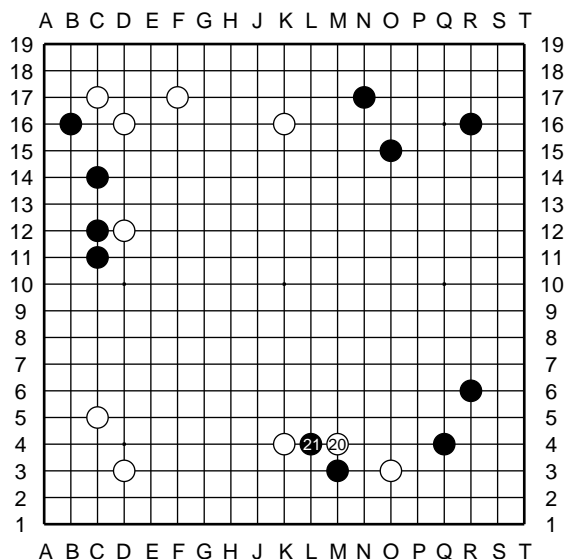
Ho deciso di giocare subito questo rompiscala per evitare un'invasione futura in M3. Questo rompiscala può essere giocato anche successivamente, tuttavia in futuro nero potrebbe decidere di resistere ed ignorare Bianco 16 a seconda di particolari ragionamenti e strategie: era quello che volevo evitare, nero ora è costretto a rispondere.

*Figura 6 (17-20)*

Nero decide ora di rispondere solido, mentre bianco difende l'invasione in A saltando verso il centro e riducendo così l'influenza nera sul lato destro. A mio parere lo scambio Nero 19 per Bianco 20 è favorevole per bianco: l'aji della pietra in C non è scomparsa e si può rimaterializzare a partire dall'hane in B. Nero ha giocato molto solido ma anche molto lento. Con un komi di 7,5 la partita non mi sembrava sfavorevole.



Variante 6.1



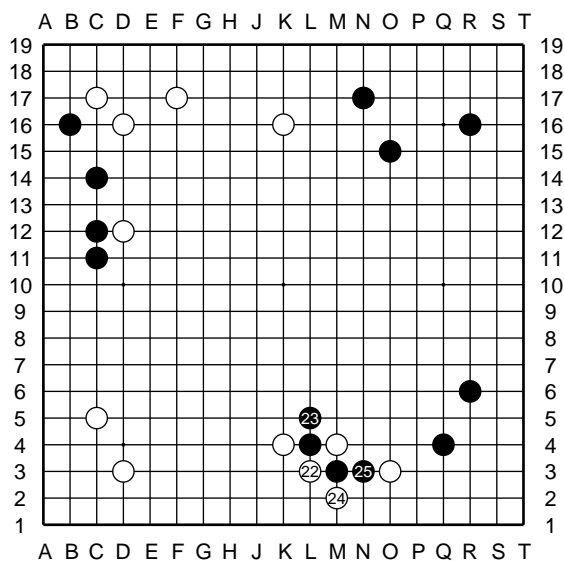
Variante 6.2

*Variante 6.1*

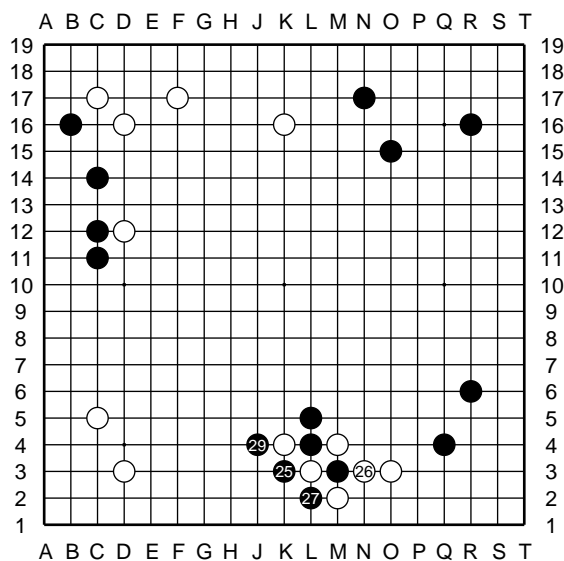
Se nero tenta di invadere con 19 il blocco bianco in A diventa ora molto potente.

*Variante 6.2*

Nero non può giocare in questo modo, non ha la scala.



Variante 6.3



Variante 6.3.1  
28 at left of 26

*Variante 6.3*

Questa scala ovviamente non funziona ...

*Variante 6.3.1*

Osservare come D12 sia proprio un rompiscala. Nero sarebbe nei guai.

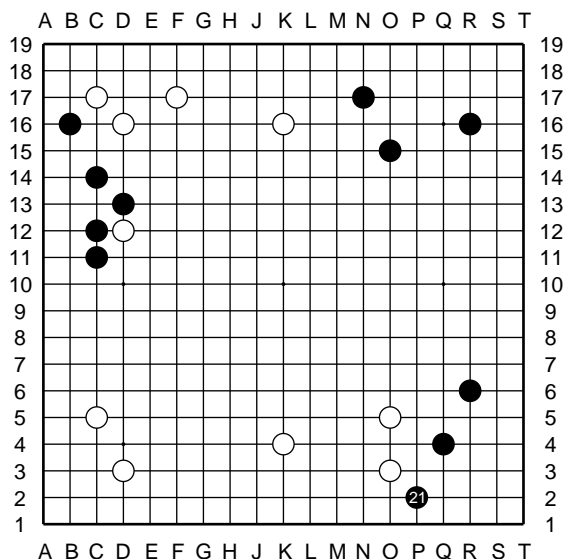


Figura 7 (21-21)

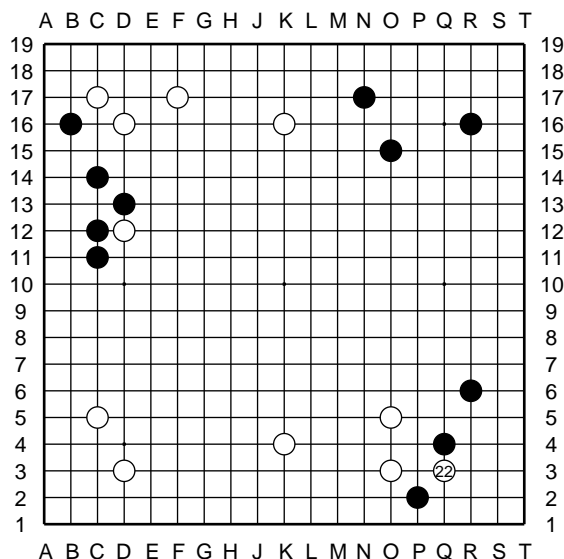


Figura 8 (22-22)

*Figura 7 (21-21)*

Nero prosegue col suo stile territoriale. Benchè 21 possa essere ignorata decido di sistemare le debolezze.

*Figura 8 (22-22)*

Bianco 22 è un tesuji che permette di stabilizzare il gruppo bianco.

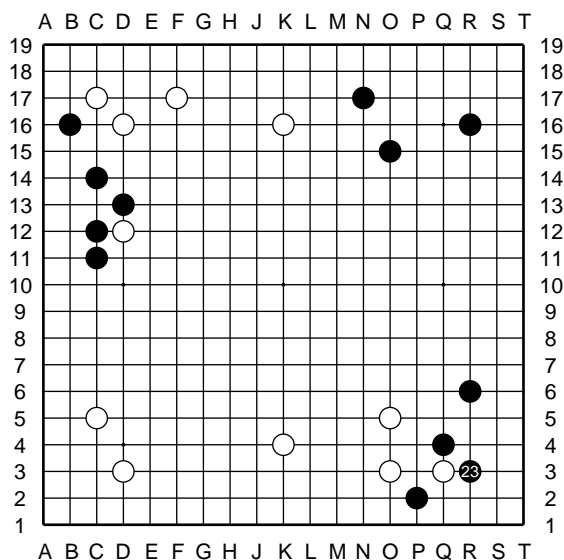
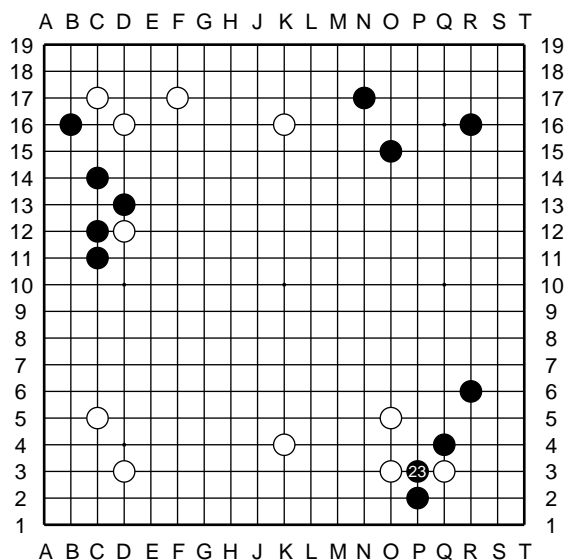


Figura 9 (23-23)



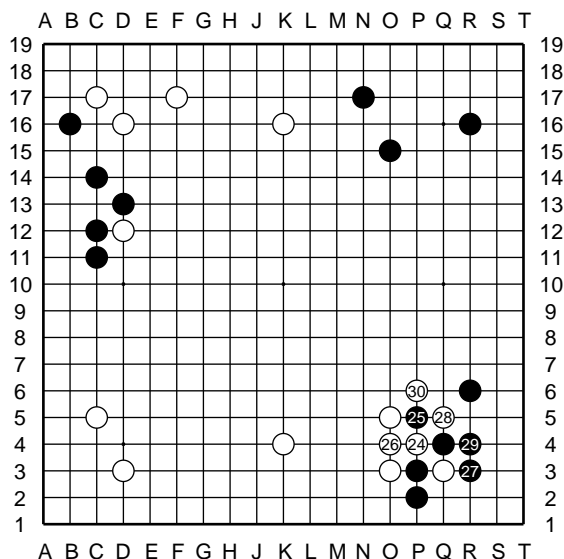
Variante 9.1

*Figura 9 (23-23)*

Nero risponde correttamente.

*Variante 9.1*

Tentare di tagliare con 23 andrebbe incontro alle esigenze bianche.



Variante 9.2

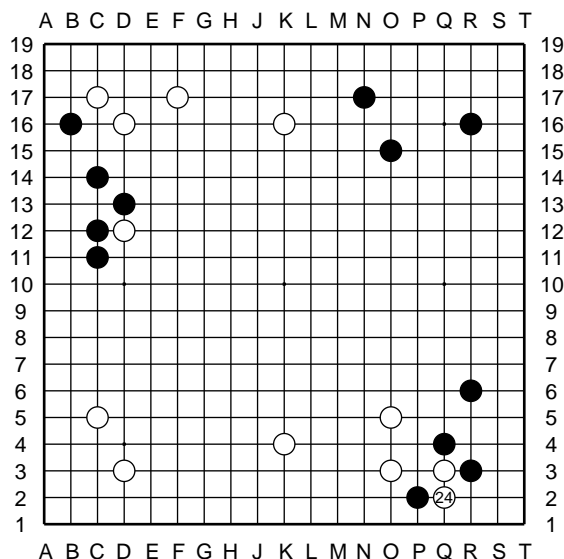


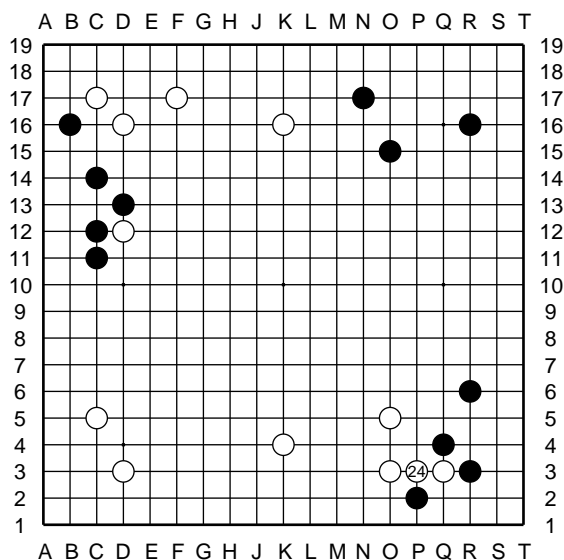
Figura 10 (24-24)

*Variante 9.2*

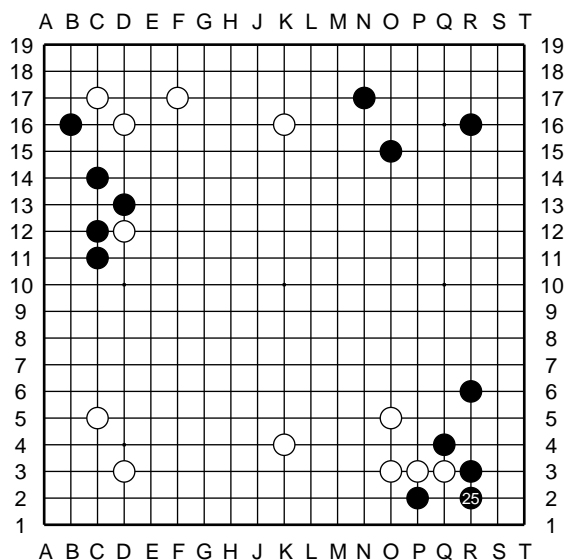
Bianco ha ottenuto un discreto risultato. Il suo gruppo è ora molto forte.

*Figura 10 (24-24)*

Questa mossa è localmente un errore. Tuttavia decido di barattare il sente per avere una forma localmente più forte.



Variante 10.1



Variante 10.2

*Variante 10.1*

La connessione è la scelta corretta.

*Variante 10.2*

Bianco ha ora difeso parecchie debolezze nella sua forma e può prendere il sente per giocare altrove.

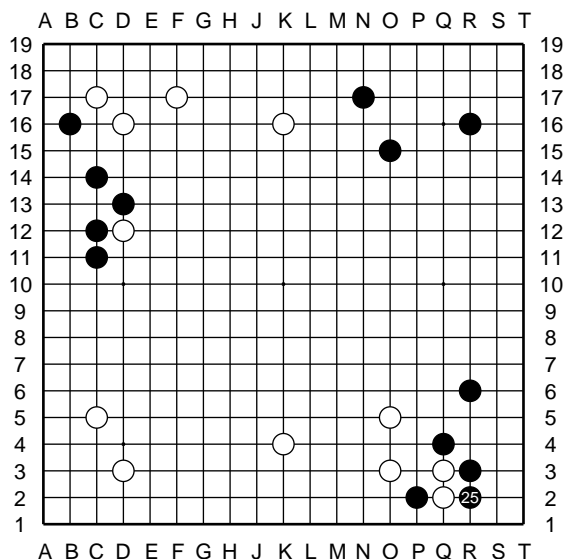
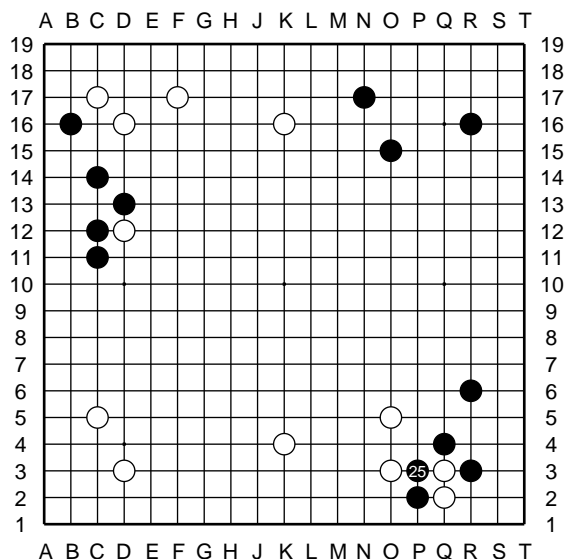


Figura 11 (25-25)



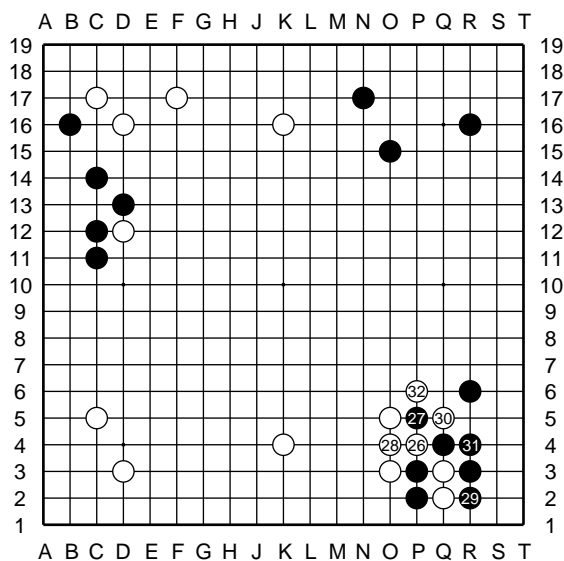
Variante 11.1

*Figura 11 (25-25)*

Nero può ora giocare questo nobi per rimanere in sente.

*Variante 11.1*

Tagliare in questo modo darebbe solo una mano d'aiuto a bianco.



Variante 11.2

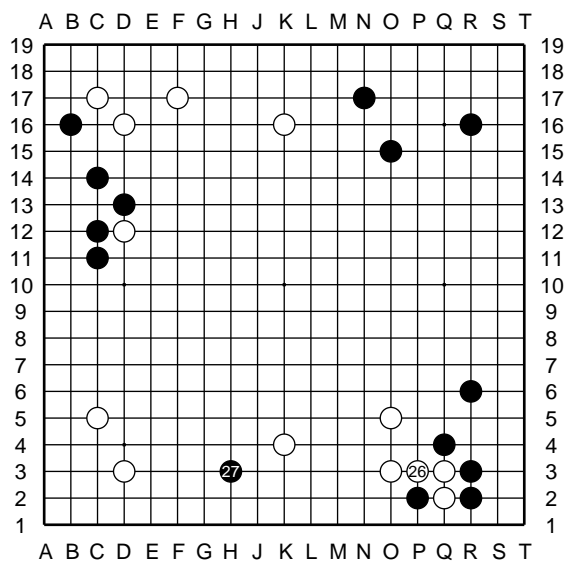


Figura 12 (26-27)

*Variante 11.2*

Ora bianco ha una forma perfetta.

*Figura 12 (26-27)*

Nero sceglie di invadere subito l'area d'influenza bianca. Nero avrebbe potuto optare anche per uno sviluppo più pacifico a partire dal lato destro.

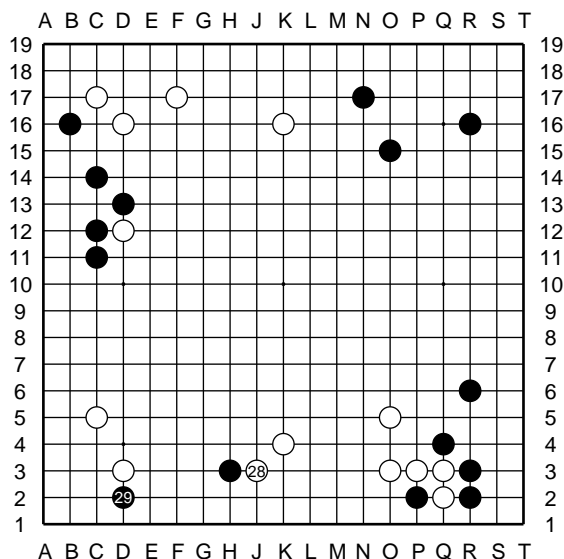
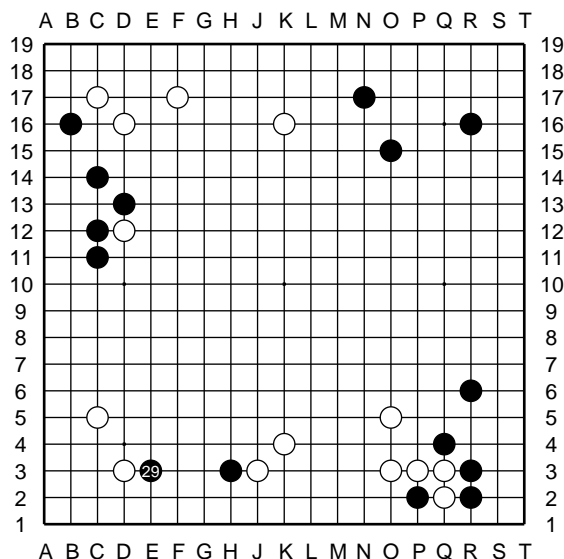


Figura 13 (28-29)



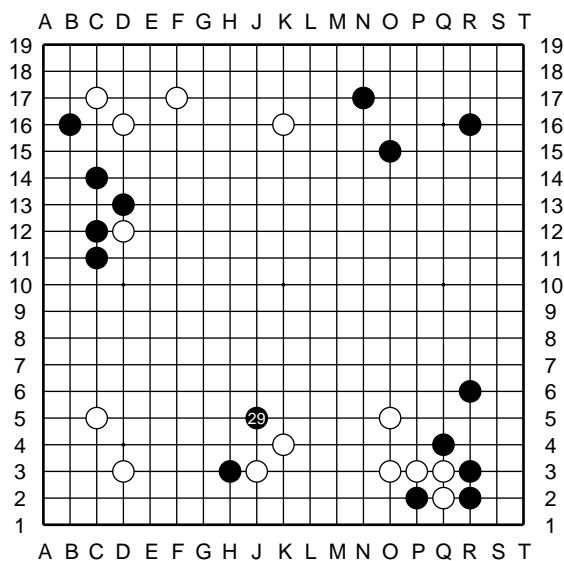
Variante 13.1

*Figura 13 (28-29)*

La mossa 29 è ora problematica. Nero aveva modi migliori per fare sabaki.

*Variante 13.1*

Questo attachment è un modo classico per fare sabaki,



Variante 13.2

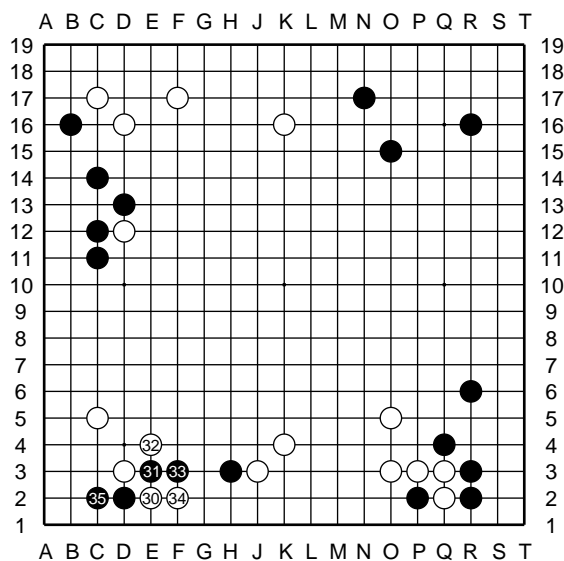


Figura 14 (30-35)

*Variante 13.2*

Anche questo salto può essere un tentativo per fare forma.

*Figura 14 (30-35)*

Questo nobi va incontro ad un fallimento, nero accusa una forte perdita locale.



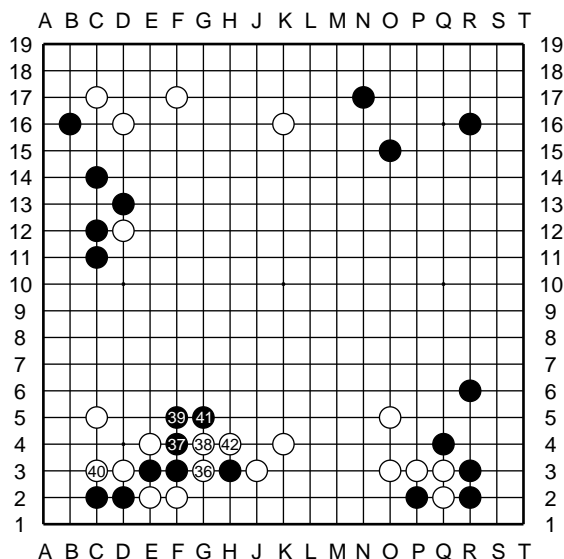


Figura 15 (36-42)

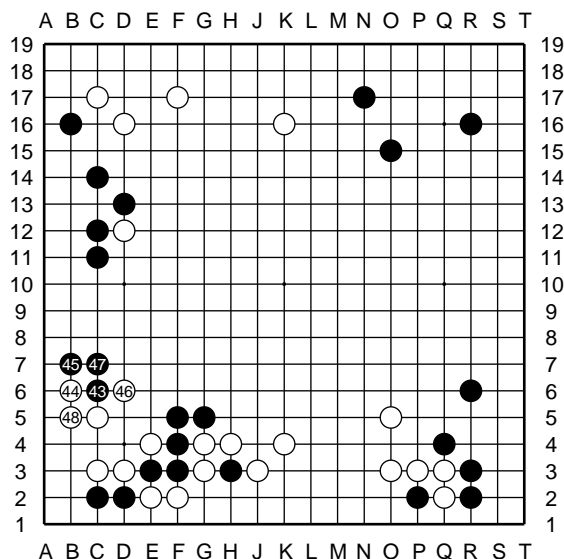


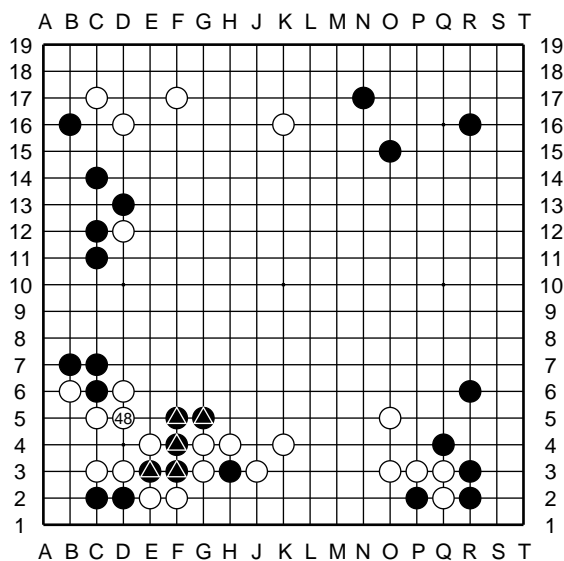
Figura 16 (43-48)

Figura 15 (36-42)

Il territorio bianco nell'angolo non è assolutamente piccolo.

Figura 16 (43-48)

Connettere con 48 è la scelta sbagliata. Molto meglio connettere il taglio esterno.



Variante 16.1

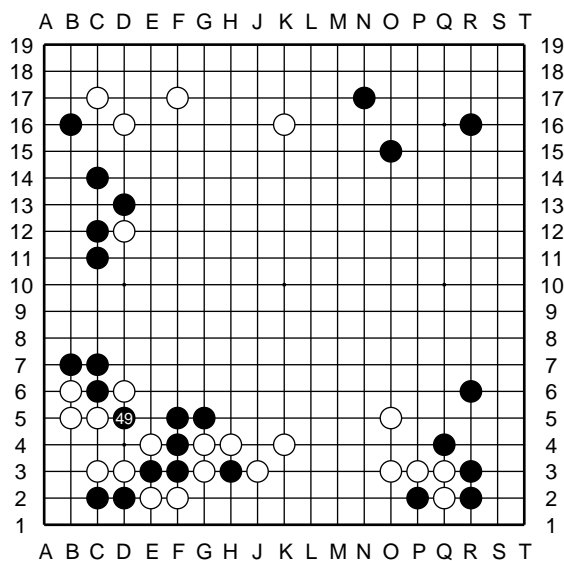


Figura 17 (49-49)

Variante 16.1

Bianco ha una posizione nettamente migliore che in partita. Il gruppo di pietre nere evidenziate è ora molto debole.

Figura 17 (49-49)

Questo è un buon taglio, bianco ora deve tornare indietro a riparare la forma.

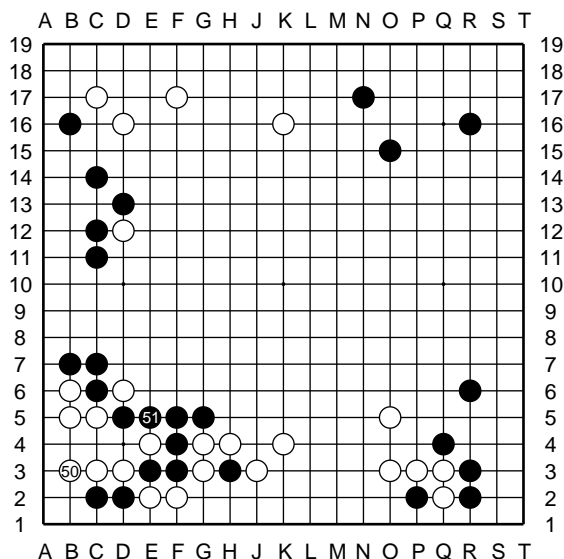


Figura 18 (50-51)

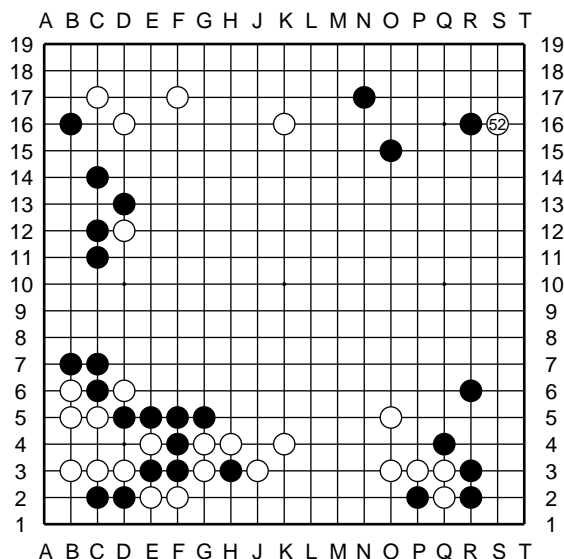


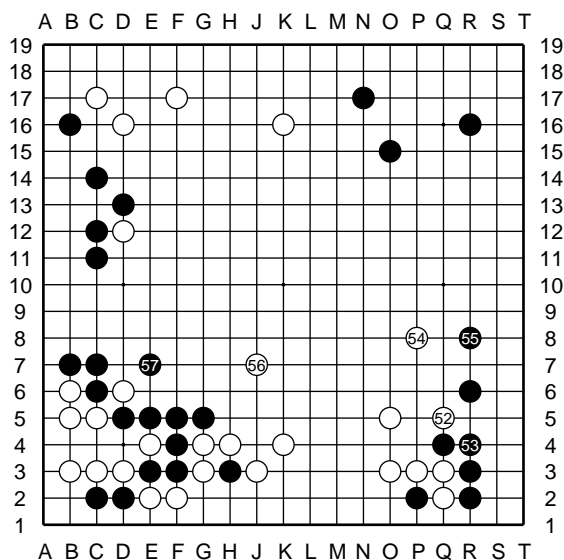
Figura 19 (52-52)

Figura 18 (50-51)

Localmente nero ha saputo compensare le perdite nell'angolo con una buona influenza.

Figura 19 (52-52)

Cominciare subito le operazioni nell'angolo nero è forse prematuro.



Variante 19.1

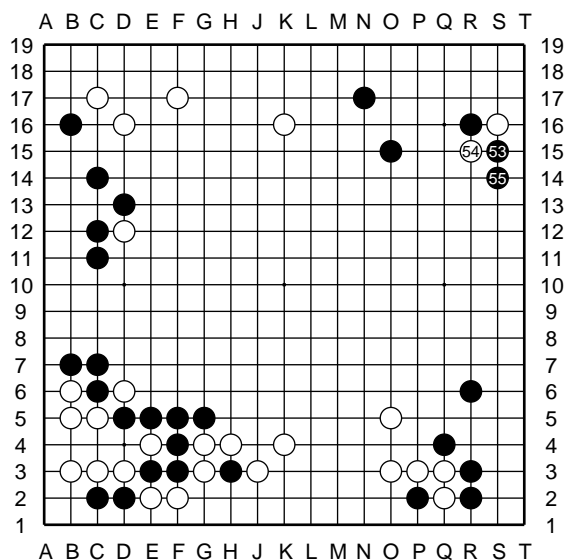


Figura 20 (53-55)

Variante 19.1

Questa strategia sarebbe stata una possibilità per bianco. Bianco mantiene un equilibrio territoriale e tiene sotto controllo lo "spessore" nero.

Figura 20 (53-55)

Questo nobi è una risposta molto forte.

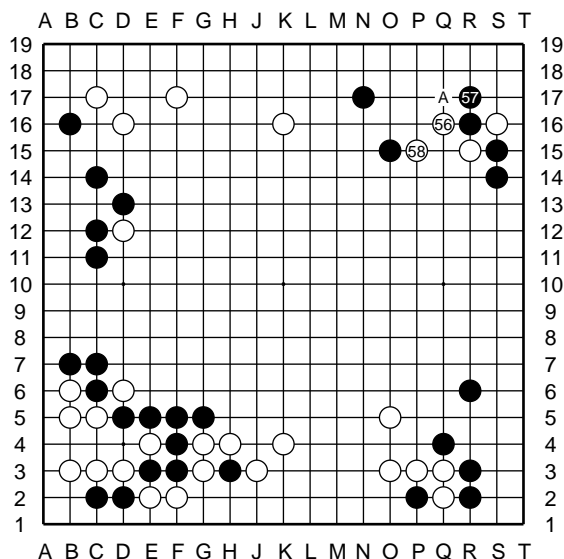
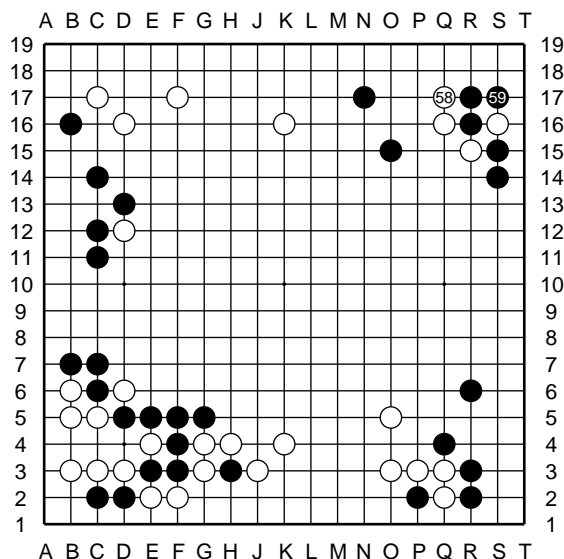


Figura 21 (56-58)



Variante 21.1

*Figura 21 (56-58)*

Bianco avrebbe dovuto iniziare dal nobi in A

*Variante 21.1*

Questo scambio è d'obbligo per bianco per costruire una forma decente.

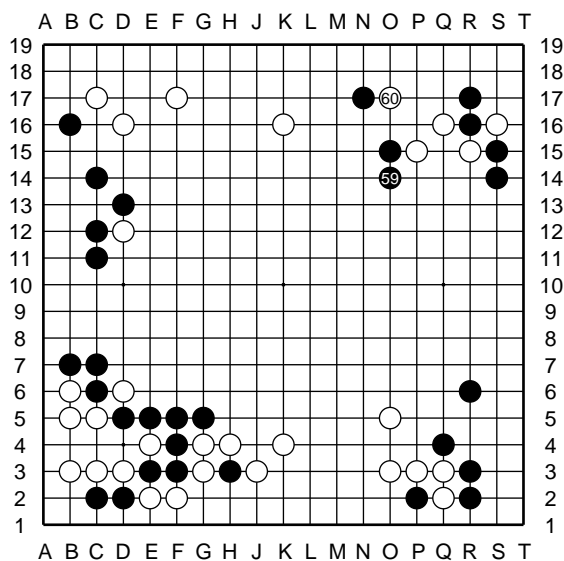


Figura 22 (59-60)

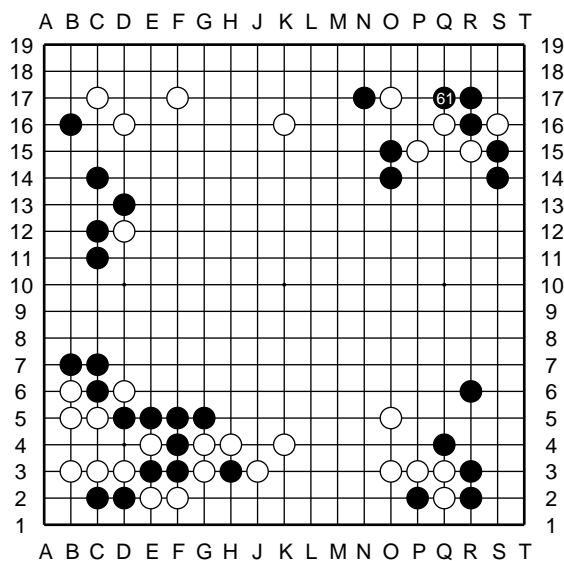


Figura 23 (61-61)

*Figura 22 (59-60)*

Questa mossa 60 semplicemente non funziona.

*Figura 23 (61-61)*

Nero colpisce nel punto vitale. Ora la forma bianca risulterà appesantita e troverà difficoltà a vivere localmente.

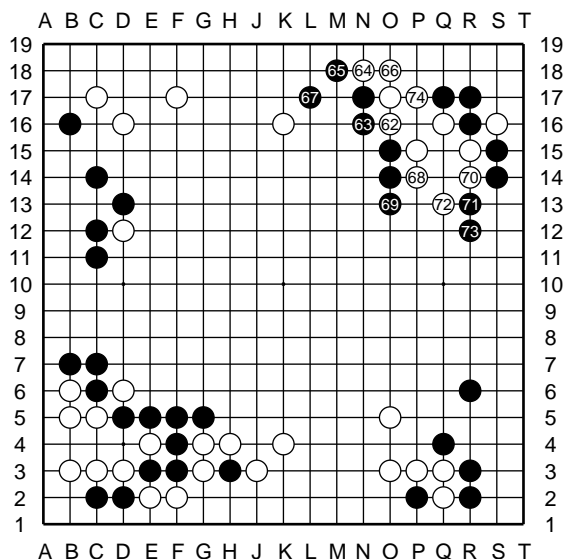


Figura 24 (62-74)

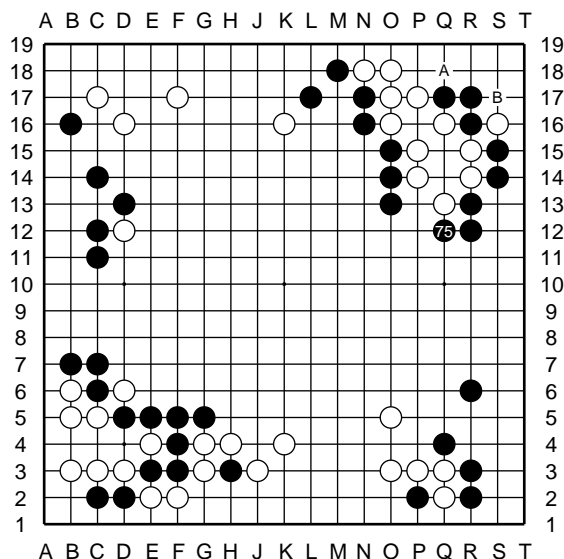


Figura 25 (75-75)

Figura 24 (62-74)

Bianco in qualche modo riesce a cavarsela, tuttavia la contropartita nera è molto consistente.

Figura 25 (75-75)

Bianco ha ora due scelte. A o B.

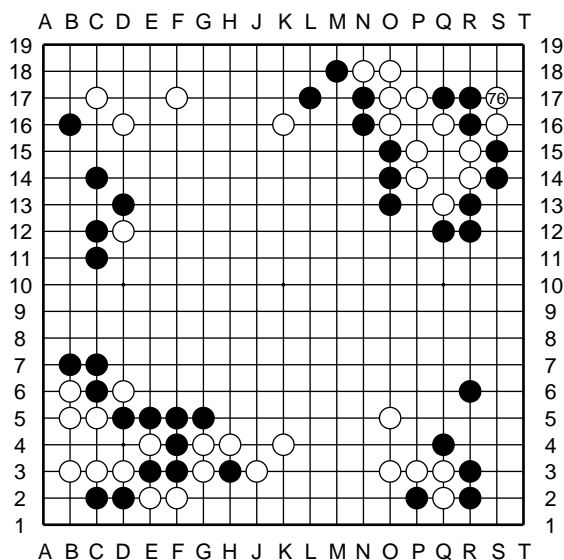
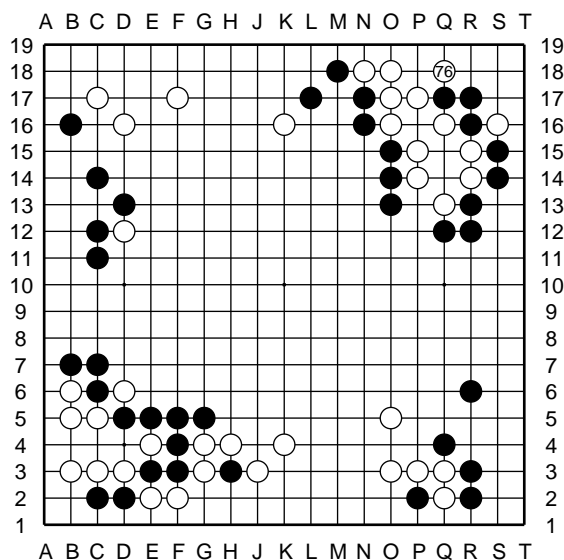


Figura 26 (76-76)



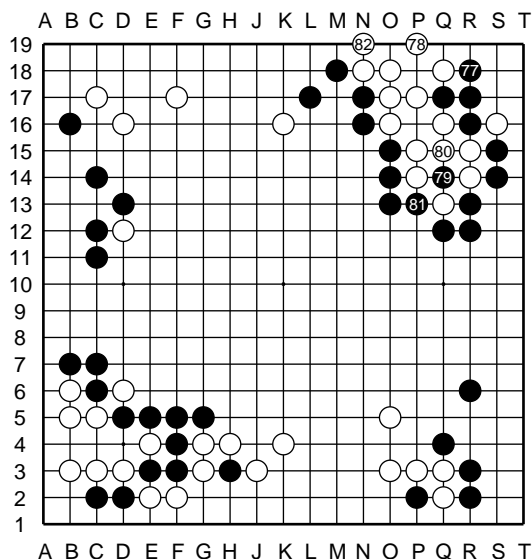
Variante 26.1

Figura 26 (76-76)

In partita ho scelto di giocarmi questo ko: un risultato comunque negativo ma migliore dell'altra variante.

Variante 26.1

Bianco 76 permette di vivere localmente, ma in modo davvero brutto.



Variante 26.2

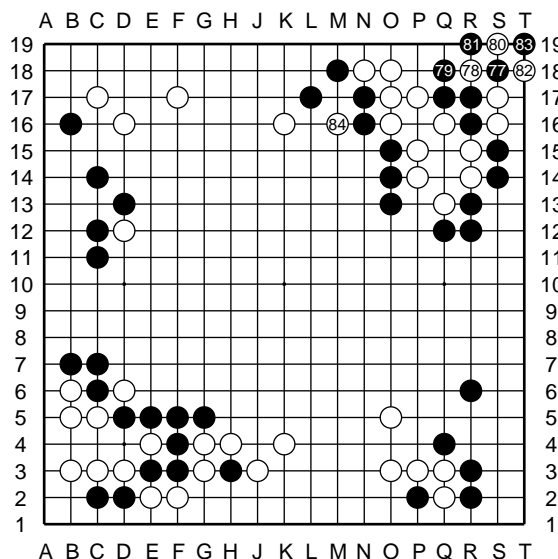


Figura 27 (77-84)

*Variante 26.2*

Davvero doloroso vivere in questo modo. Impossibile per bianco vincere una partita del genere.

*Figura 27 (77-84)*

Questa minaccia rafforza nero, ma non ne ho altre.

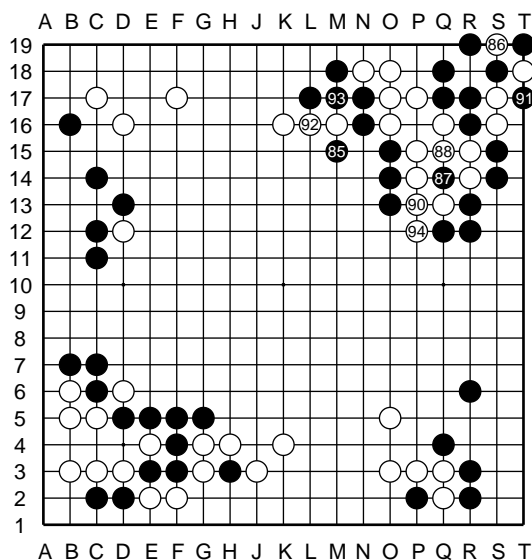
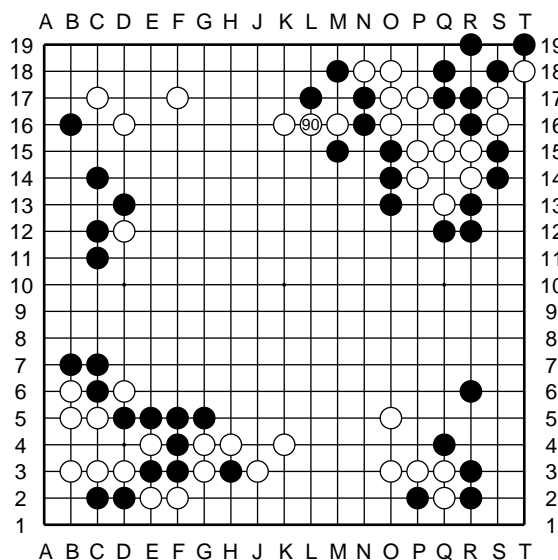


Figura 28 (85-94)  
89 at right of 86



Variante 28.1

*Figura 28 (85-94)*

Il risultato globale favorisce nero. Ora bianco deve in qualche modo reagire.

*Variante 28.1*

Bianco può tentare prima con questa minaccia.

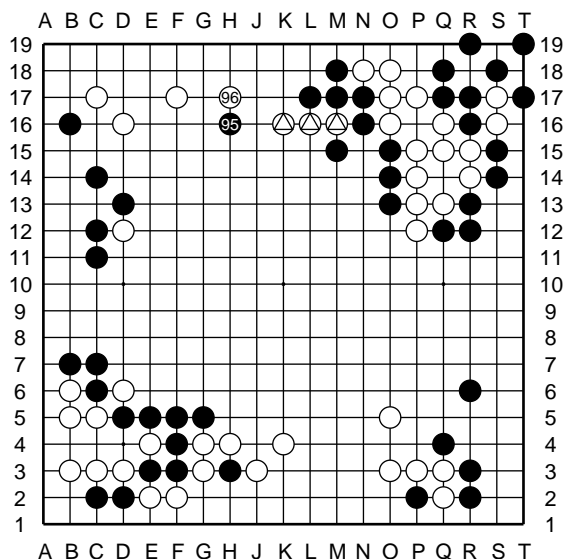


Figura 29 (95-96)

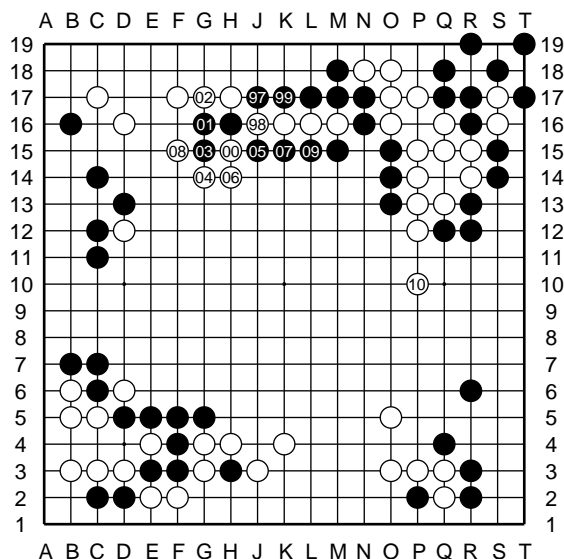


Figura 30 (97-110)

*Figura 29 (95-96)*

In partita ho deciso un sacrificio della fila di 3 pietre in alto.

*Figura 30 (97-110)*

Bianco ora deve tornare ad aiutare il suo gruppo, che ha solo un occhio.

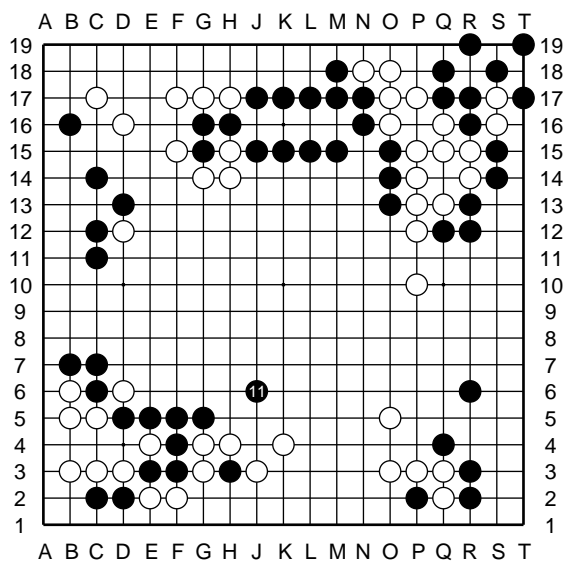


Figura 31 (111-111)

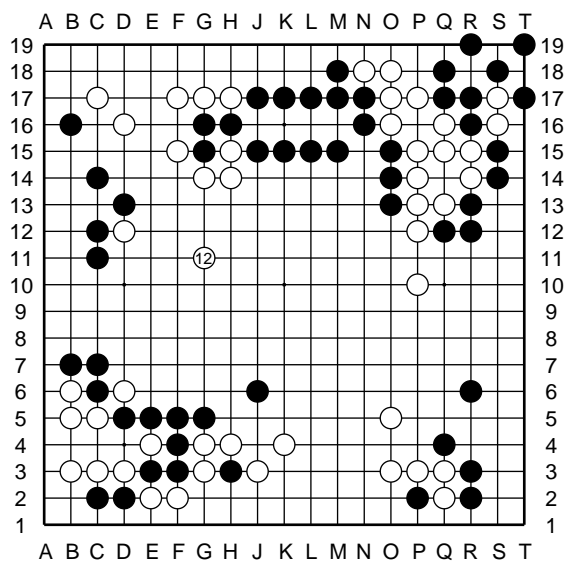


Figura 32 (112-112)

*Figura 31 (111-111)*

Questa mossa sembra un pò "fuori area". Ci sono diverse situazioni di tensione all'interno del goban, diversi gruppi bianchi deboli: chi per primo avrà l'iniziativa in queste aree di tensione avrà un vantaggio. Nero non sfrutta la possibilità di avere questo vantaggio e prende questo punto importante per l'influenza, ma non per i combattimenti presenti.

*Figura 32 (112-112)*

Bianco aiuta uno dei suoi gruppi riducendo il potenziale nero. Una chance mancata per nero.

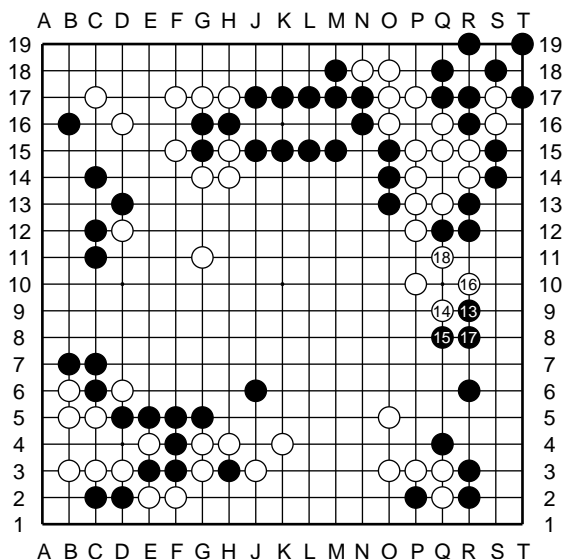


Figura 33 (113-118)

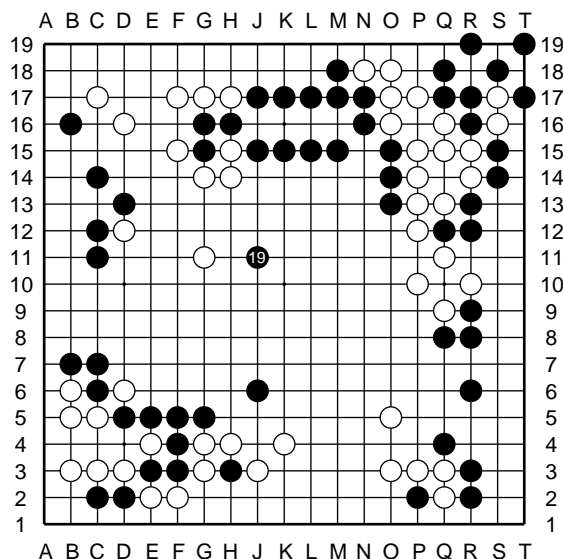


Figura 34 (119-119)

Figura 33 (113-118)

Ora anche il gruppo bianco a destra è quasi sistemato. Nero ha mancato di severità nell'attacco.

Figura 34 (119-119)

Questo punto è esattamente il punto vitale della mia forma, un punto importante da prendere per nero.

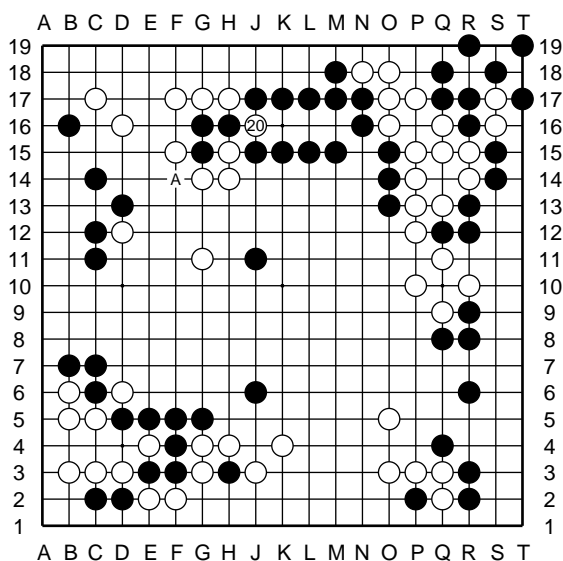


Figura 35 (120-120)

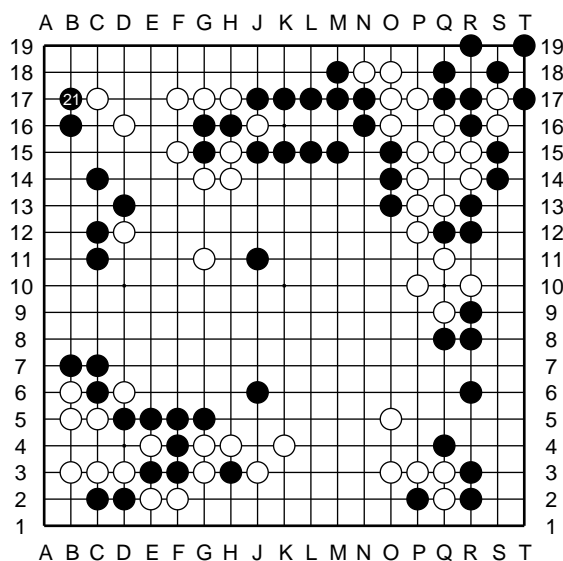


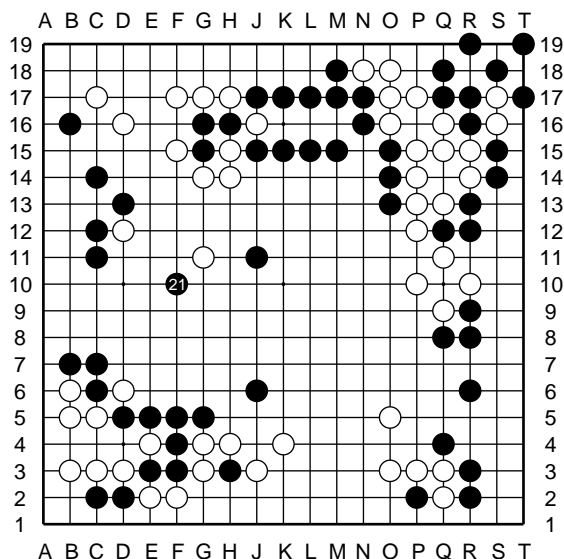
Figura 36 (121-121)

Figura 35 (120-120)

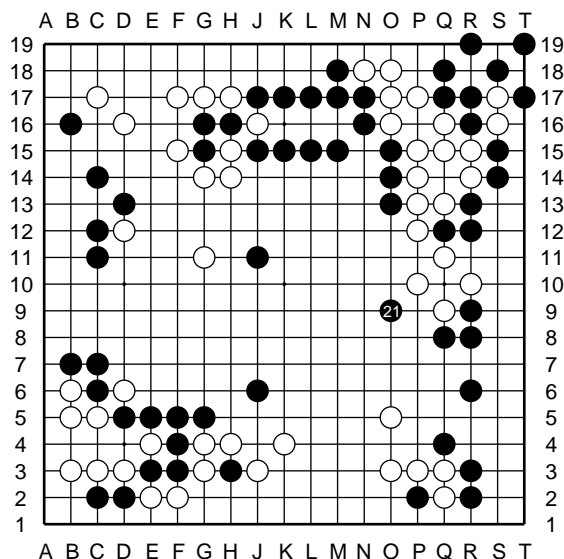
Decido di difendere il taglio in A.

Figura 36 (121-121)

Anche questa mossa è molto curiosa. La partita è nel pieno medio gioco e ci sono ancora tantissime situazioni che dovrebbero avere la priorità di gioco.



Variante 36.1



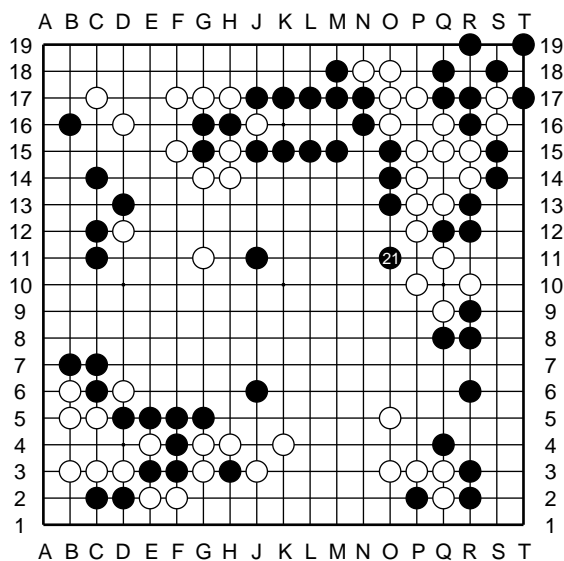
Variante 36.2

*Variante 36.1*

Nero 121 sarebbe potuto essere un buon punto per lo sviluppo nero.

*Variante 36.2*

Nero potrebbe anche partire da un attacco su questo gruppo.



Variante 36.3

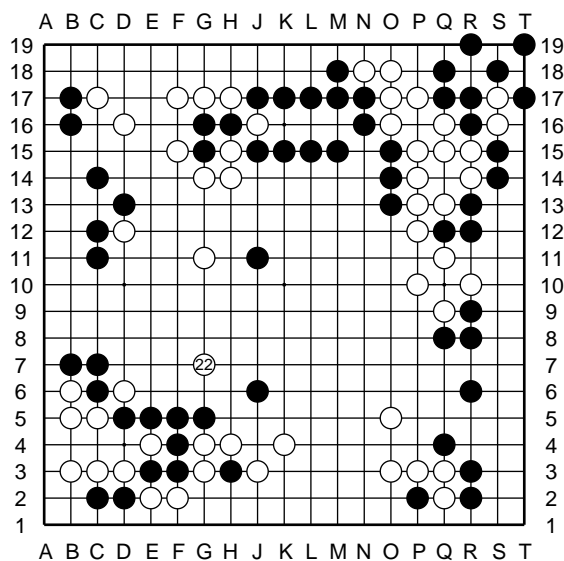


Figura 37 (122-122)

*Variante 36.3*

Anche questa peep è un modo per portare avanti una strategia di medio gioco.

*Figura 37 (122-122)*

Bianco ha la possibilità di trarre vantaggio dalle situazioni incerte al centro del goban.



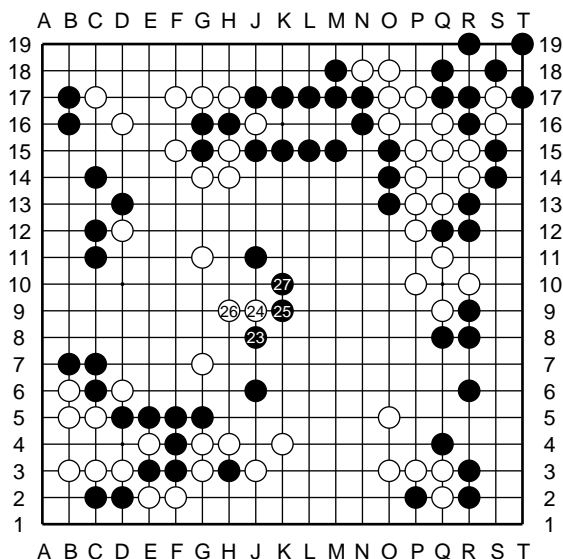
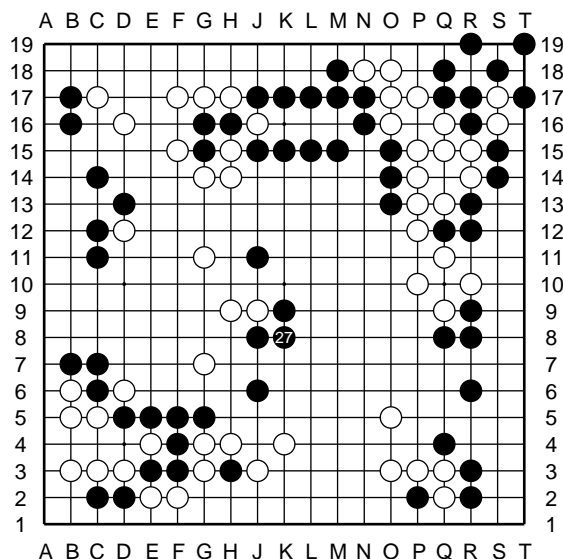


Figura 38 (123-127)



Variante 38.1

*Figura 38 (123-127)*

Questa difesa con 127 è debole.

*Variante 38.1*

Non ci sarebbe stato nulla di male nel difendere in questo modo.

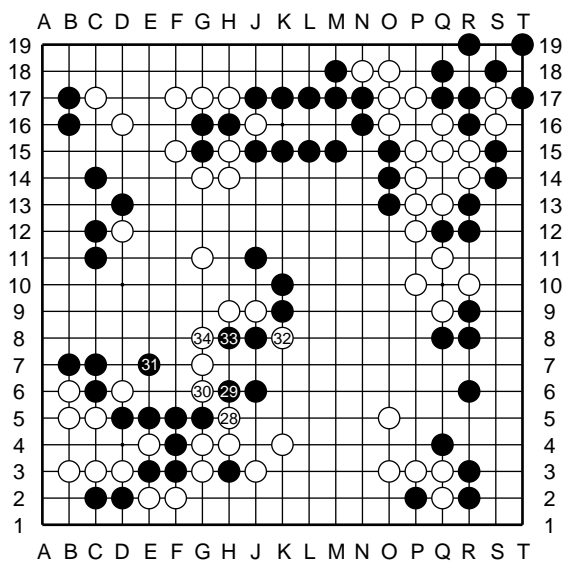


Figura 39 (128-134)

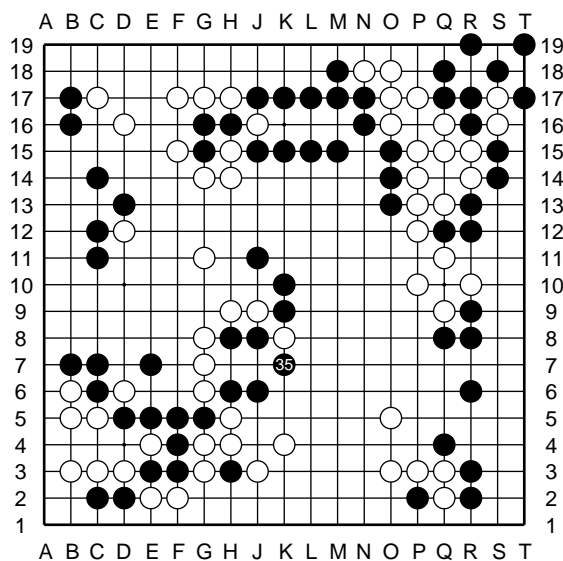


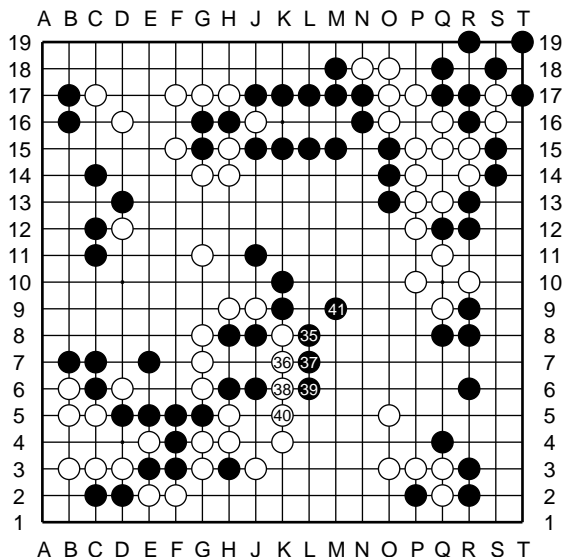
Figura 40 (135-135)

*Figura 39 (128-134)*

Ora bianco ha una chance per far partire un combattimento. Nero avrebbe dovuto evitare questi rischi non necessari.

*Figura 40 (135-135)*

Resistere in questo modo sembra l'unica possibilità.



Variante 40.1

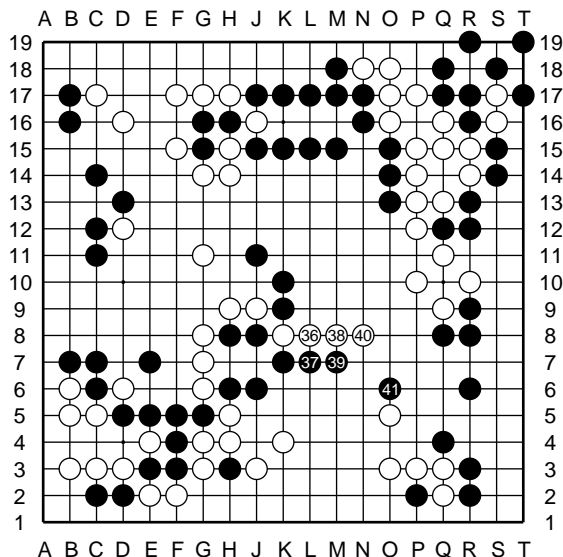


Figura 41 (136-141)

*Variante 40.1*

Nero potrebbe decidere di sacrificare le quattro pietre, tuttavia bianco sarebbe leggermente in vantaggio in questo modo.

*Figura 41 (136-141)*

141 è il tesuji che garantisce una qualche forma di connessione parziale.

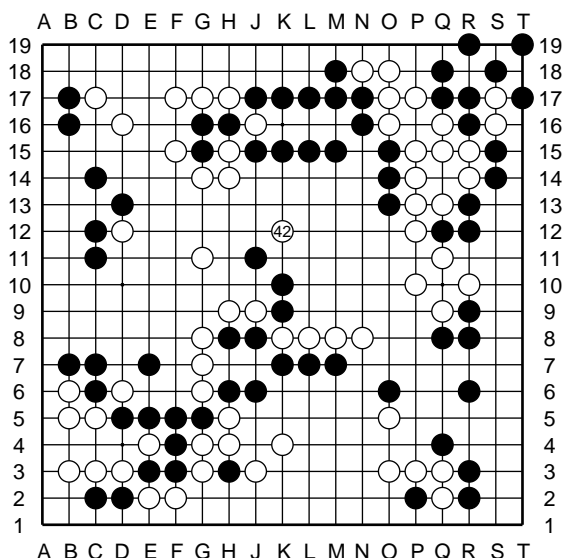


Figura 42 (142-142)

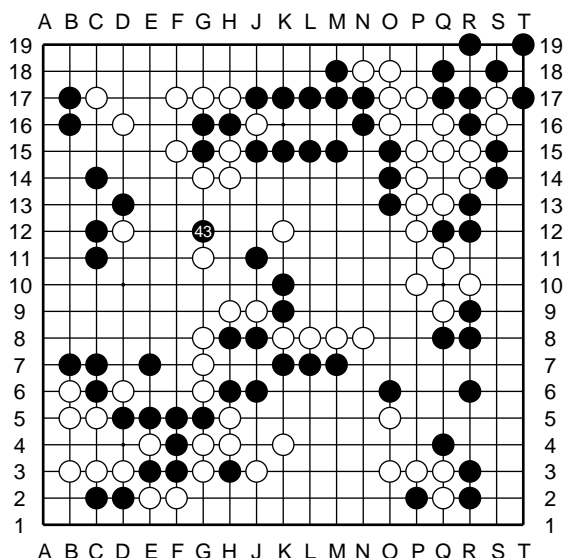


Figura 43 (143-143)

*Figura 42 (142-142)*

Decido di giocare prima in questo punto per vedere "che aria tirava" al centro. Da questa mossa entrambi i giocatori sono entrati in byo yomi. Da questo punto in poi i combattimenti si sviluppano in maniera frenetica: decisiva la mancanza di tempo per riflettere sulle mosse.

*Figura 43 (143-143)*

Questa risposta è estremamente potente, non è di certo stato un scambio buono per bianco.

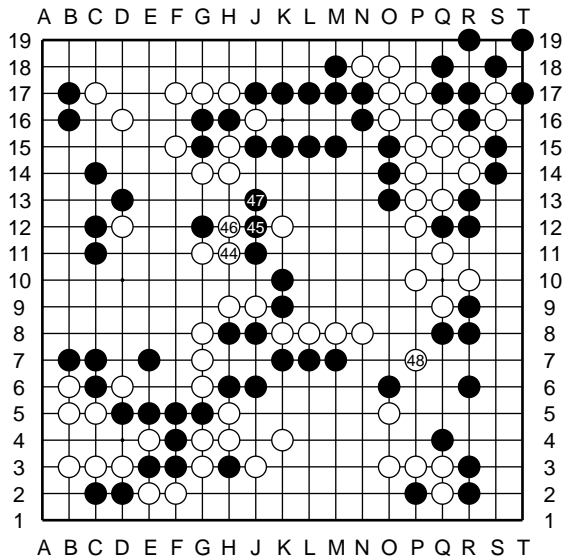


Figura 44 (144-148)

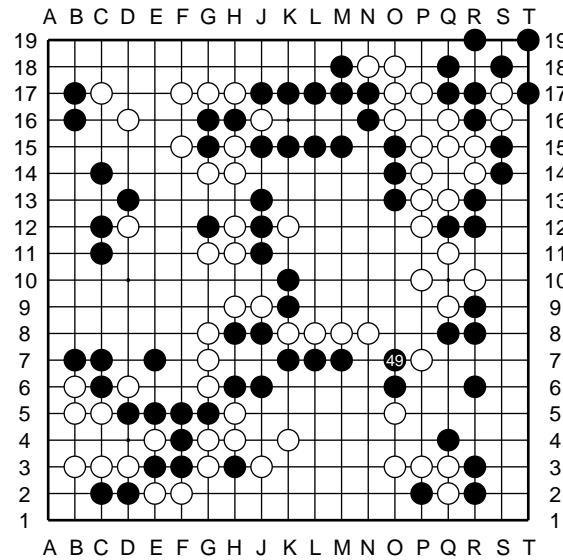


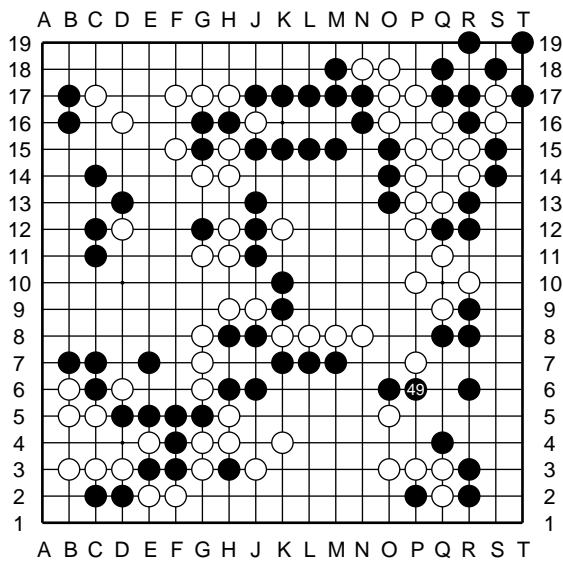
Figura 45 (149-149)

*Figura 44 (144-148)*

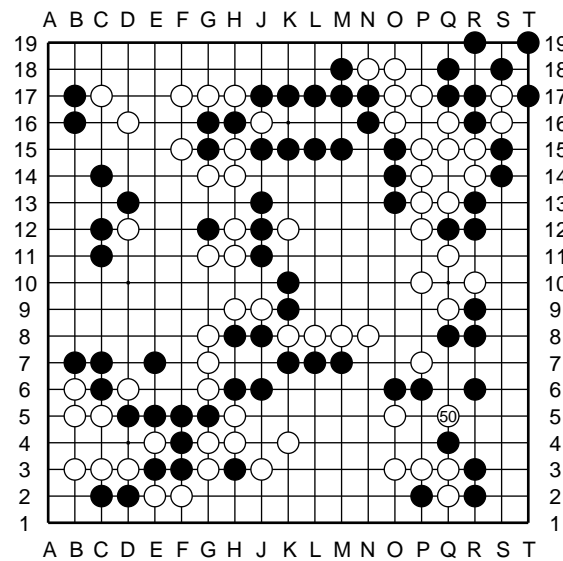
Bianco decide che è arrivata l'ora di sfruttare l'aji in quest'area con 148.

*Figura 45 (149-149)*

Nero 149 è una risposta molto solida.



Variante 45.1



Variante 45.2

*Variante 45.1*

Nero P6 lascia spazio a dell'aji veramente cattiva.

*Variante 45.2*

Bianco 150 è un possibile modo per complicare la situazione qui attorno.

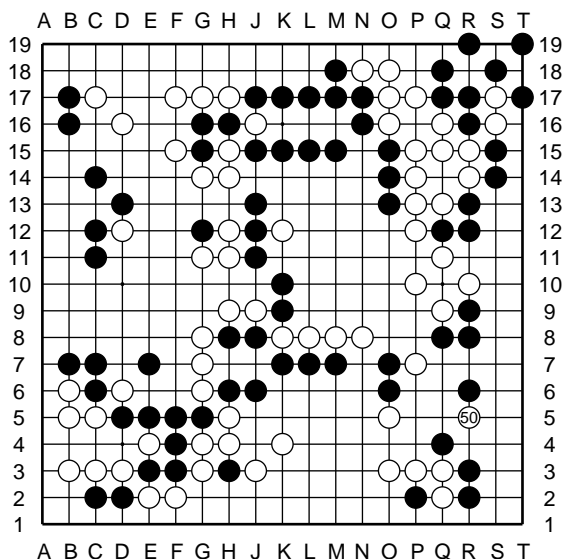


Figura 46 (150-150)

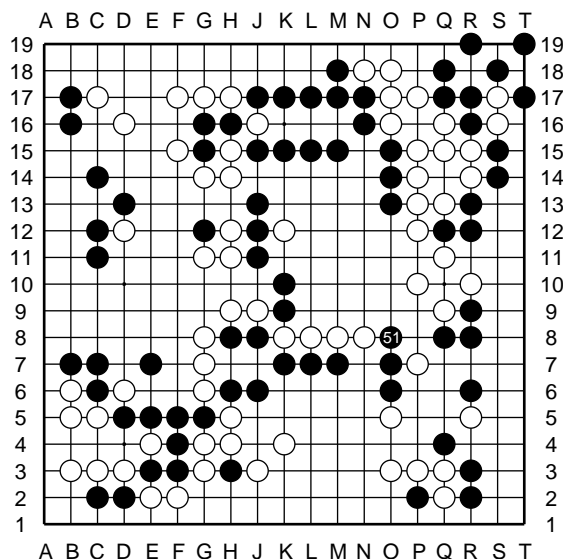


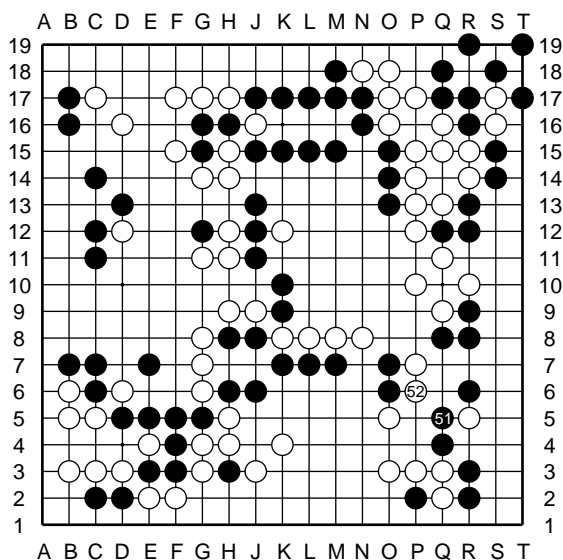
Figura 47 (151-151)

*Figura 46 (150-150)*

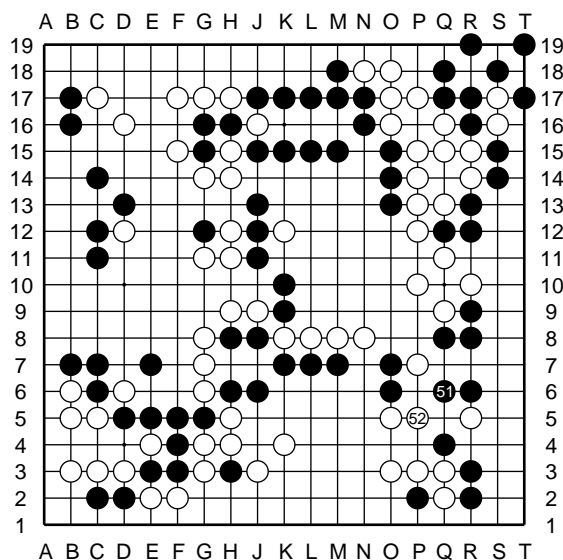
Bianco insiste nel cercare debolezze nella forma nera.

*Figura 47 (151-151)*

Nero 151 è una mossa molto solida che tuttavia dà la possibilità a bianco di iniziare un combattimento.



Variante 47.1



Variante 47.2

*Variante 47.1*

Nero 151 va incontro a bianco 152, l'aji qua attorno rimane molto negativa.

*Variante 47.2*

Nero Q6 è ancora peggio. Nero non ha continuazioni dopo bianco 152.

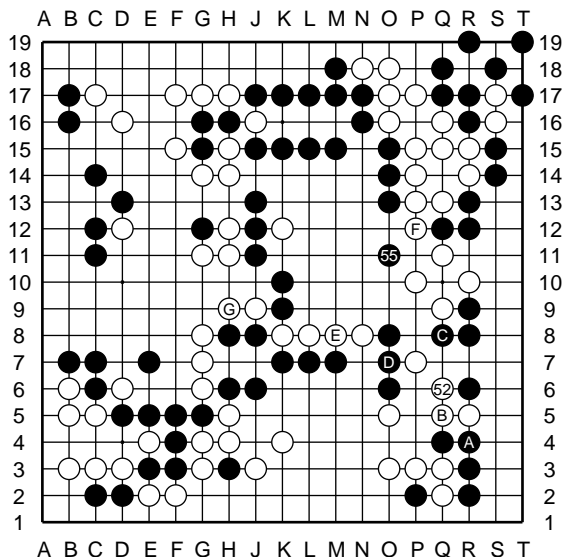
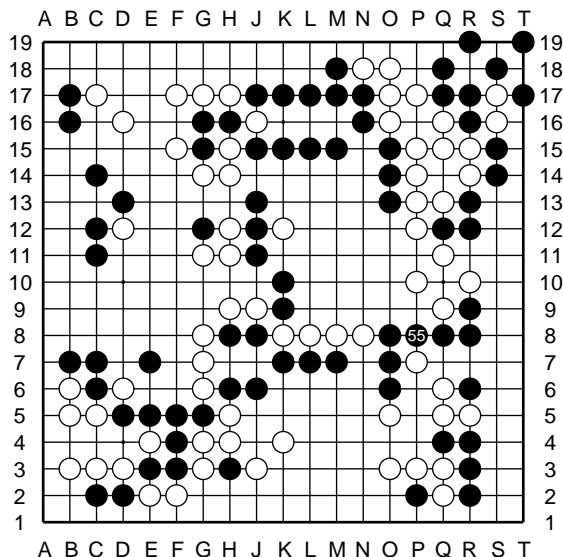


Figura 48 (152-155)



Variante 48.1

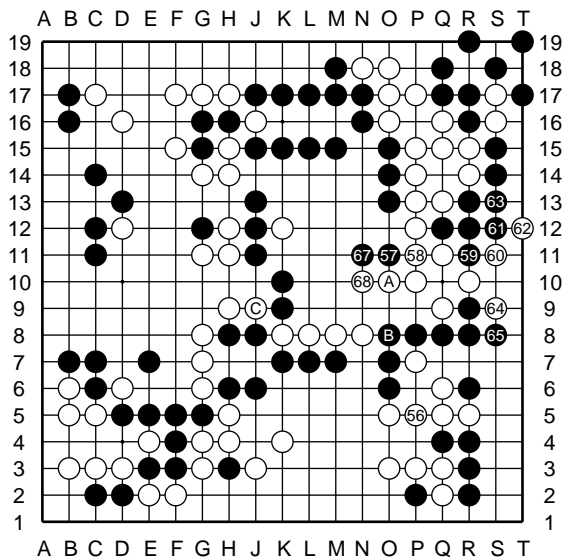
*Figura 48 (152-155)*

A questo punto la situazione si fa estremamente complessa.

In gioco ci sono ben 7 gruppi, tutti non ancora vivi e tutti che combattono fra di loro.

*Variante 48.1*

Nero avrebbe potuto connettere in 155, tuttavia persistono dei problemi nelle connessioni.



Variante 48.2

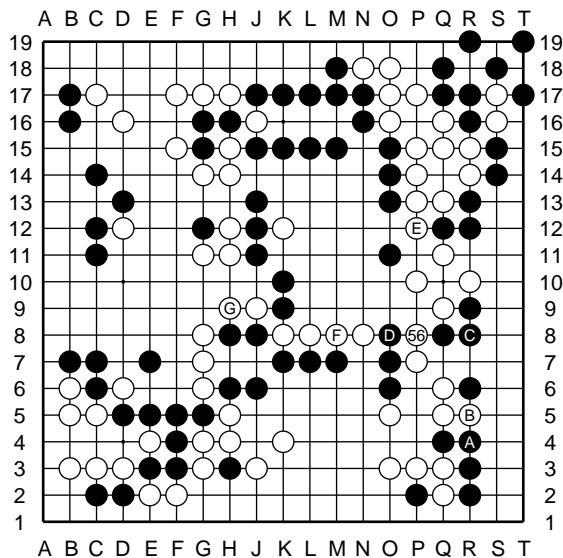


Figura 49 (156-156)

*Variante 48.2*

Questa sarebbe potuta essere una possibile sequenza (evitando i ko sul lato destro). In questo momento sul goban è in atto un semeai globale fra i gruppi A, B e C. Difficile dire chi è favorito in questo semeai. Di sicuro fra il gruppo A e il gruppo B sembra favorito A (di almeno due libertà nelle varianti che ho studiato), tuttavia c'è in gioco anche il gruppo C che complica non poco il semeai.

*Figura 49 (156-156)*

Bianco con 156 decide per un super furikawari.

Analizziamo ora la situazione: A è morto, B è vissuto, C è per ora morto ma potrebbe

vivere con un ko, E morirà dopo il taglio nero, F si salverà grazie alle forzanti sulle pietre in O11, D e G devono lottare in un semeai molto difficile.

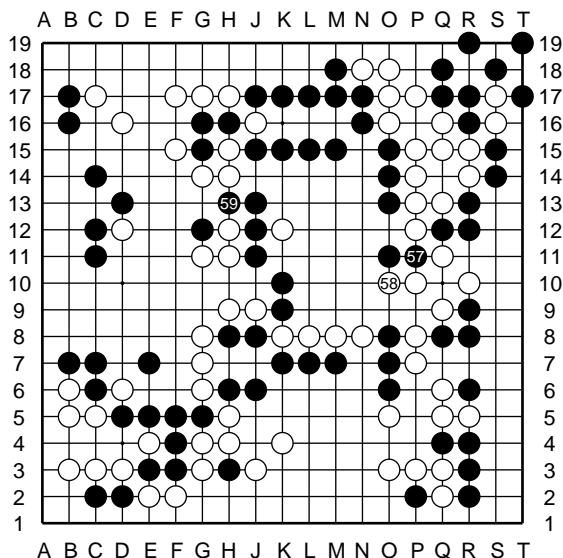


Figura 50 (157-159)

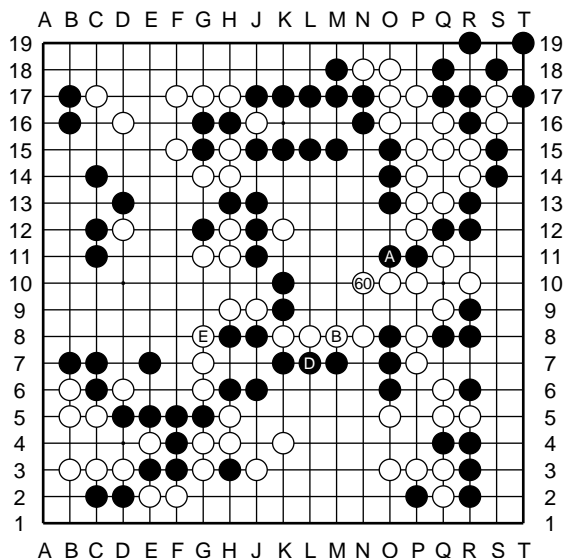


Figura 51 (160-160)

*Figura 50 (157-159)*

Nero torna indietro a separare il gruppo bianco al centro.

*Figura 51 (160-160)*

Bianco 160 è il tesuji che avevo preparato: è sente perchè minaccia di catturare la coppia di pietre in A in geta; salva il gruppo B e indirettamente crea un semeai fra il gruppo D ed il gruppo E.

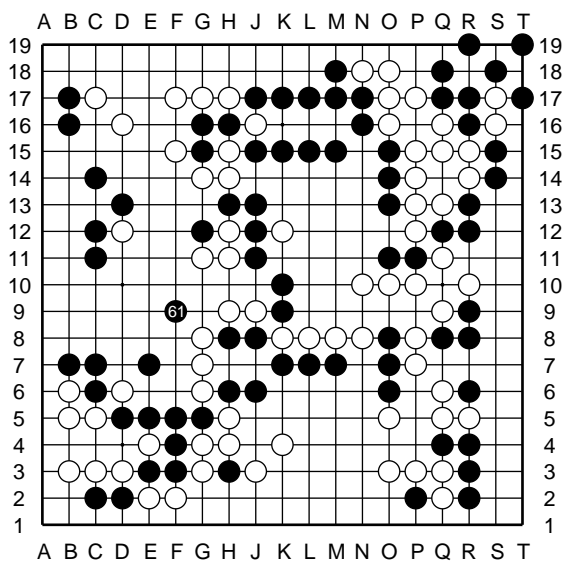
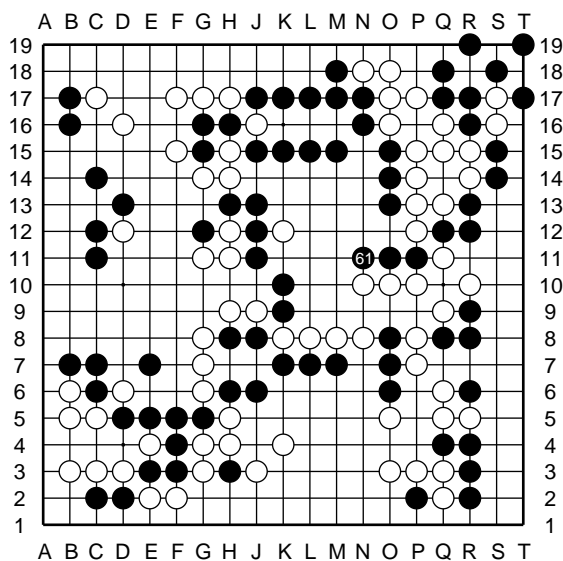


Figura 52 (161-161)



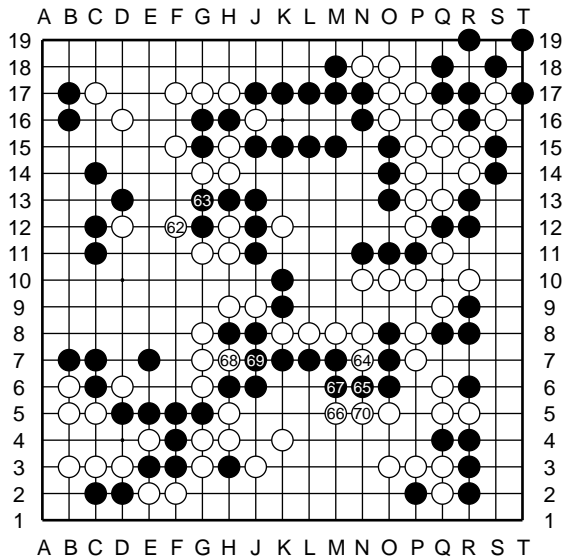
Variante 52.1

*Figura 52 (161-161)*

Nero torna a catturare il gruppo al centro ma così bianco può salvare il suo gruppo in alto.

*Variante 52.1*

Nero può tornare a difendere ma ...



Variante 52.2

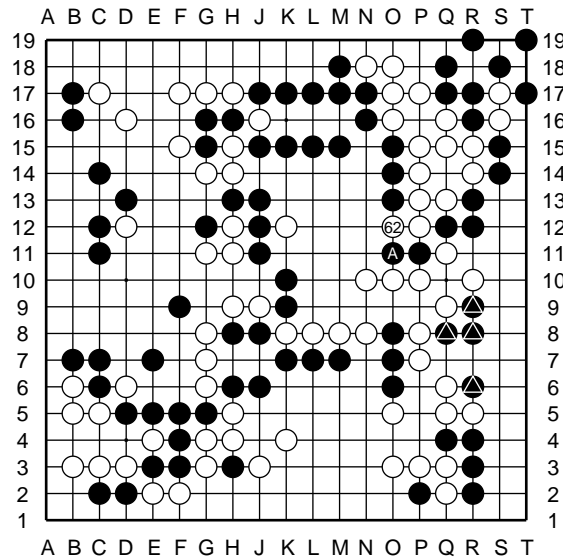


Figura 53 (162-162)

*Variante 52.2*

.... bianco vincerebbe il semeai al centro.

*Figura 53 (162-162)*

Bianco torna indietro a salvare il gruppo in alto (le pietre di taglio in A sono ora catturate in geta). Se le pietre sulla destra (evidenziate) fossero morte la partita sarebbe leggermente in favore di bianco. Tuttavia nero può giocare un ko per la vita di queste pietre. Dipende quindi tutto dalla contropartita che riuscirà a guadagnare bianco (o nero) da questo ko.

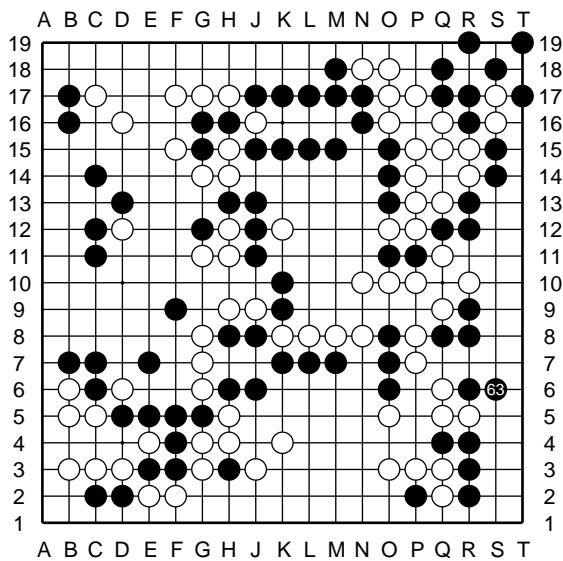
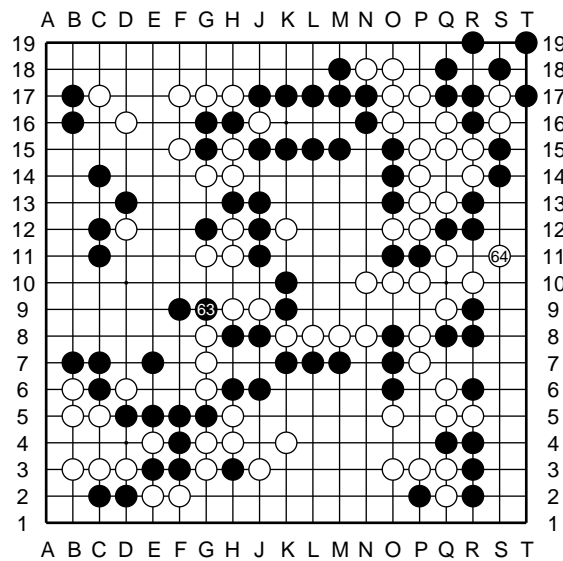


Figura 54 (163-163)



Variante 54.1

*Figura 54 (163-163)*

Nero decide di far partire il ko.

*Variante 54.1*

In questo modo bianco sarebbe in vantaggio di pochi punti.

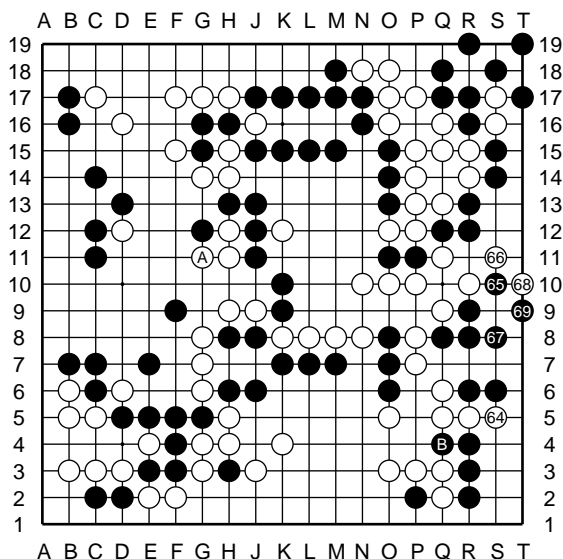
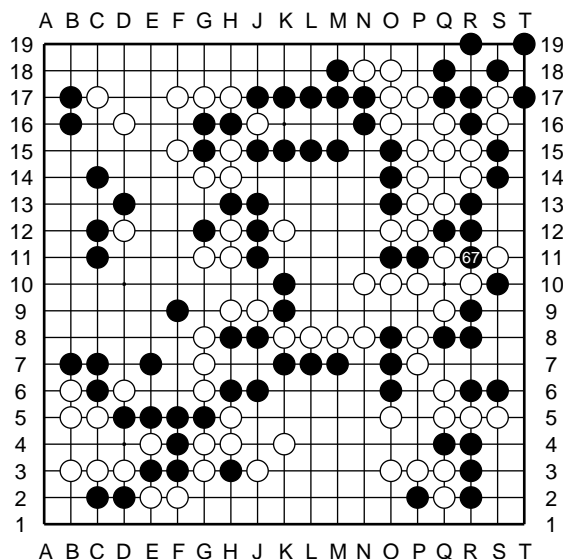


Figura 55 (164-169)



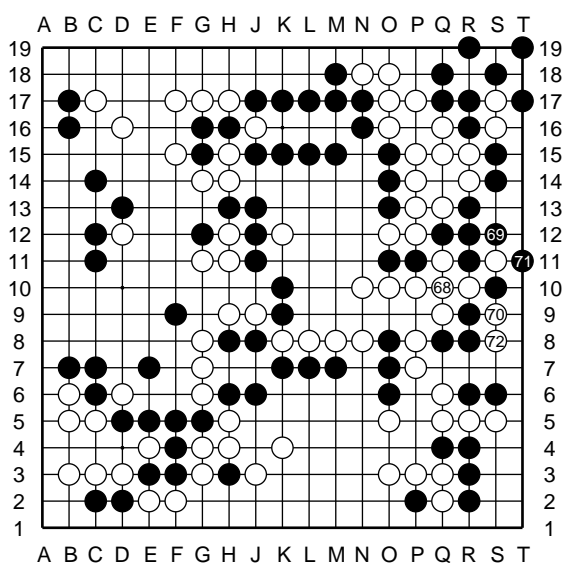
Variante 55.1

*Figura 55 (164-169)*

Inizia un ko decisivo per l'intera partita. Dato che il gruppo B è ora morto, per bianco è sufficiente minacciare la vita del gruppo A per vincere la partita.

*Variante 55.1*

Nero non può tagliare.



Variante 55.2

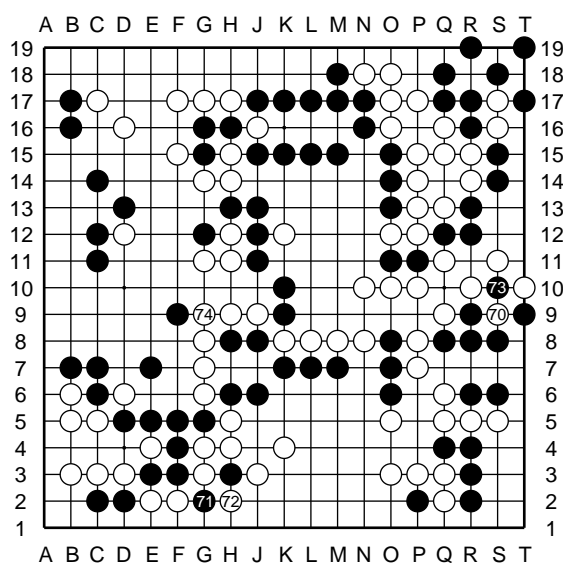


Figura 56 (170-174)

*Variante 55.2*

Nero non ha abbastanza libertà sulla destra.

*Figura 56 (170-174)*

Questa connessione minaccia di vincere il semeai col gruppo al centro.



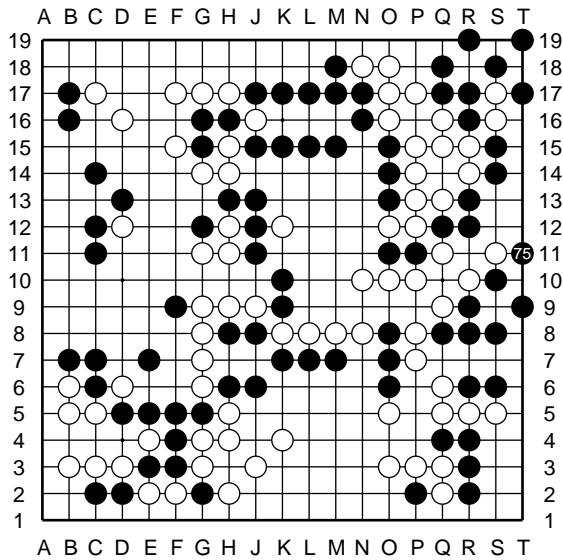


Figura 57 (175-175)

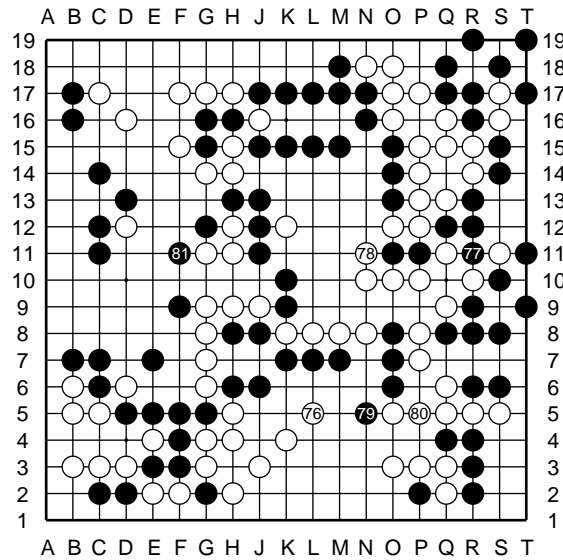


Figura 58 (176-181)

*Figura 57 (175-175)*

Nero sbaglia a contare le libertà e cattura il ko.

*Figura 58 (176-181)*

Nero è indietro di una libertà in questo semeai.

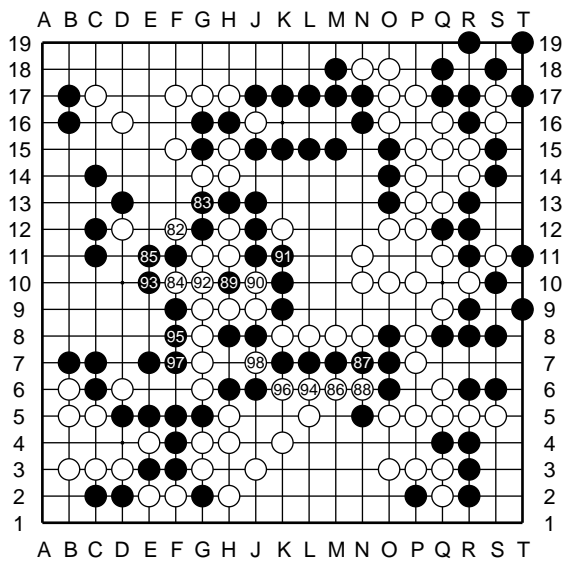


Figura 59 (182-198)

*Figura 59 (182-198)*

Il gruppo nero al centro è ora catturato. Nero decide di abbandonare a questo punto.

Inizialmente è stata una partita favorevole per bianco, ma dopo gli scambi nell'angolo in alto a destra, nero ha preso un grosso vantaggio posizionale. Bianco è riuscito nell'intento di creare delle situazioni di caos per ribaltare la situazione fino al combattimento finale, dove nero ha totalmente perso il controllo della situazione. Decisive per far tornare in partita bianco due mosse dubbie nel medio gioco nero.

Questa è stata l'ultima mia fatica in questo congresso, e qui si conclude il commento e il report di queste 15 giornate di gare.

Arrivederci a tutti a Bonn 2012. Non mancate !!!