

CENNI DI TATTICA IV - C IL SEKI

Seki: un *Semeai* che non può essere vinto da nessuno dei due contendenti, una situazione di stallo.

Nella vostra carriera di goisti vi capiteranno numerosi tipi di *Seki*. Questa esposizione, ben lungi dall'essere esaustiva di tutte le situazioni, ne copre le più frequenti.

Nota: in tutti i casi qui trattati si suppone che le libertà esterne del gruppo siano tutte occupate, altrimenti cade la condizione di porsi in *Atari* occupando le libertà interne.

1) I *Seki* "normali".

Due sono i *Seki* più frequenti: con due libertà in comune; con una libertà in comune ed un occhio per parte. Nelle figure. 108 e 109 vediamo esempi di ambedue.

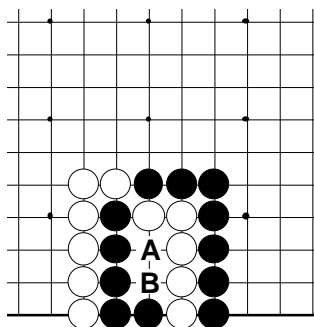


Figura 108

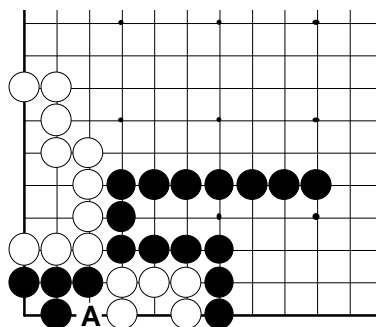


Figura 109

Figura 108: due libertà condivise, indicate con A e B, chi gioca per primo pone se stesso in *Atari*.

Figura 109: un occhio per parte ed una libertà condivisa, indicata con A, chi volesse giocare per primo si porrebbe in *Atari* dovendo giocare nella libertà in comune; giocare nell'occhio avversario è proibito dalle regole essendo suicidio.

2) I *Seki* "particolari".

Tratterò qui due *Seki* particolari, anche se infrequenti è bene conoscerli.

Due Ko ed un occhio per parte:

La differenza tra questo *Seki* e quelli poc'anzi esposti è l'inesauribile fonte di minacce *Ko* (è uguale ad un doppio *Ko*, vedi cap.TIIIB).

Nella figura 110 vediamo un esempio di tale *Seki*. Nel caso un giocatore catturi il *Ko* l'avversario risponderà immediatamente.

È impossibile chiudere il *Ko* perchè, così facendo il giocatore si porrebbe in *Atari*.

Apro una parentesi sul caso occhio-Ko-occhio, qui si ha un Ko DIRETTO, e NON un Seki dato che chi prende il *Ko* pone l'altro in *Atari*.

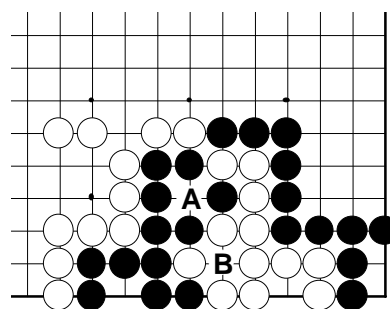


Figura 110

Seki compositi.

Nella figura.111 abbiamo un tipo di *Seki* un po' particolare (se non altro nella forma).

Tali *Seki* sono di difficile individuazione, ovvero gruppi che potenzialmente (giocando correttamente) finirebbero in *Seki* non ci capitano, ma non c'è da preoccuparsi visto che capitano raramente.

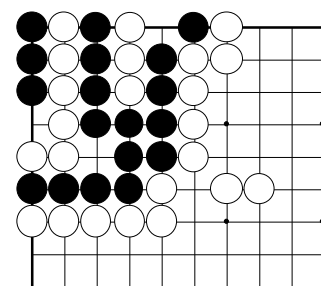


Figura 111

Vorrei concludere ricordando due fatti a prima vista ovvi, e proprio per questo spesso non interiorizzati/capiti (questa non interiorizzazione è frequente nel Go, spesso per migliorare il proprio gioco non bisogna imparare cose nuove, ma ben capire le vecchie. E qui abbiamo un altro punto di “contatto” tra il Go e la vita quotidiana):

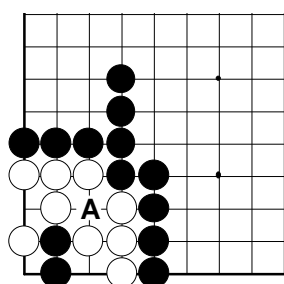
A - Il *Seki* non è un "isola" sul *Goban*.

Un *Seki* è tale solo se le condizioni non mutano. Nel momento in cui uno dei gruppi preso nel *Seki* si connette, o acquista libertà, il *Seki* può cessare di essere tale.

B - Nulla vieta di giocare nel *Seki*.

In caso serva una grossa minaccia *Ko* nulla impedisce di giocare nel *Seki*. Attenzione, però così facendo distruggete il *Seki* stesso.

Quattro appendici:



1) *Seki* tra un gruppo senza occhi ed uno con uno/più occhi falsi. In questo caso è come se ci fossero due gruppi con condivisione di libertà, difatti colui che ha gli occhi falsi non potrà mai spingere senza mettersi in *Atari*. In figura 112 vediamo un esempio, indico con A l'occhio falso.

Figura 112

2) Il punto 1-1. È bene ricordarsi che le due pietre in figura 113 formano un occhio. Riporto in figura 114 un *Seki* in cui tale struttura viene utilizzata.

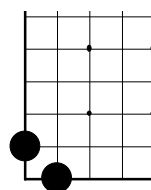


Figura 113

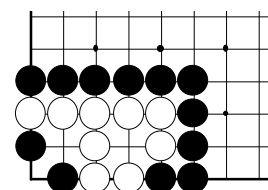


Figura 114

3) Ripetizioni infinite. Sono un caso particolare, NON sono dei *Seki* perché se nessuno dei due giocatori vuole "definire" la situazione, chiudendo il terzo *Ko*, o comunque cambiando la situazione ricorsiva, la partita è dichiarata nulla, come specificato dalle regole. Casi di ripetizione infinita sono: triplo *Ko*, round robin *Ko* e *long life*.

4) Occhio sì, occhio no. In una lotta tra gruppi aventi l'uno un occhio e l'altro nessuno, se non ci sono particolari situazioni di libertà esterne, vince il possessore del gruppo con un occhio. Difatti all'atto di chiudere la penultima libertà condivisa (e supponendo che ambedue i gruppi non abbiano libertà esterne da occupare) il possessore del gruppo con un occhio avrà DUE libertà, mentre quello senza si troverà in *ATARI*. Questa situazione, non del tutto infrequente, in giapponese si chiama *Me Ari Me nashi*, letteralmente “io ho un occhio e tu no”.