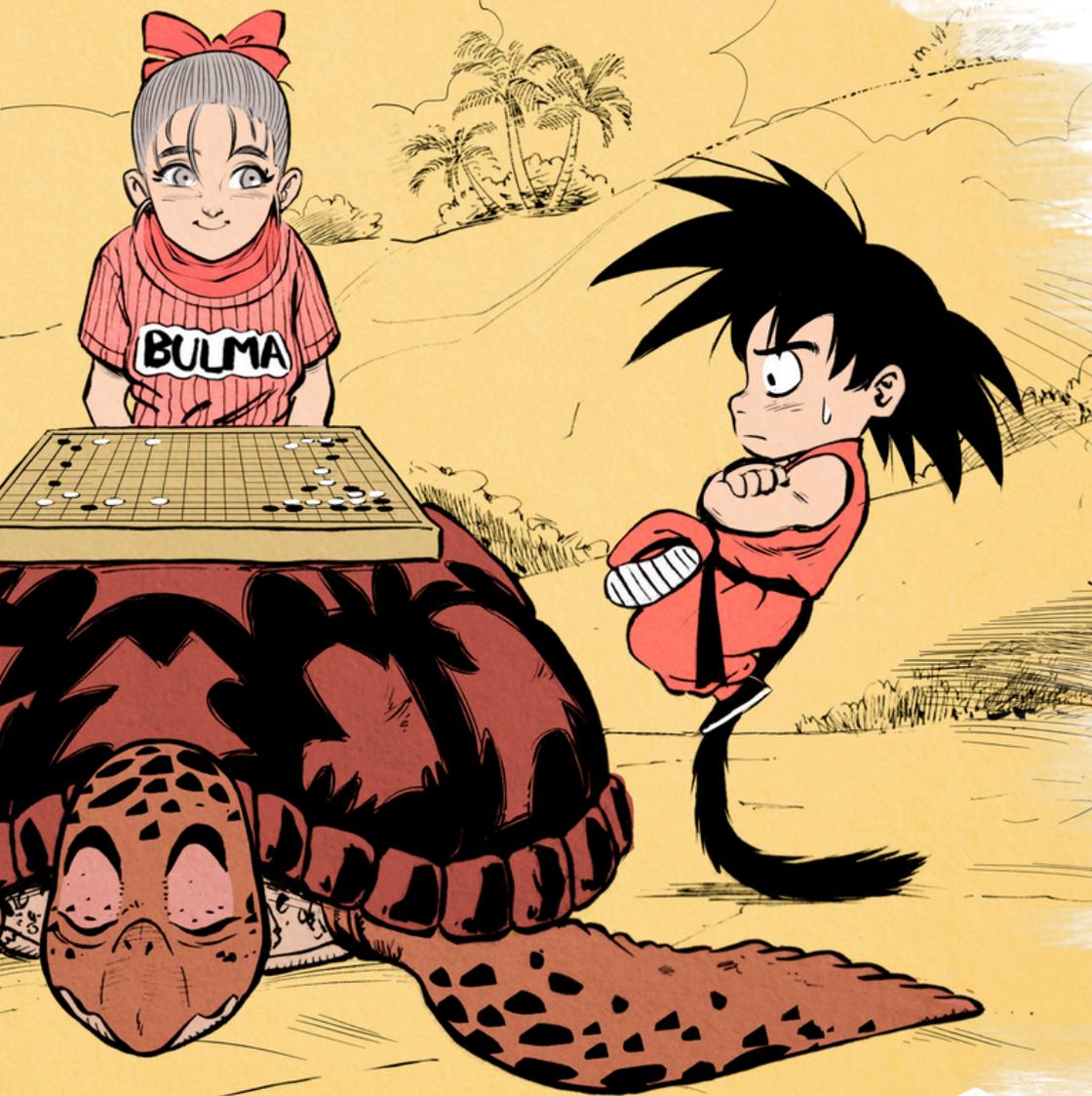


LA ESQUINA



N°4

MAYO 2025



Tabla de contenido

<u>Editorial.....</u>	<u>1</u>
<u>La consolidación del Go.....</u>	<u>2</u>
<u>Lemon Go III Murcia.....</u>	<u>8</u>
<u>Álvaro Gutiérrez vs Carlos Morera.....</u>	<u>18</u>
<u>Torneo Mikami.....</u>	<u>25</u>
<u>Torneo XXVI de Sevilla.....</u>	<u>31</u>
<u>Giuseppe Punzi.....</u>	<u>40</u>
<u>Dansu Baduk Online.....</u>	<u>51</u>
<u>Otras noticias.....</u>	<u>56</u>
<u>Futuros eventos.....</u>	<u>58</u>
<u>Horóscopo.....</u>	<u>59</u>
<u>Cierre.....</u>	<u>60</u>
<u>Contacto y suscripción.....</u>	<u>61</u>

Editorial



Marzo y abril son dos meses frenéticos para los jugadores de Go españoles. Multitud de eventos y torneos se han celebrado por todo el ámbito nacional. Gracias a ese movimiento hemos podido añadir nuevos colaboradores a la revista y con ellos nuevas visiones. Incluso una que ha cruzado el atlántico para llegar a nosotros.

También nos hemos atrevido en este número a lanzar un comentario de partida, concretamente el enfrentamiento entre Carlos Morera y un servidor.

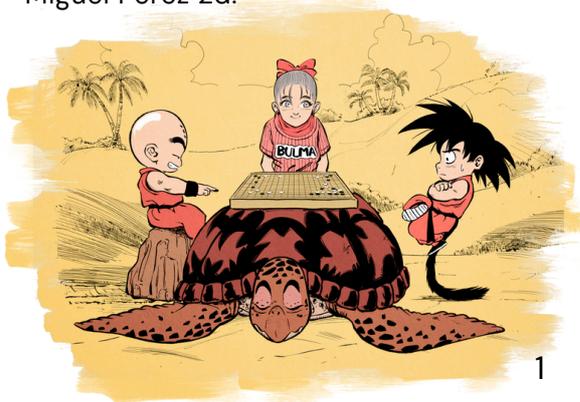
Hemos batido récord en cantidad de páginas e imágenes, lo que me ha llevado a tomar la decisión de recortar en este número el apartado "conociendo", que volverá a estar presente en el siguiente mes de julio.

Espero que el lector aprecie el esfuerzo de nuestro pequeño equipo en cubrir todos los eventos nacionales, sucedan donde sucedan, y con toda la profundidad que pensamos se merecen. Se han unido a la familia muchos nuevos nombres de entre los cuales quiero agradecer a Clar por su compromiso creciente cazando todas nuestras erratas.

Considero que este número que tiene frente a sus ojos es la clara demostración del fuerte dinamismo y energía que está teniendo el Go en nuestro país. Desde luego una gran noticia que hay que celebrar.

Prepare su café o té, póngase cómodo y disfrute de la lectura.

P.D: La impresionante portada ha sido elaborada por Miguel Pérez 2d.



LA ESQUINA

Historia

La consolidación del Go

Joan Lluís i Rabassó

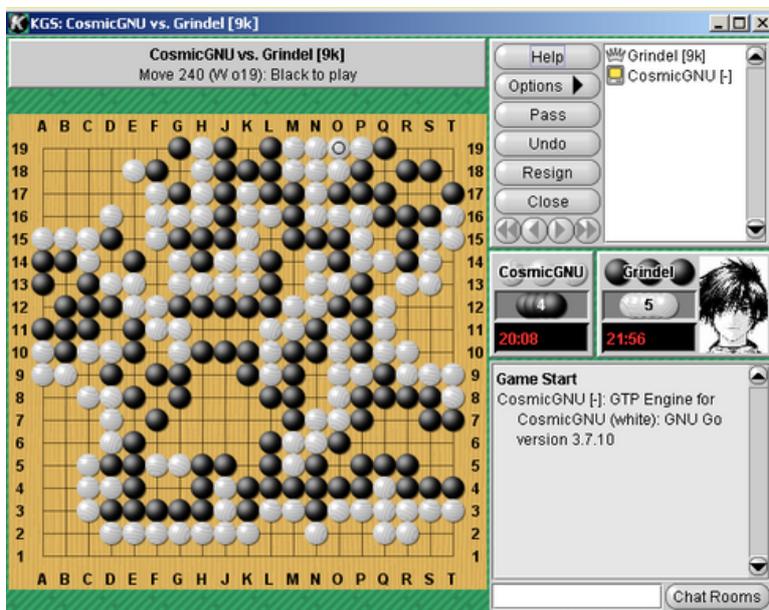
A principios del siglo XXI, el Go experimentó un resurgimiento notable en la cultura popular occidental, impulsado por diversos factores que convergieron en un momento clave. En 2001, el estreno de la aclamada película "Una mente maravillosa", basada en la vida del matemático John Nash, introdujo el Go a una audiencia masiva a través de Hollywood. La película, que mostraba a Nash reflexionando sobre estrategias de juego en un tablero de Go, despertó la curiosidad de muchos sobre este juego milenario, antes considerado un nicho cultural.



Paralelamente, en Japón, el manga "Hikaru no Go" estaba alcanzando su clímax. Publicado desde 1999, este manga narra la historia de un joven que, tras ser poseído por el espíritu de un maestro de Go del período Heian, se adentra en el mundo del Go competitivo. La conclusión del manga en 2003, seguida de su exitosa adaptación al anime, generó una auténtica fiebre del Go, especialmente entre los jóvenes. La serie no solo popularizó el Go en Japón, sino que también tuvo un impacto significativo en otros países, incluyendo España, donde la cultura nipona, ya en auge, encontró un nuevo vehículo de expresión a través del Go.



Este renovado interés por el Go coincidió con la expansión de Internet, que se convirtió en una herramienta fundamental para la práctica y difusión del juego. Las plataformas en línea permitieron a jugadores de todo el mundo conectarse, jugar partidas, estudiar estrategias y compartir conocimientos. La disponibilidad de servidores de Go en línea democratizó el acceso al juego, eliminando las barreras geográficas y facilitando el aprendizaje para principiantes. Además, la creciente presencia de comunidades en línea y foros dedicados al Go fomentó el intercambio de ideas y la organización de eventos, contribuyendo a la consolidación de una comunidad global de jugadores.



A pesar de seguir siendo testimonial en España, a principios del siglo XXI el Go empieza a despertar interés dentro de la comunidad académica y es un juego popular entre matemáticos e informáticos. Tras la implantación del Plan Bolonia, la Universidad Politécnica de Cataluña fue pionera en la introducción de una asignatura como crédito de libre elección relacionada con el Go. Su impulsor fue el profesor de Arquitectura de Computadores Pau Bofill, y su trabajo entre 1995 y 2004 fructificó en la creación de diversos clubes como el de la facultad de Matemáticas y Estadística y el de la facultad de Informática. Sin embargo, a pesar del vigor inicial de estos clubes, al cabo de un tiempo no lograron tener solución de continuidad, ya que se basaban en la participación de unos estudiantes que al terminar su etapa universitaria se desvinculaban de la actividad, pues solo la desarrollaban en un contexto académico.



En 2001, Mikami, que posee muchos contactos en el mundo del Go en Japón, consigue que un estudiante destacado de la Escuela de Go Seigen participe en el torneo de Barcelona. De esta manera, el prestigio del torneo aumenta considerablemente y, en poco tiempo, pasa a atraer a un mayor número de jugadores, cada vez más fuertes y provenientes de todas las partes del mundo. Desde entonces, el torneo pasa a conocerse como Torneo de Barcelona – Torneo Go Seigen siendo organizado por el club de Go la Pedra.



Oscar Anguila – Joan Pons
XXIV Torneo de Go de Barcelona 2007.

El club Nam-Ban inició el desarrollo de seminarios de Go durante el periodo de verano. Durante los años 2000–2004 fueron organizados por los hermanos Nolla en Puebla de Lillo (León) con notable éxito y participación. Posteriormente, se celebraron en Sepúlveda (Segovia). Tradicionalmente, el formato de los seminarios era de una semana de duración con tiempo para clases, torneos y actividades de ocio. Se dividían en tres niveles: double digit, single digit kyu y dan.

Cada uno con un profesor semi-profesional o profesional. Algunos profesores que han impartido clases son Guo Juan, profesional afincada en Holanda y quizá la profesora más conocida en Europa, así como algunos profesionales japoneses como Nakano Yasuhiro.





El club Nam-Ban también lleva el Go a la universidad. Los días 25 y 26 de junio de 2004, en el Hall del Edificio "A" de la Escuela Técnica Superior de Ingenieros de Telecomunicación de la Universidad Politécnica de Madrid se organiza una exhibición de Go con unas partidas simultáneas por parte de Mikami y un torneo posterior.



Mario Nolla e Ignacio Cernuda impartieron cursos en la universidad durante tres años correspondientes a créditos de libre configuración en la Escuela de Informática, y también un curso de Go e Inteligencia Artificial en el marco de un programa de doctorado.



El 10 de octubre de 2007, el Sr. Embajador de Japón en Madrid, Excmo. Sr. Yoshikawa, hizo entrega al socio del Club de Go Nam-Ban, Masaru Mikami, de una importante distinción del Gobierno de Japón, otorgado en reconocimiento a sus casi 30 años consagrados a un generoso y altruista magisterio en la enseñanza y difusión del Go en nuestro país y, a través de ello, en reconocimiento a su labor para estrechar los lazos de amistad entre los pueblos de Japón y de España.



Entrega de la condecoración en la Embajada de Japón (Madrid).

La consolidación del Go a principios del siglo XXI en España es toda una realidad, debida al impulso de la cultura popular, el auge de Internet y el esfuerzo de distintos integrantes de la comunidad que promueven el juego en diferentes ámbitos. Aunque el Go aún no alcanza una popularidad masiva en España, su presencia en la academia, la organización de torneos de prestigio y la labor de difusión realizada sientan las bases para su crecimiento y desarrollo en el futuro.

Actualidad

Lemon Go III de Murcia

Joan Lluís i Rabassó



Lemon Go es un evento organizado por "Dansu Baduk Asociación de Go de Murcia" desde el año 2023. En esta tercera edición, constaba de un torneo clase A válido para rating europeo y puntuable para la final del Campeonato de España. Era la segunda vez que este joven club de Go organizaba un torneo y me apetecía mucho participar en él. Se celebró durante los días 8 y 9 de marzo de 2025 en Murcia en el recinto del IES Saavedra Fajardo, donde las partidas se desarrollaron en el gimnasio del mismo y las revisiones en el aula de italiano. El tiempo amenazaba con lluvia abundante, pero a pesar del pronóstico, tuvimos un tiempo variable con la sorpresa de un repentino chubasco la tarde del sábado, aunque también disfrutamos de una agradable mañana soleada durante la jornada del domingo.



Un total de 23 participantes asistieron desde diferentes partes de España (Murcia, Sevilla, Granada, Madrid, Valencia, Zaragoza y Barcelona). A pesar de no ser un número muy grande, había jugadores de una gran variedad de edades. Desde un niño de 11 años, Pablo Punzi, que participaba por segunda vez en un torneo, hasta jugadores más veteranos. También es destacable la participación de hasta cuatro mujeres. El ambiente fue muy cálido y familiar. El torneo fue de clase A, sin handicap, con cinco rondas. El tiempo principal era de 60 minutos y 3 períodos de 20 segundos de byo yomi.





La experiencia empezó el viernes con la llegada paulatina de los jugadores y con la primera toma de contacto con el escenario para ir calentando los dedos y empezar a poner piedras en el tablero. Además, tuvimos la oportunidad de probar un tablero IZIS y jugar con él mientras debatíamos sus ventajas y sus puntos de mejora. ¡Todos nos quedamos con las ganas de tener uno igual!



El sábado por la mañana, antes de empezar el torneo, y mientras llegaban los jugadores, "El taller de la Esquina" presentó su última novedad: un tablero 9x9 artesanal con número de serie y edición limitada. Despertó la curiosidad y el interés de los jugadores asistentes. ¡Enseguida volaron!



Mi primera partida fue contra Esther Morera 13 Kyu. En las tres anteriores partidas en que nos habíamos enfrentado, yo había ganado, pero, me había dado cuenta de que cada vez me había costado un poco más. En esta ocasión noté que su juego había continuado mejorando hasta que terminé por constatar que había sufrido una derrota sin paliativos. ¡No hay que confiarse ni subestimar al adversario! A continuación, hubo descanso para comer.



En el almuerzo se nos añadieron al grupo también familiares y acompañantes de los jugadores y aprovechamos para reponer fuerzas y comentar las sensaciones del torneo y las primeras anécdotas.



La tarde del sábado es la parte más dura del torneo ya que hay dos partidas seguidas tras la primera matinal. Mi primera partida fue contra Yehoshua Zuniga 15 Kyu que me puso las cosas bastante difíciles con lo que la partida estuvo igualada hasta que finalmente se decidió a mi favor por unos pocos puntos.



La siguiente partida fue contra Mariano López 10 Kyu. Nos habíamos enfrentado dos veces online en los últimos dos años y esta era la primera vez que tocaba en vivo. ¡La verdad es que ya tenía ganas! La partida fue muy intensa e igualada jugando ambos con seguridad y solidez. Estuvimos tan concentrados y absortos que ni nos enteramos de que en medio de la partida cayó una buena tormenta. Durante muchos momentos estuve por delante, pero al final la contundencia del “Buda de Piedra” murciano acabó por imponerse tras jugar de manera imperturbable bajo la presión del reloj. Otra derrota y un nuevo aprendizaje: el tiempo es otro elemento estratégico del juego.

El domingo amaneció con un día soleado que prometía un gran final de torneo. Para encarar las dos últimas partidas con fuerza la organización nos obsequió con un chocolate con churros para desayunar.

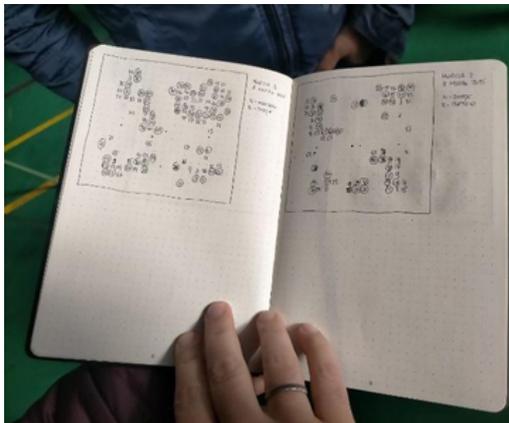


La primera partida del domingo me tocó contra Inma Lorente 10 kyu. La partida estuvo muy equilibrada. Para ponerme por delante intenté una invasión que, si prosperaba, podría darme la victoria. Tras una lucha mi grupo no logró vivir. Luego, mi oponente me invadió una esquina que, si la conseguía, le daría la victoria. Tras varias jugadas acabó en un seki. Finalmente, en el yose recuperé la esquina, pero se me escapó la victoria por unos pocos puntos. ¡Tercera derrota! ¡Hay que mejorar en ataque y defensa!



Antes de afrontar la última partida, aprovechamos para descansar disfrutando del día soleado, revisar partidas y comentar el extraño caso de la desaparición del bolígrafo de nuestro colaborador en “La Esquina”, Jorge García Colmenar. Este hecho le había condicionado a partir de la tercera partida al no poder anotar correctamente el kifu en su cuaderno. Todo un misterio y un hándicap para el jugador granadino y presidente del recientemente creado club Go Alhambra (AlGo). El torneo terminó sin que se resolviera la cuestión. ¡Caso sin resolver!

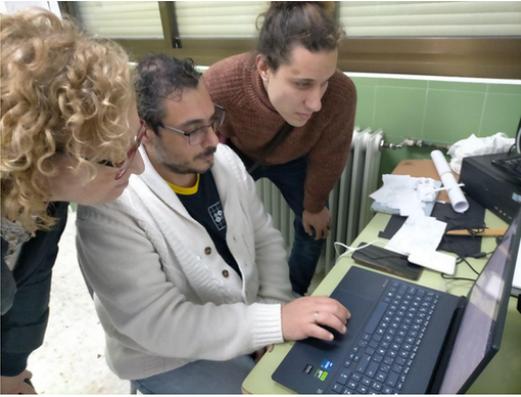




Mi última partida del torneo fue contra Gonzalo Moreno Soto 15 Kyu, que disputaba su primer torneo de Go. Fue una partida jugada con grandes moyos y sin luchas la cual al final se decidió por detalles en la reducción de los territorios. Finalmente, obtuve una ligera ventaja que me dio la victoria final. Así pues, el torneo finalizó con dos victorias y tres derrotas. Estoy satisfecho porque en todas las partidas tuve opciones, por lo que debo seguir cuidando los detalles en el futuro. Está claro que en un torneo todos dan lo mejor de sí. ¡Tan solo hace falta ver sus caras!







Y no solo los jugadores, sino también los organizadores del evento, que tienen que competir y gestionar el torneo al mismo tiempo. Quiero agradecer a todo el equipo de Dansu Baduk su trabajo y dedicación para que todos pudiéramos disfrutar de la experiencia de jugar al Go y de un bello torneo. En poco tiempo se han situado en el mapa del Go español con gran éxito. Y eso tiene mucho mérito. ¡Felicidades, Dansus!

Para finalizar, destacar el podio de los ganadores por su gran desempeño. El primer lugar fue para Carlos M. Morera 2k, el segundo para Rocher Colás 3k y el tercero para Lucas Ortega 4k.



De izquierda a derecha: Lucas Ortega 4k. Carlos M. Morera 2k y Rocher Colás 3k.

Comentario: Lemon Go III, ronda 2

Álvaro Gutiérrez (b) vs Carlos Moreno-Morera (w)

Carlos Moreno-Morera

Hay una expresión entre los jugadores murcianos que, aunque sea coloquial y esté lejos de formar parte de los ancestrales y legendarios proverbios japoneses que rodean al Go, merece la pena poner en valor: "el rango es un meme". Este dicho no solo revela el envidiable ambiente de entretenimiento y diversión con el que en Murcia (y en toda España) se construye el club y la comunidad de este juego, sino que también comparte un mensaje que considero indispensable para disfrutar del Go a nivel amateur: el rango únicamente sirve para poder tener emparejamientos y partidas retadoras para ti. A nivel competitivo puede ser una herramienta de automotivación para ambicionar el progreso, pero hay que tener cuidado en que no se vuelva en nuestra contra como una llave inglesa que oprima nuestro orgullo o un voltímetro que mida nuestros niveles de felicidad.



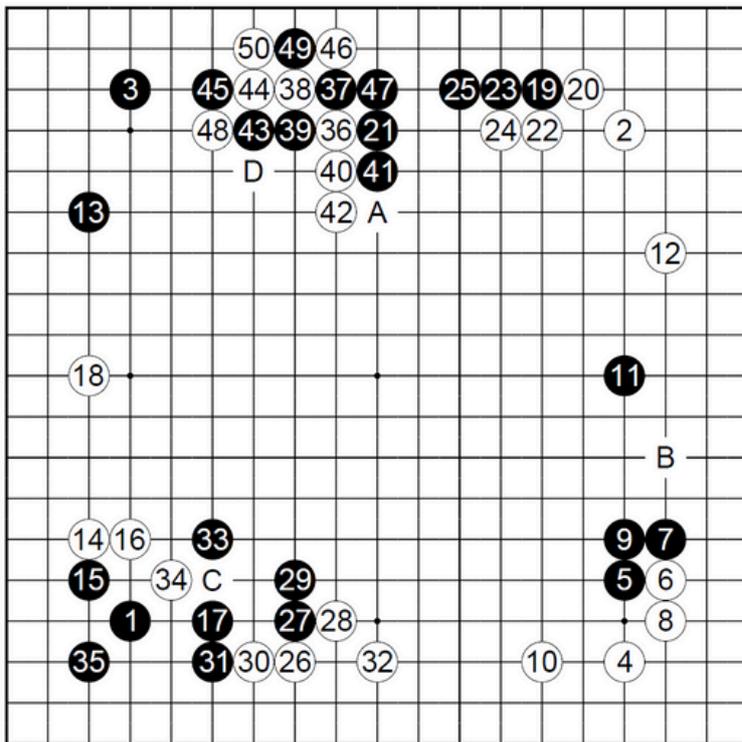
Además de su valioso significado, "el rango es un meme" ha sido el leitmotiv de mi desempeño en el Lemon Go III, con clasificaciones dependientes del SOSOS, partidas extremadamente ajustadas, con grandes variabilidades sobre quién estaba por delante en cada posición y realmente motivadoras y complicadas situaciones. Un gran ejemplo de ello es una partida apasionante que esperaba con ansias y sin duda cumplió las expectativas (si dijera lo contrario no publicarían este artículo).

A pesar de parecer que no sé contar libertades o leer escaleras (sí, en plural, porque no ocurrió en una, sino en dos ocasiones); de que en la partida cometiéramos blunders (o, como me gusta traducirlo a mí, errores garrafales) de treinta o, incluso, setenta puntos que nos bastarían para perder esa y la siguiente partida; y de que un milagro final decidiera (injustamente, siendo crítico conmigo mismo) el resultado; no creo que ni Álvaro ni yo diremos que no ha sido una partida extremadamente enrevesada, complicada, peliaguda y, por ende, divertidísima. Así que pido al lector que no revise esta partida como una exhibición de conocimientos y tácticas goísticas sofisticadas (para eso le recomiendo remitirse a buenos registros de partidas profesionales), espere una demostración de nivel entre un 3k (Álvaro, con negras) y un 2k (yo, con blancas), ni busque un comentario detallado, formal, extenso y exhaustivo (en ese caso yo no sería la persona más adecuada para hacer este análisis correctamente), sino que espero que disfrute de esta partida y le preste atención con la curiosidad y el interés de ver la pasión con la que dos jugadores disfrutan de este juego, porque, como dicen en Murcia, “el rango es un meme”.

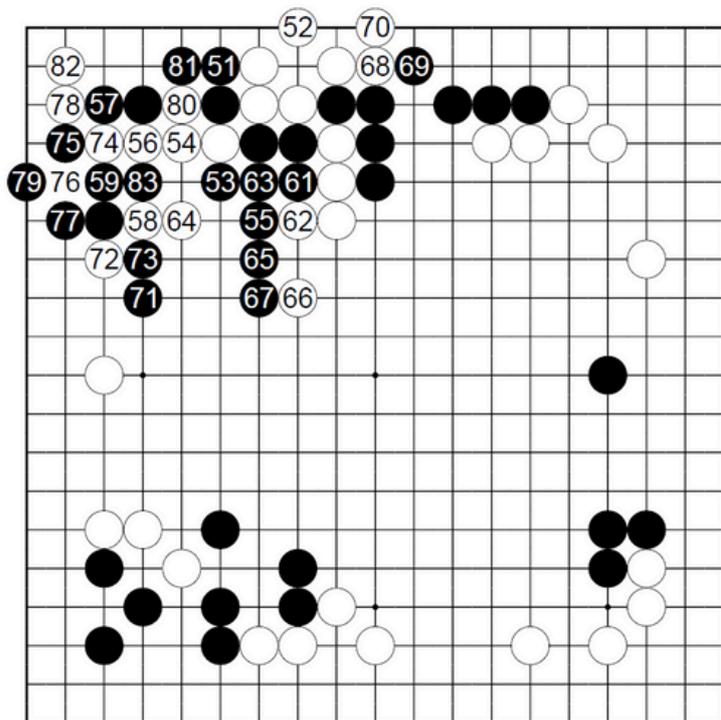


La partida comenzó con un fuseki bastante clásico y tranquilo, con un hoshi (4-4) y un komoku (3-4), cada uno cerrando sus respectivas esquinas. He de decir que, hasta el movimiento 14, me encontraba un tanto confundido porque mi oponente no paraba de reírse tras cada una de mis tiradas. Aunque no quise juzgar a Álvaro, de quien no dudaba que había estado esperando esta partida tanto como yo, confieso que se me pasó por la cabeza que no se estaba tomando en serio la partida.

Al acabar la partida, Álvaro me explicó que, casualmente, justo en la ronda anterior, él había ganado con negras y el fuseki, hasta la jugada 14, había sido idéntico.



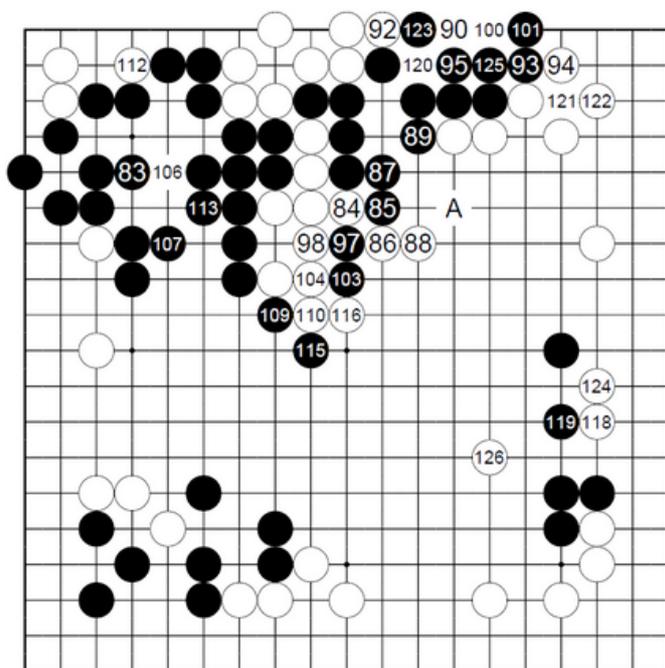
Al meternos en una secuencia que prometía ser tan complicada, era cuestión de tiempo que llegaran los errores. Y así fue. Habría sido más fácil para blanco simplificar la secuencia jugando 44 en 47, dando así atari a la piedra de negro que negro tendría que estirar en 46 y, por último, jugar blanco en A, con la expectativa de utilizar esa influencia de blanco para una futura invasión en B, un posible ataque cortando en C o, incluso, dejando la posibilidad de sacar provecho del shimari. Sin embargo, el arte de simplificar es una de mis asignaturas pendientes y, tras jugar 44, 46 (última oportunidad para jugar en 47 con el mismo plan sencillo) y 48, doy gracias a que negro jugara 49 dándole el ojo que le hacía falta al grupo de blanco para vivir, ya que si llega a jugar en D, el grupo blanco habría muerto. Pero las desgracias de blanco no habían hecho más que empezar.



Tras el intercambio forzado de 51-55, en teoría blanco está mejor en la posición, pero en una secuencia tan táctica y peliaguda nunca me atrevo a afirmarlo hasta el final, ya que hay que saber demostrarlo. Y, como puede verse, no supe. Después de las jugadas 56-63 (jugando 60 en 63) juego el primer blunder de nada menos que unos treinta puntos. Lo correcto habría sido jugar 64 haciendo hane en 65, matando así las seis piedras de negro,

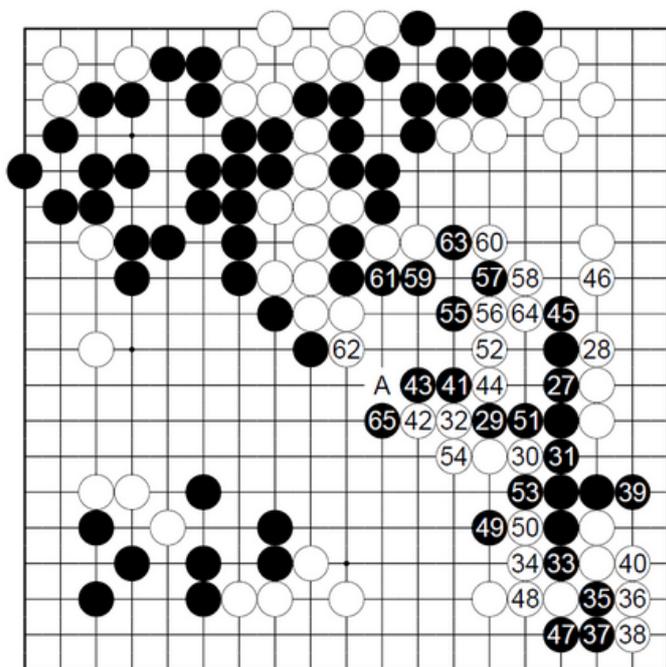
ya que si negro hubiera respondido con un hane pegado a esta última jugada creando la boca de tigre, bastaría con tirar dentro de la boca de tigre y comenzaría una escalera que ganaría blanco. Pero, como decía en mi introducción, el rango es un meme, y las escaleras, al ser un concepto tan complicado, aún no las veo. Así que escaleras 1 - Carlos 0 (en esta competición no apostéis por Carlos, el marcador mejorará para el equipo escaleras más adelante) y la partida contra Álvaro tras la secuencia 64-71 (muy buena última jugada de negro para acabar de controlar todo el territorio de la esquina superior izquierda) la partida para blanco empieza a complicarse. Mucho más difícil se pone si inmediatamente blanco continúa con las jugadas 72-83, perdiendo así todo el aji que podría haber en esa esquina y cometiendo un claro error de lectura, contando mal las libertades y siendo sentenciado con 83. Ahora sí, definitivamente, negro va por delante en la posición (ha matado la esquina superior izquierda, posee una influencia gigantesca sobre el lateral izquierdo y blanco tiene un grupo débil en el centro que es un buen objetivo para atacar) y la partida de blanco va cuesta abajo y sin frenos. Como la famosa historia de Shusaku que aprendí en este mismo torneo, en ese momento, seguro que tenía las orejas rojas.

No obstante, blanco no estaba del todo perdido. Uno de los planes iniciales de esta desastrosa invasión era pinzar y así poder atacar al grupo negro del lateral superior.



Aunque ahora con mayor dificultad, teniendo el grupo vivo de blanco en el lateral superior, desde el grupo débil blanco del centro, podía comenzar ese ataque con el fin de construir influencia hacia el centro y estabilizar ese grupo débil. Con esta idea en mente se lleva a cabo la secuencia 84-89. Desde mi punto de vista, creo que la jugada 87 de negro es un poco pasiva, pudiendo haber estirado la piedra de 85 sin necesidad de conectarla, pero con la ventaja adquirida puede permitírsele. Tras esto, blanco monta un ko en 90. Quizás habría sido más sencillo encerrar el grupo de negro jugando 90 en A y que fuera negro quien buscara cómo vivir en gote, pero me pareció necesario complicar la partida dada la mejor situación de negro.

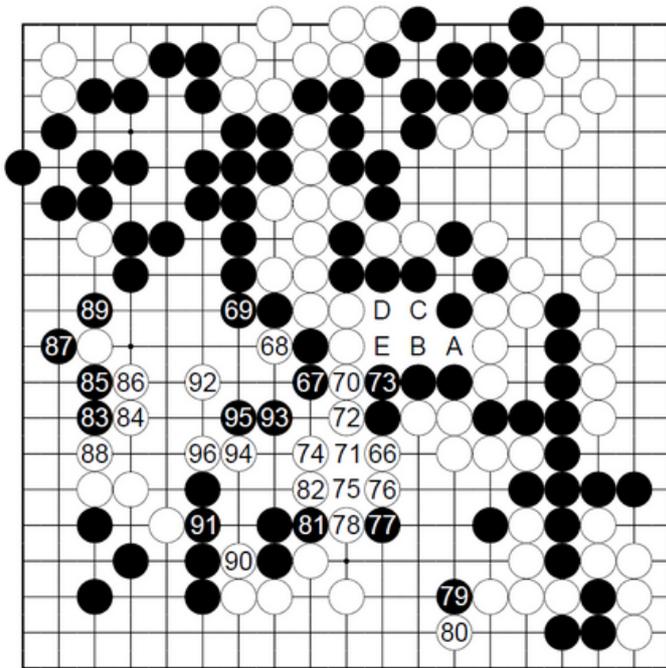
A pesar de ir por detrás, este ko es muy difícil de ganar para blanco, ya que todas las jugadas de negro que amenacen con escapar o vivir de otra manera (llamadas amenazas locales) son amenazas que blanco debe responder. Finalmente, con imprecisiones de ambos tanto a la hora de amenazar como de responder (un ejemplo claro de ello es que blanco debería haber jugado 98 en 103), tras la secuencia 90-125 (con 91, 99, 105, 111 y 117 en 123 y con 96, 102, 108 y 114 en 120), blanco se lleva como amenaza el ataque al grupo del lateral derecho con las jugadas 124 y 126. Este se convierte entonces en el nuevo objetivo de blanco para remontar la partida.



A continuación comienza una complicada lucha con la secuencia 127-154 en la que blanco, con jugadas bastante agresivas, consigue atrapar sin ojos al grupo negro del lateral derecho, pero en la que se enfrenta al complicado reto de mantener estables a cuatro grupos débiles que tiene cortados o separados: el grupo de la esquina inferior derecha (contra el que potencialmente puede haber muchos sentes que ayuden a negro a escapar o vivir), el grupo recientemente conectado con la jugada 154 y una muy mala forma que complicó la partida.

El pequeño grupo de 152 que corta a negro y la pesada carga del grupo central que blanco lleva arrastrando desde el comienzo de la partida.

Después de las jugadas 155-157, A se convierte en el punto clave que blanco necesita para amenazar con una escalera (que como ya el lector imaginará no llegué a jugar, poniendo el marcador como escaleras 2 - Carlos 0) o una carrera de libertades que, si ambos colores juegan perfecto, se resolvería con la muerte del grupo del lateral derecho de negro a cambio de la muerte del grupo del centro de blanco (algo que probablemente iguale la partida). Tras poner sobre el tablero 158-161, blanco debe de nuevo jugar en A para, esta vez, salir con una secuencia beneficiosa para él. Sin embargo, me decido por las jugadas 162-165 que alargan esta intrincada pelea.



Lamentablemente, esta encarnizada lucha termina con un error de negro tras 166-180 al jugar el cambio de 181 por 182. Blanco finalmente conecta todos sus grupos y atrapa al grupo de negro sin sacrificar nada. No obstante, esta última etapa también está llena de observaciones tácticas muy interesantes. Después de la secuencia 166-173, blanco comete otro blunder (de entre 25 y 30 puntos) que podría haber desembocado en una victoria inmediata de negro.

En lugar de dar el atari en 174, que creía necesario para amenazar con capturar las dos piedras de negro, blanco debe estirar directamente en 176. Esta jugada acabaría con blanco pudiendo hacer la secuencia A-E que conectaría sus tres grupos débiles. Nótese que si blanco hiciera esta secuencia A-E directamente, aprovechando las pocas libertades del grupo con mala forma que comentábamos antes, negro podría escapar y conectarse a las piedras de la esquina inferior izquierda.

En teoría, tras dicho blunder, la posición es beneficiosa para negro. Si Álvaro hubiera jugado 181 en 182, blanco estaría ya en problemas muy serios, pudiendo jugar A-E pero teniendo que sacrificar su grupo del lateral inferior y negro conectando su grupo del lateral derecho. Sin embargo, como dijimos antes, el problema de estas secuencias tan complejas, es que no basta con estar por delante, sino que hay que encontrar la solución hasta el final.

Milagrosamente, blanco consigue con éxito su plan de atacar el grupo del lateral derecho para remontar la partida a su favor. Por último, negro juega en 183 con el objetivo de aprovechar la influencia construida a lo largo de toda la pelea e intentando suplir la pérdida de su grupo del lateral derecho atacando agresivamente el grupo blanco del lateral izquierdo. Por desgracia para negro, blanco encuentra la secuencia 183-196 con la que consigue conectar su grupo del lateral izquierdo al resto de sus grupos. Ante esta situación, con la partida ya tan resuelta y escasas (o nulas) posibilidades de remontar, negro abandona, poniendo así fin a esta partida llena de complicadas secuencias, ambiciosos planes, emociones trepidantes y, sin lugar a dudas, enormemente interesante, divertida, inolvidable y, espero, que haya sido la cuarta partida oficial entre Álvaro y yo de muchas más en el futuro.

Actualidad

Torneo Mikami

José Pichionni

Allá por el 2003 descubrí el Go, gracias a que alguien llevó una versión comercial del juego a una reunión de amigos. Leímos las reglas y empezamos a jugar aunque a la luz de mis recuerdos nadie entendía mucho de qué iba la cosa. Sin embargo, lo primero que me impactó fue la estética del juego. Más adelante con un amigo ajedrecista, enardecidos por películas como "Pi" y "Una mente brillante", empezamos a investigar en Internet, y encontramos maravillas como Sensei's Library, KGS, y la página de la Asociación Argentina de Go (AAGO). Gracias a ella averiguamos que muy cerca de nosotros, vivían Fernando Aguilar 7d y Santiago Tabares 3d. Santi fue el que me enseñó de qué iba la cosa de verdad, con mucha paciencia y bastante picardía. Solía (y seguro aún lo hace) hacer exclamaciones de duda cuando estaba por apoyar una piedra, incluso si la jugada era correcta.

Tuve la alegría de armar dos clubes de Go, uno en Santa Fe, donde nací, y otro en la Patagonia (El Hoyo/Lago Puelo) donde viví unos 3 años. Actualmente formo parte de la comisión directiva de la AAGO, algo que me ayudó a entender de primera mano las dificultades de hacer difusión, de organizar eventos y personas, gestionar espacios, gastos, etc. También me hizo ver con renovados ojos a los pioneros, a los primeros en llegar a un lugar donde nadie sabe de qué hablan, con esa actitud de "ser el cambio que quieren ver en el mundo". ¿No hay un club? Pues lo monto.

La Patagonia había calado hondo en mi corazón con sus lagos y montañas, sus hippies y su ritmo lento. También me había presentado mi nuevo amor: la construcción manual de guitarras clásicas. Y cuando comprendí que quería dedicarme profundamente a este oficio me pregunté: "Cuál es el mejor lugar? ¿Cuál es la Meca de la construcción de guitarras?".



El Lago Puelo, a unos minutos de donde estaba mi casa.

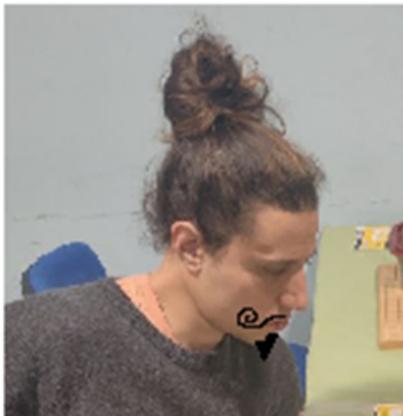


De izquierda a derecha: Takeyoshi Ito, Hilario Fernández Long, Fernando Aguilar.
Televisión argentina 1979.

Así fue como a principios de junio del 2024, un año después de comenzar a planearlo, dejaba atrás muchas cosas, familia y amigos para venir a vivir a España en un furikawari que me ha traído diversas alegrías. Una de ellas sin duda fue conocer el club NamBan. El primer club grande que visité aquí y que me acogió instantáneamente con una calidez que opacó el TOC que me despertaban sus juegos de piedras mezclados sin ningún reparo.

Mikami fue otro de esos pioneros al encargarse durante tanto tiempo de la difusión y enseñanza en persona. Lo cual es, sin lugar a dudas, una tarea admirable. Quizá el torneo que lleva su nombre es una forma de honrar periódicamente esa deuda que tenemos con él quienes hoy cosechamos los frutos de su labor en forma de una comunidad maravillosa. Una forma de decir "no sabemos que has dejado atrás, pero gracias".

En esta edición de 2025, he tenido la suerte de participar y aunque todavía no he podido cobrarme la revancha contra Carlos 1k (si estás leyendo esto, voy a por ti) ni con Salzur 3K (que cobardemente se excusó en el hecho de estar viviendo en otro país) sí tuve un desempeño aceptable con tres victorias y tres derrotas. Quizá la más importante, contra Lucas 3k, a quien no voy a vacilar porque me cae demasiado bien, pero sí diré que es un rival super duro que en Murcia me hizo ver estrellas.



Aquí mis nuevos rivales autoimpuestos, dos sujetos muy agradables

El tiempo fue un factor determinante en este torneo (25m + 3x20s), incluso pude presenciar de primera mano alguna que otra "relojeada", y aunque me atrevo a decir que para sorpresa de nadie la ganadora fue Sayuri Yamaoka 6d, no faltaron



Mi héroe personal en esta ocasión ha sido Kiichi Matsumoto 1k, quien derrotó a Pedro Méndez 1k, Carlos Moreno-Morera 1k y al mismísimo Masahiro Tanabe 2d! En lo que él describiría humildemente como "un accidente". Perdiendo contra: Sayuri Yamaoka 6d, Miguel Ángel Castellano 3d y Guillermo Siles 1d quienes finalmente ocuparon el podio. También tuve la suerte de jugar contra él en el último torneo NamBan y aunque me

partidas emocionantes y resultados inesperados.

complicó mucho con una apertura poco ortodoxa de la que goza cierta fama, tuve la suerte de terminar arriba por unos puntitos, no sin sufrir la mayor parte de la partida.

Cabe mencionar que Luís Mata (11k) hizo honor a su apellido con 4 victorias, siendo el jugador ddk con la mejor posición final, y Gael Moszkowicz (16k) se llevó 4 victorias y un bonito trofeo a casa, mostrando ser una gran promesa del club a pesar de su corta edad.



Por cuestiones legales no podemos poner una foto de Gael recibiendo el trofeo, pero dejamos aqui una imagen de referencia, para que se hagan una idea.

El torneo contó con la presencia de 16 jugadores ddk y una nutrida representación femenina. Y si bien Nacho no participó en esta ocasión, sí estuvo para el cierre al igual que Mikami, quien aunque estaba recién llegado de Japón,



Algunos de los regalos sorteados, generando diversos grados de misterio y sorpresa.

se tomó el tiempo para saludar a todos y hasta tuvo la amabilidad de donar unos regalos traídos de la tierra del sol naciente así como 300 euros que fueron sorteados entre todos los participantes que jugaron las 6 rondas y que se quedaron hasta el final (sí, hubo gente que se lo perdió por no quedarse).

Mikami agradeció amablemente a todos y realizó varios anuncios. Entre ellos, que pronto traería a una jugadora profesional y a una amateur muy fuerte, que estarían enseñando en el marco de un evento "estilo Sepúlveda" a cargo de Nacho, quién dijo "estén atentos porque sin dudas haremos algo increíble" (quizá no hayan sido sus palabras exactamente pero el espíritu de las mismas iba por ahí).



De izq a der: Masaru Mikami, Guillermo Siles 1d (3er puesto), Carlos Moreno-Morera 1k (Organizador), Miguel Ángel Castellano 3d (2do puesto), Sayuri Yamaoka 6d (1er puesto), Pedro Méndez 1k (Organizador).

También comentó sobre el desarrollo de una película/documental, sobre la vida de Takemiya Masaki. Discípulo nada menos que de Kitani Minoru, autor de varios libros, famoso por el desarrollo de su estilo cósmico, su rivalidad con Cho Chikun y su habilidad para bailar vestido como Dios manda. Se ganó el apodo de "el asesino de 9 dan". Takemiya, quien participó recientemente en el último Open de Madrid, es sin dudas toda una leyenda viviente.

Dice el proverbio: "el jugador más fuerte sabe el camino al mejor restaurante". Siguiendo por ende a Erasmo, al final de cada día íbamos a comer en grupo. Un ritual de camaradería que NamBan sostiene cada Viernes bajo la premisa "el club que come unido, se mantiene unido".

Y aunque puedo decir que he fundado dos clubes y me encuentro en activa participación con el club Alhambra Go de Granada, este detalle importante se me había escapado hasta que lo escuche de forma tan clara. Algo tan simple como compartir una comida, una charla, un momento de conocernos y darnos cuenta cuantos informáticos hastiados forman nuestras filas, para comentar las dificultades de nuestro juego y su difusión así como también disfrutar del cotilleo regional.

En resumen: esta competición ha sido divertida y casual, sus organizadores (¡quiénes además participaron!) han dado muestra de su experiencia gestionando torneos y todo ha marchado de maravilla. Sin duda contarán con mi presencia en la próxima edición y espero que con la vuestra.



Actualidad

XXVI Torneo de Go de Sevilla

Álvaro Gutiérrez Ferrand



El 26 de abril de 2025 se celebró el gran evento de Go de Andalucía, el torneo de Go de Sevilla. Debido a la coincidencia con la Copa del Rey ese mismo día fue difícil para muchos habituales de otros años participar, y aún con la ciudad completamente saturada, las carreteras y vías aéreas por completo colapsadas, ha sido posible el encuentro de dieciocho participantes desde 20 kyu hasta 4d.

El lugar del torneo, la Carbonería, es un espacio siempre mágico. La entrada a ese patio lleno de flores y con elementos de la tradición más andaluza crea la sensación al cruzar su gran portón de estar entrando en otra dimensión. Un remanso de paz acompañado con el suave canto de los pájaros. La sensación roza un aislamiento cuasi-religioso al estilo de los monjes benedictinos de aquellos monasterios medievales escondidos en lo profundo de los bosques más remotos.



En ese fabuloso patio nos cruzamos viejos conocidos para registrarnos y lanzar hipótesis sobre quién se haría con el trofeo este año.

El torneo de Sevilla aplica un sistema de hándicap -3, lo cual implica que cuando la diferencia entre los participantes es muy alta, se iguala un poco con varias piedras de ventaja al inicio. Lo más probable es que el jugador más fuerte siempre gane, ya que no es el handicap completo. Pero siempre puede ocurrir una sorpresa, como fue el caso en la tercera ronda, la partida entre Raúl Aguilera 3k y Wang Junzhe 4d.



Con los tableros en su lugar y los relojes preparados el torneo comenzó puntual. Siguiendo el procedimiento que ya es tradición: José Manuel Vega, presidente de la asociación y organizador del torneo, golpeando un gong. El nerviosismo era palpable entre los jugadores que se asomaban para ver con quién les había tocado. Cuando vi la pantalla todos los emparejamientos eran interesantes, pero a mí me había tocado, sin ninguna duda, el mejor: Jugaría contra Chema 1k, el capitán del equipo europeo de Go. Nos conocemos desde siempre, sabemos bien cómo juega el otro y la estadística estaba de su parte. Nunca he conseguido vencerle en ninguna de las cuarenta partidas que ya hemos jugado.

Pero él claramente está estancado y yo, claramente, no paro de mejorar. Así que la partida fue tensa y llena de emoción. Muy equilibrada al inicio, logré sacarle la ventaja en el medio juego para terminar de forma emocionante con la más absoluta derrota, una vez más, al ser Chema capaz de capturar uno de los grupos clave de la partida. Una línea más en el marcador para vengarme en el futuro.



El sistema del torneo de Sevilla siempre ha sido suizo (Se empareja a los jugadores según su desempeño en el torneo y no tanto su nivel y el valor de las partidas disminuye en cada ronda). Perder la primera ya implicaba que no iba a quedar entre los finalistas. Pero eso no impidió que la segunda ronda la jugase con toda la fiereza posible.

Me tocó enfrentarme a Carlos Bejarano 16k y la partida parecía aterradora. Tuve que darle nueve piedras de handicap y jugó muy seguro, protegiendo rápidamente sus esquinas y haciendo tenuki cada vez que podía. Pero aprovechándome de un despiste logré capturar un grupo fundamental en el centro del tablero y terminé obteniendo la victoria.



Carlos Bejarano 16k
de espaldas con camisa rosa.



La tercera partida fue otro derbi, en este caso a mí favor: Álvaro Cantero 5k, un amigo y una de las personas más encantadoras que hay en el mundo del Go.

Álvaro ha tenido un año espectacular logrando quedar primero en el torneo Carbonería Spring de Sevilla, lleva mucho tiempo jugando y es un jugador peligroso que te puede dar una sorpresa. Aún así, tuvo varios errores al principio que le pusieron la partida cuesta abajo. Aguantó varias ocasiones en las que se podría rendir con puro espíritu de lucha pero finalmente me llevé la victoria y un sabor agridulce ya que no pudo jugar su mejor versión. Estoy seguro que en un futuro torneo nos cruzaremos y tendremos esa partida que no hemos podido disfrutar en esta ocasión.



Álvaro Cantero 5k y Chema Pavón 1k.

Tras la tercera ronda, la tradición en Sevilla es correr al bar más cercano. El tiempo para comer es muy escaso y con la ciudad saturada de turistas el servicio es mucho más lento. En cierta forma, el más rápido en comer tendrá ventaja para la siguiente ronda ya que habrá tenido algo más de digestión y podrá mentalizarse para la partida. Aún siendo de los más rápidos, arriesgué unos minutos para buscar un café que me diera fuerzas en la siguiente ronda y terminé llegando al lugar del evento con el sonido del gong, que da inicio a la ronda, pudiendo sentarme a tiempo para comenzar la partida con el depósito de cafeína en niveles óptimos.



Muchos aprovecharon para ponerse al día entre partida y partida.

Y necesitaba estar al máximo ya que mi oponente en esa ronda fue Wang Junzhe 4d. Contaba con tres piedras de handicap a mi favor y las utilicé lo mejor que pude. La partida se volvió cada vez más compleja y finalmente acabé entrando en Byoyomi. Wang demostró su fuerza realizando un ataque terrible sobre uno de mis grupos en el peor momento y aunque logré sobrevivir, el cómputo de puntos era demasiado favorable para él. Me terminé rindiendo sin encontrar soluciones dejando que el byoyomi se consumiera.



Pero incluso derrotándome, Wang 4d ya no podía optar a la victoria en el torneo ya que en la ronda anterior había perdido su partida contra Raúl Aguilera 3k, que aún habiendo ganado las tres primeras rondas tuvo que abandonar para asistir a una comunión, quizás perdiendo la oportunidad de ganar el torneo.

Para esa última ronda, Wu Chunlai 3d, que había ganado todas las partidas, parecía imbatible y terminó el torneo sin conocer la derrota alcanzando el primer puesto. Wang Junzhe 4d quedó segundo y Chema 1k terminó en tercer lugar.



Respecto a mi última ronda, creo que fue la partida más divertida del torneo. Me enfrenté a Jorge Antonio 5k, uno de mis grandes maestros que me ha ayudado siempre a mejorar y que siempre ha estado ahí desde que empecé a jugar. Uno de los jugadores imprescindibles de Sevilla veterano sin el cual no soy capaz de imaginarme el club hispalense.

Parecía que la partida se me puso de cara al inicio, sus grupos estaban acorralados y la sensación era que iba a terminar muy pronto porque sería capaz de devorar todo el tablero sin piedad. Pero, aprovechando bien un error de cálculo, logró escapar de mi cerco y, de repente, al estar su grupo –el que yo había perseguido ansioso– vivo, conectado y fuerte... Todos mis grupos quebraron y la partida comenzó a desmontarse y ponerse de su lado de una forma dramática.



En vez de rendirme, luché con más fiereza, sacrifiqué todo lo que podía sacrificar y logré encontrar un ko, del que dependía mi vida. Arrastrándome como un gusano por el tablero y tras superar con éxito el ko, la partida entró en el yose y con la sensación de haber jugado tres partidas en vez de solo una, el tablero me dio la victoria por una ventaja considerable.

Fue una de esas partidas en las que ambos jugadores terminan orgullosos de haberla disfrutado. Una partida que solo puede jugarse entre dos amigos que se conocen y solo esperan disfrutar al máximo de la última experiencia de un torneo que ninguno de los dos puede ya ganar.

Después del torneo, se realizó la entrega de premios y la asociación invitó a consumiciones a todos los que habían participado mientras los más ansiosos, los que no nos conformamos con 5 partidas frenética seguimos disfrutando de más enfrentamientos en ese mágico lugar que es el jardín de la Carbonería.

Entrevista: Giuseppe Punzi

Influenchess

Álvaro Gutiérrez Ferrand



Álvaro: Buenas tardes, ¿cómo te encuentras, estás cómodo?

Giuseppe: Muy bien, muy cómodo. Hice una buena inversión en esta silla.

Álvaro: En ese caso, comencemos... ¿Cuándo conociste el Go?

Giuseppe: Yo conocí el Go hace al menos quince años o más, a través de un artículo que hablaba del juego más complejo que existía.

Era la época en la que se jugaba en KGS y DGS, pero la información que yo tenía a mi alcance era muy escasa.

También recuerdo de aquella época encontrar un foro que se llamaba “EGOista” o “EGOismo” pero que al parecer ya desapareció o lo habré soñado, todo es posible. Al no encontrar a nadie con quien jugar en Murcia me dio pereza y lo dejé.

Años más tarde, hará unos dos años, gracias a Javier Das, me dio a conocer un grupo de Telegram, Hispago. Una vez allí, al ver que había una comunidad muy activa, me entraron ganas de introducirme en serio y me motivó a dejar el ajedrez y dedicarme en cuerpo y alma al Go.

Álvaro: Desde entonces todo el mundo te llama “Influenchess”, que nos recuerda al ajedrez. Entiendo que venías del ajedrez.

Giuseppe: Bueno, cuando empecé tenía un canal de Youtube llamado Influenchess que era un juego de palabras, "El influencer del ajedrez". Quería crear un canal que explicara el ajedrez de forma sencilla para gente humana, normal. Pero cuando comencé con el Go le añadí un "Go" a mi nick, ya que tenía intención de mantener las dos aficiones. Sin embargo, al final el Go me gustó tanto que terminé centrándome solo en este, aunque el nick se ha quedado como "Go Influenchess", influ para los amigos.

Álvaro: Además del ajedrez, tengo entendido que siempre has sido muy jugón, con muchas aficiones diferentes...

Giuseppe: Antes sí, pero ahora ya no. Como digo, estoy centrado en el Go y lo he dejado todo, por decisión propia, en favor de este. Yo tenía un canal secundario... Bueno, era el canal principal antes y de dónde me conocía Javier, que era suscriptor. Pero ahora solo mantengo el Go como ocio principal.



Giuseppe 11k, Ignacio 7k y Mariano 10k, "equipo competitivo" de Murcia, tras obtener los tres primeros puestos del torneo de Valencia

Álvaro: Según lo que me cuentas, tu primera inmersión en la comunidad del Go es el canal de Telegram Hispago ¿no?

Giuseppe: Bueno, realmente, antes ya entré a otro grupo de Telegram cuyo nombre no recuerdo ahora, pero que tenía conflictos internos en ese momento. Ya después encontré HispaGo.

Álvaro: ¿Te ayudó el Telegram de HispaGo para montar el club de Go de Murcia?

Giuseppe: No, realmente, yo fui el primer murciano en entrar a ese chat, al menos que yo sepa. Pero sí que pude localizar, tras búsquedas en Google, un grupo de lo que creo que fue el primer intento de montar un club de Go en Murcia. Tenían una pequeña web con un email y ya está. Así entré en contacto con Paco, quien fundó ese "club" y conocí a Inma y Mariano, dos jugadores de Go de Murcia.



Ignacio y Giuseppe.

Álvaro: ¿Hacían quedadas o encuentros de Go en Murcia para entonces?

Giuseppe: No, creo que habrían quedado como mucho unas tres veces.

Álvaro: ¿Se podría decir que cuando empiezas a moverte habría unos 4 jugadores de Go en Murcia en activo?

Giuseppe: Bueno... No se sabe realmente. Este primer grupo de Telegram estaba oculto y solo podías acceder por invitación. Quizás, bueno, estoy seguro y tengo constancia de ello, hay más jugadores de Go que conocen el juego y lo practican. El problema es llegar a ellos.

Álvaro: Entiendo que tu primer papel en Murcia es conectar a estos jugadores dispersos, ¿Así nace el club de Murcia?

Giuseppe: En cierto modo, sí, en este grupo previo no había nada formalizado. Cuando uno quería y podía, decía de quedar y si el resto quería se hacía un encuentro. Pero a mí me gusta mucho meterme en muchos líos y me molaba la idea de que el Go estuviera más organizado y sobre todo, con la idea de crecer. Y no solo enseñar a gente nueva, sino que también hubiera mucha visibilidad para que aquellos jugadores que viven "escondidos" sepan que hay un lugar donde todas las semanas se juega al Go, y que aquellos que pasen por ahí, y que no conozcan el juego lo vieran y se preguntaran "¿Qué es esto?" Al final logramos darle bastante regularidad y acabamos creando el grupo que hoy se conoce como "Dansu Baduk", el club de Go de Murcia. Sin ir más lejos, a los dos años de crearse Dansu aproximadamente, por el club apareció Ignacio, que resultó ser uno de esos jugadores ocultos, que jugaban cuando KGS brillaba y a día de hoy podríamos decir que es mi mano derecha y quien me aguanta cuando me quejo.



Álvaro: Han pasado cuatro años desde que nace Dansu Baduk con apenas cuatro jugadores ¿Cuántos jugadores activos tiene el club a día de hoy?

Giuseppe: Es difícil de decir, ya que va por rachas y algunos son más activos que otros. Pero aproximadamente quince jugadores que son activos, hay algunos más realmente, pero quince los que participan asiduamente.



Álvaro: Si logras mantener este ritmo de crecimiento, en tres años el grupo va a ser bastante numeroso...

Giuseppe: Sí, podríamos ser dieciséis...

Álvaro: A ver... si de cuatro salen 15, puede seguir multiplicándose...

Giuseppe: Es cierto que hemos pasado de la nada a un grupo organizado. Intentamos hacer difusión, movernos, estar en sitios visibles, en internet. El otro día estuvimos en Bigastro haciendo un taller, también un par de actividades en una tienda de cómics. La idea es continuar realizando cosas para la gente del club y para que lo conozca más gente que es nuestro propósito principal.

Álvaro: Respecto a las actividades, creo que es fundamental que nos hables del famoso "Lemon Go" que se cubre en esta revista y lleva ya tres ediciones. ¿Cuál es tu experiencia como organizador?

Giuseppe: Al inicio la idea era, ya que soy una persona muy competitiva, tener una regulación oficial para los jugadores de Murcia y la única manera era crear nosotros mismos un torneo por la lejanía del resto de competiciones. El primer Lemon fueron solo unas jornadas de un día, pero el segundo lo preparamos a conciencia como una experiencia, que es como me gusta definirlo. La clave del Lemon es ser un torneo muy social, donde la gente pase un fin de semana divertido y repleto de Go. Y en los dos años que se lleva celebrando así, la respuesta fue fantástica, y creo que es una cita que la gente espera todos los años ... Muy contento.

Álvaro: Precisamente quería darte este espacio ya que en muy poco tiempo has conseguido montar un gran torneo que se juega en todo un polideportivo, tenéis en Murcia una equipación competitiva y un club estable que funciona con quedadas regulares... Y creo que hay bastantes lugares en España en este momento que están tratando de recrear ese éxito. Muy cerca tenemos el caso de Granada y Jorge, el presidente del recién fundado Alhambra Go club. ¿Algún secreto o consejo para que prospere?

Giuseppe: No hay ningún secreto, depende de la gente del club. Si la gente se mueve, colabora, y pone de su parte, todo va solo. El pilar de un club son las reuniones y que el grupo haga piña. Si los miembros del club van a las reuniones, todo funciona perfecto, no solo con el Go, con cualquier actividad. Por eso es fundamental que se tenga mínimo un día fijo a la semana de reunión, que sea regular a la que la gente pueda asistir para pasarlo bien y hacer grupo.



Giuseppe en la cena tras el torneo de Barcelona.

Álvaro: Dansu Baduk además es un club que ha dado el paso y se ha unido a la AEGO como club avalado. ¿Cómo es el matrimonio con la asociación española de Go? ¿Fue fácil unirse? ¿qué aporta a Dansu Baduk ser avalado?





Con Takemiya 9p y Mikami 7d en el torneo de Madrid.

Giuseppe: Bueno, partimos de la base que para poder organizar competiciones reguladas hay que ser club avalado, es un requisito. La AEGO creo que hace una labor necesaria y si bien puedo no estar de acuerdo con muchas decisiones que puedan tomar, debe existir una organización que regule la actividad a nivel nacional por encima de los clubes, para dar apoyo a estos, y crear unas directrices.

Me gustaría que fuera más proactiva, quizás por mi afán de hacer cosas y ver crecer el Go en nuestro país, pero las iniciativas deben nacer desde los clubes, y hasta el momento la AEGO nunca se ha opuesto a temas que hemos tratado con ellos. Por poner un ejemplo, en la pandemia, la EGF (European Go Federation) habilitó un tipo de torneo, los clase D, que son exclusivos online. Puesto que los torneos de España deben aprobarse por parte de la AEGO y la comisión de categorías, esta no permitía realizar torneos de este tipo en España, pero sencillamente porque no estaba regulado. Junto con Eloy de Cádiz lo hablamos, preparamos la normativa existente actual de regulación de la escena competitiva a nivel nacional, se presentó a la AEGO, y en la actualidad está aprobada esta iniciativa.

Álvaro: ¿La AEGO da material a los clubes?

Giuseppe: La AEGO concede un pequeño bonus que, al menos hasta ahora, han sido tres tableros y tres conjuntos de piedras que si bien no son de mucha calidad, es un material que sirve para comenzar, que el material de Go no es barato como tal ni fácil de conseguir. Con esto ya son seis jugadores que pueden jugar.

Álvaro: En el último torneo también había bastante material de la AEGO ¿no?

Giuseppe: Claro, la AEGO tiene muchas cosas que la gente no sabe. Cuenta con la comisión de categorías que vela por el hecho de que todos los torneos oficiales estén correctos en lo que respecta al rango de sus jugadores, para no desvirtuar el rango europeo de los españoles. También tiene un material que puede prestar a los clubes para la realización de los torneos, y el club que lo recibe solo tiene que pagar los gastos de envío del material. Hablamos de tableros, relojes y piedras de buena calidad. ¿Merece la pena ser parte de la AEGO? Es algo muy personal, pero si quieres hacer eventos oficiales no te queda otra y aunque pueda haber a veces discrepancias con algunas decisiones de la AEGO, es una democracia y para poder quejarse hay que estar dentro. De alguna forma, yo creo que todos buscamos beneficiar al Go y lo suyo es intentar remar en la misma dirección.

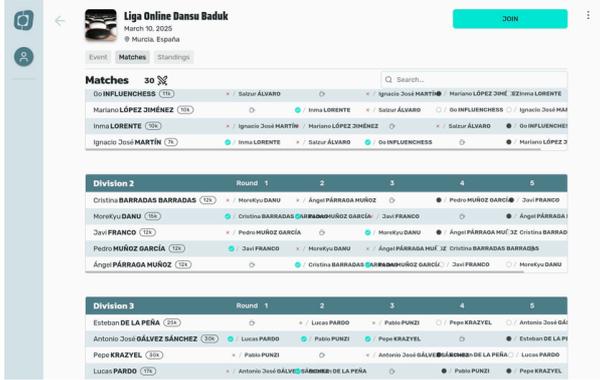
Álvaro: Quiero que me hables también de ese proyecto nuevo que acabas de comenzar en Murcia, la “Liga murciana de Go” me ha resultado muy interesante y novedosa en España y quería que me explicaras un poco el objetivo y lo que esperas conseguir con ella.

Giuseppe: Cuando uno va a un torneo, al finalizar siempre se vuelve con muchas ganas de jugar. Y también sucede que cuando llevas mucho tiempo sin jugar, cuesta un poco arrancar de nuevo.



Álvaro 3k, Ignacio 7k y Giuseppe 11k
Congreso europeo de Go Toulouse 2025.

Todos tenemos tareas del día a día y a veces es complicado volver al tablero. La idea es crear un hábito, “obligar” a los jugadores a jugar una partida como mínimo de forma regular y ya de paso mejorar, ya que en la liga hay jugadores fuertes que van a revisar las partidas y revisar es una de las mejores formas de mejorar. La idea es tener tres divisiones, A, B y C en las que se dividen los jugadores por rango y donde haya un poco de competición, pero que no se centra en competir, ya que los resultados no se suben a la EGD y no son oficiales, para no quitarnos puntos entre nosotros. Si serán partidas más intensas, ya que hay riesgo de bajar de división al perder. Además, permite que todo el mundo juegue con todo el mundo, y desde la comodidad de tu casa, cuando te venga bien jugar la partida. Surgió buscando una actividad más que tuviera un componente competitivo, como las tablas que tienen algunos clubs internos con la clasificación de sus miembros.



Liga Online Dansu Baduk en Leago.gg

Álvaro: ¿Cuántas actividades regulares realiza a día de hoy Dansu Baduk?

Giuseppe: Ahora mismo el club tiene dos días de reunión entre semana, Martes y viernes por la tarde con posibilidad de quedar también los jueves bajo demanda en la sede del club y también los domingos por la tarde en un bar que se llama Stranger Games.

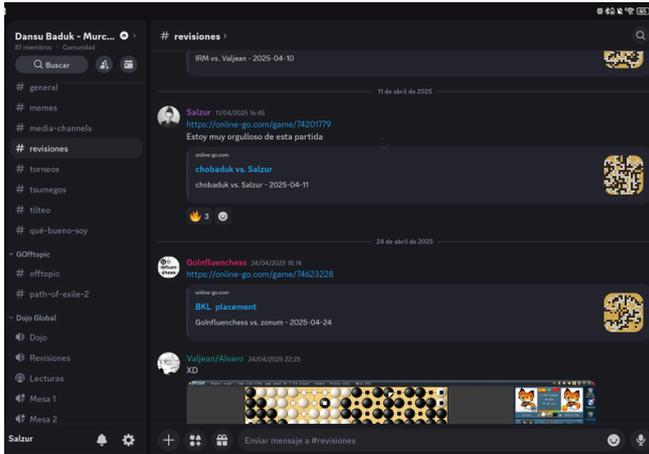
Álvaro: O sea que puede llegar a tener un jugador murciano 4 días a la semana de Go... que envidia.

Giuseppe: Si, pero la realidad es que algunos solo van el domingo, otros solo el martes, etc... Cada uno adapta sus días y horarios como puede lógicamente. Por ejemplo, para mí es más complicado asistir los domingos.

Álvaro: Además de las quedadas físicas, también están las quedadas online a través del Discord de Dansu Baduk. ¿Está abierto ese club de Go online a todo el mundo?



Giuseppe: El Discord nació como un lugar donde organizar mejor la información del club. Al principio era “privado”, pero al estar activos, gente ajena al club se unía para charlar, jugar y revisar....



Server Discord Dansu Baduk

Lo hemos reestructurado para que tenga una sección privada solo para el club de Murcia y otra sección pública para todos los demás y, aunque no tengo pruebas, tampoco tengo dudas de que se ha convertido en el punto de encuentro en Discord a nivel nacional de Go. Y todos los días suele haber actividad, especialmente por la tarde noche.

Álvaro: Estamos ya finalizando la entrevista y quería preguntarte por tus conclusiones tras estos años creando un club de Go ¿Ha sido difícil, bonito, amargo?

Giuseppe: Mi conclusión, por un lado, es que queda mucho por hacer y que no es fácil. Si alguien te dice que es fácil miente... ¿Amargo? Bueno, todo camino tiene su parte de amargura y de bonita. Yo prefiero quedarme con la parte bonita. Pero es difícil porque somos una comunidad muy pequeña y cuando se empieza y estás haciendo las cosas solo es complicado porque necesitas apoyo. Para hacer una reunión necesitas como mínimo a otra persona, y aunque ahora reunimos a dos, a tres mínimo sin problemas, pero hubo un momento en el que no era tan fácil y en muchas reuniones éramos Mariano y yo solamente. Las llamaba reuniones para darle algo más de empaque, pero realmente era quedar con él a tomarnos un café y jugar...

Álvaro: Imagino que hay que hacer muchos encuentros así, de dos personas y un café para que empiece a funcionar.

Giuseppe: Bueno... hay que echarle ganas y tiempo y sobre todo no desanimarse. Todo esfuerzo acaba trayendo sus frutos.

Álvaro: ¿Qué planes tienes para el futuro?

Giuseppe: Demasiados. Quiero reactivar mi canal de Youtube de Go que por circunstancias de la vida lo tengo un pelín abandonado, seguir subiendo el podcast de "La Escalera SinuGosa", terminar la serie de videos del taller online para enseñar a jugar al Go. Pienso organizarme para hacer streams de Go regularmente. También a nivel presencial queremos organizar un segundo torneo al año, algo más pequeño que el Lemon para después del verano. Y bajo las sombras estoy poniéndome en contacto con mucha gente, creando conexiones... Los que están cerca de mí lo saben ya que llevo dos años trabajando en esto, pero estoy trabajando para que se haga una liga nacional por equipos, como la liga Pandanet, pero en España para los clubes avalados, con sus retransmisiones en directo y demás. Ahora lo tengo un poco parado porque primero quiero terminar de redactar una normativa, es complicado porque hay mucha disparidad de rangos, sobre todo si comparamos Murcia que es un club de reciente creación, con clubes con décadas de historia y jugadores muy fuertes. Creo que la liga nacional sería interesante por lo mismo que la murciana, crear un compromiso con algo de competitividad. Yo sé que actualmente el club de Go de Murcia poco puede hacer frente a otros clubes de España, pero la finalidad no es quedar primero sino crear una actividad que sea interesante para que los clubes se esfuercen por mejorar y darle más visibilidad al Go. Mi ilusión, y por lo que trabajo, sería una estructura competitiva similar a la del ajedrez (salvando las distancias por cantidad de jugadores claro).



Álvaro: Sería un evento espectacular ¿manejas alguna fecha?

Giuseppe: Aún es un proyecto en desarrollo... Tengo que hablar con Nacho Cernuda, el presidente de NamBan, que le escribí diciendo "tenemos que hablar" y llevo dos meses sin añadirle nada más... He hablado ya con José Manuel Vega de la AGOA, pero me queda aún gente con la que hablar, y me quedan los demás. Lo más importante, es disponer de una normativa sobre el papel que haga que sea una actividad interesante, y es la parte más difícil, pero creo que la tengo ya encarrilada en mi cabeza.

Álvaro: Muchas gracias por concederme la entrevista, ha sido un placer.

Giuseppe: Gracias a ti y a todo el equipo de La Esquina por el trabajazo que os estáis marcando con la revista. También aprovecho estas líneas para dar las gracias a Ignacio por su ayuda y apoyo en la gestión del club, y por supuesto, a todos los miembros de Dansu. Al final, son todos y cada uno de ellos los que le dan vida y sentido al club y lo hacen grande.

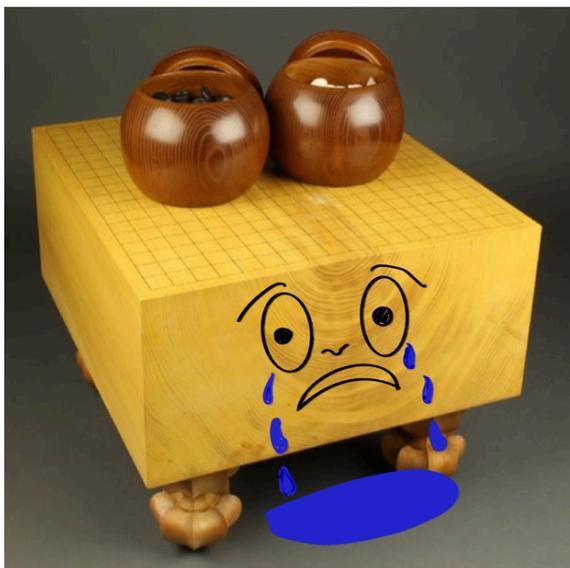


Giuseppe 11k junto a su hijo Pablo 17k.

Recomendación del Editor: Dansu Baduk Online

Álvaro Gutiérrez Ferrand

El Go es un juego a largo plazo, para toda una vida. Pero siempre hay periodos de coqueteo más o menos intenso con el tablero. En los catorce años que llevo jugando he pasado meses de alta intensidad, de obsesión incluso. Jugaba quince partidas al día por KGS o Tygem y también he pasado largos espacios sin apenas tocar el tablero, viéndolo cada día en una esquina de la casa y sin llegar nunca a ponerme con él.



Si se quiere mejorar, los periodos de intensidad, de pasión y de obsesión son muy útiles. Pero siempre está el riesgo de quemarse. Todo jugador que lleve ya un tiempo en este hobby conoce a más de uno que jugaba pero dejó de jugar. O al típico que siempre te ganaba y cuando pierde por primera vez te dice a modo de excusa "Es que llevo mucho sin echarme una partida".

Mi momento de mayor abandono fue al irme al extranjero a vivir. Un nuevo trabajo, nueva gente, nueva ciudad. Muchos estímulos diferentes, pero también una ruptura con lo anterior y, en parte, con el Go. Supongo que, lo que más me hacía jugar, era el club que visitaba cada sábado por la tarde en Sevilla y su gente a la que ya tengo en gran estima. Los amigos que cada fin de semana nos echamos unas partidas sobre el tablero en un lugar privilegiado. Tener un club me motivaba a jugar más en casa, a prepararme para el sábado de reunión y seguir practicando.

Pero al mudarme me quedé sin club.

Los clubes de Go son el hogar del jugador, una familia que te enseña lo más básico. Al jugador de club se lo reconoce porque tiene mejores hábitos en el tablero. Movimientos más limpios o josekis más correctos que el jugador online. Quizás pierde las partidas, pero se nota que hay detrás un apoyo.

El club aporta además, motivación. Organiza torneos, produce rivales y objetivos. Una partida de Go solo se puede jugar con dos jugadores porque el Go, es social. Pero que sucede con todos aquellos pobres diablos, amantes del juego, que viven en lugares remotos, escondidos, zonas intransitables como por ejemplo, Córdoba, Santander, Vigo, Zaragoza... Lugares donde a día de hoy no hay clubs de Go activos. Donde, los amantes de la estrategia, no tienen un hogar al que acudir...



Ejemplo de lugar sin club de Go.

Para ellos, hoy existe el club de Go online, Dansu Baduk. En un servidor de Discord abierto a tod@s donde nos juntamos jugadores de entre el 15k hasta el 1k para revisar, jugar juntos y promover el Go. Esta revista nace de una charla en ese mismo club online y yo sigo jugando con tantas ganas a día de hoy gracias a la comunidad tan brillante que se ha formado.

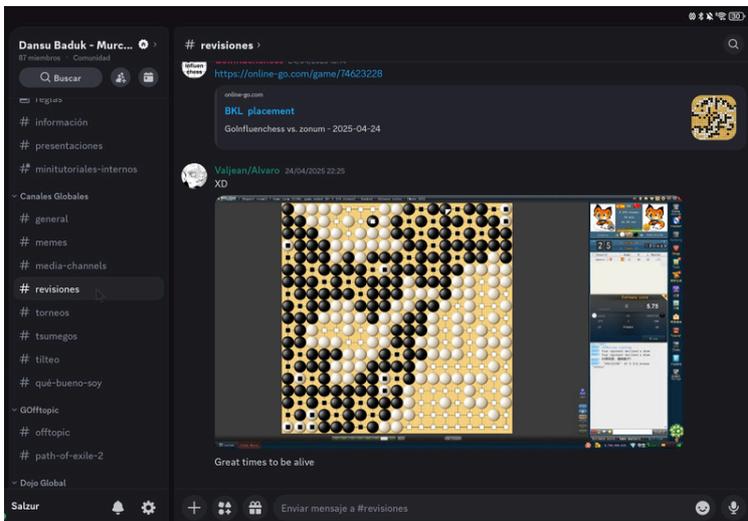
¡Únete al servidor de Discord Dansu Baduk - Murcia GO!

Echa un vistazo a la comunidad Dansu Baduk - Murcia GO en Discord.
Pasa el rato con 87 miembros y disfruta de chat de voz y texto gratis.



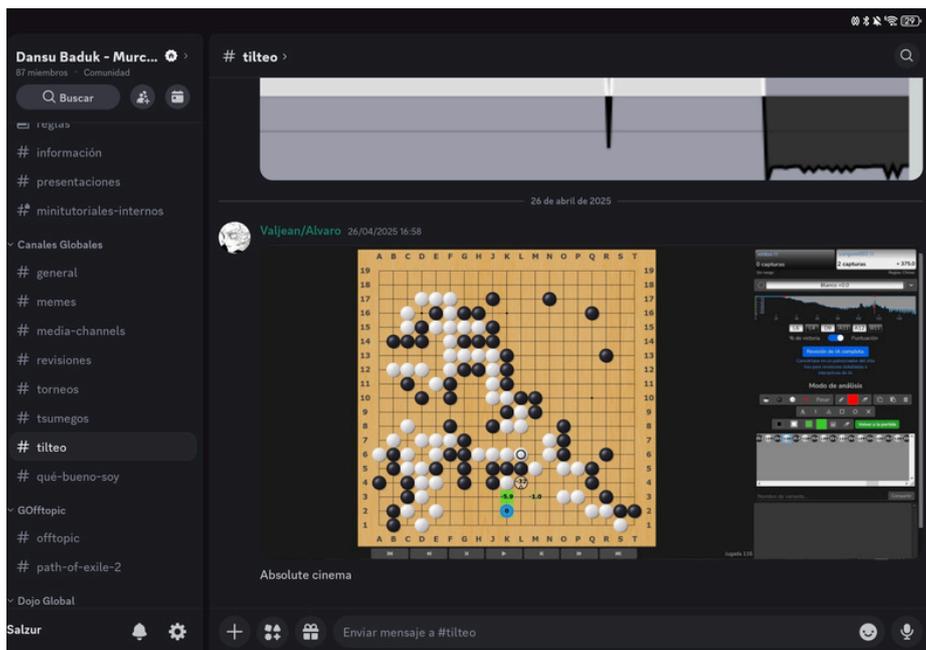
El club de Go Dansu Baduk no es el club más competitivo de España, pero sí es el más hospitalario. Acaban de entrar al mundo del go, les apasiona y están deseando compartir esa pasión. Todos quieren mejorar, pero lo que prima no es un clima de esfuerzo y rivalidad, sino un ambiente de apoyo a todo el que se acerca. El club de los jugadores felices.

Yo personalmente comencé a conectar con el club hace tres años y he seguido de cerca todo el crecimiento y todo lo que han ido haciendo. Tras catorce años jugando, se contagia esa energía de aquellos que acaban de entrar con pasión al mundo del Go, da hambre de mejorar y la relación ha sido tan estrecha que a día de hoy ya me siento, aun sin vivir en Murcia, parte de su club de Go.



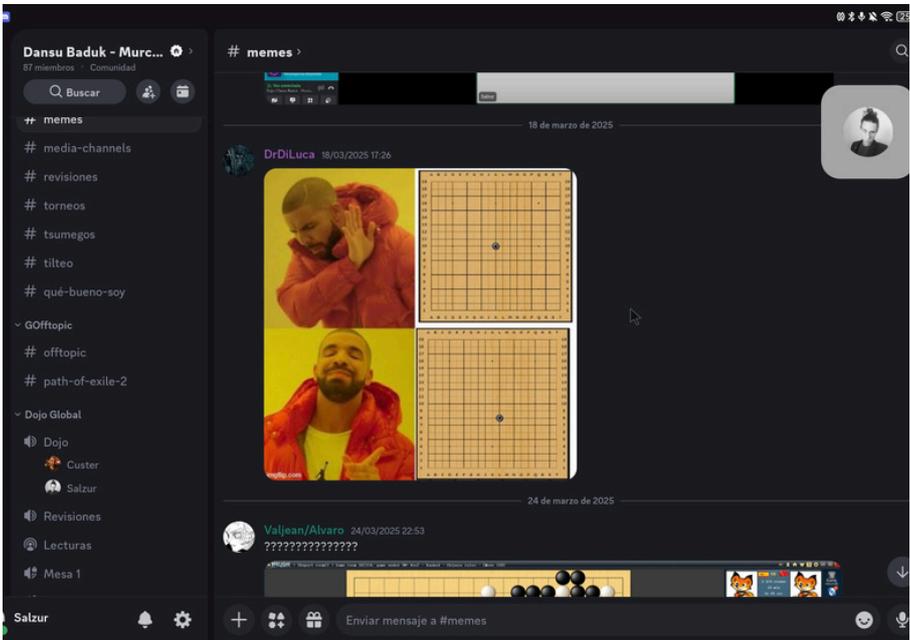
en el apartado "Revisiones" se puede colgar el link a una partida para que otros jugadores la revisen. Normalmente en chat de voz en directo.

Pero incluso en un club tan alegre como el murciano, todos saben que se necesita un poco de desahogo. Por eso hay un canal completo dedicado a "tilteos" o enfados. Cuando la frustración te puede y tienes que gritarlo en una almohada.



En el chat de voz "Dojo" es donde se conectan los jugadores para jugar y revisar.

Os animo a superar la vergüenza y entrar cuando vean a alguien para jugar o simplemente charlar.



Quizás merece la pena entrar aunque sea para leer el apartado de memes...

Por esa acogida, ese apoyo y ese amor que ponen cada día sobre el tablero, yo visto hoy su camiseta para cada evento al que asisto. Estoy realmente orgulloso de formar parte de la comunidad de Dansu Baduk y por ello, mi recomendación de hoy la escribo con el corazón. Aquellos que no tengan club, que se vean sin apoyo. Solos y desmotivados con su juego. Prueben a acercarse una tarde al club online en el Discord, allí les vamos a recibir con los brazos abiertos y muchas ganas de descubrir el maravilloso juego de las piedritas.



Si no tienes club, siempre puedes intentar conseguir la camiseta.



Otras noticias

Joan Lluís i Rabassó

Por falta de tiempo o de medios, hay muchas otras cosas que han sucedido y a las que no hemos podido dedicar un artículo, aunque nos hubiera encantado... Aquí os las mostramos:



JORNADA DE JUEGOS

ASOCIACIÓN TESSEN OLOT 2005 - 10.01

JUGAMOS CON LAS REGLAS JAPONESAS

-QUEDADA PARA JUGAR Y APRENDER A JUGAR AL GO.
-PARTIDAS CON TABLEROS DE 9X9.
-INSCRIPCIÓN: ¡GRATIS! ENVÍANOS UN MAIL.
-HORARIO: DOMINGO 23/03/2025 DE 17:00 A 20:00 H.
-PLAZAS: MIN. 4 PLAZAS (MAX. 18 PLAZAS).

COLABORA:
ASOCIACIÓN TESSEN OLOT
LOCAL SOCIAL BARRI DE PEQUIN
AVENIDA DE SANTA COLOMA, 99. OLOT LA GARROTXA, GIRONA
ESCRIBENOS A: TESSENOLOT@GMAIL.COM

Ajuntament d'Olot

El 24 de marzo el Go llega a Gerona donde la Asociación Tessen de Olot organizó un taller para dar a conocer el juego.



Campeonato de GO
SEVILLA, 29 de marzo de 2023
"La Carbonería" / C/ Céspedes 21 A

Campeonato de Go
"Carbonería Spring"

Asociación de Go de Andalucía
<http://www.andalucia-go.org>
goandalucia@gmail.com

NORMA 210/2012

ago

El 29 de marzo La Asociación de Go de Sevilla organizó el torneo "Carbonería Spring" cuyo ganador fue Álvaro Cantero 5 Kyu.



El 30 marzo el club Sentekai organizó el 4º torneo de Valencia cuyo vencedor fue Ignacio Martín 7k.



4º
TORNEO VALENCIA
 30/03/2025
GO 囲碁
19X19
 REGISTRATE
CLUB SENTEKAI
 TORNEO DE GO DE HASTA 16 PERSONAS Y 4 RONDAS SIN HANDICAP VALEDERO PARA EL CAMPEONATO DE ESPAÑA
 9:30 a 18:00
 JUNGOS@bugei.eu
 669 584 233
 Organiza el Club Sentekai en colaboración con AEGO

VALENCIA.BUGEI.EU

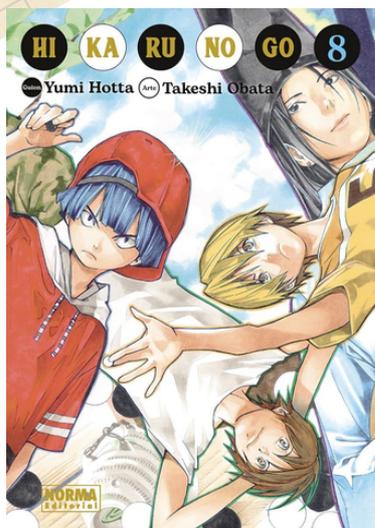
FÜRYÜKAN BUGEI DÖJÜ

AEGO

El 12 de abril el club Nam Ban de Madrid organizó el 1er Torneo "Starry" Weiqi entre Asociación Española Ajedrez Chino y La Didáctica-Nam Ban.

Fue un torneo por equipos entre la asociación formado que constaba dos partidas y 6 tableros.





Tomo 8 de Hikaru No Go en español se ha publicado el pasado mes de abril.

El pasado 15 de abril se celebró una nueva jornada del Campeonato Europeo por equipos contra Eslovaquia.

España ganó por 3-2. La próxima partida será el 13 de mayo contra Eslovenia a las 20:00h.

Podrá ver la retransmisión en el Twitch:

<https://www.twitch.tv/salzur>

PANDANET Internet Go Server

Home News Rules Schedule Contacts Teams Registration

Pandanet Go European Team Championship 2024/2025

League C 2024/2025

#	Team	G	Board Points					Game Points			P	
			BP	1	2	3	4	Pen	W	D		L
1	South Africa	2	7	2	2	2	1	0	2	0	0	4
2	Ireland	2	6	1	2	1	2	0	1	1	0	3
3	Spain	2	5	1	1	1	2	0	1	0	1	2
4	Slovenia	1	2	1	0	1	0	0	0	1	1	1
	Slovakia	1	2	1	0	1	0	0	0	1	1	1
6	Kazakhstan	2	2	0	1	0	1	0	0	1	1	1
7	Kyrgyzstan	2	0	0	0	0	0	0	0	0	2	0
	Denmark	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

Alhambra GO

Taller de weiqi

En colaboración con Alhambra Go

22 y 29 de abril, 6 de mayo (6 horas en total)
martes, de 18:00 a 20:00



棋

Aula 1 del Instituto Confucio de la UGR
(C/ Paz nº 1B, 2ª planta)
20 € o 15 € con descuento



¡Inscríbete aquí!

@confucioigr

El Instituto Confucio de la Universidad de Granada, en colaboración con el club de weiqi Alhambra Go, realizó un curso único donde enseñaron no solo las reglas del juego, sino también su rica historia y filosofía.



Sant Jordi & Go fue un evento lúdico cultural y festivo que se celebró el 26 abril en el club de Go de la Gran Peña de Vilanova. En esta ocasión el invitado fue Isaac Ripoll quien realizó una clase de Go y una simultáneas. Además se realizaron talleres de iniciación al Go.



Futuros eventos

Joan Lluís i Rabassó

Seguimos el año 2025 con muchas ganas de disfrutar jugando al Go. ¡Nos esperan grandes eventos y torneos!

El XXVI Open de Madrid es un torneo de clase A abierto para cualquier jugador que desee participar. Es valedero para el campeonato de España. Tendrá lugar los días 10 y 11 de mayo de 2025.



El 45.º Campeonato Mundial de Go Amateur se celebrará del 18 al 21 de mayo en Vancouver, Canadá. ¡Este es el primer evento que se celebra en Norteamérica, fuera de Asia!

Participarán representantes de 58 países y regiones, y el mejor amateur del mundo se determinará mediante el sistema suizo de 8 rondas.

SMCC Spain-Ignacio Manuel CERNUDA CANGAS (46)



Ignacio Manuel Cernuda Cangas

Ignacio Manuel, born in 1977 in Madrid, is a dedicated research physicist specializing in Solar, Heliospheric, and Astroparticle physics. In addition to his professional pursuits in physics, Ignacio Manuel has been an avid player and promoter of the game of Go for 30 years. He is deeply involved with the NamBan Madrid Go club, where he currently holds the position of president. He achieved a 4-dan ranking in 2007. His passion for Go has led him to great success in the game, earning him the title of Spanish champion in 2005, 2013, and 2024.

El I Open de Go CORPUS GRANADA es un torneo de Clase A abierto para cualquier jugador que desee participar independientemente de su nacionalidad, valedero para el campeonato de España y el rating europeo. Tendrá lugar los días 21 y 22 de junio de 2025.

El día 20 se celebrará un Torneo de Promoción Escolar (hasta 16 años), con sus propios premios.

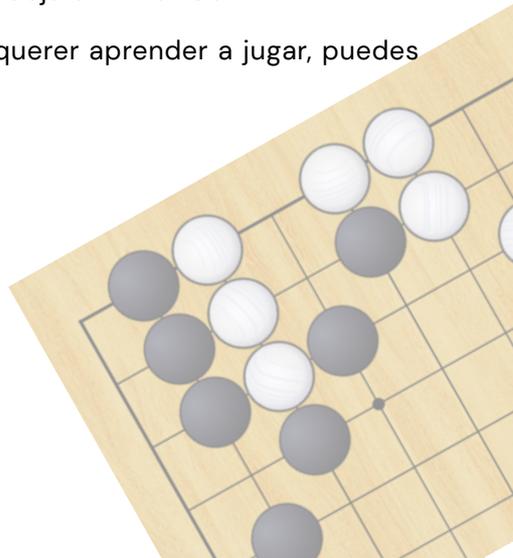
Durante todo el evento habrá actividades complementarias para aficionados y acompañantes.



Horóscopo

Adrián el oraculo

- ♈ Aries – No todos los cortes funcionan, relájate un pelo.
- ♉ Tauro – Sigue sin ser tu turno en esa partida por correspondencia.
- ♊ Géminis – No juguetees con las piedras mientras esperas, que no tienes 5 años.
- ♋ Cáncer – Deja de jugar piedras al azar y calcula, pijo.
- ♌ Leo – Todo bien Leo, buen trabajo.
- ♍ Virgo – Estás a punto de entrar en byoyomi en el fuseki, juega mas rápido por el amor de dios.
- ♎ Libra – Te toca jugar en esa partida por correspondencia.
- ♏ Escorpio – Deja de invadir con tu primera piedra.
- ♐ Sagitario – Está muy bien que leas, pero juega más, que sigues siendo DDK.
- ♑ Capricornio – Tu también, juega más, no todo es hacer tsumegos.
- ♒ Acuario – Tuvo gracia dos partidas, deja el Mirror Go.
- ♓ Piscis – Tus amistades siguen sin querer aprender a jugar, puedes no preguntar ésta tarde.
- ♈ Caballo – Relinchos ininteligibles.



Cierre

Álvaro Gutiérrez Ferrand



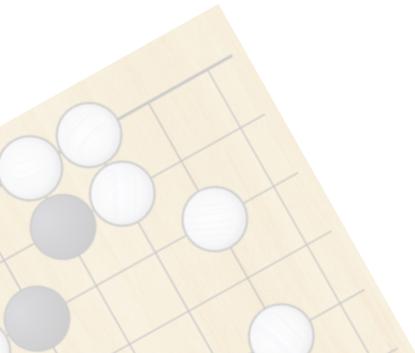
Espero que la lectura haya sido entretenida y le haya motivado a jugar y disfrutar más de ese viaje infinito que hacemos por el tablero los que buceamos en el océano del Go.

Este número ha contado con algunos problemas técnicos para su terminación, concretamente el Gran apagón que dejó sin luz a toda la Península Ibérica y nos impidió trabajar ¡En la misma semana de la publicación! Junto con la energía ese día también perdimos un artículo denominado “Los jugadores felices”. Este texto profundizaba en los aspectos psicológicos de jugar al Go y quizás, en un futuro (Cuando la frustración de perderlo haya desaparecido), vuelva a escribir para otra edición.

Aún así, quiero agradecer al equipo de proofreaders por trabajar a destajo y contra-reloj, además de a Cristina Barradas 10k concretamente, que bajó al barro de la maquetación, y me alivió varias horas de trabajo.

Sin todo ese esfuerzo de tanta gente sería imposible haber presentado una revista con tan buen acabado. Desde la dirección de la Esquina, muchas gracias a todos.

Y también a los lectores que promocionan la revista entre sus círculos.



LA ESQUINA
05.05.2023

Contacto y suscripción

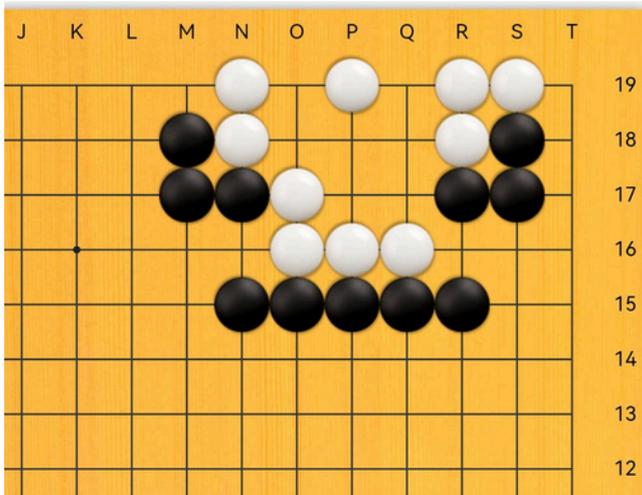
Puede escribirnos al correo electrónico:

esquinago.revista@gmail.com

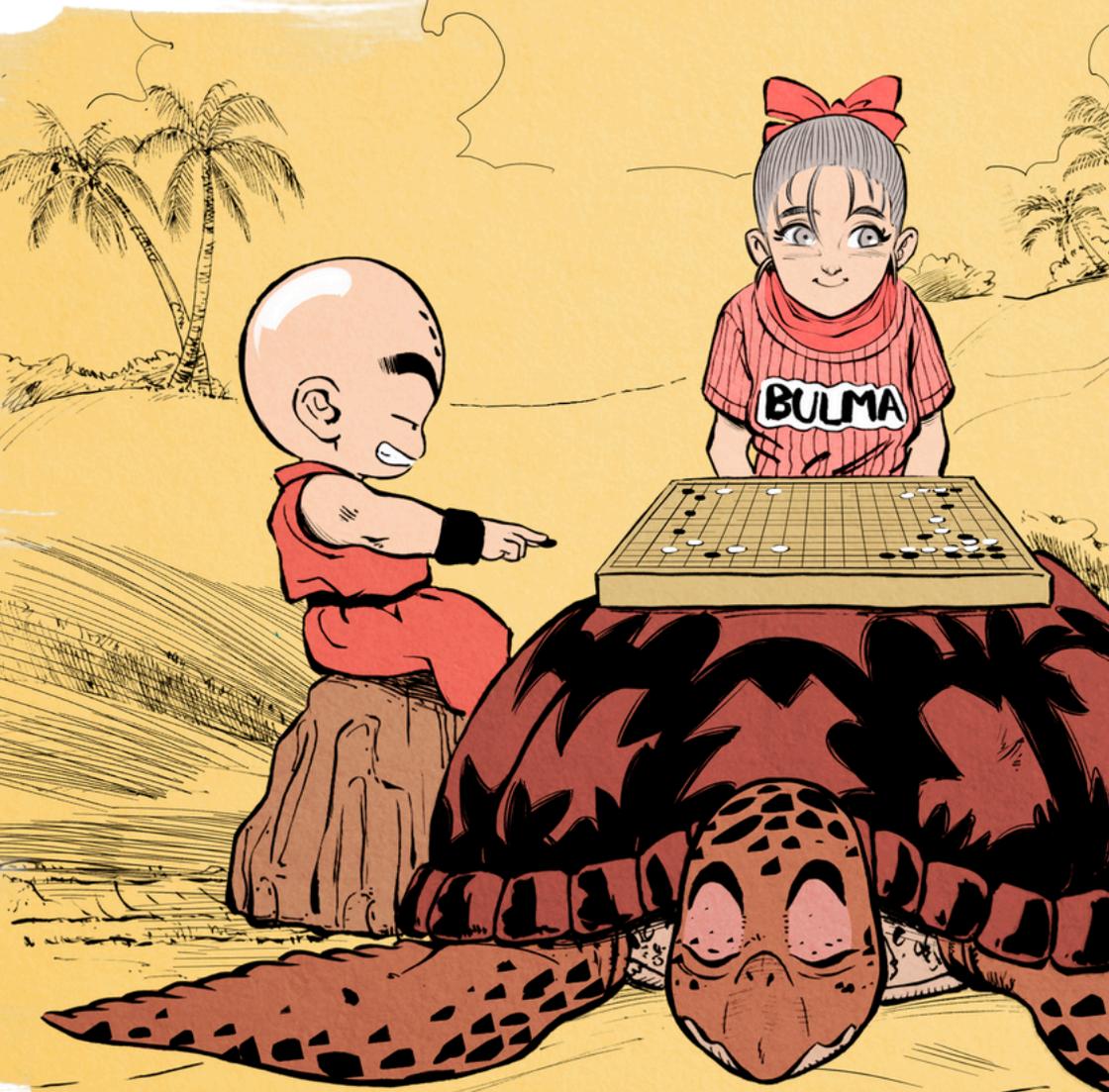


Pulse aquí
Para suscribirse

¡Y un tsumego de despedida!



LA ESQUINA



N°4

MAYO 2025

