

LA ESQUINA



Nº7

ENERO 2026



Tabla de contenido

<u>Editorial</u>	1
<u>Gravedad, gracia y tablero</u>	2
<u>Silencio, por favor. Hay hombres en la sala</u>	7
<u>Go femenino</u>	9
<u>Participantes Final de España</u>	12
<u>La final del campeonato de España</u>	17
<u>Entrevista a Judit López</u>	28
<u>I Torneo de Go de Otoño de Barcelona</u>	37
<u>Otras noticias</u>	49
<u>Futuros eventos</u>	52
<u>Cierre</u>	54
<u>Contacto y suscripción</u>	56

Editorial



Queridos lectores,

Coincidiendo con el final de las fiestas les presentamos un nuevo número, el primero de 2026. Aprovecho la oportunidad para desearte un gran año donde pueda disfrutar del Go y participar en los grandes eventos.

Les traemos aquí los resultados de la final de España de Go, un artículo del campeón de este año y su viaje hasta alzarse con el título.

También va a encontrar aquí varias reflexiones sobre el Go, la filosofía y ciertas situaciones que nos gustarían que no se repitieran en 2026. Me gusta pensar que cada año es una oportunidad para mejorar, rectificar los errores del pasado y buscar un mundo mejor.

Dentro de esos deseos, os traemos una entrevista con la actual presidenta de la AEGO, Judit López, para que la conozcan y también sus objetivos para 2026. Espero que pueda, tanto ella como su equipo, aportar su granito de arena en ampliar el mundillo del Go a nuevos horizontes.

Por último, agradecer a Joan y a Clar por sus artículos, sin ellos esta revista no saldría adelante y son una pieza fundamental para que yo pueda entregarle puntual esta revista gratuita, como regalo a todos los amantes de la afición.

Si desea apoyar a la revista escribiendo un artículo para el siguiente número que se publicará el 5 de marzo de 2026, no dude en contactarnos a nuestro e-mail:

esquinago.revista@gmail.com



Ensayo

Gravedad, gracia y tablero

Go, Simone Weil y las resonancias estéticas de *Lux* de Rosalía

Joan Lluís i Rabassó



Hay saltos que buscan el impacto y otros que buscan el vacío. *Lux*, el álbum de Rosalía, pertenece claramente a los segundos. No se presenta como una expansión de lo ya logrado, ni como una reafirmación de una identidad conquistada, sino como una exposición sin red, un gesto que se arriesga a perder pie. En un contexto cultural dominado por la acumulación —de estilos, de discursos, de capas simbólicas— *Lux* llama la atención precisamente por su economía. No por lo que añade, sino por lo que retira.

Por la forma en que reduce el artificio hasta dejar visible algo frágil: el cuerpo, la voz, la luz. Este gesto estético no es solo musical. Es una toma de posición frente al mundo. Y, leído con atención, entra en una resonancia profunda con una de las reflexiones filosóficas más exigentes del siglo XX: la gravedad y la gracia, de Simone Weil.

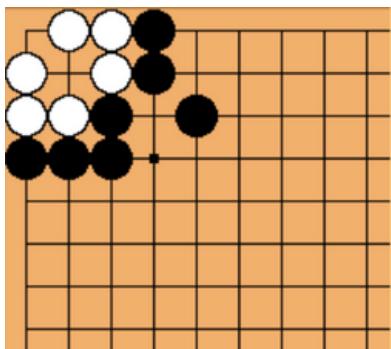
Para Simone Weil, la gravedad no es una metáfora blanda. Es una ley que atraviesa la materia y el espíritu. Todo tiende a caer, a afirmarse, a ocupar espacio, a perseverar en su propio ser. También las buenas intenciones. También los ideales. También el arte. La gravedad es la lógica de la inercia: hacer más, ocupar más, asegurar más. Es la ley que rige tanto los sistemas de poder como las subjetividades contemporáneas. En ella, actuar significa imponer una forma; existir,



dejar huella; crear, acumular. Frente a esta ley, Weil introduce una noción desconcertante: la gracia. No como premio moral ni como excepción sobrenatural, sino como interrupción. La gracia aparece cuando algo se retira, cuando el yo deja de empujar, cuando la voluntad renuncia a apropiarse del resultado. La gracia no pesa.

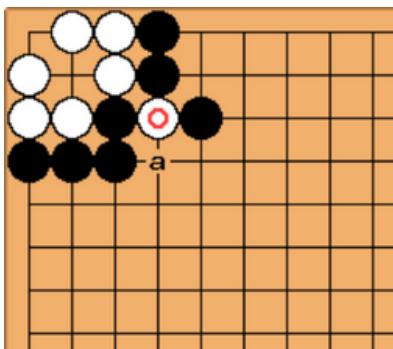
El Go es un juego profundamente incómodo para una cultura obsesionada con el control y la previsibilidad. No hay piezas con identidad propia ni funciones diferenciadas. No hay un objetivo inmediato que cierre el sentido de la partida. El tablero empieza vacío. Todo está por hacerse. Un espacio sin jerarquías, sin centro, sin promesa inmediata de dominio.

Sin embargo, ese vacío inicial no es neutral. Es una invitación peligrosa. Cada piedra colocada introduce peso en un sistema extremadamente sensible. En el Go, ninguna acción es inocente. Toda piedra genera relaciones, tensiones, líneas de fuerza que no siempre se manifiestan de inmediato. Lo que parece una ventaja local puede convertirse, muchas jugadas después, en una carga. El juego enseña pronto que: ocupar no es dominar, cerrar no es asegurar, atacar no es necesariamente avanzar.



En este ejemplo, Negro ha rodeado al Blanco, pero Blanco está incondicionalmente vivo.

Dado que el grupo blanco no tiene defectos que Negro pueda explotar, se dice que no tiene *aji* (potencial residual). Por otro lado, Negro tiene una posición sólida y con influencia; se puede decir que no tiene *aji*.



Con la adición de la piedra blanca marcada, la situación cambia; ahora se dice que la posición tiene mal *aji* para Negro. En este caso, el *aji* se refiere al potencial de que Blanco rescate la piedra marcada más adelante y posiblemente corte al grupo negro en dos si la escalera se rompe. Negro puede eliminar esta posibilidad en cualquier momento invirtiendo un movimiento en a.

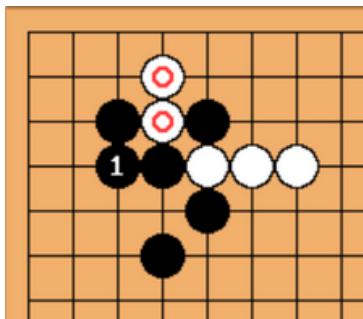
Existe en el Go una noción clave: aji. Literalmente, "sabor". Designa el potencial latente que queda en una posición: una debilidad no resuelta, una amenaza futura, una memoria del exceso. El aji no desaparece. Acompaña la partida como una sombra. Es la forma en que el tablero recuerda.

Aquí la gravedad actúa con precisión casi ética. El jugador que se apresura a cerrar formas, a consolidar territorios demasiado pronto, descubre que esa seguridad pesa. La forma se vuelve rígida, incapaz de adaptarse. La piedra que parecía fuerte se convierte en un lastre. El Go no castiga el error de inmediato. Lo deja madurar.

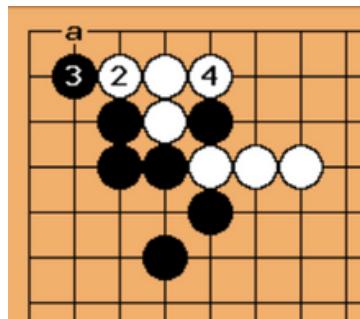
Uno de los aprendizajes más duros del Go es comprender que la fuerza mal dosificada genera debilidad. Una cadena demasiado compacta carece de flexibilidad. Un territorio excesivamente defendido consume recursos que faltarán en otro lugar. El deseo de asegurar una zona puede provocar el colapso de otra. Este comportamiento del juego revela algo profundo: la gravedad no necesita violencia explícita. Le basta la insistencia. La repetición. La acumulación.

En este sentido, el Go es una pedagogía radical contra la lógica del "más es mejor". Enseña que la buena forma no es la que ocupa más espacio, sino la que deja respirar al espacio. Que una estructura viva es aquella que acepta cierta exposición, cierta vulnerabilidad. La gravedad empuja a cerrar. El Go obliga a discernir cuándo cerrar mata.

Simone Weil sitúa en el centro de su pensamiento el concepto de atención. Atender no es interpretar ni dominar, sino sostener una apertura vigilante. Es una forma de acción sin apropiación, una presencia que no clausura.



La jugada 1 es el *honte* por excelencia. Puede parecer lenta, pero refuerza la debilidad de Negro mientras amenaza con una continuación: capturar las piedras blancas marcadas.



La secuencia 2-4 salva esas piedras. Negro mantiene el sente. (Nota: Si la jugada 4 se realiza en "a", entonces Negro en 4 capturará las piedras blancas).

En el Go, esta disposición se encarna en una palabra poco espectacular pero decisiva: honte. La jugada correcta, necesaria, que responde exactamente a lo que la posición pide. No busca intimidar ni sorprender. No pretende brillar. No resuelve el tablero. Lo mantiene habitable. Honte es, a menudo, una jugada que el ego rechaza. Parece pequeña, conservadora, poco ambiciosa. Pero es la que preserva el equilibrio global. La que evita un colapso futuro. La que pesa lo justo. Una jugada honte no elimina el conflicto: lo sostiene sin agravarlo. Aquí el paralelismo con la gracia de Simone Weil es casi literal. La gracia no elimina la gravedad, pero la suspende localmente. Del mismo modo, honte no niega la tensión del juego, pero impide que se vuelva destructiva.

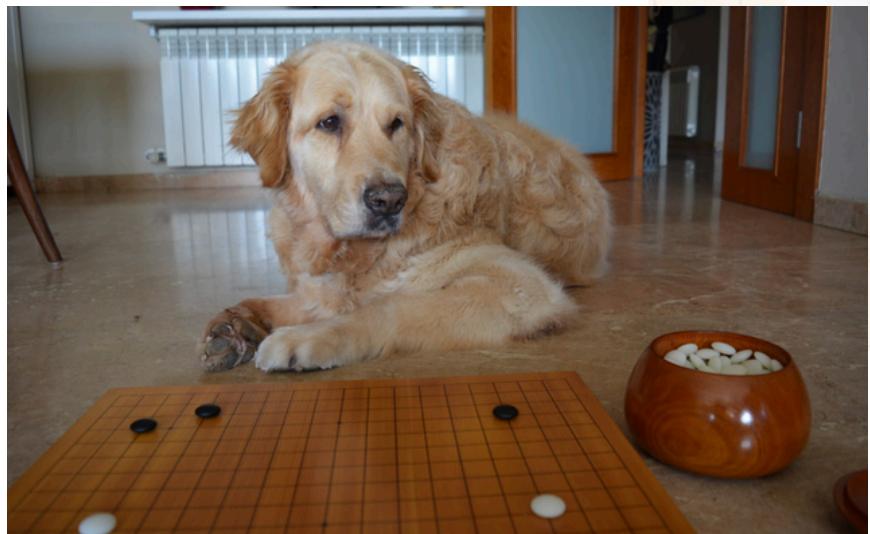
El Go se juega en un tiempo dilatado. Muchas decisiones solo adquieren sentido al final de la partida. Una piedra aparentemente insignificante puede resultar decisiva cuarenta jugadas después. No hay garantías inmediatas, no hay confirmación rápida del acierto.

Esta temporalidad enseña una ética poco compatible con la urgencia contemporánea. Exige confianza en procesos que no se pueden cerrar de inmediato. Obliga a convivir con la ambigüedad, con la duda, con la imperfección provisional. Para Weil, la atención verdadera requiere tiempo. No el tiempo productivo, sino el tiempo disponible. El Go entrena precisamente esa disponibilidad: estar presente sin forzar el desenlace.



El Go termina cuando ya no hay jugadas razonables por hacer. No porque uno haya aniquilado al otro, sino porque el tablero ha alcanzado un equilibrio posible. Seguir jugando significaría romper la forma. Esta lógica encierra una enseñanza radical: no todo espacio debe ser ocupado. No todo potencial debe ser explotado. Hay un límite más allá del cual la acción se vuelve destructiva. La gravedad ignora ese límite. La gracia lo reconoce. Una partida bien jugada no agota el tablero: lo deja en condiciones de haber sido vivido.

Leído desde esta clave, Lux de Rosalía puede entenderse como un gesto honte dentro del ecosistema cultural contemporáneo. No como una obra menor o contenida, sino como una intervención medida. Lux no se protege mediante la sobreproducción ni la saturación simbólica. No busca cerrar su sentido. Se expone. Deja espacios de silencio, de fragilidad, de respiración. Renuncia a blindarse. Como en el Go, esta retirada no es debilidad, sino precisión. Un modo de no pesar más de lo necesario sobre el campo cultural.



Hay una enseñanza silenciosa que comparten el Go, Simone Weil y Lux: saber retirarse a tiempo. No como derrota, sino como cuidado. Retirarse para no romper la forma. Para no agotar el tablero compartido. En una época que glorifica la expansión continua, esta actitud resulta casi subversiva. Pero quizás señale una salida: aprender a actuar sin apropiarse, a crear sin saturar, a jugar sin destruir.

Colocar la piedra justa.
Dejar espacio.
No cerrar del todo.

Tal vez ahí —en ese gesto leve, preciso, inacabado— todavía pueda aparecer algo parecido a la gracia.

Humor Silencio, por favor. Hay hombres en la sala

Clar Altares

Una de las cosas que me enseñó el European Go Congress (EGC) es que los hombres necesitan silencio absoluto para poder jugar al Go.

Era un tema muy serio, esto del silencio. Cada día se recordaba a los jugadores que quitasen el sonido al móvil, que nadie hablara en la sala y que, si se quería comentar las jugadas o hacer cualquier otra cosa que implicase ruido, se saliera fuera. Había carteles pegados en varios sitios también, por si se te olvidaba esta norma en concreto.

No habría considerado este punto reseñable si las reglas no hubiesen cambiado para un torneo en específico: el Women Tournament.

Como las mujeres pensamos en muchas cosas a la vez y, al contrario de lo que se dice, el conocimiento sí ocupa espacio, nos colocaron sabiamente en la misma sala en la que se organizaba el torneo principal. Por lo que, al menos, físicamente hablando, no utilizamos ni una cuarta parte del espacio. Y, claro, habiendo tanto espacio (físico) desaprovechado, pues había más gente revisando partidas, niñas jugando y demás.

En la segunda ronda, además, se sumó una entrega de premios en la sala contigua. Los altavoces reverberan en la sala. Mi contrincante, una niña de unos 12 o 13 años, no paraba de taparse las orejas, incapaz de concentrarse. Esto se debe a que la habilidad para hacer varias cosas a la vez la desarrollamos a partir de los 16. Se les escaparía ese detalle a los pobres organizadores.



Y sobre mujeres también me enseñó algo muy importante el EGD, ¿eh? Es una enseñanza muy valiosa, así que escuchad todas atentamente: el reconocimiento no es necesario. Podéis pensar que siendo menos mujeres que hombres sería necesario fomentar la participación femenina. Y tenéis razón, pero no confundamos fomento con reconocimiento, que son cosas muy distintas.

Este es el motivo por el que, durante la entrega de premios, se entregaron trofeos en todas las categorías (incluidos los deportes y el respetado Beer Go) y en el torneo de mujeres no se dio nada.

Las malas lenguas podrán decir que está hecho a mala fe, que se les olvidó o que no había presupuesto para más estatuillas y se sorteó quién se quedaba sin ellas.

La realidad es otra: no era necesario darnos un trofeo. Nuestro mayor premio son las personas que encontramos durante el camino, la amistad forjada tras cada partida y el ácido humor con el que también hemos sido bendecidas (en aras de la supervivencia).



Torneo femenino. Congreso europeo de Go 2025, Varsovia

Opinión Go femenino

Joan Lluís i Rabassó

Durante siglos, la historia del Go se ha narrado con voces masculinas. Los relatos tradicionales evocan a maestros como Hon'inbō Shūsaku en Japón o Wu Qingyuan en China, héroes que construyeron leyendas sobre los tableros de 19×19. Sin embargo, tras esa aparente homogeneidad siempre ha latido una presencia femenina que merece ser escuchada. El Go femenino no es una categoría menor ni un apéndice del juego, sino un espacio donde se han tejido trayectorias propias, con figuras inspiradoras y torneos que han marcado la vida cultural del Go en Asia y, poco a poco, en el resto del mundo.

Uno de los primeros testimonios de mujeres jugando al Go aparece en La historia de Genji, la gran novela clásica japonesa escrita por Murasaki Shikibu en el siglo XI.

Curiosamente, los únicos personajes que juegan en sus páginas son mujeres. Ya en el periodo Edo, el Go era considerado una de las artes que toda geisha cultivada debía dominar, como muestran numerosos grabados en madera donde aparecen jugando.



Kita Fumiko, 1925

Entre las pioneras destaca Hayashi Sano 4p (1825–1901), niña prodigo adoptada por la casa Hayashi que alcanzó el 3 dan en 1846 y permaneció activa hasta finales del siglo XIX. Su legado más duradero fue formar a Kita Fumiko 8p (1875–1950), una de las figuras más decisivas de la historia del Go femenino.

Kita Fumiko se convirtió en la primera gran referente de las jugadoras profesionales japonesas. Adoptada por Hayashi Sano, alcanzó el 1 dan en 1889 y dedicó su vida a la enseñanza y a la organización del Go en Japón.

En 1924 desempeñó un papel clave en la fundación de la Nihon Ki-in, contribuyendo a la unificación de las diferentes escuelas. Fue maestra de la mayoría de mujeres profesionales antes de la Segunda Guerra Mundial y su influencia fue tan grande que es recordada como la madre del Go femenino y también como una de las madres del Go moderno.

Su legado se proyecta hasta hoy: jugadoras como Sugiuchi Kazuko 9p, retirada recientemente a la edad de 98 años, o la jovencísima Nakamura Sumire 4p, profesional con tan solo 11 años, son herederas de un camino que Fumiko abrió a contracorriente en una sociedad donde los círculos del Go estaban reservados casi exclusivamente a los hombres.



Sugiuchi Kazuko



Nakamura Sumire

El Campeonato Femenino de Japón se inauguró en 1952 y supuso la consolidación de un espacio competitivo propio. Décadas más tarde llegarían otros títulos femeninos como el Women's Honinbo (1982), el Women's Meijin (1989) o el Women's Kisei (1998). En paralelo, en Corea y China se organizaron competiciones similares. A pesar de estos avances, el Go seguía siendo un terreno desigual. En 1999, la china Rui Naiwei 9p se convirtió en la primera mujer en ganar un título abierto de prestigio: la Kuksu coreana. Su triunfo demostró que la barrera no estaba en el tablero, sino en las estructuras culturales que habían limitado la participación femenina.

En la actualidad, figuras como Choi Jeong 9p, Yu Zhiying 8p, Fujisawa Rina 7p o las hermanas Ueno Asami 6p y Ueno Risa 3p son referentes mundiales. Sin embargo, las cifras revelan que las mujeres siguen siendo minoría: menos del 20% de las personas que juegan al Go en la mayoría de países, según una encuesta de la Federación Internacional de Go de 2016. Pero, hoy no solo dominan los torneos femeninos, sino que también destacan en competiciones mixtas, mostrando que la brecha ya no es insalvable.



Las retransmisiones de sus partidas han atraído a nuevas generaciones de aficionadas que ven en ellas un modelo a seguir.

En Occidente, donde el Go aún es joven, el espacio femenino ha tenido otra función: servir como puerta de entrada y comunidad de apoyo. La European Women's Go Championship reúne cada año a jugadoras de diferentes países, combinando el nivel competitivo con el espíritu de encuentro. Más allá de los resultados, estos torneos han generado redes que fortalecen la presencia de mujeres en clubs locales y asociaciones nacionales.



izquierda a derecha, Olesia Malko 4d, Ting Li 1p y Manja Marz 4d

No faltan voces que cuestionen la necesidad de mantener torneos separados. Algunos sostienen que deberían integrarse de manera definitiva en competiciones mixtas. Otros recuerdan que, sin esos espacios propios, muchas jugadoras habrían abandonado ante la presión de un mundo tradicionalmente masculino. Quizás lo importante no sea la separación, sino el reconocimiento: el Go femenino ha aportado visibilidad, ha creado referentes y ha permitido que más mujeres encuentren su lugar en la comunidad.

El tablero, al fin y al cabo, es un espejo de la sociedad. Recuperar y valorar las trayectorias femeninas en el Go es también una manera de ampliar nuestra mirada sobre el propio juego. Si en Oriente fueron pioneras que rompieron techos de piedra y de tradición, en Occidente el desafío sigue siendo abrir las puertas para que nadie sienta que el Go no es para ella.

El Go femenino no es "otra cosa": es el mismo juego, pero narrado desde voces que durante demasiado tiempo quedaron en la sombra. Desde las damas cortesanas del Genji, pasando por la valentía de Kita Fumiko, hasta las campeonas actuales, las mujeres han demostrado que el Go no tiene género. Lo que queda por construir es una comunidad global donde esa evidencia se viva con naturalidad, sin necesidad de torneos separados ni de reivindicaciones constantes.

Conociendo Participantes Final de España

Álvaro Gutiérrez Ferrand

Final del Campeonato de España FCEGO 2025

Lugar: Barcelona

Fecha: 6 y 7 de diciembre 2025

Tipo: A

Aforo: 6

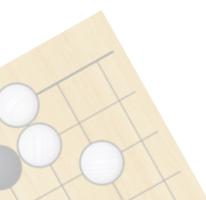
Jugadores participantes en la final:

1. Cernuda, Ignacio
2. Jiménez, Enrique
3. Castellano, Miguel Ángel
4. Pérez, Miguel
5. Ripoll, Isaac
6. Cordonet, Albert

Lector, aprovechando que para participar en la Final de España de Go se requiere obtener puntos en los torneos nacionales en lo que a mí me gusta llamar "la carrera nacional", y que eso implica que los participantes en la final ya se hayan cruzado en varios enfrentamientos, les he recopilado esos cruces para que noten esa pulsión de quién ganó a quién antes de la final.

Los rangos varían, ya que en vez de poner el rango actual he preferido escribir el rango que tenían durante el enfrentamiento y que así se aprecie mejor el logro de aquellos jugadores que más han crecido en este último año.

Ahora sí, sobre la final de España de Go en Barcelona, o más concretamente en Mollet del Vallés, el día 6 y 7 de diciembre se celebró la final de España. Los participantes de este año son la muestra del alto nivel de Go del que gozamos en nuestro país:



Nacho Cernuda 4d, de Nam-Ban y campeón del año anterior, era el favorito de todas las encuestadas.



Lo entrevistamos el año pasado y por eso sabemos que es un jugador veterano que ha sabido adaptarse a los nuevos tiempos. Este año ha participado en 3 torneos: dos nacionales y la 45^a World Amateur Go Championship. En el torneo internacional quedó en el puesto 22 de 52. En los torneos nacionales también ha salido triunfal: séptimo en el torneo de Go de Barcelona (que tenía 62 participantes) y quinto en el torneo de Madrid, el Open, que se celebró en la Didáctica. En definitiva, ha sido un buen año para Ignacio en lo que a Go se refiere.

Enrique 3d, jugador de la Pedra, es el otro candidato con más opciones al título para los amantes de las porras deportivas. En este caso nos encontramos a un jugador que comenzó su carrera competitiva en 2016 y ha logrado convertirse en uno de los jugadores más fuertes de España. Ha participado en 3 torneos este año con un resultado muy favorable. Siguiendo la cronología, quedó octavo en el torneo de Barcelona, perdiendo contra Ignacio Cernuda. Luego participó en el Open de Lisboa y ganó el torneo luso. Su siguiente aparición fue la torneo Ueno en Madrid, donde terminó cuarto pero derrotando a Miguel Pérez 2d y Sayuri Yamaoka 4d.





El tercer aspirante al título fue Miguel Ángel Castellano 3d, otro jugador muy veterano que comenzó a jugar en 2007 y pertenece al club de Go de Nam-Ban.

Es bastante conocido en su faceta de profesor, ya que es el maestro de figuras ya conocidas de la revista como Carlos Moreno-Morera 1k y Lucas Ortega 2k. Este año ha participado en 3 torneos. El primero fue la Copa Mikami en La Didáctica, donde quedó segundo. Su siguiente torneo fue el Open de Madrid, donde alcanzó el sexto puesto ganando a Isaac Ripoll 1d y perdiendo frente a Nacho Cernuda 4d. Por último, tuvo un gran éxito quedando segundo en la Copa Nam-Ban.

El cuarto aspirante al título este 2025 fue Miguel Pérez 2d, del club de Go de Cádiz, es uno de los jugadores que más torneos ha jugado este año; concretamente ha participado en 5. En febrero participó en el torneo Go Seigen de Barcelona y allí venció a Isaac Ripoll 1d y a Albert Cordonet 1k, pero perdió frente a Ignacio Cernuda 4d y acabó en el puesto 11 de un torneo muy disputado de 62 participantes. En abril se fue al torneo de Sevilla, donde obtuvo el cuarto puesto de 24 participantes. En mayo participó en el torneo Ueno de Madrid, que tuvo 47 jugadores, y Miguel quedó octavo; en ese torneo se volvió a enfrentar a Enrique Jiménez 3d y la victoria fue para Enrique. El último torneo al que asistió fue el torneo de Canarias en octubre y allí obtuvo un resultado espectacular alcanzando el segundo puesto.



Isaac Ripoll, de la Pedra, 3d (actualmente) fue el quinto seleccionado. Empezó a jugar en 2024 y en 2025 alcanzó el rango de 1 dan. Este año ha participado en 3 torneos nacionales: el torneo Go Seigen de Barcelona, donde obtuvo el puesto catorce y perdió frente a Miguel Pérez 2d y Albert Cordonet 1k. En mayo quedó décimo en el torneo de Madrid, donde logró ganar a Miguel Pérez 2d y perdió frente Miguel Ángel Castellano 3d. Por último, quedó tercero en el torneo Corpus de Granada consiguiendo clasificarse para el campeonato. Añadir que ha participado en torneos internacionales y también ha estudiado en Asia.

En su contra jugaba ser el menos veterano de los clasificados.



Por último Albert Cordonet 1k. Del club de La Pedra.

Su primera aparición es en 2020 como 2k y este año ha participado en dos torneos del ámbito nacional. En febrero jugó el torneo de Barcelona, quedando 15 y derrotando a Isaac Ripoll 1k pero perdiendo frente Miguel Pérez 3d. En agosto participó en el torneo de Madrid torneo Ueno y quedó el décimo.

Este año la final ha sido realmente intensa, Nacho 4d durante todo el año se ha mantenido más fuerte que sus rivales y eso daba a pensar que mantendría el título. Enrique 3d sin embargo ha tenido un año fantástico y podría dar la sorpresa. Miguel 2d se ha tomado muy en serio este año participando en muchos torneos que suele traducirse en más nivel. Por otro lado, Miguel Ángel 3d no ha jugado muchos torneos pero esta dedicando mucho tiempo al Go y es un jugador realmente fuerte con muchas posibilidades de ganar. Isaac lleva muy poco tiempo jugando, recién llegado al primer dan parecía difícil que ganase y si analizamos los encuentros que ha tenido todo el año con sus adversarios estaba claro que del grupo parecía el más débil en un inicio... Si bien, su crecimiento tan rápido, su entrenamiento intenso y su viaje a Asia eran muy prometedores... No voy a negar que yo deseaba interiormente que ganase la final aunque fuera solo por el hito que eso significaría. Campeón de España habiendo jugado solo dos años... Pero era muy complicado que esto ocurriera.

Albert 1k por su parte ha hecho un muy buen año y se nota que está realmente fuerte. Seguramente lo veamos pronto alcanzar el rango dan. Realmente, para mí, era la posible sorpresa del torneo, y realmente ha jugado una final impresionante.

Como ya van a ver, quien se acabó llevando la victoria fue Isaac Ripoll 3d (al que resetearon tras la final de 1d a 3d).

Simplemente espectacular el año 2025.



Actualidad

La final del campeonato de España

Isaac Ripoll

Tengo el honor de haber ganado el campeonato de España de 2025, lo cual no fue una tarea fácil. Este año se presentaron contrincantes muy fuertes y todos nosotros veníamos buscando lo mismo, ser el nuevo campeón; pero antes de hablar de la final en sí, quiero compartir la preparación que hice los meses previos a esta.

El 30 de septiembre viajé a Corea para participar en PBA, una academia de go que lleva Cho Hye-yeon 9p desde hace ya varios años. Estuve ahí unos 2 meses y durante ese tiempo mi entrenamiento consistió en jugar 2 partidas contra profesionales cada día, hacer tsumegos regularmente, entrenamiento de yose diario y participar en torneos casi cada fin de semana. Creo que el punto clave de este régimen fueron las partidas contra los profesionales, me ayudaron tremadamente a refinar mi estilo y mi dirección de juego.

Durante mi estancia allí compartí casa con otro jugador europeo, Alexander Fedorov, un 3d de Rusia, los dos tenemos una gran pasión por el go y compartirlo juntos sin duda me ayudó a encontrar la motivación necesaria para seguir creciendo como jugador. Además, él fue una de las figuras claves en la popularización del Go en su región, y ver como lo hizo también fué un aprendizaje muy importante para mí.



Alexander Muromtsev 7d, Alexander Fedorov 3d y yo

El 25 de Noviembre me subí al vuelo de vuelta a España, y lo único en lo que podía pensar era en el campeonato; aunque mi preparación más fuerte fue durante esos últimos 2 meses, realmente me llevaba preparando para este torneo desde el día en que empecé a jugar. Sabía que tenía el nivel necesario para ganar, pero también era importante no confiarse. En Corea conocí a Alexander Muromtsev 7d - uno de los jugadores más fuertes de Europa - y me dijo que cuando alguien vuelve de estudiar en Asia se piensa que tiene un conocimiento secreto que le permitirá ganar a todas las personas contra las que antes perdía, pero esto obviamente no es así. Tuve sus palabras muy presentes los días antes de la final.

Ahora sí, finalmente llegamos al día del campeonato (que este año se celebró en Barcelona), el primer fin de semana de diciembre. Los participantes éramos Ignacio (Nacho) Cernuda 4d - campeón de 2024, 2013 y 2005, Enrique Jimenez 3d - campeón de 2023, Miguel Ángel Castellano 3d, Miguel Pérez 2d - campeón de 2018, Albert Cordonet 1k y yo 1d (me subieron a 3d retroactivamente después del torneo).

Lo primero que hicimos una vez llegamos todos ahí fue un sorteo para decidir los emparejamientos, una vez hecho ya sabíamos con quién nos tocaría en todas las rondas siguientes.

En la primera ronda jugué con blancas contra Miguel Ángel, ya nos habíamos enfrentado en el Open de Madrid de este mismo año. Ahí tuvimos una partida bastante reñida, pero teniendo eso en cuenta cometí el error de confiarme, pensé que después de mi tiempo en Corea ahora no tendría ningún problema para ganarle. Rápidamente entramos en una posición con la que yo no tenía mucha experiencia, gracias a ello Miguel Ángel obtuvo una pequeña ventaja que acabó solidificando en el yose, ganando así de 8,5 puntos.





Durante la primera ronda hubo otro resultado interesante: Enrique se enfrentó a Nacho, y aunque durante el campeonato del año pasado Nacho ganó, este año no fue así. Enrique ganó, y aunque yo había comenzado el campeonato pensando que mi mayor preocupación debía ser Nacho – debido a que es el jugador de mayor rango – después de los resultados de esta ronda me quedó claro que no habría ninguna partida fácil y todas debían preocuparme.

Mi derrota fue devastadora, perder en la primera ronda significaba que si quería ganar el campeonato mi única opción era ganar 4 partidas seguidas. Por suerte antes de la segunda ronda hicimos una pausa para comer, que me dio suficiente tiempo para recapacitar.

En la segunda ronda jugué contra Enrique, también con blancas. Comenzamos con un fuseki que me es muy familiar y en poco tiempo nos metimos en una lucha muy complicada que acabó siendo favorable para mí. Gracias a eso y a un yose bastante sólido gane de 23,5 puntos.



En la última ronda del primer día me tocó contra Nacho, de nuevo con blancas. Nunca había jugado contra él, así que no sabía qué esperar. Después de un fuseki bastante estándar acabamos en una posición compleja donde ambos teníamos debilidades que se podían explotar, pero yo no utilicé correctamente las suyas, lo cual le puso por delante. Gracias a una serie de errores de lectura que hizo Nacho posteriormente recuperé la ventaja, y tras un último error, Nacho abandonó.



Durante esta ronda hubo un giro inesperado. Miguel Ángel jugó contra Albert y se esperaba que Miguel Ángel ganara debido a la gran diferencia de nivel, pero ocurrió lo contrario. Gracias a eso acabamos el primer día con un triple empate por el primer puesto entre Enrique, Miguel Ángel y yo, los tres con dos victorias y una derrota.

El desempate en el campeonato se decidiría según el enfrentamiento directo. Es decir, entre dos jugadores con la misma puntuación gana el que ganara la partida contra el otro. Esto significaba que, si quería ganar la final, no solo debía ganar las dos rondas restantes, sino que además Miguel Ángel tenía que perder una de las suyas.

Esa noche tuve la suerte de dormir bastante bien a pesar de los nervios y volví al día siguiente con energías renovadas.

En la cuarta ronda jugué con negras contra Miguel. Ya nos habíamos enfrentado un par de veces en otros torneos, él ganando en nuestro primer encuentro y yo en el segundo, así que ya sabíamos un poco sobre el estilo de cada uno. Creo que teniendo esto en mente, Miguel decidió jugar un fuseki poco ordinario que inmediatamente nos llevó a una pelea. Durante otra lucha del medio juego jugué demasiado agresivo y por culpa de ello acabé un poco por detrás, pero poco a poco fui recuperando hasta que durante un ko gigante Miguel hizo una amenaza demasiado pequeña, lo cual me dio una ventaja que solidificué en el yose, ganando así de 15,5 puntos.

En cuanto acabé la partida fui a ver cómo le iba a Miguel Ángel, que estaba jugando contra Nacho. Estaban ya en el yose y después de un conteo rápido me parecía que Miguel Ángel estaba ligeramente por delante, pero tuvo un despiste en un momento crítico que dejó que Nacho le matara un grupo, perdiendo así la partida. Esto me dejó muy aliviado, ya que solo con ganar la partida que me quedaba también ganaría el campeonato.

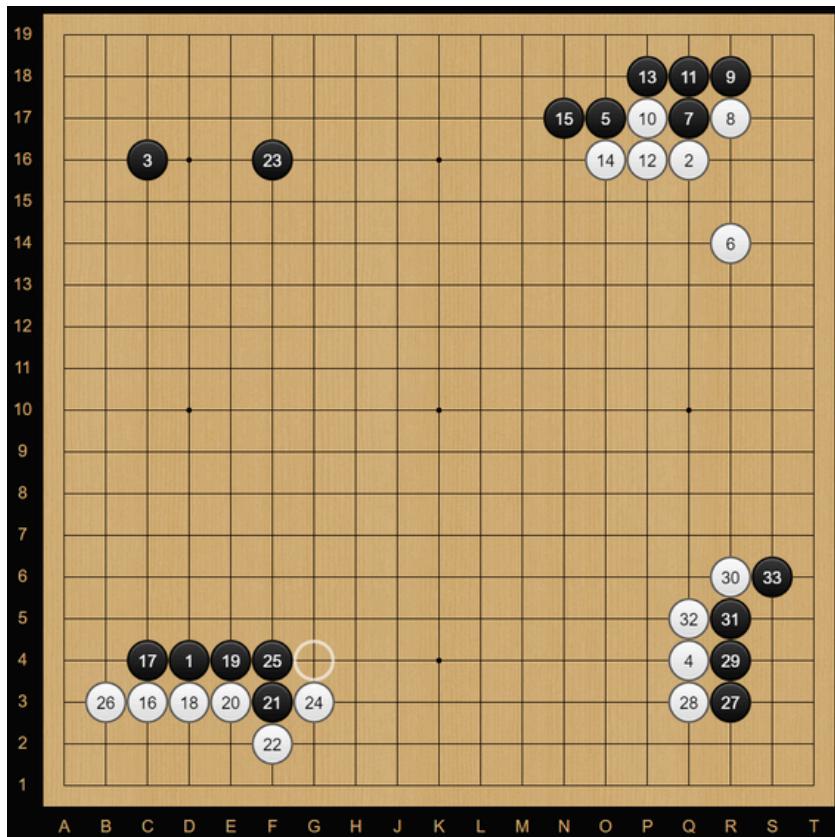


Enrique, yo y Nacho
recibiendo los premios de podio

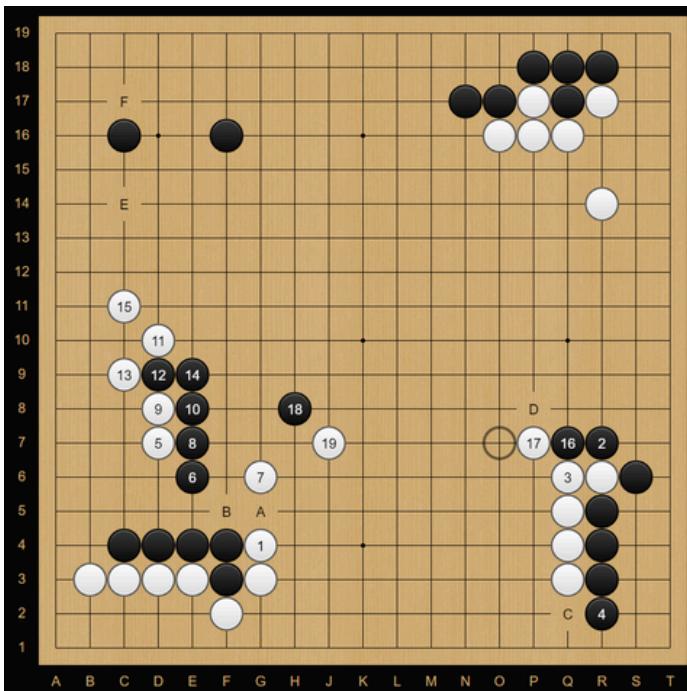
La última ronda era contra Albert, y aunque había una gran diferencia de nivel entre los dos, después de que ganara a Miguel Ángel de nuevo estaba claro que no me podía confiar. Jugué lo más sólido que pude para evitar cualquier error y, poco después de que matara uno de sus grupos Albert abandonó, convirtiéndome así en el nuevo campeón de España.

Fue el torneo más difícil en el que he competido desde que empecé a jugar hace ya 2 años, y me alegra de que fuera así, porque si hubiera ganado fácilmente no habría significado lo mismo para mí.

Para concluir el artículo quiero analizar en más detalle mi partida contra Enrique:



La partida comenzó con un fuseki bastante estándar, Enrique (negro) ocupó un hoshi y un komoku y yo (blanco) dos hoshis como suelo hacer. Tras esto Enrique inmediatamente hizo un kakari a uno de mis hoshis, lo cual nos llevó a un joseki moderno muy típico. Yo seguí con una invasión al 3-3, Enrique respondió con un shimari y yo le contesté con la secuencia de 24-26, un "after-joseki" muy común y una de mis continuaciones preferidas. Finalmente, Enrique invadió mi otro hoshi en el 3-3, resolviendo las 4 esquinas y prácticamente concluyendo el fuseki.



Aquí comienzo con 1 con el objetivo de construir un moyo en el lado inferior del tablero mientras al mismo tiempo presiono la pared de Enrique, que decide hacer tenuki para jugar la secuencia de 2-4, dejando mi moyo abierto por segunda línea. Continuo con 5 con el objetivo de atacar su grupo, otra opción habría sido jugar 7 inmediatamente ya que se puede considerar que ambos puntos son miai, pero teniendo en cuenta que mi moyo estaba muy abierto preferí ir a por el ataque.

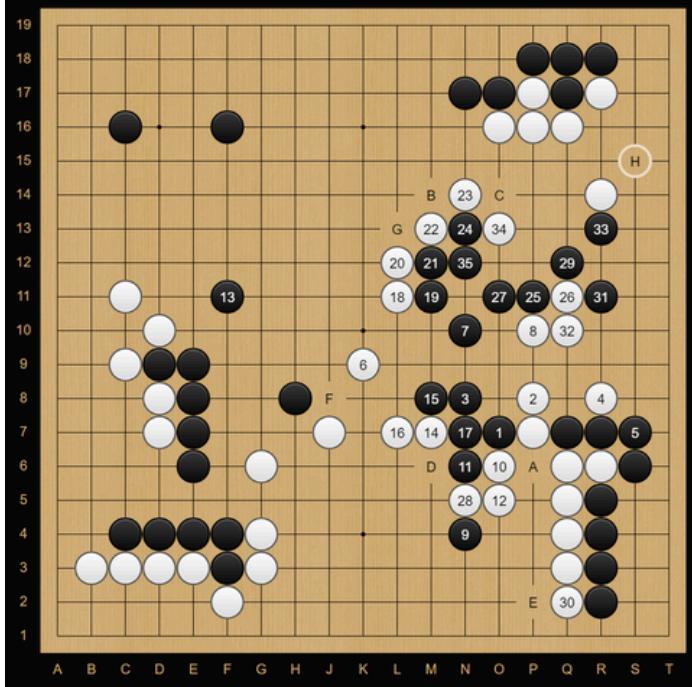
6 es una jugada un tanto inusual ya que me permite jugar 7, obteniendo así ambos puntos que en teoría eran miai; 6 en A habría sido la jugada correcta pero asumo que Enrique la descarto por miedo al corte que deja en B. En realidad ese corte es una trampa para blanco, si corta, negro dará ataris por encima y sacrificará su pared, desconectando así la piedra de 5 en sente; puede parecer algo bruto pero hay que tener en cuenta que negro ya hizo tenuki 2 veces con ese grupo, así que ya no tiene tanto valor.

Después de 7 Enrique continúa con 8-14 para fortalecer a su grupo, yo defiendo uno de mis cortes con 15 y Enrique hace tenuki para jugar el intercambio de 16 por 17 y después vuelve a sacar a su grupo con 18 que yo contesto con 19 para evitar que entre en mi moyo; a partir de aquí mi objetivo era seguir molestando el grupo de Enrique para solidificar mi moyo desde el centro y coger sente en algún momento para jugar C y cerrarlo ya por completo.

El intercambio de 16 por 17 es malo ya que si en algún momento blanco juega en C se vuelve aji-keshi, si hacemos el tewari es como si blanco inicialmente juega el keima en D y después ocurre el intercambio, empujar contra un keima sin la intención de cortar es casi siempre un error.

19 por mi parte también es cuestionable ya que mi moyo sigue estando abierto por debajo, habría sido mejor algo alrededor de E, fortaleciendo mi grupo y apuntando a una posible invasión en F.

Dicho todo eso, la partida aquí aún está muy igualada.



Enrique comienza con 1, una jugada bastante inusual ya que después de mi resuesta en 2 su piedra queda desconectada de manera muy limpia, asumo que su idea era intentar atacar mi pared para reducir mi moyo, el problema con esa idea es que el moyo ya estaba muy abierto, teniendo negro siempre la posibilidad de saltar a E para destruirlo.

De esta manera negro simplemente me está dando un objetivo que atacar.

Enrique continua con 3, un movimiento un tanto pesado ya que está muy cerca de 1, una piedra que es prescindible, yo intercambio 4 por 5 para ganar algo de fuerza y divido los dos grupos débiles de negro con 6. Enrique saca sus piedras hacia el centro con 7, le sigo con 8 y el juega 9, apuntando al corte de A que yo defiendo con 10-12.

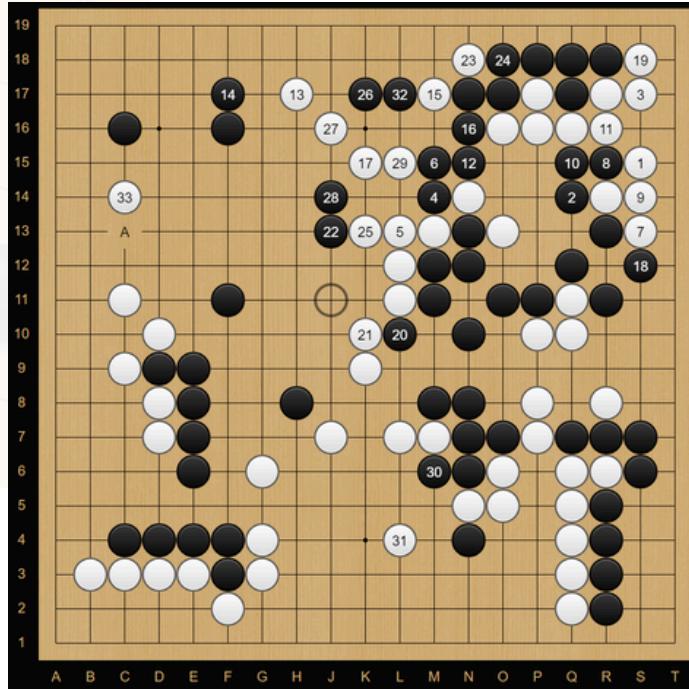
Enrique ahora saca su otro grupo con 13 que al mismo tiempo presiona a mi grupo del lado izquierdo; yo le ignoro para jugar la secuencia de 14-17 con la idea de defender contra el corte en F y continuo el ataque con 18; posiblemente demasiado agresivo ya que simplemente jugar en 28 ahora me dejaría con un territorio casi sólido, a falta de tapar el agujero en 30.

Continuamos ahora con la secuencia de 19-27, Enrique tiene el objetivo de sacar forma de ojos y yo intento mantener la máxima presión posible sobre su grupo. Aquí decido hacer tenuki para jugar 28, obligandolo a que encuentre sus dos ojos en la parte derecha del tablero y desconectando 9; seguramente Enrique debería haber jugado 28 antes el mismo, pero encontrar el momento correcto para hacerlo es complicado.

Enrique continúa con 29 pero yo de nuevo le ignoro para finalmente cerrar mi territorio con 30. Acabamos con la secuencia de 31-35 después de la que el grupo de Enrique sin duda ya está vivo y blanco tiene una serie de problemas que ha de resolver.

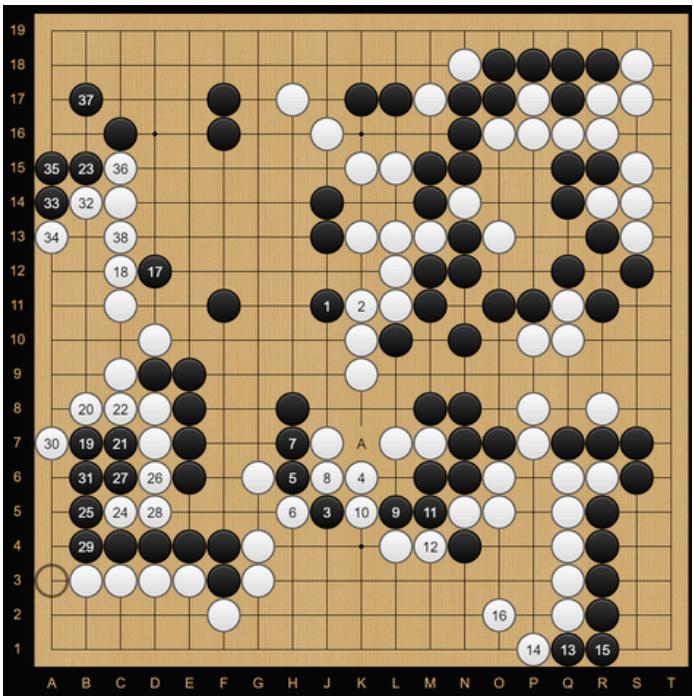
Mi grupo de arriba a la derecha no tiene 2 ojos claros y al mismo tiempo están los cortes de B, C y G que también pueden resultar problemáticos. Consideré simplemente conectarlo todo con B, que habría sido la jugada correcta, pero por algún motivo que escapa mi compresión decidí jugar H, intentando hacer ojos pero también dejando que negro haga uso de esos cortes.

Después de 28 y 30 queda claro que blanco está por delante ya que el territorio inferior son unos 35 puntos y negro no tiene una compensación clara a cambio.

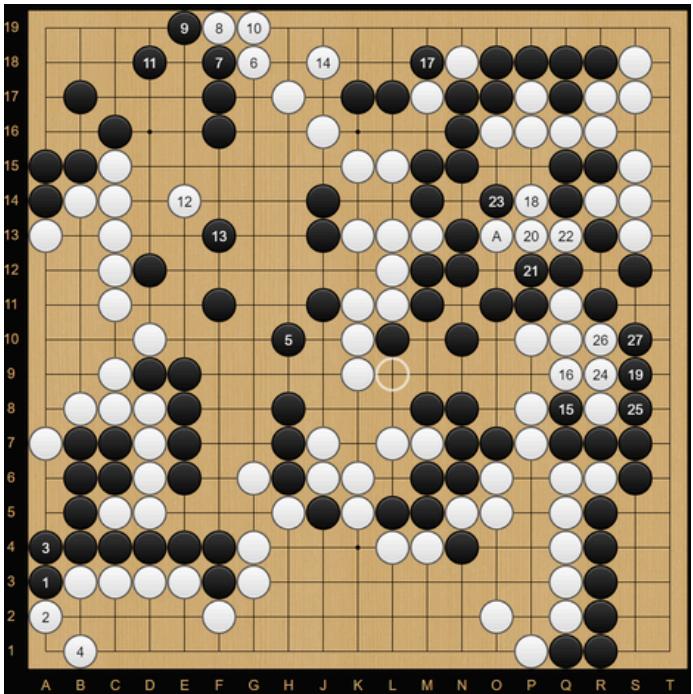


Después de la secuencia de 1-6 me veo obligado a jugar 7 para asegurar la vida de mi grupo, continuamos hasta 12, concluyendo definitivamente la pelea que ha ocupado gran parte de esta partida. Sigo con 13, amenazando la esquina y intentando destruir el territorio superior de negro, pero habría sido mejor jugar en 33, ya que para negro es prácticamente sente jugar en A. Enrique simplemente defiende su esquina con 14 y yo juego el tesuji de 15, amenazando con cortar, Enrique se defiende y yo intento conectarlo todo con 17, aunque esto deja el punto débil de 26, por lo que habría sido mejor jugar ahí mismo.

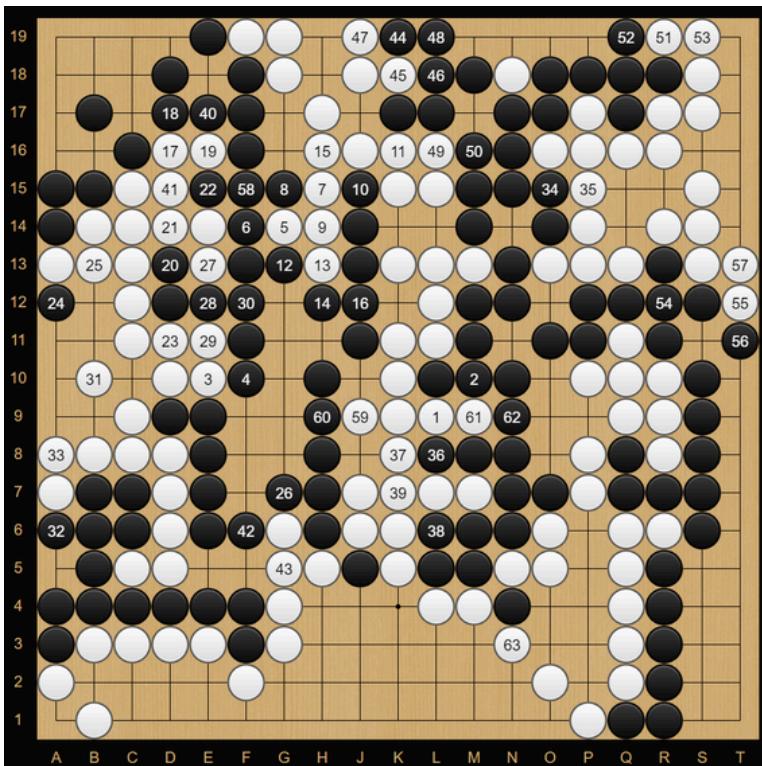
Enrique bloquea en 18, yo he de contestar con 19 para mantener mi grupo con vida; continuamos con los intercambios de 20-31, en los que de nuevo en lugar de 25 yo debería haber ocupado el punto vital de 26. Enrique se come mis piedras con 32 y yo respondo cogiendo el último punto grande restante con 33, entrando ya en el yose con una posición favorable para blanco.



Todo hasta aquí es un yose muy normal, lo único interesante a mencionar es la secuencia de 3-12 que es sin duda buena para blanco, ya que me deja cerrar el territorio y comerme 3 sin casi perdidas. Aquí negro tenía el tesuji de 3 en 4, amenazando con atravesar por A y al mismo tiempo permitiendo una reducción de mi territorio; posiblemente mi mejor contestación sería 7, pero igualmente negro me quitaría unos 8 puntos.



De nuevo seguimos con un yose estándar hasta que encontré el tesuji de 18, que me permite salvar mi piedra de A en sente. Enrique se equivoca con 21, dejándose cortar 3 piedras suyas, 21 en 22 le permitía salvarlas, pero me imagino que tenía miedo de que si yo cortaba en 22 su grupo del centro no estaría vivo, que no era el caso.



En los siguientes movimientos no ocurrió nada interesante así que saltamos directamente al final de la partida, donde vemos que blanco acaba ganando de 23,5 puntos.

La batalla central acabó siendo demasiado favorable para mí y posteriormente Enrique jugó de manera un tanto pasiva; eso fué suficiente para darme un ventaja que mantuve hasta el final.

En general fué una de las partidas más complejas del campeonato, y espero que Enrique y yo nos encontremos de nuevo en algún otro torneo para ver si vuelve a salir algo igual de interesante.

Entrevista Judit López

Álvaro Gutiérrez Ferrand



Álvaro: ¿Cuánto tiempo llevas jugando al Go y cómo lo conociste?

Judit: Lo conocí cuando estaba de Erasmus en Australia. Yo era parte del club de juegos de mesa y cada día nos traían un juego nuevo. Un día nos trajeron el Go y fue amor a primera vista. Pero allí no había nadie con quien jugar. Cuando volví a España vivía en Madrid la mitad de la semana, pero justo era la parte de la semana en la que Namban no se reunía... Así que hasta el siguiente año no empecé a jugar. Diría que a partir del 2017.

Álvaro: ¿El grupo de juegos de mesa australiano no volvió a jugar al Go?

Judit: Fue solo esa semana. Pude jugar con algunas personas, pero qué va...

Álvaro: ¿No hay allí club de Go?

Judit: Creo que habría uno en Sídney, pero yo vivía en Melbourne.

Álvaro: Tenía que haberte marcado mucho para que al volver a España lo primero fuera buscar un club de Go.

Judit: Sí, fue una pena no coincidir con Namban, pero al final acabé en La Pedra. En 2018, que me asenté ya en Cataluña, me animé a ir al club de Go. Yo siempre digo que la gente de Go de primeras no es súper abierta sino, más bien, introvertidos.

Recuerdo llegar al bloque y subir esas escaleras y llamar a la puerta, entrar a la sala y quedarme de pie en plan: "¡Hola, vengo a jugar al Go!" y que nadie me dijera nada, ni un "vente a jugar". Simplemente me quedé ahí, mirando cómo jugaban los demás.

Álvaro: En 2018, ¿cómo era el club y el Go en Barcelona?

Judit: Todo el mundo era muy mayor, excepto Enrique. Estaba Joan, estaba Marc Ignasi, estaban los que han estado siempre y no había nadie de rango bajo. Es decir, estaba yo que acababa de empezar y luego Marc Ignasi que ya en ese entonces era 10 kyu. Luego había gente que aparecía y no volvía a venir hasta dos años después.

Álvaro: De tus palabras extraigo que tu sensación al ir al club fue mala. Aun así, ¿seguiste yendo?

Judit: Sí, al como era siempre la misma gente al final, te haces a ellos (risas). Seguí yendo y hasta hoy.

Álvaro: ¿Dónde está hoy el club de Go de Barcelona?



Judit: Ahora estamos muy céntricos, en un club de ajedrez. En la calle Julià Portet número 5. Quedamos los martes y los viernes a partir de las 18:00h.

Álvaro: Viendo que llevas jugando desde 2017 hasta 2025, ¿qué te gusta tanto del juego?

Judit: Al principio eran todas las oportunidades que ofrecía y luego el poder jugar con gente de todos los niveles en igualdad gracias al hándicap. Y luego ya, viajar a torneos e ir encontrando a la misma gente... Es como si fuéramos una familia y eso te engancha más.

Álvaro: Es cierto que tú te has movido a muchos torneos de todo el panorama europeo.

Judit: Sí, además desde el principio. El primer año que jugué recuerdo ir a un torneo de Madrid, que me fui sola y tampoco había nadie de mi rango. Yo era 20k y me enfrentaron a un 10k. Me dieron un premio en plan, pena total, para Judith que ha perdido todo (risas). Luego ya cuando estaba con Enrique era más gracioso, íbamos de dos en dos y conociendo a alguien es mejor.

Álvaro: Bueno, con Enrique habéis realizado aventuras increíbles para jugar al Go.



Judit: Hemos ido a Japón, a Corea y el viaje más difícil de todos, a Rumanía. El torneo era en un pueblo perdido y fue muy difícil llegar.

Álvaro: Ahora eres una pieza clave del club La Pedra y tienes un papel fundamental en la organización del torneo...

Judit: He organizado 3, los que han sido en Mollet. Pero desde un inicio quise meterme allí porque si nadie hace nada, no se hace nada.

Álvaro: ¿Te podemos hacer responsable de celebrar el torneo de Barcelona en Mollet?

Judit: Cien por cien (risas). En un principio yo lo propuse porque mi 'colla', una peña que hace actividades por el pueblo, había empezado a hacer actividades de Go. Como nos cedían el espacio quisimos probar. No sabíamos si la respuesta sería buena. Pero como sí tuvo buena recepción decidimos repetir.

Álvaro: Yo recuerdo asistir al primero y la sensación fue buena ya que había fácil acceso y alojamiento más asequible que en Barcelona. Además el pueblo se implicó y vino hasta la televisión a cubrir el evento.

Judit: Lo de la tele es culpa de mi hermano. Desde que mandó a los medios siempre dice "yo soy la persona que más ha hecho por el Go en Barcelona" (risas).

Álvaro: ¿Tu hermano también juega al Go?



Judith: Él sabe jugar, pero no juega.

Álvaro: ¿Está creciendo mucho el Go en Cataluña en estos momentos?

Judit: Yo creo que sí. Cada vez hay más gente que viene cada semana y ahí es donde de verdad se nota. Le dices "Vente, que te enseño a jugar" y ves que esa persona vuelve y vuelve. Ahora tenemos un grupo de varios que empezaron juntos y son de rango bajo y eso ayuda.



Álvaro: Lo bueno de un grupo que empieza junto es que no van a sufrir tantas derrotas al principio...

Judit: Pero mientras vas perdiendo eres muy feliz, es cuando empiezas a ganar cuando hay problemas. Lo pruebas yquieres más de eso.

Álvaro: ¿Estáis haciendo actividades extra ahora que el Go está creciendo allí?

Judit: Justo hoy está Enrique dando clases, una vez cada dos jueves hay un grupito que viene a aprender. Este grupo justo salió de una colaboración con Norma Cómics por la salida de Hikaru No Go. Nos invitaron a ir a su tienda a enseñar Go y se formó este grupo que ahí sigue, llevan un año.

Álvaro: Y a nivel personal, ¿cómo va tu nivel de Go?

Judit: Siempre intento mejorar, pero los 8 kyu se me atascaron mucho. Pero el último torneo me fue muy bien. Incluso gané a Lucas Ortega (2k) de Madrid. Me tocó jugar encima de barra y por suerte tuve un buen día. Después también tengo días malos, pero cuando pierdo muchas me digo que estoy desaprendiendo para volver a mejorar.



Álvaro: Siempre es importante mantener fuerte la mentalidad. Conozco a muchos que ante una racha de derrotas han abandonado el Go.

Judit: La gente con la que estamos va a temporadas. Entrenan mucho y mejoran y luego se lo toman con más calma. Pero en general en Barcelona el tema del rango es más chill. Somos muy felices.



Álvaro: Este año has saltado al panorama nacional como presidenta de la AEGO. En parte esta entrevista es para conocer tus sensaciones.

Judit: Yo me he metido para ayudar y aunque es difícil creo que poco a poco conoceremos todos nuestro lugar. La mayoría de los problemas son en el fondo pequeños. Tengo a muchos que me ayudan y el objetivo es que todo el mundo esté feliz. Desde que asumí el cargo me topé con bastante tensión que ahora ya no tengo, pues cuando en el último torneo nos vimos todos las caras y, la verdad, estaba todo el mundo muy chill. Eso me dio mucha fuerza.

Álvaro: Estamos a 11 de diciembre, quise esperar un poco antes de la entrevista para dar tiempo a que los temas más burocráticos terminen y tuvierais más libertad.

Judit: Ya tenemos acceso a los correos. Ha sido difícil porque la junta es de muchas zonas de España y se necesita la firma. Eso ha hecho el proceso más lento. Incluso el cambio de sede. Ahora la sede está en Barcelona. Hemos tenido que cambiarlo todo pero la parte burocrática ya está terminada.

Álvaro: Una de las principales labores de la AEGO es organizar el campeonato de España. Eso ya lo habéis hecho... ¿Qué sensaciones habéis tenido? ¿Lo habéis juntado al torneo de Barcelona?

Judit: Yo pensé, si tengo que estar allí acompañando... por lo menos que tenga algo para jugar también. Me gusta ver, pero si has visto a Enrique jugar, es un poco lento. Si tienes que esperar 20 minutos a que haga su movimiento... Prefiero verla luego, que también la disfrutaré. Por eso organizamos un torneo paralelo a la final del España.

Álvaro: ¿Compartían espacio el torneo y la final?

Judit: Al final sí... Pensamos ponerlos en otra sala pero el ruido de puertas iba a ser peor. Los colocamos en la parte delantera con mesas grandes para que los mirones puedan observar sin incomodar.



Álvaro: ¿Hubo mucha asistencia al torneo?

Judit: No tantos como al de febrero, pero sí ha tenido más asistencia de la esperada.

Álvaro: ¿Quién ganó el torneo?

Judit: Ganó Joan Pons, segundo Álvaro Tirado y el tercero Jordi, un chico que hacía mucho que no venía.

Álvaro: ¿Alguna novedad?

Judit: Bueno, en este torneo hemos probado con tiempo Fisher en vez de Byoyomi. Habíamos ido a muchos torneos en Francia y allí siempre utilizan ese formato. Pero la final de España fue con Byoyomi, tres de veinte.

Álvaro: Creo que esta final fue particularmente interesante.

Judit: Lo bueno fue que ninguno ganó todas las partidas. La primera partida fue Enrique contra Nacho, lo hicimos completamente a suertes y todo se acabó decidiendo en la última ronda.

Álvaro: La trayectoria de Isaac es increíble, le hemos dedicado aquí algunos artículos. El año pasado ya se puso de objetivo ganar el campeonato. Lo ha logrado... Pero ahora te voy a cambiar de tema, como actual presidenta de la AEGO... ¿Cómo ves el espacio de la mujer en el mundo del Go?

Judit: Hay poca participación femenina, pero en los últimos años ha estado creciendo. Cada vez se ven más mujeres. Sí se juega torneo femenino y por parejas pero la participación es muy baja... Habrá que pensar por qué está tan baja. Quizás cuando se muevan de sitio los torneos mejora.

Álvaro: Recuerdo que Esther 12k fue a un torneo en el que participaba su hijo Carlos 1k y al ver que no había ninguna mujer se apuntó para que hubiera una. Y ahora es una buena jugadora.

Judit: En mi club durante mucho tiempo solo estaba yo, pero hace poco han empezado a jugar más y no solo jóvenes; tenemos por ejemplo un grupo de mujeres de 50 años que han aprendido porque están interesadas en la filosofía del Go. Apareció el Go en un libro de psicología y se vinieron a aprender... y se quedaron.

Álvaro: Ahora, con el repunte de China en el panorama geopolítico, veremos un repunte de su inversión en promocionar el Go, ¿Habéis contactado con China para hacer algo?

Judit: Bueno, hay una asociación china que ha comenzado un proyecto de difusión con la asociación italiana de Go, estamos pendientes para encontrar oportunidades. Pero, ojo, luego vas allí y no lo conocen. Por ejemplo, la última vez que fuimos a Japón nos llevamos un tablero magnético que nos pararon en el control de equipaje y el segurata en Barcelona sabía lo que era... Pues llegamos a Japón y declaramos que veníamos a un torneo de Go y el tipo no lo entendía. Enrique se pasó media hora esperando tratando de explicar qué era el Go a un japonés.



Álvaro: Mi experiencia en Japón fue también que había poco Go. Me costó mucho encontrar un club de Go abierto.

Judit: Nosotros conocimos a un chico que nos llevó... Lo conocimos por una asociación de yayos que hablan español, que han venido alguna vez a España de visita. Y nos llevó al club que era un sitio recóndito al que se llegaba tras subir muchas escaleras, muy escondido. Pero estuvimos allí jugando y fue muy entretenido.

Álvaro: ¿Había mucho desajuste de rango?

Judit: Bueno... Ellos hacían una conversión. Yo les dije mi rango y ellos me pusieron como 3k.

Álvaro: ¿Ganaste las partidas?

Judit: Bueno, algunas (risas).

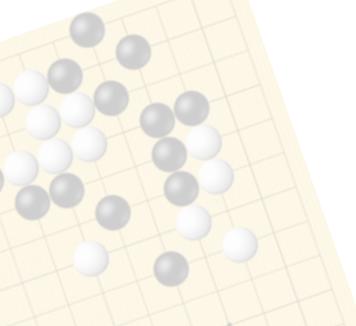
Álvaro: Para finalizar... ¿Qué ideas tenéis para el futuro del Go?

Judit: Hemos visto que la mayoría de lo que hace la AEGO es burocracia y queremos cambiar eso. Nos gustaría dotar a la asociación de herramientas para organizar sus propios eventos sin depender tanto de los clubs. También queremos ser más proactivos en las actividades que ya se están haciendo.



Álvaro: Parece que hay un repunte de clubes de Go, el último La Didáctica...

Judit: Es maravilloso porque hay muchos clubes y se están realizando muchos torneos. Cuando hablamos fuera de la cantidad de torneos en España se nos quedan impresionados.



Álvaro: ¿Tienes ya en mente un calendario de torneos en los que quieras participar?

Judit: Sí. En enero Grenoble, es un torneo al que nos gusta ir siempre. Luego en febrero el nuestro... En marzo toca Murcia que se lo prometí siempre a Giusseppe y este es el año. Por último, me pasaré por el de Madrid seguramente y ya veremos si me apunto a alguno más.

Álvaro: Me alegra ver que tienes el calendario completo y que seguramente nos vamos a cruzar en alguno de esos torneos... Solo me queda agradecerte desde la Esquina el concedernos esta entrevista.

Judit: A ti.



Actualidad

I Torneo de Go de Otoño de Barcelona

Joan Lluís i Rabassó

Este final de año 2025 nos ha traído una novedad muy agradable, y eso siempre es de agradecer. El club La Pedra de Barcelona, encargado de organizar la Final del Campeonato de España de Go, decidió impulsar también un torneo paralelo de pequeño formato que cumplía un doble objetivo. Por un lado, ofrecía una jornada de Go a quienes no se habían clasificado, a quienes simplemente tenían ganas de jugar o, incluso, a quienes querían vivir su primera experiencia en un torneo dentro de un entorno más cercano y acogedor. Por otro lado, permitía seguir la final en directo y conocer de primera mano la evolución de los mejores jugadores del año, que se disputaban el título. En definitiva, era posible ser espectador de partidas intensas mientras jugabas las tuyas propias del torneo. ¡Todo un acierto!



Con este espíritu regresé al centro cívico de Can Borrell, en Mollet del Vallès. A diferencia de mis tres visitas anteriores, esta vez la sede del evento me recibió con otros colores. Los tonos amarillos, rojizos y marrones que cubrían los árboles y alfombraban el suelo invitaban a pensar que el otoño estaba llegando a su fin, y anunciaban que, cuando volviera el próximo 21 de febrero para participar en el XLIII Torneo de Barcelona, ya no estarían allí para recibirmel. ¡El ciclo de la vida sigue su curso!

Un frío plenamente invernal me devolvió al presente de aquellos días 6 y 7 de diciembre, fechas que mucha gente aprovecha —gracias al puente de la Purísima— para descansar, preparar la Navidad o hacer alguna escapada. Yo, en cambio, las dediqué a asistir al evento que ahora me propongo narrarles, con el firme propósito de disfrutar de unas cuantas partidas y reencontrarme con caras conocidas y, quién sabe, quizás hallar alguna sorpresa. Siguiendo la costumbre, me acerqué el viernes por la tarde, aun sabiendo que no había ninguna actividad programada. Para mi sorpresa, encontré a Enrique Jiménez y a Judit López en plena preparación. Así que me animé a echarles una mano mientras intercambiábamos impresiones. Así quedó la sala dispuesta para los dos torneos. Reconozco que los colores de las mesas de juego quizás no son muy ortodoxos, pero, no me negarán que dadas las fechas el aspecto global le confería al conjunto un toque de fiesta navideña.



Las tres mesas verticales de la parte inferior de esta imagen estaban destinadas a los seis jugadores clasificados para la Final de España: Ignacio Cernuda 4d, Miguel Ángel Castellano 3d, Enrique Jiménez 3d, Miguel Pérez 2d e Isaac Ripoll 1d. El resto de la parte superior estuvo dedicada para todos los participantes del I Torneo de Go de Otoño de Barcelona. De los 20 inicialmente previstos finalmente acudieron un total de 16 jugadores de rangos bien dispares desde 22 Kyu a 3 dan. Algunos causaron baja por motivos diversos, pero también aparecieron caras nuevas cosa que también es de agradecer. La mañana del sábado empezó con la inscripción de los jugadores, los primeros encuentros con el tablero y las piedras, así como el recordatorio de la normativa del torneo y los primeros emparejamientos. Como novedad se nos informó que utilizaríamos un tiempo Fisher 45 min + 15 segundos de incremento.





Mi primera partida del sábado fue contra Dario Nieuwenhuis, 12 kyu, un jugador que recientemente se había aficionado al Go y que participaba en su primer torneo. No tenía claro cómo iba a desarrollarse la partida: era mi primera aparición en competición desde “tocar suelo” este verano en Varsovia y regresar al 14 kyu. Jugué con negras y opté por un fuseki tradicional, a la espera de ver cómo reaccionaba mi adversario y qué planteamiento estratégico propondría. Pronto me di cuenta de que sería una partida combativa. Dario trató de establecer un grupo en mi territorio, así que decidí atacarlo. Lo defendió con solvencia y opté por no prolongar las hostilidades, desplazando la acción hacia otra zona del tablero.



Poco después se desencadenó una lucha por el control del centro. Mi rival insistió en impedir que uno de mis grupos centrales lograra vivir, tratando de desconectarlo del otro grupo que me garantizaba un ojo. Tras mucho esfuerzo conseguí asegurar la vida del grupo. La partida seguía muy igualada y ninguno de los dos concedía tregua, aunque parecía mantener una ligera ventaja. Sin embargo, Dario no aflojaba.

Invadió con éxito una de mis esquinas y, con gran precisión, consiguió ponerse por delante en el recuento. Llegados a ese punto, y sin nada que perder, me incliné por una maniobra desesperada: ataqué el grupo que desde el inicio había quedado en condición de “zombi”, cargado de ají. Lancé el ataque con todo lo que pude y finalmente logré capturarlo, además de reconectar un grupo de piedras centrales que estaba en riesgo de morir.

Ese giro final me dio la victoria en una partida tan disputada como entretenida, en la que la balanza podría haberse inclinado perfectamente hacia cualquiera de los dos lados.

Tras la primera ronda, mientras el resto acababa de jugar, hubo tiempo para comentar con los demás jugadores como había ido la partida, revisar jugadas y comentar las primeras sensaciones e impresiones durante la comida.



también se estaba comentando el desarrollo de la Final del Campeonato de España. La primera ronda ya había finalizado y ya había tres jugadores que iban por delante y tres por detrás. La tensión y la concentración había sido máxima. Aún había opciones para todos y cualquiera podía llevársela el título, pero esta historia la encontrarán con más detalle en otro artículo de este número escrito por el vencedor de la Final.

La segunda ronda la disputé contra Santi Lozano, 12 kyu, un jugador que, al igual que mi rival anterior, se había aficionado recientemente al Go y participaba en su primer torneo. En esta ocasión me tocó jugar con blancas. Ante su apertura en sanrensei, respondí con una combinación clásica: 4-4, 3-3 y un hoshi lateral para equilibrar el tablero y observar cómo evolucionaba su planteamiento. Santi continuó ocupando puntos hoshi e ignoró mi invasión en su esquina, lo que me permitió asegurarla con comodidad y, además, obtener una salida natural hacia el centro. Esto resultaría clave para poder presionar posteriormente el gran moyo que estaba construyendo en el lateral superior. Poco después intentó presionarme en la frontera de mi territorio con la intención de consolidar el suyo. Sin embargo, en esa secuencia dejó algunas debilidades tácticas —pequeños cortes y formas inestables— que intuía que podrían ser aprovechadas más adelante.



La partida entró entonces en un momento crítico. Santi lanzó una reducción sobre mi moyo, creando un grupo que necesitaba asegurar su vida. Para protegerlo, se vio obligado a decidir entre dos opciones: conectar el grupo para vivir o sacrificarlo y reforzar de forma sólida su estructura global. El grupo, sin embargo, era demasiado grande como para dejarlo morir, así que optó por salvarlo... aunque a costa de obtener muy pocos puntos y de reforzar, de manera involuntaria, mis propias posiciones circundantes.

A partir de ese momento, mi posición se volvió más cómoda. Pude erosionar su territorio explotando las debilidades que habían quedado abiertas en la secuencia previa. Y, una vez bloqueada cualquier posibilidad real de invadir mi territorio o de arañar puntos decisivos, la partida quedó prácticamente sentenciada. La victoria terminó decantándose a mi favor, en una partida en la que la gestión del moyo y la lectura de las formas débiles acabaron siendo determinantes. Posteriormente, estuvimos revisando la partida, intercambiando experiencias y conociéndonos un poco más.

La tercera ronda me tocó contra José Piccioni, 2 kyu, un jugador experimentado y mucho más fuerte que yo, al que había conocido en el pasado Lemon Go de Murcia. Nunca nos habíamos enfrentado, y la razón de que ahora nos emparejáramos era muy simple. En torneos pequeños como este suele haber una gran disparidad de rangos: si un jugador débil hace un buen arranque y gana dos rondas, y uno fuerte empieza mal y encadena dos derrotas consecutivas, se producen este tipo de cruces.

En este contexto, ambos teníamos claro de antemano cuál iba a ser el resultado de la partida, pues la diferencia de nivel era considerable. Por eso tuve la sensación de que el encuentro nos sirvió a ambos como un punto de anclaje dentro del torneo. Para mí suponía un respiro después de dos victorias consecutivas; estaba cansado y podía permitirme jugar más relajado. Para él, era una partida tranquila y sin grandes sobresaltos, ideal para recuperar sensaciones antes de las rondas finales. Y así fue.



Jugando con negras planteé un fuseki con 4-4, 3-3 y tengen, al que José respondió con calma. Sabía que mi planteamiento era atrevido y difícil de conducir con coherencia a lo largo de toda la partida. Sin grandes batallas, el juego fue avanzando de manera suave, y José, sin forzar en ningún momento, me fue recortando puntos con regularidad aprovechando mis incoherencias estratégicas. Sin necesidad de apretar demasiado, acabó imponiéndose por más de treinta puntos; y estoy seguro de que, si hubiese querido, podría haber hecho el resultado todavía más abultado. ¡No hizo sangre!

Después de todas las emociones del día y estando todos algo cansados pero contentos llegó el momento de cenar e ir a descansar, pues el domingo quedaban las dos últimas rondas y la entrega de premios.

La cuarta ronda la jugué contra Meritxell Alarcón, 16 kyu, una jugadora con ya cierta experiencia y contra la que nunca me había enfrentado. Precisamente por eso tenía interés en ver cómo jugaba y qué tipo de estrategia me iba a plantear. Jugando con blancas, pronto empecé a detectar jugadas y secuencias que acreditaban un nivel bastante mejor del que reflejaba su ranking oficial. Eran, en una palabra, ¡MACníficas! Y supe enseguida que la partida no sería fácil.



Meritxell, con negras, abrió con un doble 4-4 lateral, a lo que respondí con un fuseki en 4-4 y 3-3. La pelea empezó desde ese mismo instante. No hubo tregua. Ella invadió una esquina y yo le devolví la jugada invadiendo otra. Luego empezó a reducir mi moyo mientras yo trataba de restarle territorio entrando en su área de influencia. Era una toma y daca constante. Después decidió internarse en mi moyo con una mezcla de persistencia y seguridad, mientras yo hacía lo posible por mantener mi estructura y poner en peligro su grupo invasor.

Cada jugada de ambos reconfiguraba por completo la posición, obligándonos a pensar con calma y releer las secuencias una y otra vez. Consumimos casi todo el tiempo disponible y, a medida que avanzaba la partida, yo me sentía cada vez más cansado: por el esfuerzo de contrarrestar su insistencia y por las pocas horas que había dormido la noche anterior. No sé qué pasa, pero siempre que voy a un torneo duermo mal. Como iba con cierta ventaja, decidí ir al baño a refrescarme la cara e intentar espabilarme un poco para aguantar hasta el final. No lo conseguí. Meritxell aguantó, atacó y persistió hasta que consiguió llevarme a un error fatal que le otorgó una victoria totalmente merecida. ¡Fue una partida muy intensa!

Finalmente jugué la quinta y última ronda contra Ignasi Folch, 22 kyu, un jugador que, al igual que mis dos primeros rivales, se había aficionado recientemente al Go y participaba en su primer torneo. Esta vez jugaba con negras. Sabía que, aunque fuera la última partida, no podía relajarme: cualquier adversario puede plantearte problemas en el momento más inesperado. Comenzamos con fusekis estándar, e Ignasi me propuso uno que Lucas Ortega suele usar y enseñar en los últimos torneos. Decidí, por tanto, jugar con calma y no precipitarme.



Ignasi planteó una aproximación a mi esquina, pero la continuó con un salto hacia el centro que no era la mejor opción. Aproveché esa secuencia para presionar el grupo débil que se estaba formando y obtener territorio tanto en la parte superior como en la inferior del tablero. Ignasi jugaba rápido y con cierta impulsividad, aunque daba la sensación de tener siempre las ideas claras. En este contexto, vi la oportunidad de atacar un grupo débil en la parte inferior derecha hasta conseguir matarlo. A partir de ese momento, la partida quedó claramente de mi lado, así que decidí jugar con tranquilidad lo que quedaba.

Cuando el centro parecía ya bien delimitado a su favor, aproveché algunas debilidades de su estructura para capturar uno de los dos grupos de piedras que había quedado en atari, con lo que la partida llegó a su fin.

Tras la victoria revisamos el encuentro con la ayuda de Isaac Ripoll, 1 dan, que ya había terminado su quinta partida de la Final del Campeonato de España. Como siempre, nos mostró variaciones y posibilidades a las que ninguno de los dos habíamos prestado atención.



Y es que, al final, lo que separa a los jugadores fuertes de los que no lo somos tanto es esa capacidad de leer situaciones y contextos que otros ni siquiera alcanzamos a evaluar o imaginar.

En un torneo tienes la oportunidad de jugar con varios jugadores de nivel parecido al tuyo por lo que cada uno de los participantes tiene sus propios alicientes: tener la primera experiencia, subir el rango, obtener puntos, ganar el torneo, disfrutar de las partidas, probar lo que se ha aprendido, aprender de los errores, etc.

En definitiva, en un torneo hay muchos torneos. Está claro que en él 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 Judit López, Enrique Jiménez y Joan Pons su trabajo y dedicación para que todos pudiéramos disfrutar de la experiencia de jugar al Go y disfrutar de un bello torneo como regalo previo de Navidad. Y, no solo eso, Enrique Jiménez tuvo que, al mismo tiempo, organizar y participar en la Final del Campeonato de España. ¡Nada fácil!



El ambiente fue en todo momento muy agradable y distendido y mientras se esperaban la finalización de las partidas y conocer la clasificación final hubo tiempo para comentar los aspectos más relevantes de la jornada.



Para finalizar se realizó la entrega de premios para los mejores clasificados del torneo. El primer lugar fue para Joan Pons 3d, el segundo para Álvaro Tirado 1d y el tercero para Jordi Garcia 3k.



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:

El pasado 5 de noviembre se celebró el Festival Matsuri en Granada donde el club Alhambra Go realizó un taller para promocionar el Go.



España se enfrentó el 11 de noviembre contra Noruega y perdió por 0-3, mientras que el 9 de diciembre contra Kyrgyzstan perdió 1-4.

La próxima partida será el 3 de febrero contra Lituania a las 20:00h.

Podrá ver la retransmisión en el Twitch:

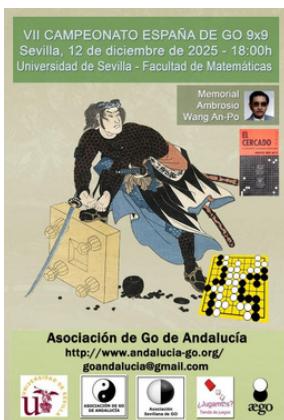
<https://www.twitch.tv/salzur>

# Team	G	Board Points					Game Points			P	
		8	2	2	2	2	0	W	D	L	
1 Serbia	2	8	2	2	2	2	0	2	0	0	4
2 Lithuania	1	3	1	1	0	1	0	1	0	0	2
3 Norway	1	3	0	1	1	1	0	1	0	0	2
4 Portugal	1	2	1	1	0	0	0	0	1	0	1
5 Kyrgyzstan	1	2	0	0	1	1	0	0	1	0	1
6 Slovakia	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0
7 Slovenia	2	1	0	0	1	0	0	0	2	0	0
8 Spain	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0

El pasado 29 y 30 de setiembre tuvo lugar la VI Copa Nam-Ban.



El ganador del campeonato de España de Go 9x9 2025 celebrado el 12 de diciembre en Sevilla fue José Manuel Vega 2d.



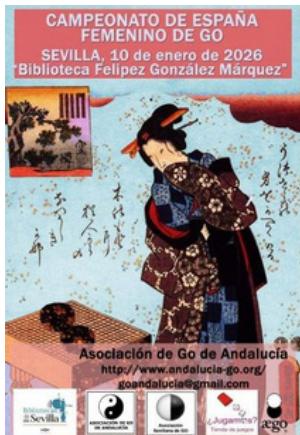


La Didáctica de Madrid ha obtenido el reconocimiento como club avalado de la AEGO, ¡les damos la enhorabuena y esperamos escuchar mucho del club en 2026!

Futuros eventos

Joan Lluís i Rabassó

Empezamos el año 2026 con muchas ganas de disfrutar jugando al Go. Nos esperan grandes eventos y torneos!



El dia 10 de enero se disputará la final del campeonato femenino de España de Go.

<https://aego.biz/blog/2025/12/14/campeonato-de-espana-femenino-de-go-2026/>

El dia 11 de enero se disputará la final del campeonato de pairGo.

<https://aego.biz/blog/2025/12/14/campeonato-de-espana-de-pair-go-2025-2/>





El día 21 de febrero se celebrará el 43 Torneo de Go Seigen de Barcelona.



Formulari inscripció Taller Go (UPC Vilanova)

Us convidem a participar en un taller introductorio de Go, un joc mil·lenari d'estrègica nascut a la Xina fa més de 4.000 anys i considerat un dels sistemes de decisió més elegants i profunds mai creats.

Des de la perspectiva de l'enginyeria, el Go és molt més que un joc:

- Modelitza problemes reals de planificació, gestió de recursos i presa de decisions en entorns incerts.
- Fomenta el pensament sistemàtic, ja que cada jugada altera el conjunt del tauler.
- Ajuda a desenvolupar estratègies adaptatives, combinant visió global i precisió local.
- I és una oportunitat excel·lent per entendre de manera pràctica conceptes que van des de l'algorísmica fins a l'optimització distribuïda, passant per les dinàmiques cooperatives i competitives.

El taller és apte per a tothom, encara que no tingueu cap experiència prèvia. Aprendrem les regles bàsiques, jugarem partides guidades i descobrirem per què el Go continua inspirant enginyers, científics i investigadors arreu del món.

Data, lloc i horari:

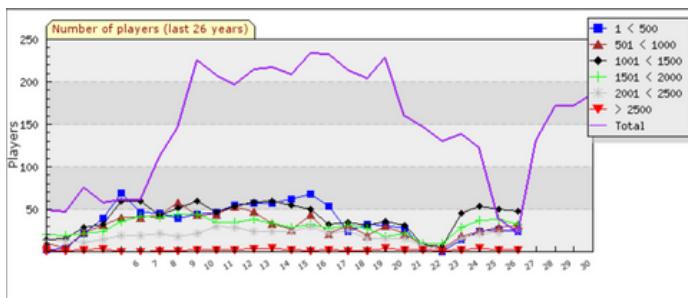
5 de març de 2025 de 12:30 a 14:30.

Aula VGA 208, UPC Vilanova, Avda. Victor Balaguer, 1

Cierre

Álvaro Gutiérrez Ferrand

Comienza 2026 y junto con todos los propósitos de año nuevo seguro que más de uno se ha propuesto mejorar el Go.



Estadística de la EGD, el morado representa el número de jugadores en España

Este año 186 jugadores han participado en los 17 torneos en España, frente a los 172 jugadores activos el año pasado, lo que es un incremento considerable.

El rango medio de los jugadores de España es de 10k frente al 9k del año pasado lo que es una gran noticia, pues significa que han entrado nuevos jugadores que acaban de comenzar su viaje por esta afición.

Obviamente, estas cifras oficiales no nos hablan de los jugadores que juegan en sus casas y no participan del panorama competitivo, pero si que nos muestran una tendencia. Aún no hemos alcanzado las cifras de esos años dorados del pasado (los años 2010 y 2012 superaron los 230 jugadores activos) pero si que estamos formando una comunidad estable que viene a quedarse.

Por eso quiero aprovechar este cierre para agradecer a todos los que este 2025 han puesto su esfuerzo enseñando y participando en el Go.

¡Muchas gracias!

Y muchas gracias también a los suscriptores de la revista por leernos cada número y compartirla por sus redes sociales.

Recuerden la receta magica de La Esquina para jugar mejor:

- 1.Jugar partidas
- 2.Hacer tsumegos
- 3.Revisar las partidas
- 4.Tener un profesor

Tengan un feliz año y unas felices fiestas.



LA ESQUINA

05.01.2026

Contacto y suscripción

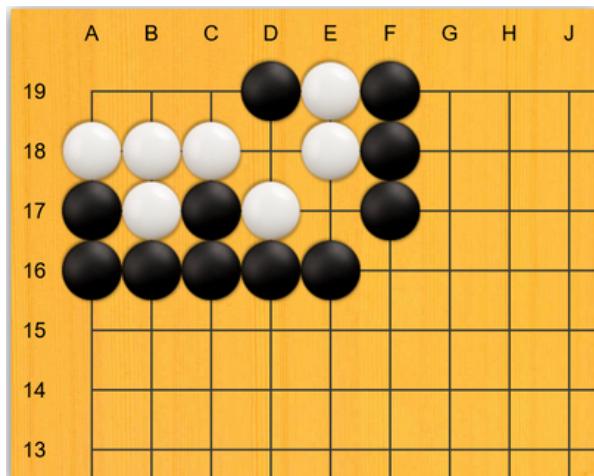
Puede escribirnos al correo electrónico:

esquinago.revista@gmail.com



Pulse aquí
Para suscribirse

¡Y un tsumego de despedida!



LA ESQUINA



Nº7

ENERO 2026

