

MARZO 2026

N°8

# LA ESQUINA



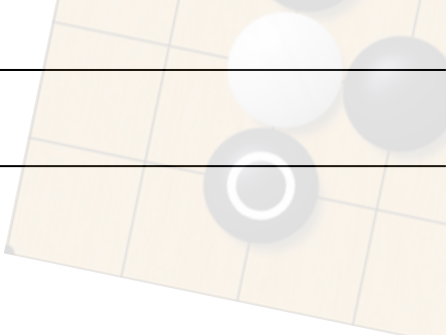
---

# Tabla de contenido

---

<u>Editorial.....</u>	<u>1</u>
<u>El momento Sputnik.....</u>	<u>2</u>
<u>43 Torneig de Go de Barcelona.....</u>	<u>6</u>
<u>Volvamos a ser una familia.....</u>	<u>16</u>
<u>El Go en miniatura.....</u>	<u>21</u>
<u>Entrevista Isaac Ripoll.....</u>	<u>26</u>
<u>La mejor jugada .....</u>	<u>39</u>
<u>Una mirada al Go español.....</u>	<u>43</u>
<u>Otras noticias.....</u>	<u>47</u>
<u>Futuros eventos.....</u>	<u>50</u>
<u>Cierre.....</u>	<u>53</u>
<u>Contacto y suscripción.....</u>	<u>54</u>

# Editorial



Espero que ya tengan todos apuntadas en el calendario las fechas de los torneos de este año, porque tenemos un panorama competitivo enérgico y cargado de emoción. Solo tienen que mirar la sección de “Futuros eventos” para ver la vitalidad de la que goza el Go en España este año.

En este número va a encontrar una crónica del torneo de Barcelona que terminó con un resultado sorprendente y también varios artículos de opinión que nacen tras la asamblea de la AEGO que se celebró el 22 de febrero. Concretamente, contamos con un nuevo colaborador, Albert Sánchez, que espero se pase más veces por La Esquina.

Joan nos deja varias reflexiones muy profundas sobre el Go en España, el Go y su influencia geopolítica y otras visiones sobre el juego que son muy enriquecedoras.

Además, Isaac Ripoll nos cuenta en una extensa entrevista todos sus secretos sobre como mejorar rápidamente.

Nosotros hemos hecho nuestro trabajo, ¡ahora toca disfrutar de la lectura!



**LA ESQUINA**

---

# Ensayo

## El momento Sputnik

Conocimiento, sorpresa y reordenación del sentido

---

Joan Lluís i Rabassó

Este marzo de 2026 se cumplen diez años de la victoria de AlphaGo sobre Lee Sedol y la distancia invita a revisar la efeméride con algo menos de solemnidad y algo más de perspectiva. En aquel 2016 no había ChatGPT, ni asistentes que escribieran correos, ni modelos generativos colonizando titulares; la inteligencia artificial seguía siendo, para muchos, poco más que un asunto de congresos especializados.



Y, sin embargo, en silencio y sin efectos especiales, aquel encuentro de Go inauguró un cambio de época que hoy podemos reconocer con cierta ironía: mientras mirábamos un tablero de 19x19, se estaba moviendo otro mucho más grande, y no nos dimos cuenta hasta bastante después. Para entender la historia que hoy les vamos a contar, sin embargo, conviene retroceder un poco más atrás en el tiempo.

Uno de los hitos más significativos de la Guerra Fría fue el lanzamiento del Sputnik 1 por parte de la Unión Soviética en octubre de 1957, el primer satélite artificial de la historia en alcanzar la órbita terrestre. En aquel momento, el mundo entero fue testigo de cómo la URSS tomaba la delantera a Estados Unidos en la competición tecnológica que libraban las dos superpotencias surgidas tras la II Guerra Mundial. La sorpresa fue mayúscula: hasta entonces, el relato dominante situaba a Washington como líder indiscutible de la ciencia y la innovación.



Sin embargo, lo realmente trascendental no fue el lanzamiento en sí mismo, sino la reacción que provocó en el país que, de pronto, aparecía ante los ojos del mundo como rezagado. Lo que pasó a denominarse “momento Sputnik” simbolizó una toma de conciencia nacional: Estados Unidos entendió que, si no respondía con decisión, su liderazgo tecnológico y militar podía quedar comprometido de forma irreversible. Aquella crisis generó un consenso interno sin precedentes en torno a la urgencia de reforzar la investigación científica y la educación.

El resultado fue un viraje profundo: la creación de la NASA en 1958, un rediseño de los programas educativos en ciencia y matemáticas, fuertes inversiones en investigación básica y aplicada, y el inicio de la carrera espacial que culminó apenas doce años después con la llegada del Apolo 11 a la Luna. En retrospectiva, el momento Sputnik no fue solo una amenaza estratégica, sino la semilla de un ciclo de prosperidad económica, innovación tecnológica y transformación social que consolidó el papel de Estados Unidos como potencia global en la segunda mitad del siglo XX.



Más de medio siglo más tarde, un episodio análogo tendría lugar en un terreno completamente distinto: el del juego del Go, una disciplina milenaria enraizada en la cultura china. En mayo de 2017, el joven prodigio Ke Jie, número uno del ranking mundial, se enfrentó a AlphaGo, el programa de inteligencia artificial desarrollado por DeepMind (propiedad de Google). El año anterior, AlphaGo ya había asombrado al mundo derrotando al campeón surcoreano Lee Sedol por 4 a 1, en una serie de partidas seguidas en directo por más de 280 millones de personas en China. La expectativa ante el choque contra Ke Jie era enorme, no solo porque representaba al mejor jugador del momento, sino porque el Go encarna para China mucho más que un simple juego: es un símbolo de sabiduría estratégica, refinamiento cultural y visión cósmica del equilibrio.

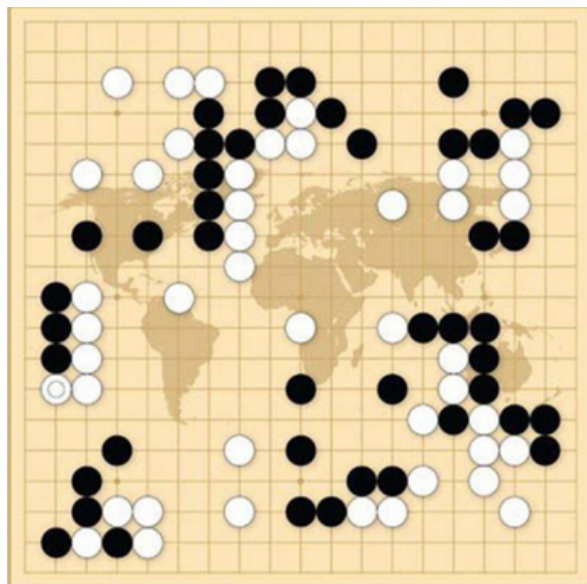
La derrota fue contundente. AlphaGo superó a Ke Jie por 3 a 0 desplegando jugadas consideradas imposibles o incluso “divinas” por los comentaristas humanos. Tras la primera partida, Ke Jie confesó que sentía como si hubiera jugado contra un “Dios del Go”. El gobierno chino, consciente de la carga simbólica y política del acontecimiento, prohibió retransmitir en directo los dos encuentros restantes: lo que estaba en juego no era simplemente una partida, sino la percepción pública de la supremacía intelectual humana frente a la máquina, y por extensión, la capacidad tecnológica de China frente a Silicon Valley.



De la misma manera que Estados Unidos en 1957, China vivió en 2017 su propio “momento Sputnik”. La derrota de Ke Jie puso de manifiesto que el liderazgo en inteligencia artificial estaba todavía lejos de Pekín, y que el centro neurálgico de la innovación tecnológica seguía estando en Occidente. Pero, al igual que ocurrió con Washington sesenta años antes, la reacción fue rápida, estratégica y ambiciosa. Apenas dos meses después, el gobierno chino publicaba el Plan de Desarrollo de la Inteligencia Artificial de Nueva Generación, con una inversión estimada de 150.000 millones de dólares. Su objetivo era claro: alcanzar a Estados Unidos en IA para 2020 y situarse como primera potencia mundial en este campo en 2030.

Ese plan no fue un gesto aislado, sino el inicio de una política de Estado que ha implicado a todo el ecosistema chino: universidades, centros de investigación, grandes empresas tecnológicas, startups e inversores privados. En pocos años, China ha pasado de ser un actor secundario a un líder en áreas como el reconocimiento facial, los sistemas de recomendación, la logística automatizada, la robótica y las aplicaciones de big data. Si en 2016 AlphaGo simbolizaba la distancia entre Silicon Valley y el resto del mundo, hoy muchos analistas advierten que China ha cerrado gran parte de esa brecha, convirtiéndose en el único competidor real de Estados Unidos en la carrera global por la inteligencia artificial.

Al igual que el satélite Sputnik impulsó la carrera espacial, AlphaGo desencadenó la carrera global por la inteligencia artificial. La metáfora del Go no es casual: el tablero refleja un orden mundial en transformación, donde lo decisivo no es solo el territorio ya conquistado, sino la capacidad de anticipar y expandir influencia en espacios todavía abiertos. AlphaGo reveló un nuevo horizonte de juego en el que las reglas de poder se reescriben, y China supo leer la jugada no como una derrota definitiva, sino como un sacrificio estratégico que daba inicio a su propio proyecto de liderazgo tecnológico.



Hoy, al filo de la tercera década del siglo XXI, seguimos viviendo en la onda expansiva de dos acontecimientos que, en su momento, no parecían destinados a cambiar el mundo: un satélite del tamaño de una lavadora lanzado en 1957 y una partida de Go disputada sesenta años después entre un chino en silencio y una máquina sin rostro. El Sputnik inauguró la carrera espacial; AlphaGo, sin grandes discursos ni música épica, inauguró la carrera por la inteligencia artificial mientras muchos aún pensaban que la IA era poco más que un tema para ingenieros y cenas aburridas.

Ambos episodios nos recuerdan —con cierta crueldad retrospectiva— que los equilibrios globales no se deciden de golpe, sino que se juegan, como en el Go, en un tablero de influencias que se expande mientras miramos a otro lado. Lo que estaba y está en juego no es solo quién llega primero, sino cómo se llega: qué modelo de civilización acompaña a la supremacía tecnológica y qué precio estamos dispuestos a pagar por ella. Y ahí la metáfora del Go resulta casi pedagógica: el verdadero error no es perder una piedra, sino no entender el tablero entero... algo que, como aprendimos demasiado tarde, también vale para la historia.

# 43 Torneig de Go de Barcelona

## Go Seigen

Álvaro Gutiérrez Ferrand



Ignacio 6k de Dansu Baduk  
frente al lugar del torneo

El torneo de Barcelona 2026, celebrado el 21 y 22 de febrero en Mollet del Vallés, fue un éxito abrumador con 65 participantes, y se convierte en un perfecto pistoletazo de salida para el panorama competitivo.

Como actividad especial el viernes se organizó un torneo de 9x9 donde la victoria se la llevó Joan Pons 3d.

Yo no pude participar debido a los tiempos del viaje y problemas con el sistema de Rodalies de Barcelona para llegar a Mollet del Vallés, pero mi compañero Joan cubrió el evento y nos ha dejado estas fotos.



El podio del torneo de 9x9,  
quedando primero Joan Pons 3d, en  
el centro de la imagen



Después del evento se fueron todos a comer juntos y a celebrar el reencuentro. Al ser el primer torneo del año tras el vacío de las Navidades y el inicio de año, todos están deseando verse las caras y celebrar que un año más siguen disfrutando del Go.

Muchos son los jugadores que van a los torneos más para reencontrarse con viejos amigos que para jugar al Go... Ese ambiente de camaradería se sintió en esa cena pre-torneo.

El sábado por la mañana se nos había convocado a las 9:45 h para confirmar inscripción e ir mentalizándonos para la primera ronda. El ambiente amistoso fue dando paso a la tensión contenida.



En este torneo el número de jugadores fuertes fue extraordinario, 17 jugadores de rango dan, de entre los que se encontraban caras conocidas como Nacho Cernuda 4d, Joan Alemany 3d, el actual campeón de España Isaac Ripoll 3d, Enrique Jiménez 3d, Francesc Estall 2d o Joan Pons 3d y Miguel Pérez 2d.

También había grandes jugadores extranjeros y caras muy influyentes en las que desgraciadamente no vamos a centrarnos para no convertir el artículo en un listado de nombres...



¡Pero tengo que mencionar dos más! Mathieu Delli 5d, un jugador de Francia que ostentaba el rango más alto del torneo, y George Cristian Ghetu 3d de Rumanía, que hizo un torneo realmente fabuloso como van a descubrir pronto.



En la primera ronda hubo algunos enfrentamientos que podemos considerar derbi, pues ya los hemos disfrutado previamente en finales de España. Nacho Cernuda 4d contra Miguel Pérez 2d es un ejemplo. Nacho se llevó la victoria. Y particularmente interesante fue el de Enrique contra Isaac, donde Enrique obtuvo su venganza venciendo al vigente campeón de España.



Como anécdota, Miguel y Nacho son jugadores muy sesudos y demoran mucho sus jugadas. Este torneo no tenía byo-yomi, sino que usaba tiempo Fischer, 45 min de tiempo principal y 15 segundos de incremento. Cuando salieron del fuseki, tanto Miguel como Nacho habían agotado su tiempo principal y dependían de los 15 s por jugada para no perder por tiempo.

Tras la primera ronda, los candidatos a ganar el torneo eran Nacho Cernuda 4d, Joan Alemany 3d, Enrique Jiménez 3d y los dos extranjeros ya mencionados.

Pero tras esta primera partida llegaba la comida. Realmente fue un 'sálvese quien pueda', no hay bar en Mollet capaz de alimentar a 65 personas, por eso cada uno fue al que pudo. Yo disfruté de la compañía de Ignacio 6k y Giuseppe 8k, los tres del club Dansu Baduk.



Terminamos de comer muy pronto y nos juntamos a arreglar el mundo, de izquierda a derecha Álvaro 3k, Joan 13k, Ignacio 6k, Giuseppe 8k y Albert 8k. Se nos ve felices porque los cuatro habíamos ganado nuestra primera partida.

En la siguiente ronda disfrutamos de las partidas más intensas del torneo, Nacho Cernuda 4d contra Enrique Jiménez 3d. Tras grandes dificultades, el madrileño logró la victoria, alejando a Enrique del podio.

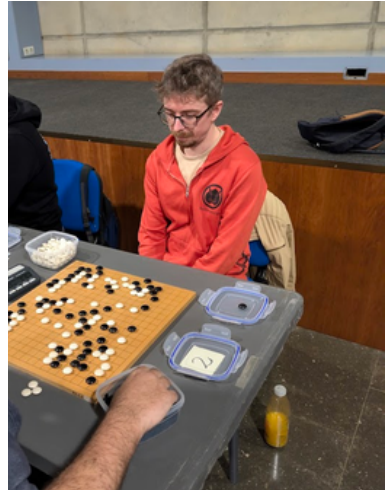


Enrique en la foto de la izq y Nacho en la foto de la derecha.  
Quizás una de las partidas más intensas del torneo

De esta ronda salieron con dos victorias de entre los jugadores con opción a ganar el torneo: Nacho Cernuda 4d, Joan Alemany 3d y Mathieu Delli 5d. Este último logró vencer al rumano George Cristian 3d, pero quedaba mucho torneo y una última partida el sábado.

En esa partida, la más agotadora del torneo seguramente, se enfrentaron Joan Alemany 3d con Nacho Cernuda 4d y Mathieu 5d se enfrentó a Francesc Estall 2d. Fueron Nacho y Mathieu quienes alcanzaron la victoria y acabaron el día invictos.

George Cristian 3d logró una increíble victoria en esta tercera ronda contra Isaac Ripoll 3d, pero como ya había perdido la anterior contra Mathieu Delli 5d, tenía un torneo complicado por delante.



Mathieu 5d  
no paraba de obtener una  
victoria tras otra

Esa noche muchos aprovecharon para reflexionar sobre las partidas, pero la mayoría se quedó a cenar y a jugar renegos hasta tarde; ni la fría noche nos frenó.



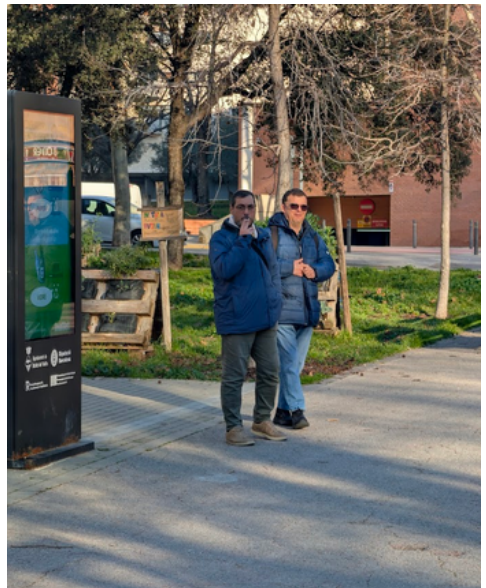
Un servidor jugando un 9x9 en la terraza de la pizzería "O Sole Mio" de Mollet.

Nunca hay suficiente Go, ni siquiera después de tres partidas y a 9 grados centígrados.



También hubo un renego esa noche, de izqu a derecha: Víctor Goday 5k, Ignacio José Martín 6k, Álvaro Gutiérrez 3k y Joan Lluís 13k

El día siguiente fue una mañana de domingo fantástica. Los jubilados de Mollet paseaban con sus nietos junto al centro cívico. Ninguno se podría imaginar el gran esfuerzo mental que iba a suceder en ese apacible entorno. A la mayoría de los jugadores se les notaba ya cansados, por quedarse hasta tarde ayer, por el conjunto de emociones y por saber que era el último día y el final de la experiencia.





Pero se cuelgan las listas de emparejamientos y ya no hay tiempo para descansar.

Los dos jugadores invictos de ayer, Nacho Cernuda 4d y Mathieu Delli 5d, se enfrentan en esta cuarta ronda que tenía regusto a final.

La partida fue larga y agotadora, pero el madrileño se acaba imponiendo y se convierte en el único jugador invicto del torneo con cuatro victorias.

En la parte superior de la tabla ya solo queda con 3 victorias Joan Alemany 3d, que consigue derrotar a Enrique Jiménez 3d, pero que ya se ha enfrentado a Nacho; Mathieu 5d, que acaba de perder contra Nacho su última partida, y George Cristian 3D, que había perdido solo contra Mathieu y no había jugado contra Nacho.



La gran final entre George y Nacho

De esta forma, la final del torneo era necesariamente entre un Nacho Cernuda 4d invicto y en su mejor momento, y George Cristian 3d.



El resultado fue sorprendente, ya que fue el rumano quien se alzó con la victoria en esa última ronda.

Esto tenía connotaciones inesperadas. Mathieu 5d también ganó en esta última ronda, y eso significaba que había tres jugadores con cuatro victorias y no había más oportunidad para desempatar.

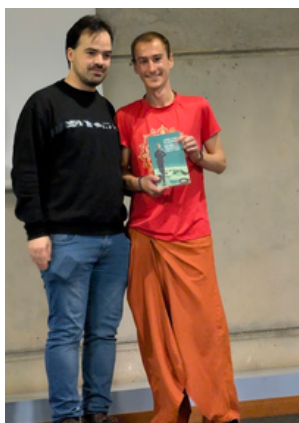
En estas ocasiones se utiliza el sistema del SOS y del SOSOS para decidir al ganador. Esto es darle un valor numérico a los contrincantes en función de las victorias que hayan logrado en el torneo.

Al ser 5d Mathieu, la victoria contra él de Nacho era más valiosa que las victorias de Mathieu, y al derrotar a Nacho, George también ganaba más puntos, lo que le dio a Mathieu el tercer puesto. Pero para descubrir al ganador las matemáticas no ayudaron, pues tanto en SOS como en SOSOS hubo empate entre Nacho y George. Al no poder declarar un ganador, ambos compartieron el primer puesto. Se juntó el primer y segundo premio y se lo dividieron entre ambos. En diez años participando en todo tipo de torneos, es la primera vez que veo un empate en el primer puesto.



izqu a derch  
Enrique 3d como organizador del torneo,  
George 3d y Nacho 4d compartiendo los dos primeros puestos  
y Mathieu 5d en el tercer puesto.

Más allá de los primeros puestos hubo muchos jugadores que hicieron un gran torneo, destacaron entre ellos y se llevaron premio Jordi García Roig 3k, Guillaume Renaud 4k, Pau Bofill 7k, Yehoshua Zuñiga 10k, Dario Nieuwenhuis 12k y Biel Sala 12k. ¡Todos ellos terminaron el torneo con cuatro victorias!



Personalmente pude comprobar lo fuertes que fueron dos de ellos. ¡Espero que sigan esforzandose!



La entrega de premios fue muy agradable, se dieron circunstancias únicas, como cuando se encontraron los tres "Ignacio" que habían participado en el torneo.

O la típica foto que me piden los fans de "La Esquina".





Y esto es solo una breve crónica donde no se cuentan ni la mitad de las anécdotas geniales que ocurrieron y que han convertido el torneo de Barcelona en una cita inolvidable gracias a todos los que han participado y especialmente a Judit, a Enrique, a Joan y al gran equipo que se vuelca cada año con una alegría y dedicación que es contagiosa, haciendo un torneo que cada vez está más afinado.



# Actualidad

## Volvamos a ser una familia

### 碁縁仲間 (Goen nakama)

Albert Sánchez Niubò

En el mundo del ajedrez existe un lema que resume una aspiración profunda: Gens una sumus, "somos una familia". No es solo una frase bonita; es un recordatorio de que, más allá de diferencias, estilos o debates, hay algo que une a toda la comunidad. Quizá en el Go necesitamos recordar algo parecido. El título de este artículo, 碁縁仲間 (Goen nakama), podría traducirse como "una familia o comunidad unida por el vínculo del Go". La idea es sencilla: el tablero nos reúne, nos conecta y nos ofrece un espacio común. Pero para que ese vínculo sea real, debe vivirse también fuera de las partidas, en la forma en que nos tratamos y trabajamos juntos.



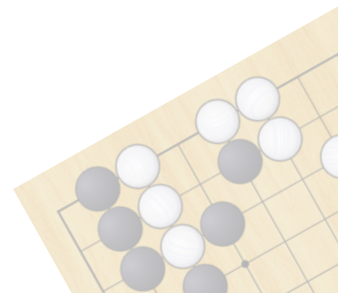
La última asamblea de la AEGO, celebrada el pasado domingo 22 de febrero, dejó una impresión difícil de ignorar. Hablo desde la perspectiva de quien lleva cuatro años como socio y asistía por primera vez a una asamblea de la AEGO, pero también desde una trayectoria más larga en el ámbito asociativo: como jugador de ajedrez he tenido la responsabilidad de presidir dos clubes en distintas etapas de mi vida y he participado en numerosas reuniones y asambleas federativas a lo largo de los años. Precisamente, por esa experiencia comparada, me sorprendió encontrar un clima que en mi percepción resultaba inusualmente tenso y poco saludable

para una organización cuyo propósito es promover un juego y una comunidad. No se trata de establecer comparaciones ni de cuestionar el valor del trabajo realizado, el cual merece reconocimiento, sino de señalar con ánimo constructivo que determinadas dinámicas observadas no deberían considerarse normales ni deseables si aspiramos a seguir creciendo como asociación.

La asamblea se desarrolló en un ambiente que, ya desde antes de comenzar, transmitía una sensación de tensión contenida. Antes incluso de entrar en los asuntos de fondo, gran parte de la energía se dirigió a cuestiones formales: verificación de delegaciones, interpretación de artículos, validez de procedimientos, precisión en las palabras utilizadas. Las intervenciones se sucedían con un marcado cuidado por el encaje reglamentario, como si cada paso necesitara ser asegurado y revisado para evitar cualquier posible objeción. Este énfasis constante en lo procedimental generaba una atmósfera densa, donde el debate parecía avanzar con dificultad y donde el foco se desplazaba con frecuencia desde los objetivos comunes hacia la literalidad de las normas.

A ello se sumaba una percepción de cautela y desconfianza mutua que se manifestaba en puntualizaciones reiteradas, en la necesidad de aclarar intenciones y en la preocupación por cómo podían interpretarse determinadas decisiones o intervenciones. La reiteración de recordatorios sobre el respeto en el turno de palabra, la limitación estricta de tiempos y las discusiones sobre quién debía intervenir o en qué condiciones contribuían a reforzar la impresión de un espacio más defensivo que colaborativo. No se trataba tanto de desacuerdos puntuales, que son naturales en cualquier organización, como de un clima general en el que parecía costar encontrar un terreno común desde el que dialogar con serenidad.

En ese contexto, los temas estratégicos y las propuestas orientadas al desarrollo de la asociación quedaban en ocasiones en segundo plano, eclipsados por la atención constante a los detalles formales. La asamblea, que debería ser un lugar para compartir ideas, alinear esfuerzos y proyectar futuro, se percibía por momentos como un escenario donde cada intervención era examinada con lupa y donde el impulso constructivo encontraba obstáculos en una dinámica de vigilancia recíproca. La sensación final era la de una comunidad con tensiones acumuladas que condicionan la forma en que se relaciona y toma decisiones, y que hacen que sea difícil avanzar. No se trata aquí de señalar a personas concretas ni de reabrir debates específicos. El problema es más profundo: un clima que no resulta sano para la asociación ni para quienes dedican tiempo y energía a sostenerla. Cuando la atención se centra en la desconfianza o en la confrontación permanente, se hace muy difícil avanzar o simplemente disfrutar de aquello que amamos.



TEMAS	
	<b>Asamblea General Extraordinaria 2025-08-31</b> por admin2 » Sab Sep 13, 2025 8:35 pm
	<b>Asamblea General Ordinaria 2025-01-12</b> por admin2 » Vie Ene 17, 2025 12:08 pm
	<b>Asamblea General Extraordinaria-2 2024-11-09</b> por admin2 » Jue Nov 14, 2024 8:36 am
	<b>Asamblea General Extraordinaria 2024-02-28</b> por admin2 » Vie Mar 01, 2024 9:44 am
	<b>Asamblea General Ordinaria 2024-01-14</b> por admin2 » Mar Ene 16, 2024 9:41 am
	<b>Asamblea General Extraordinaria 2023-11-04</b> por admin2 » Mie Nov 08, 2023 4:56 pm
	<b>Asamblea General Ordinaria 2023-09-01</b> por admin2 » Lun Sep 04, 2023 7:37 pm
	<b>Acta Asamblea General Ordinaria 2022-10-22</b> por admin2 » Lun Oct 24, 2022 3:11 pm
	<b>Acta Asamblea General Ordinaria 2021-11-07</b> por admin1 » Dom Nov 14, 2021 9:01 am
	<b>Acta Asamblea General Extraordinaria virtual 2020-12-03</b> por admin1 » Lun Dic 07, 2020 2:33 pm
	<b>Acta Asamblea General Extraordinaria 2020-07-04</b> por admin1 » Lun Dic 07, 2020 2:33 pm
	<b>Acta Asamblea General Ordinaria 2020-07-04</b>

Al revisar las actas de la asociación a lo largo de los años, la primera del año 1999, se percibe algo que va más allá de los acuerdos formales o de los debates concretos: una memoria institucional hecha de etapas diversas, con momentos de entusiasmo y otros más complejos, con discusiones intensas y desencuentros puntuales. Siempre desde la lectura objetiva de las actas, da la impresión de que, en los últimos años, bajo la anterior junta directiva, se consolidó una etapa más estable caracterizada por un mayor énfasis en el orden organizativo y en la formalización de procesos: atención a los aspectos estatutarios, gestión del material, impulso a la digitalización y trabajo orientado al reconocimiento del Go como

actividad deportiva, entre otras iniciativas. Al mismo tiempo, también se observa una ligera disminución en la participación en las asambleas (tanto presencial como mediante delegaciones), poca diversidad de socios de diferentes lugares y una bajada de participación activa en propuestas, aparte de las propuestas por la misma junta directiva, todo ello un fenómeno que probablemente invita a reflexionar sobre cómo mantener el vínculo activo con la base social.

En este contexto, la aparición en agosto de 2025 de una candidatura alternativa impulsada por diversos clubes puede interpretarse como la expresión de nuevas sensibilidades y de un deseo de participar más directamente en la orientación de la asociación. Sobre el papel, el cambio pudo percibirse por algunos como abrupto o inesperado, trabajado desde la sombra, alimentando la sensación

emocional de una agitación a los equilibrios internos. Es importante, no obstante, reconocer y agradecer el trabajo y la dedicación de quienes han sostenido la asociación en etapas anteriores, al tiempo que se asume que los procesos de renovación forman parte de la vida natural de cualquier organización.



## Resumen posicionamiento Asamblea AEGO (31/08/2025)

Ante la convocatoria de la próxima Asamblea de la AEGO comunicada el 14 de agosto de 2025, los clubes de La Pedra, Dansu Baduk, Gofio, Alhambra Go y NamBan nos reunimos para coordinar una acción conjunta y analizar el parecer de estas asociaciones con cada uno de los puntos propuestos, tras haber hecho un pequeño sondeo de los apoyos con los que se puede contar. Este documento es el resumen del posicionamiento acordado por los clubes en dicha reunión mantenida el lunes 25 de agosto de 2025, de cara a la votación de cada uno de los puntos de la próxima Asamblea de la AEGO el domingo 31 de agosto de 2025. En él se recogen las sensibilidades acordadas y el sentir generalizado escuchando por igual a todos los clubes involucrados.

Precisamente por ese carácter de cambio, no resulta extraño que también haya podido surgir una cierta preocupación ante la posibilidad de que la AEGO pudiera entrar nuevamente en etapas de mayor inestabilidad, como las que se vieron en anteriores momentos de su historia. Cuando una organización ha atravesado debates intensos o periodos de fricción, es comprensible que surja el deseo de preservar lo construido y evitar dinámicas que puedan percibirse como disruptivas. Ese trasfondo emocional, hecho de cautela y de memoria de experiencias pasadas, probablemente influye en la forma en que se viven los cambios y en la sensibilidad con la que se interpretan los movimientos internos.

Al mismo tiempo, y desde el conocimiento personal de quienes hoy forman parte de la junta directiva o colaboran estrechamente con ella, mi impresión es que existe una voluntad sincera de trabajar por la modernización y el fortalecimiento de la asociación. Se perciben ganas de impulsar nuevas ideas, desarrollar proyectos que permitan atraer a nuevos socios, mejorar la comunicación y adaptar la AEGO a los retos actuales sin perder su esencia. Más allá de las legítimas diferencias de enfoque que puedan existir, parece claro que hay personas comprometidas con sacar adelante la asociación y con contribuir, desde su experiencia y motivación, a que el Go continúe creciendo en nuestro entorno.

En este escenario, la experiencia acumulada por quienes han formado parte de juntas directivas anteriores constituye un activo de enorme valor para la asociación. Ese conocimiento, fruto de años de trabajo y de aprendizaje institucional, debería poder ponerse al servicio del presente de manera constructiva, contribuyendo a aportar perspectiva y rigor allí donde sea necesario. La colaboración entre etapas, desde el respeto mutuo y la voluntad de ayudar, puede facilitar que las decisiones se tomen con mayor objetividad y que la junta actual pueda desempeñar con eficacia la responsabilidad que tiene encomendada. Resulta deseable que esa experiencia se perciba como un acompañamiento que suma y orienta, y no como un elemento de confrontación o de cuestionamiento permanente, evitando así dinámicas que, como se pudo sentir en la última asamblea, se viven más como tensión que como apoyo.

Del mismo modo, corresponde también a la actual junta directiva asumir un papel activo en la construcción de esos puentes, escuchando, atendiendo sensibilidades y buscando espacios de consenso que permitan integrar distintas perspectivas. Los procesos de renovación suelen ir acompañados de percepciones diversas, en ocasiones incluso de recelo, y precisamente por ello resulta especialmente valioso que el diálogo sea abierto y generoso. Mostrar disposición a ceder cuando sea necesario y a incorporar la experiencia previa puede contribuir a reforzar la confianza y a disipar la impresión, que algunos han podido sentir, de que el cambio respondía a una lógica de confrontación más que a la voluntad de impulsar nuevas ideas y proyectos para la asociación.



El Go nos enseña que la fuerza no está en la rigidez, sino en la flexibilidad; que conectar puede ser más valioso que cortar en muchas situaciones; que ceder en el momento adecuado puede fortalecer la posición global. Son principios que admiramos sobre el tablero, pero que a veces olvidamos fuera de él.

Si aspiramos a que la asociación crezca, a atraer a nuevos jugadores y a desarrollar proyectos ilusionantes, necesitamos algo más que normas bien aplicadas: necesitamos espíritu de colaboración. Necesitamos volver a mirarnos como compañeros de camino, no como adversarios.

Si aspiramos a que la asociación crezca, a atraer a nuevos jugadores y a desarrollar proyectos ilusionantes, necesitamos algo más que normas bien aplicadas: necesitamos espíritu de colaboración. Necesitamos volver a mirarnos como compañeros de camino, no como adversarios.

Tal vez sea momento de preguntarnos qué tipo de comunidad queremos ser. ¿Una en la que cada intervención se examina con lupa buscando el error formal? ¿O una en la que, sin renunciar al rigor, prime la voluntad de entender y construir juntos?

Recuperar el espíritu de 碁縁仲間 (Goen nakama) implica aceptar que nadie tiene todas las respuestas, que el desacuerdo es legítimo, pero que el respeto y la buena fe deben ser el punto de partida. Implica también estar dispuestos a ceder, a escuchar y a reconocer que el objetivo común que es hacer crecer el Go y fortalecer la asociación, está por encima de cualquier diferencia personal. El tablero siempre ofrece nuevas posibilidades, incluso después de posiciones tensas. Quizá podamos aprender de ello.

Porque, al fin y al cabo, si el Go nos une, debería hacerlo también como comunidad. Volvamos a ser una familia unida.

# Conociendo El Go en miniatura

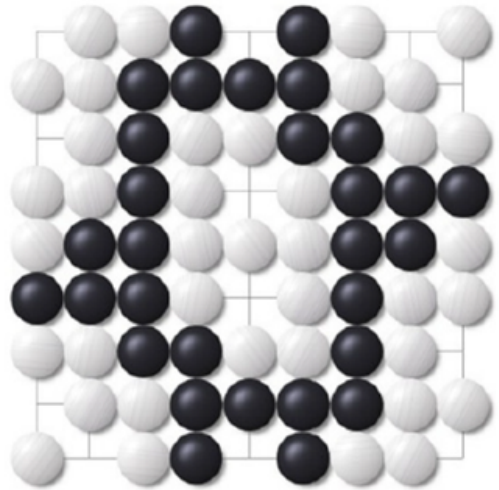
Joan Lluís i Rabassó

En una de mis primera partidas de Go contra un jugador mucho más fuerte y experimentado, tras capturarme casi todos los grupos del tablero, me recomendó encarecidamente que dedicará tiempo y esfuerzo al jugar al Go 9x9, pues era una buena forma de iniciarme y poder mejorar. En este artículo intentaré explicar la bondad de esa recomendación.

En los registros históricos chinos y japoneses se encuentran variantes del tablero, como el 13x13 o el 17x17, pero no existen evidencias del 9x9 en la práctica tradicional. El tablero reducido más antiguo documentado se usaba como práctica para partidas rápidas o ejercicios de vida y muerte (tsumego), pero nunca fue reconocido como modalidad de juego forma.

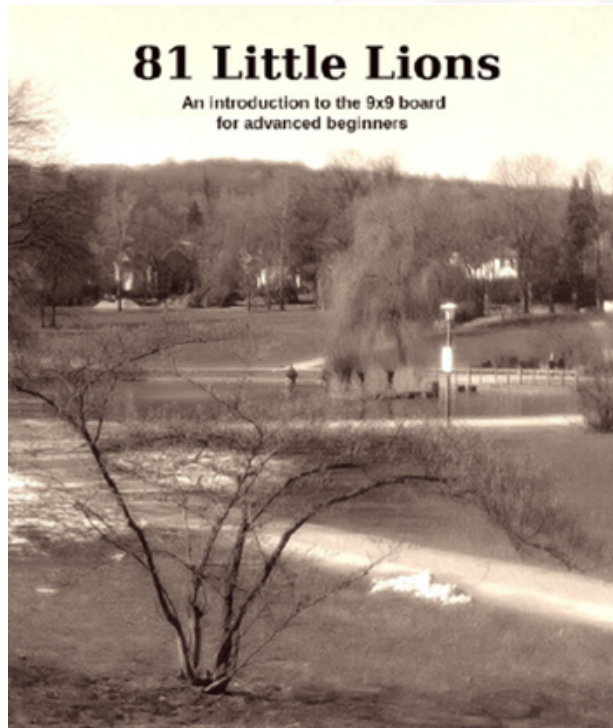
El 9x9 surge en Japón en el siglo XX como herramienta de enseñanza en escuelas de Go, especialmente vinculadas a la Nihon Ki-in. Las primeras referencias específicas al Go de 9x9 datan de 1968, cuando Go Seigen y Miyamoto Naoki jugaron dos partidas para intentar decidir el komi adecuado para este tamaño de tablero. En esos registros no se menciona que el 9x9 fuera algo novedoso o recién inventado, por lo que es razonable suponer que ya existía con anterioridad, pero que había sido descuidado, quizá por considerarse demasiado simple. El hecho de que solo jugaran dos partidas antes de concluir —de manera incorrecta— que el komi apropiado era 4,0 sugiere que el 9x9 fue tratado más como una curiosidad que como un objeto de estudio profundo

En 1978, el libro de *Winfried Dörholt Das japanische Brettspiel Go* presentó el 9x9 de forma natural como un método para introducir las reglas a los principiantes. Al igual que los registros japoneses anteriores, el libro no presenta el 9x9 como una novedad, sino como algo ya familiar, lo que sugiere una vida discreta y paralela del tablero en Europa.



En 1987, la cadena Yomiuri TV llevó el 9x9 a los salones de todo Japón con un encantador programa dominical por la mañana titulado Mini Go One-Game Match (ミニ碁一番勝負). Lo que comenzó como una muestra amateur de 15 minutos pronto creció hasta convertirse en un espacio profesional de 30 minutos, que combinaba educación y competición. Cientos de partidas de la serie se conservan y están archivadas en GoBase.org y en otros lugares.

El libro *81 Little Lions: An Introduction to the 9x9 Board* (2002), escrito por el belga Immanuel de Villers, se convirtió en una obra pionera en Occidente al reivindicar la profundidad del Go en tablero reducido. A través de 81 partidas comentadas y ejemplos prácticos, De Villers muestra que el 9x9 no es un simple tablero de iniciación, sino un campo fértil para entrenar lectura, tesuji y principios estratégicos condensados en luchas inmediatas. Su enfoque pedagógico y accesible abrió el camino a toda una generación de jugadores europeos y americanos que encontraron en el 9x9 una herramienta de aprendizaje rápida, intensa y sorprendentemente rica.



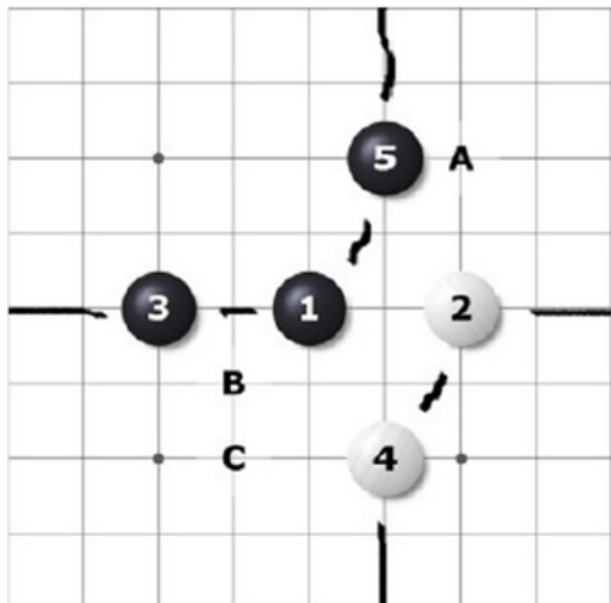
A pesar de su pequeño tamaño, el 9x9 ofrece una profundidad sorprendente. Incluso Cho Chikun, uno de los mejores jugadores de todos los tiempos, comentó al observar una partida de 9x9: «Es sorprendente lo difícil que es». No es el único que lo siente así. Otros jugadores profesionales han expresado opiniones similares, señalando que incluso las situaciones de final de partida pueden volverse violentas, difíciles de leer y propensas al error humano.

El Go en 9x9 es como una miniatura japonesa: no pretende abarcarlo todo, sino concentrar la esencia. Un espacio reducido que intensifica cada gesto, cada error, cada chispa de creatividad. Jugarlo es entrar en una versión destilada del juego milenario, donde lo pequeño se convierte en infinito. Muchos jugadores recuerdan su primera partida en un 9x9.

No había tiempo para largas estrategias ni para dispersarse: una mala decisión bastaba para perder toda una esquina. La sorpresa era inmediata. "¿Cómo es posible que con tan pocas piedras el tablero ya esté decidido?" Esa sensación, mezcla de vértigo y curiosidad, engancha desde el principio. No es casualidad que en Japón o Corea los niños comiencen en tableros pequeños. Es allí donde aprenden que el Go no trata de abarcarlo todo de golpe, sino de leer el momento, de respirar en cada jugada.

El 9x9 tiene otra virtud: cabe en cualquier momento. Una pausa de café, un viaje en tren, una tarde con amigos. En diez minutos puedes jugar una partida completa, reír con las sorpresas y volver a empezar. Es un formato flexible que mantiene el espíritu del Go vivo en la vida cotidiana. Algunos jugadores lo comparan con el fútbol sala frente al fútbol once: el mismo deporte, pero en reducido, con más intensidad por metro cuadrado. Como decía un aficionado en un foro: "Cuando no tengo tiempo para un 19x19, juego un 9x9. En diez minutos vuelvo a sentir que he jugado Go de verdad."

En el tablero clásico de 19x19, hay tiempo para desplegar estrategias a largo plazo. El 9x9, en cambio, no da tregua. Cada piedra importa, cada error se paga caro. Es como un sprint en atletismo: la distancia es corta, pero la exigencia mental es máxima. Muchos jugadores descubren con sorpresa que un simple descuido puede decidir la partida en apenas dos o tres movimientos. Esa tensión inmediata convierte al 9x9 en un auténtico campo de entrenamiento de reflejos tácticos.



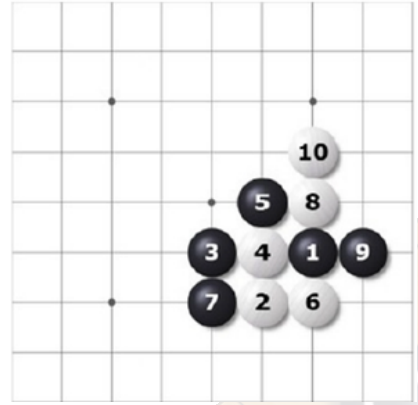
Ver una partida de 9x9 es como presenciar una pelea de cuchillos en una cabina telefónica. No hay tiempo para rodeos: desde las primeras jugadas se lucha por la vida de un grupo, por la defensa de una esquina o por el control del centro. Todo ocurre a la vista, sin largas maniobras invisibles.

Quizá por eso el 9x9 resulta tan atractivo de observar. Incluso quienes no saben mucho de Go pueden seguir la emoción: entienden que un grupo vive o muere, que un error cambia todo. La tensión es pura, concentrada.

En el 9x9, cada piedra pesa más y los errores se pagan al instante. Esto obliga a leer con precisión, casi como resolver tsumego en partida real. La retroalimentación es inmediata: si la lectura falla, la partida se decide en pocas jugadas; si acierta, el aprendizaje queda grabado. Además, la lucha comienza desde el primer movimiento. El ataque se entrena persiguiendo grupos con pocas libertades, anticipando capturas y limitando ojos potenciales. La defensa se practica buscando conexiones sólidas, creando espacio vital y aprovechando recursos como el ko o los sacrificios.

Así, el 9x9 refuerza el instinto de supervivencia y enseña a encontrar el delicado equilibrio entre la presión ofensiva y la seguridad propia.

Cuando los investigadores en inteligencia artificial entraron en escena, el 9x9 se convirtió en su banco de pruebas. Programas tempranos como Fuego e IgoWin abrieron el 9x9 a nuevos públicos. Y en 2010, Fuego incluso derrotó a un jugador profesional, aunque a un modesto nivel de 2k, lo que probablemente dice más sobre el escaso desarrollo teórico del 9x9 que sobre la potencia del programa.

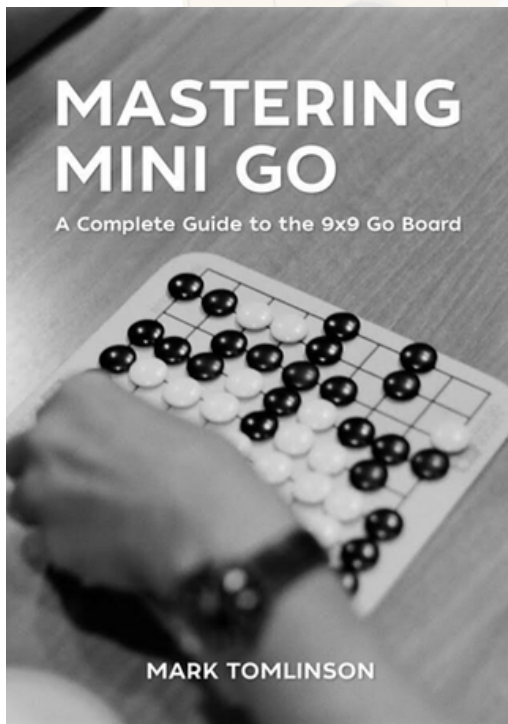


El lanzamiento del servidor GoQuest en 2013 fue otro punto de inflexión. De repente, jugadores de todo el mundo contaron con un espacio dedicado exclusivamente al 9x9 competitivo. La teoría de aperturas se profundizó, las rivalidades florecieron y se formó una comunidad viva que sigue prosperando allí y más allá.

El 9x9 está firmemente arraigado en la vida cotidiana de muchos clubes de Go en España. Pero su presencia no se limita al aprendizaje: el 9x9 también se juega en torneos preliminares que preceden a campeonatos mayores, como una forma de calentar motores, afinar la lectura táctica y generar un ambiente competitivo distendido.

Además, el 9×9 ha encontrado un espacio natural en el ámbito digital, con ligas y encuentros online en plataformas como OGS, que permiten a jugadores de distintos niveles y ciudades enfrentarse en partidas rápidas y frecuentes. En algunos casos, este recorrido culmina incluso en la celebración de un campeonato de ámbito estatal, donde el 9×9 deja de ser un simple formato introductorio para convertirse en un terreno de juego legítimo, con identidad propia.

A finales de 2025, por si os habéis quedado con ganas de saber más, se publicó "Mastering Mini Go" de Mark Tomlinson 5d una obra disponible exclusivamente a través de la plataforma SmartGo. Todo ello contribuye a que el 9×9 sea hoy un nicho especialmente querido dentro de la comunidad del Go. Este formato logra condensar todo el drama del juego —la lucha por la vida y la muerte, el error irreparable, la lectura precisa y la intuición— en partidas breves que, sin embargo, siguen cargando con el peso de siglos de historia. Son juegos intensos, concentrados, exigentes; y, sí, lo bastante cortos como para que todavía quede tiempo para cenar.



# Entrevista Isaac Ripoll

Álvaro Gutiérrez Ferrand

**Introducción:** Isaac Ripoll es el vigente campeón de España de Go y jugador del club de Go La Pedra de Barcelona. Es uno de los jugadores que más rápido ha mejorado logrando llegar al dan en su primer año de juego. En el año siguiente ha seguido entrenando hasta llegar a 3d. ¡Les dejo con la entrevista!



**Álvaro:** ¿Cómo conociste el Go?

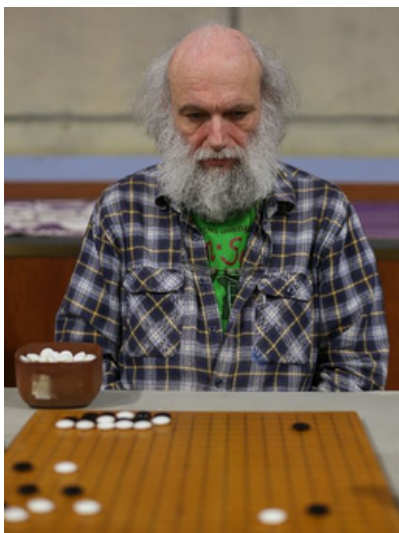
**Isaac:** Pues fue de manera completamente aleatoria. Yo antes estaba muy metido en el ajedrez. Y justo en un periodo que estaba un poco más cansado porque bueno, no sé... no tenía tampoco el interés que tenía al principio con el ajedrez. Encontré de casualidad un vídeo en Youtube explicando las reglas del Go y de ahí me interesé. Desde ahí pasé a hacerme una cuenta en OGS. Eché unas partidas. Y poco a poco me fui interesando más.

**Álvaro:** ¿Cómo fue tu primer contacto con la comunidad española?

**Isaac:** Pues no fue mucho después. Inicialmente entendía lo básico, que hay que poner una piedra en cada turno... cómo se captura, lo de las libertades... Todo esto, pero yo creo que como todos los jugadores, pues te explican las reglas y a lo mejor hasta cierto punto entiendes lo que son, pero luego no cómo aplican realmente en el momento de jugar.

Una semana o dos después fue cuando busqué a ver si había algún club aquí en Barcelona. Y vi que había el de "La Pedra". Diría que fue el 23 de diciembre de 2023, ya que fui justo antes de Navidades. Y claro, el club estaba muy vacío precisamente por eso. Yo llegué ahí y me encontré que estaba solo Joan Pons, con su barba blanca como si fuera un sabio. Un poco de película, ¿no?

Eché un par de partidas ahí con él y a partir de ahí, pues cada semana iba los martes salvo si es antes de torneos, pues normalmente no voy porque vivo un poco lejos de Barcelona, prefiero no tener que desplazarme y quedarme entrenando en casa, pero por lo general intento estar ahí de manera constante.



Joan Pons 3d  
el primer jugador que encontró Isaac en *La Pedra*

**Álvaro:** ¿En qué rango estás actualmente?

**Isaac:** Oficialmente en la EGF 3d. Me hicieron un reset después del Campeonato de España.

Online en Fox, que es donde más juego, tengo una cuenta en 8d. Pero tampoco la toco mucho últimamente porque me da un poco de cosa. Entonces sobre todo estoy jugando en una secundaria que tengo ya en 6d, pero en teoría 8d Fox. En principio, la equivalencia sería alrededor de 4d europeo, pero claro, tampoco me he probado suficiente en torneos como para saberlo al 100%.

**Álvaro:** Este año vas a participar en muchos torneos por España.

**Isaac:** Sí, tengo ese plan, hacer más tour por España. Este año lo quiero invertir más en dedicarme a ser profesor de Go y quiero explorar esta parte didáctica dentro del Go español. Intentar conocer los otros clubs y no ir a torneos solo para intentar ganar puntos, sino también con esa intención de conocer a la comunidad.

**Álvaro:** ¿Cuáles son las bases de un buen entrenamiento para mejorar rápido?

**Isaac:** Cuando quieres mejorar en algo, sea lo que sea, sea el Go o cualquier otra actividad, es tener una pasión y un amor por ello. Porque al final, si no disfrutas lo que estás haciendo, por muchas horas que le quieras dedicar, llegará algún momento donde te cansarás y no le querrás dedicar más tiempo.

Yo creo que es lo más importante, lo que se suele decir, que te tienes que divertir haciéndolo. "Lo importante no es ganar" y todo eso suena un poco una tontería, pero es verdad. Si no disfrutas de lo que haces, no te querrás dedicar a ello.



Isaac enseñando en el club de go *La Gran Penya de Villanova*

A muchos de los jugadores de Go que han subido de nivel rápido se dice que tienen un gran talento, que son genios para el Go... Yo creo que el talento realmente no es necesario aquí, los jugadores que mejoran rápido tienen una capacidad de obsesionarse con algo y dedicar una cantidad de horas brutal que otra gente no podría invertir. Hay un jugador alemán que también es famosillo porque empezó a jugar bastante tarde, se llama David Ulbricht y llegó a 5d. Que en general es algo bastante raro. Solo tardó ocho años o algo así. Pero claro, él mismo lo dice: no es que él tenga un gran talento para el Go, sino que un día a lo mejor hace dos mil tsumegos, está todo el día jugando, revisando partidas... eso ayuda claro. Yo creo que esos son los dos componentes más importantes: tener un amor por lo que estás haciendo, una pasión, y tener esta capacidad de obsesionarse con ello.

**Álvaro:** ¿Crees que obsesionarse con el rango puede ser negativo?

**Isaac:** Pues mi opinión en cuanto a esto no la tengo del todo clara porque por un lado sí que obsesionarse con el rango puede ser negativo. Porque uno puede estar mejorando y caer de rango, de hecho, es algo muy típico: justo antes de tener una subida de nivel, estás intentando cosas nuevas, aprendiendo y no acaba de cuajar todo hasta que tienes ese "click". Frustrarse por bajar no tendría sentido en este caso.

Pero al mismo tiempo miras a la gran mayoría de jugadores fuertes y todos ellos tenían una obsesión por subir de rango, o la gran mayoría. Mi respuesta no es clara porque creo que sí hay que tener una cierta obsesión y creo que hasta cierto punto te has de preocupar del rango. Pero no puedes frustrarte cuando caiga. A largo plazo, si estás cinco años entrenando y sigues en el mismo nivel, puede ser que algo de tu entrenamiento no está funcionando. Pero si llevas tres meses, cuatro meses, seis meses... el rango no es motivo para dejar el entrenamiento o pensar que no está funcionando o que no hay ningún progreso.



Podio del último campeonato de España

**Álvaro:** ¿Es mejor jugar más partidas o dedicar más tiempo a la revisión?

**Isaac:** Yo creo que tiene que ser más o menos un 50-50: el tiempo que tardes en jugar la partida sea más o menos lo que tardes en revisar. Pero también depende, porque hay partidas que a lo mejor la vas ganando entera y solo al final cometiste un error en el Yose, o hiciste un auto-atari o lo que sea... bueno, pues eso tampoco hace falta revisarlo. No vas a sacar mil cosas. Pero por lo general, 50-50.

**Álvaro:** ¿Hasta qué punto puede enseñar un profesor a un alumno si cada partida es distinta?

**Isaac:** Bueno, al final el objetivo es intentar generalizar lo máximo que puedas. Porque todo lo que llamamos intuición en el Go al final es un reconocimiento de patrones que ya hemos visto en otros lados. Entonces a lo mejor un patrón exacto no... si tú piensas en los tsumegos que haces, ese tsumego exacto que has hecho no te va a salir en una partida seguramente. Te saldrá con una forma ligeramente diferente. Pero el hecho de que puedas identificar esa similitud es lo que te ayuda luego a juzgar qué es lo correcto en esa situación. Yo creo que es lo mismo cuando un profesor te está enseñando. Al final lo que has hecho en esta partida no saldrá seguramente idéntico en otra, pero habrá ciertas similitudes que podrás aplicar. Entonces el profesor te puede hacer más fácil ese proceso.

**Álvaro:** ¿Existen realmente los malos hábitos?

**Isaac:** Ciertos malos hábitos que yo creo que son muy típicos en el Go. Por ejemplo, hacer todos los peeps que haya en el tablero: a cualquier salto de uno en el tablero, le hacen el peep. Hay que llamarle mal hábito porque no tiene un efecto negativo inmediato claro normalmente. Pero al mismo tiempo tampoco es obvio porque podría tener un efecto positivo si no lo haces. Es una cosa muy poco intuitiva y hasta cierto punto, tienes que confiar. Tienes que confiar que es un mal movimiento y punto. Pero un jugador que lleva haciendo esto cuatro años, perder la intuición de ver un salto de uno y meter una piedra al lado es difícil, muy difícil.

**Álvaro:** ¿Qué opinas de jugar lo que dicta la IA por confianza aunque no se comprenda lo que hay detrás?

**Isaac:** Pues yo creo que siempre, hasta cierto punto, hay que confiar y ya está. También creo que según vas subiendo de nivel pues vas entendiendo las justificaciones. Lo que nos dicen a todos cuando estamos comenzando a jugar: "no hagas un triángulo vacío". ¿Por qué? "Porque es una mala forma y ya está, no lo hagas". Al final la justificación es que luego miras todas las formas en las que puede aparecer y ves que pues te faltan libertades, o que hay una manera de cubrir más espacio... lo que sea. Hay una justificación. Pero sí que hay muchas cosas, sobre todo dentro de lo que son josekis complicados de la IA, cosas como el "flying knife" (cuchillo volador)... en ese tipo de variaciones donde la profundidad de cálculo que necesitarías es tanta que no puedes hacer otra cosa que confiar. A lo mejor un profesional te lo sabría explicar, pero estamos todos muy lejos de ese nivel.

**Álvaro:** ¿Cómo describirías tu estilo de juego?

**Isaac:** Intento no quedarme mucho dentro de un estilo específico. Creo que limita lo que puedo hacer durante una partida. Tuve un periodo en el que yo me describía como un jugador muy territorial.



Y luego en las partidas, cuando veía una opción de hacer una lucha o de hacer un movimiento más por influencia, me autosugestionaba diciéndome que eso no era lo que yo hacía y, por mucho que fuera claramente favorable, acababa no haciéndolo. Por eso prefiero no concretar mi estilo.

Pero por lo general, intento tener todo hasta cierto nivel calculado, no me gusta tanto ir por confianza. Pero en cuanto a teoría, intento también tener un conocimiento bastante variado de josekis, yo creo que es algo muy importante.

**Álvaro:** ¿Siguen siendo importantes los josekis con el auge de la IA?

**Isaac:** Bueno, la IA nos ha dicho que "todo vale" al inicio y que da igual lo que elijas. Hasta 1d yo creo que eso es verdad, pero hay algunas posiciones que son más cómodas para ti. Según vas mejorando y tengas un conocimiento más variado de josekis y de posibilidades, puedes conducir a tu oponente hacia un lugar que sea cómodo para ti. Por eso creo que son importantes, no porque la IA te diga que esta variación es 0,1 puntos mejor. A lo mejor juegas una variación que es dos puntos peor de lo que dice la IA, pero si tú estás cómodo con eso es lo que importa, porque ahí es cuando sabrás encontrar luego durante el resto de la partida el movimiento correcto.

**Álvaro:** ¿Qué diferencias has notado entre el Go en Asia y en Europa?

**Isaac:** A ver, yo creo que es lo típico que todos nos imaginamos. Tú vas ahí a un club cualquiera y fácilmente te encuentras 30-40 personas jugando. Aquí esto ocurre en días de torneo y poco más. Allí vas a un torneo y te encuentras cientos de personas participando.

Pero hay algo no tan positivo, en estos mismos eventos el 90% de las personas tiene 60 años o más. No hay gente joven jugando, sobre todo en Corea. Tienen un gran problema con esto. Yo estaba ahí estudiando con una profesional 9p y una de las cosas que mencionaba siempre era esto: "la gente joven en Corea ya no está interesada por el Go" y están teniendo un gran problema encontrando una nueva audiencia. En Europa no veo que sea el caso. Sí que hay todavía una vieja generación que participa y que juega, pero también vemos a mucha gente joven involucrándose, incluso en el top europeo. Se ve a mucha gente joven, gente como Ovsienko el ucraniano que hace poco estuvo en la cualificación profesional, tiene 17 años creo, 6d... se ve un claro interés de la gente joven.

Por otro lado el Go en Europa tiene el problema de que está bastante fragmentado. No se ve una gran colaboración entre las diferentes comunidades. Y bueno, los últimos años (esto pasó antes de que yo empezara a jugar) la guerra en Ucrania. Solo Rusia, en cuanto a jugadores de Go, es del mismo tamaño que el resto de la comunidad europea. De hecho, organizan más torneos que el resto de Europa cada año. El hecho de que ahora estén sancionados, que tengamos que estar divididos y que no puedan tampoco colaborar no ayuda al Go, obviamente, esta reflexión es sin tener en cuenta la moralidad.





**Álvaro:** ¿Cómo pueden contactarte los lectores interesados en tus clases?

**Isaac:** Pues a ver, en cuanto a clases, Polgote no lo tengo muy actualizado, me he de poner al día con eso porque no he recibido mucho contacto a través de ahí. Más bien ha sido a través de Discord sobre todo y de Telegram, estoy en todos los servidores de Go que se utilizan en Occidente, así que en cualquiera se me puede encontrar. El nombre es IRM.

**Álvaro:** ¿Qué objetivos de rango tienes para el futuro?

**Isaac:** Estoy contento con dónde he llegado estos dos años. Pero a ver... yo creo que ningún jugador de Go te diría "no quiero ser 9d mañana".

Estaría muy bien seguir subiendo de rango. Para mí es un tema un poco complicado porque al final tengo que balancear mi tiempo entre lo que es el entrenamiento para subir de nivel y luego todo lo que conlleva hacer clases y promocionarme como profesor. Este año me quiero centrar más en esa segunda parte. Pero no quita que igualmente siga entrenando y siga participando en torneos. Mi objetivo ahora mismo para final de año sería 5d. Subir una piedra más, cada vez se pone más duro, pero creo que es importante no fijarse solo en el rango.

**Álvaro:** ¿Adaptas el entrenamiento a cada alumno?

**Isaac:** Sí o sí se tiene que adaptar a cada persona porque al final tu plan de entrenamiento va a depender, sobre todo, del tiempo que puedas y quieras dedicarle. Yo tengo la suerte de poder dedicarme en esencia plenamente a ello y poder estar todo el día haciendo partidas, revisando, haciendo tsumego... Pero claro, alguien que a lo mejor tiene familia, que ha de ir a trabajar y a lo mejor a la escuela... no le puedo decir: "haz 20 partidas en Fox, 2000 tsumegos cada día y revisa las partidas".

**Álvaro:** ¿Ese es tu entrenamiento?

**Isaac:** No, normalmente hago 100 tsumegos cada día. Y el número de partidas dependerá porque al final si son partidas que van a ser más largas o más cortas... pero a lo mejor tres o cuatro al día.

**Álvaro:** ¿Qué aplicación recomiendas para practicar tsumego?

**Isaac:** Yo lo que recomiendo siempre, que no es aplicación sino la página web, es 101 Weiqi. Y en concreto hacer lo que se llama el "guan", que son sets de 10 problemas que tienes que resolver ocho de diez correctamente y tienes 45 segundos para hacer cada uno. Yo recomiendo normalmente hacer un mix de eso para entrenar sobre todo un poco la memorización de formas. Y luego hacer a lo mejor 4 o 5 problemas a lo largo del día, más difíciles. Yo hago problemas de nivel 1 kyu. No me pongo a hacer problemas de nivel 3d, seguramente no sería capaz de hacerlos en 45 segundos, es muy poco tiempo y los rangos de 101 Weiqi son muy duros. Pero esos otros problemas sí son 3d para arriba.

**Álvaro:** ¿Cómo gestionas los nervios antes de un torneo?

**Isaac:** Yo soy una persona que, sobre todo antes, ahora lo llevo mejor, se pone muy ansiosa con los torneos. Por eso antes de un torneo, más que centrarme tanto en entrenar, tengo que dedicarle más tiempo simplemente a la concentración en general, a calmarme, sobre todo el día antes del torneo que es cuando me entran esas ansias. Al menos suelo estar muy nervioso antes de la partida, pero en el momento en el que pongo la primera piedra ya estoy calmado. Sé que he de sobrevivir hasta ese punto, hasta poner la primera piedra, y a partir de ahí ya va todo bien.



**Álvaro:** Se dice que lo más difícil es ganar partidas que ya están ganadas.

**Isaac:** El jugador profesional Mateusz Surma dice que ganar partidas ganadas es lo más difícil del Go. Cuando estás ganando es cuando hay más presión porque sabes, sobre todo si es una victoria clara que tú mismo ves, que esto solo lo pierdes si haces un error garrafal. Ahí es cuando es más duro, porque puede pasar un error garrafal a cualquier nivel. Yo creo que es cuando sufres más, cuando estás en una posición que sabes que deberías ganar.

Si sabes que tienes una ventaja, pero a lo mejor es una ventaja de 10 puntos, si te relajas demasiado y te despistas los pierdes. A veces me dicen que como yo se más me sería más fácil mantener la victoria, pero mi oponente también sabe más y también sabrá cómo apretar. Encontrar ese balance entre calmarte para no hacer cualquier error estúpido pero al mismo tiempo tampoco pisar del todo el freno como para perder la ventaja es algo muy difícil.



Mateusz Surma 4p

**Álvaro:** ¿Te influye mucho el estilo del rival?

**Isaac:** Yo creo que a mí personalmente me afecta bastante. Hay otros jugadores del club de Barcelona... por ejemplo Guifre, que es 1d y jugamos juntos desde hace mucho tiempo, vamos a torneos juntos... y realmente tengo muchas dificultades contra su estilo. Desde que volví de Corea he jugado muchas partidas contra jugadores de rango 1d, y solo he perdido contra él. Tiene un estilo de crear el moyo más grande posible. Y las invasiones seguramente son uno de mis puntos más flojos todavía comparado a todo lo demás. Pues prefiero un estilo más territorial y él te obliga a hacer invasiones en algún momento, pero sigue siendo una debilidad mía más que un problema de estilo.

**Álvaro:** ¿Algún consejo para lidiar con los moyos del oponente?

**Isaac:** Bueno, cuando vas a invadir un moyo, si una de las paredes del moyo son saltos de uno, seguramente puedes hacer peeps en todos ellos y no perderás mucho. Pero al final lo más importante es saber cuándo has de hacer la invasión y cómo de profunda. El jugador In-Seong Hwang, que es 8d en Europa, dice que hay que invadir un moyo cuando "el cielo aún está abierto".

Lo que te dices es: "¿Él puede cerrar todo el cielo en un solo movimiento?, no, pues haz tenuki, juega en otro lado. Aún no lo puede cerrar; Tú coge puntos y que él siga expandiendo porque luego invadirás y lo destrozará igual. Si en el siguiente movimiento te pueden cerrar el cielo, ahí es cuando te has de meter".

Pero hay una línea muy fina entre "vale, le estoy reduciendo o le estoy haciendo una invasión, no pasa nada, salgo de aquí fácil" y que se muera tú grupo en dos movimientos. Es una de esas posiciones donde poner la piedra un lugar más a la izquierda o a la derecha sí que hace una gran diferencia. A lo mejor la regla más general que se puede dar: si el oponente no tiene debilidades que se puedan explotar, seguramente no hay invasión que valga, confórmate con una reducción.

**Álvaro:** ¿Cómo recomiendas enfocar la revisión de las partidas?

**Isaac:** Sobre esto hay muchas opiniones diferentes. Hay mucha gente que dice, por ejemplo, que antes de revisar con la IA deberías revisar tú por tu cuenta. Claro, yo cuando empecé con el Go ya estaba la IA. Y prácticamente desde que era 15 kyu revisaba mis partidas con ella. Va a depender un poco de lo que funcione para cada uno.

Para mí va muy bien el simplemente mirar lo que es correcto. Y después de mirar lo que es correcto y de que la IA me diga que está mal lo que yo hago cien veces, pues me entra en la cabeza y así lo aprendo. Pero hay gente que va a preferir que haya una explicación detrás, no simplemente ver lo que dice la IA y replicarlo. Para esa gente seguramente tiene mucho más sentido revisar la partida primero por tu cuenta.

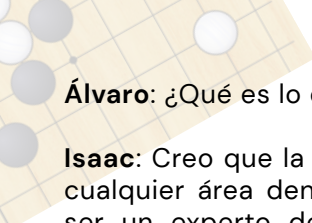


**Álvaro:** ¿Merece la pena memorizar partidas?

**Isaac:** Memorizar partidas... es algo difícil de contestar porque yo progresé muy rápido. No tuve la necesidad de memorizar partidas. Después de jugar suficiente, después de nueve o diez meses jugando, yo me acordaba de mis partidas. Entonces tampoco tuve la necesidad de aprender a memorizar partidas y por ello tampoco tuve esta necesidad de memorizar partidas de profesionales.

Pero, como parte de mi entrenamiento, no miro muchas partidas de profesionales. Algunas veces las veo por entretenimiento. Ví la Nongshim Cup que fue hace poco, por ejemplo, pero no como entrenamiento. Encuentro que desde un punto de vista de eficiencia, el tiempo que tardarías analizando la partida de un pro sería mejor utilizarlo para jugar y revisar una propia partida.

En cuanto a leer libros de Go de teoría... es algo que no he encontrado muy útil para mí. Un solo libro que recomendaría de los que he leído es "Fast Game Analysis" de Cho Chikun, que es un libro que te enseña a contar durante una partida. Pero los libros típicos que suelen recomendarse... yo no les saqué mucho provecho. Pero al mismo tiempo hay mil personas que te dirán que les encantó el libro y que lo leyeron y subieron cuatro piedras. Entonces dependerá de cada uno.



**Álvaro:** ¿Qué es lo que más te gusta del Go?

**Isaac:** Creo que la profundidad que tiene. Te puedes intentar especializar en cualquier área dentro del Go y puedes intentar estudiar un joseki, intentar ser un experto de una variación... y por mucho que te pases mil años estudiándolo, no lo sabrás todo. Entonces ese punto de tener un horizonte que nunca llega... eso es lo que me gusta.



---

# Opinión

## La mejor jugada

---

Joan Lluís i Rabassó

En el Go —ese juego milenario de piedras negras y blancas— no gana quien ataca más ni quien adquiere más territorio de entrada. Gana quien construye con mayor equilibrio. Quien respira dentro del tablero. Quien sabe que la mejor jugada no es siempre la más evidente, sino aquella que sostiene, que estabiliza, que hace que todo lo anterior tenga sentido y todo lo siguiente sea posible.

El Go, a diferencia de otros juegos, no ofrece certezas inmediatas. Cada piedra tiene consecuencias a largo plazo. Cada movimiento puede ser el inicio de algo o el final de algo más. Por eso, cuando se habla de la mejor jugada, no se piensa en un golpe de suerte ni en un acto de audacia aislada. Se piensa en esa jugada que dota de solidez al juego propio. Que no brilla sola, pero ilumina el conjunto.



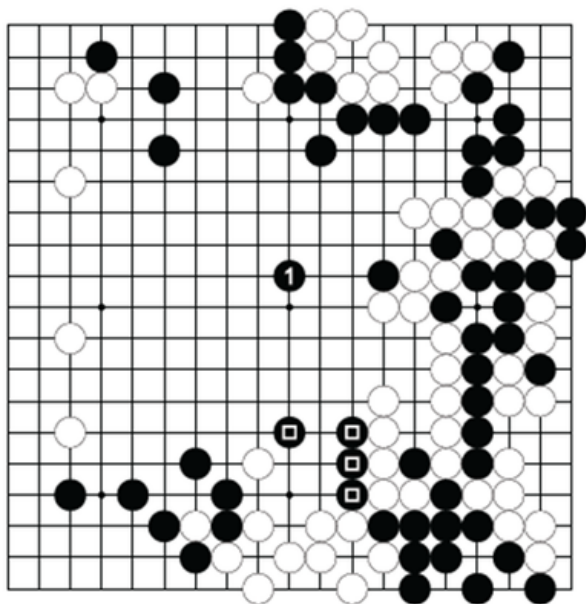
En términos técnicos, los maestros del Go buscan jugadas que den sabaki, es decir, forma flexible, armoniosa y funcional a un grupo de piedras. No se trata de dominar, sino de vivir en el tablero. De establecer presencia sin convertirse en blanco fácil. Así, la mejor jugada no es necesariamente la más agresiva ni la más defensiva, sino la que resuelve sin rigidez, que conecta con naturalidad lo que ya se construyó y permite crecer sin forzar. Una buena jugada no impone. Se adapta. Lee el ritmo del juego y se acomoda sin romperlo. Y al hacerlo, transforma. No necesita aplausos. Es suficiente con que haga lo justo.

El maestro Wang Yuan 8p expresó una enseñanza que destila con sencillez este arte del equilibrio. En una retransmisión, preguntó a la comentarista:

—¿Sabes cuál es la jugada más importante en el Go?

Ella negó con la cabeza. Entonces Wang respondió:

—¡La siguiente jugada!



Su explicación era clara: no se puede regresar para corregir un error, ni se puede saltar hacia adelante para jugar dos veces. Solo existe la siguiente jugada, y en ese instante es siempre la más importante. Este recordatorio golpea con fuerza porque, a menudo, los jugadores se quedan atrapados en lo que pudieron haber hecho o en lo que temen que ocurra más adelante. La sabiduría de Wang Yuan nos devuelve al presente: no importa lo perdido ni lo incierto; importa lo que haces ahora. Esa piedra es tuya, es real, y define el futuro inmediato del tablero.

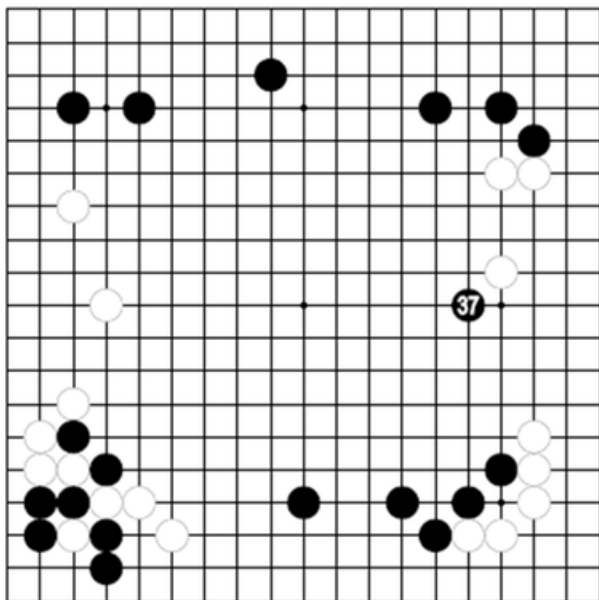
Hay jugadas célebres que ilustran este principio. Una de las más recordadas ocurrió en 1846, cuando el joven Kuwahara Shusaku 4d, en plena partida con un oponente mayor y experimentado Genan Inseki 8d, colocó una piedra en el centro del tablero. Fue una jugada de equilibrio. De visión total. Un movimiento que sostuvo su posición y desequilibró al rival sin violencia. Este hecho hizo que la partida pasara a la historia como “La partida de las orejas rojas” por la reacción que tuvo el maestro ante la jugada que acaba de realizar el joven aspirante. Esa piedra no ganó la partida por sí sola, pero permitió que todo el juego de Shusaku respirara mejor. Le dio estructura a su estrategia y lo mantuvo firme hasta el final.

En 2016, AlphaGo sorprendió al mundo al vencer al campeón humano Lee Sedol. En la segunda partida, el programa realizó una jugada en la quinta línea del tablero que ningún jugador humano habría considerado. Durante unos segundos, todos pensaron que era un error. Luego se reveló como una jugada profundamente eficaz: flexible, inesperada, y perfectamente alineada con el desarrollo general del juego.

No fue una genialidad aislada. Fue una jugada pensada para dar estabilidad. Para dejar espacio a que las demás funcionaran.

Ese movimiento pasó a la historia no porque brillara con espectacularidad, sino porque mostró que incluso una máquina, al calcular millones de posibilidades, había encontrado la esencia del Go: la mejor jugada no es la más evidente ni la más agresiva, sino la que abre un espacio vivo para lo que viene después. El Go, en su aparente sencillez de piedras negras y blancas, esconde una enseñanza vital. En la vida, igual que en el tablero, pasamos demasiado tiempo atrapados en lo que hicimos mal o angustiados por lo que está por venir. Pero la energía que invertimos en el pasado o en el futuro nos roba la única jugada que realmente tenemos: la siguiente.

La siguiente acción, la siguiente decisión, la siguiente palabra. Esa es siempre la más importante. Por eso, ser un buen jugador de Go —y quizás ser alguien que vive con plenitud— no se trata de golpes brillantes ni de victorias estruendosas. Se trata de poner el 100% de nuestra atención en lo que toca ahora. En escuchar el tablero, escuchar la vida, y responder con equilibrio.





La eficacia en el Go rara vez se impone con fuerza. Se insinúa, como un hilo invisible que mantiene unidas todas las partes. La mejor jugada no siempre conquista más territorio; muchas veces asegura que lo que ya se tiene no se derrumbe. La mejor jugada no siempre es la que brilla en los ojos del espectador, sino la que da libertad para seguir jugando sin miedo.

Saber elegir esa jugada implica sensibilidad y madurez. Implica reconocer cuándo proteger lo esencial y cuándo soltar lo accesorio. Implica aceptar que no hay una “jugada perfecta” universal: solo aquella que encaja con tu estilo, con tu camino recorrido y con lo que el tablero —o la vida— te pide en ese instante.

Decir “la mejor jugada” es, en el fondo, hablar de coherencia. De la capacidad de colocar una piedra que no es solo estratégica, sino que refleja quién eres y cómo has jugado hasta ahora. En ese sentido, el Go es mucho más que un ejercicio estratégico: es una escuela de autoconocimiento. Uno no juega únicamente contra el rival. Uno juega con su propio estilo, su propio ritmo, su propia forma de entender el equilibrio. Y cuando aparece esa jugada silenciosa, esa piedra que todo lo acomoda, se produce una sensación única: todo encaja. Y entonces lo comprendes: la mejor jugada no está en el pasado ni en un futuro que aún no existe. La mejor jugada está aquí, ahora, en la piedra que tienes en la mano.

# Perspectiva

## Una Mirada al Go español

Joan Lluís i Rabassó

Tras más de medio siglo desde su introducción en España, el Go sigue siendo una práctica minoritaria. No se ha convertido en un fenómeno de masas ni ha alcanzado la visibilidad del ajedrez. Pero tampoco es ya un completo desconocido. El Go ocupa hoy un lugar discreto, estable y reconocible: una práctica testimonial que, sin hacer ruido, ha aprendido a permanecer.



En este tiempo se han consolidado algunos clubes que, con notable regularidad, organizan torneos, talleres y actividades abiertas. No son muchos ni grandes, pero existen. Sostienen calendarios, cuidan espacios, mantienen vivo un tejido mínimo que permite que el juego no desaparezca y que quien lo descubre no llegue del todo solo. Esa continuidad, en un contexto poco favorable, es quizá uno de los logros menos visibles y más significativos del Go en España.



Los medios económicos siguen siendo escasos. La actividad se apoya, en gran medida, en la dedicación personal de unos pocos, en pequeñas sponsorizaciones privadas y en algún patrocinio público puntual. No hay estructuras profesionales ni una financiación estable. Cada torneo, cada curso, cada iniciativa se organiza con una mezcla de entusiasmo, pragmatismo y vulnerabilidad. El Go no se gestiona aquí como un producto cultural consolidado, sino como una práctica que se sostiene por convicción.



Esa precariedad no es solo material; también es simbólica. Durante décadas, el Go fue para muchos algo completamente desconocido, un nombre exótico sin imagen ni relato asociado. Hoy esa situación empieza a cambiar lentamente. Sin haber llegado al gran público, el Go ya no es un vacío absoluto. Aparece de forma intermitente en conversaciones, en librerías especializadas, en actividades educativas, en espacios culturales.

No es central, pero ha dejado de ser invisible.

Sin embargo, la forma en que el Go ha crecido en España ha sido marcadamente distinta de otros juegos de estrategia. Aquí casi nadie llega al Go pronto. Y casi nadie llega acompañado. No hay herencia familiar ni tradición cultural previa. El descubrimiento suele ser azaroso: una librería, una recomendación improbable, una noche en Internet. El Go no se hereda: se escoge. Y esa elección, libre y consciente, marca profundamente la relación con el juego.

Ese origen explica tanto el compromiso como la fragilidad de las trayectorias. Quien entra lo hace por convicción, no por inercia. Pero esa misma convicción debe convivir con la vida adulta: trabajos, mudanzas, cuidados, interrupciones. En España, dejar de jugar durante años y volver después no es una anomalía: es casi una forma habitual de relación con el juego.



El aprendizaje no es lineal. Se avanza, se pausa, se retoma. El Go se aprende también en los intervalos.

Los clubes reflejan bien esta condición. Suelen ser pequeños, con pocos recursos y sostenidos por una o dos personas que hacen de columna vertebral. Desde fuera podrían parecer frágiles; desde dentro concentran un capital humano y simbólico considerable. Aquí el Go no es una actividad de consumo ni una oferta más de ocio. Es una práctica compartida que exige cuidado. Mantener un club es, en sí mismo, una forma de juego paciente.

En este contexto, el error adquiere un valor particular. No es solo un fallo técnico en el tablero. Es también estructural: proyectos que no prosperan, torneos que no se repiten, asociaciones que desaparecen y reaparecen años después. Visto superficialmente, podría interpretarse como una historia de fracasos. Vivido desde dentro, es memoria acumulada. El Go español ha aprendido —quizá por necesidad— a no expulsar, a no humillar, a no exigir trayectorias perfectas. Fallar no te deja fuera; te inscribe.



Por eso, el rendimiento puro nunca ha ocupado el centro. El ranking importa, pero no gobierna. Se valora más al jugador que vuelve, que acompaña, que sostiene una tarde de club, que al talento precoz que aparece y desaparece. El Go se vive menos como una carrera y más como una forma de estar juntos alrededor de un tablero. Una práctica que no promete resultados rápidos, pero sí continuidad.



España, además, dispone de una sensibilidad cultural que el Go puede habitar si se traduce bien. Existe una tradición relacional, oral, comunitaria, poco amiga de los discursos excesivamente técnicos o grandilocuentes. Aquí no funciona la imitación acrítica de modelos ajenos ni la retórica de la excelencia inmediata. Funciona, en cambio, el Go entendido como conversación lenta, como espacio compartido, como práctica exigente pero hospitalaria.

Mirar hacia el futuro del Go en España no implica imaginar grandes saltos ni transformaciones espectaculares. Implica, más bien, afinar aquello que ya existe. Fortalecer los clubes que han demostrado continuidad. Cuidar a las personas que sostienen la práctica cotidiana. Reconocer que la estabilidad — aunque sea modesta— es un valor en sí mismo. El crecimiento posible no pasa por multiplicar cifras, sino por densificar vínculos.



Eso exige una estrategia paciente: apoyo institucional ligero pero constante, no condicionado a resultados inmediatos; colaboración entre clubes sin uniformarlos; visibilidad cultural sin convertir el Go en espectáculo; uso de la tecnología como herramienta de acompañamiento y no como sustituto del encuentro. Significa también aceptar que el Go no será nunca un juego de masas, y que precisamente ahí reside parte de su potencia: en ofrecer un espacio alternativo al ritmo dominante, donde aprender despacio no sea un defecto.

El futuro del Go en España pasa, probablemente, por consolidar un ecosistema pequeño pero legible: que quien lo descubra no llegue del todo solo; que quien se detenga pueda volver; que quien juegue mal no desaparezca. Un Go que no promete excelencia, pero sí permanencia. Que no aspira a ocupar el centro, pero sí a tener un lugar. Tras más de medio siglo, quizá la tarea no sea hacer que el Go sea grande en España, sino hacer que siga siendo posible. Y asumir que, en un tiempo obsesionado con el crecimiento rápido, sostener algo frágil, exigente y minoritario puede ser, en sí mismo, una forma discreta de futuro.

# Otras noticias

Joan Lluís i Rabassó

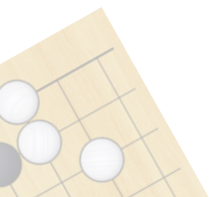
Por falta de tiempo o de medios, hay muchas otras cosas que han sucedido y a las que no hemos podido dedicar un artículo, aunque nos hubiera encantado... Aquí os las mostramos:



Sabina Rodríguez 5k ganó el campeonato de España femenino de Go de 2026.



Sabina Rodríguez 5k y José Manuel Vega 2d fueron los campeones de España de Go por parejas (Pair-Go) de 2026.



El sábado 24 de enero se realizó el torneo Blitz Go La Didáctica.



El pasado 3 de febrero se celebró una nueva jornada del Campeonato Europeo por equipos contra Lituania.

España ganó 3-1. La próxima partida será el 17 de marzo contra Eslovenia a las 20:00h.

**PANDANET** Internet Go Server

Home News Rules Schedule Contacts Teams Registration

Pandanet Go European Team Championship 2025/2026

**League C 2025/2026**

#	Team	Board Points					Game Points					
		G	BP	1	2	3	4	Pen	W	D	L	P
1	Serbia	4	14	3	3	4	4	0	3	1	0	7
2	Slovakia	4	10	4	2	2	2	0	2	1	1	5
3	Lithuania	4	10	2	3	2	3	0	2	1	1	5
4	Kyrgyzstan	4	9	1	1	4	3	0	2	1	1	5
5	Norway	4	7	2	4	2	1	2	2	1	1	5
6	Spain	4	5	2	1	0	2	0	1	0	3	2
7	Slovenia	4	5	1	1	2	1	0	1	0	3	2
8	Portugal	4	1	1	1	0	0	1	0	1	3	1

El sábado 28 de febrero se realizó el torneo Blitz Go 13x13 La Didáctica. El ganador fue Kiichi Matsumoto 1k.



El 1 de marzo de Asociación de Go de Andalucía participó en la feria del año nuevo chino en Sevilla presentando el juego del Go y realizando una partida de exhibición.



# 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 5 de marzo el club de Go de la Gran Peña de Vilanova realizará una introducción al juego milenario del Go a los estudiantes de la Universidad Politécnica de Cataluña en el marco de su 125 aniversario.



Lemon Go es un evento anual organizado por "Dansu Baduk Asociación de Go de Murcia" que se celebrará los días 14 y 15 de Marzo de 2025. Esta cuarta edición, constará de un torneo clase A válido para rating europeo y será puntuable para la final del Campeonato de España.



“Carbonería Spring” es el torneo organizado por la Asociación de Go de Andalucía el 14 de marzo.

La V Copa Mikami es un torneo de clase B abierto para cualquier jugador que desee participar. Tendrá lugar los días 21 y 22 de marzo de 2026.



Nos complace anunciar el V Torneo de Go de Valencia, en colaboración con la AEGO

Torneo oficial clase C, puntuable EGD y valedero para el Campeonato de España de Go (CEGO).

El próximo 18 y 19 de abril se organizará la primera edición de la Copa de Go la Didáctica, un torneo de clase A sin hándicap.



El próximo 25 y 26 de abril se celebrará el I Open de Go A Coruña, un torneo Clase A, valedero para la clasificación del campeonato de España.

---

# Cierre

---

Álvaro Gutiérrez Ferrand

Ha sido muy complicado sacar adelante este número por muchos asuntos privados que han sucedido estos dos meses. Por suerte, cuento con Joan, quien ha cargado con este número como el titán Atlas carga el cielo en los mitos griegos. Es genial tener cerca a compañeros que son críticos, comprensivos y trabajadores.

Además, este es un número que ha gozado de artículos de una calidad realmente destacable y que espero que hayan leído, porque son para quitarse el sombrero.

En esta octava edición, también quiero agradecer a los que se mueven de torneo en torneo y dan vida a esta comunidad. Ha comenzado la temporada del Go y el calendario está repleto de eventos. Es fabuloso ser aficionado en España a nuestro querido juego milenario en 2026. Espero veros en los futuros torneos y poder contar en las siguientes ediciones lo bien que lo hicistéis y lo mucho que disfrutastéis de este maravilloso pasatiempo.



**LA ESQUINA**

04.03.2026

---

# Contacto y suscripción

---

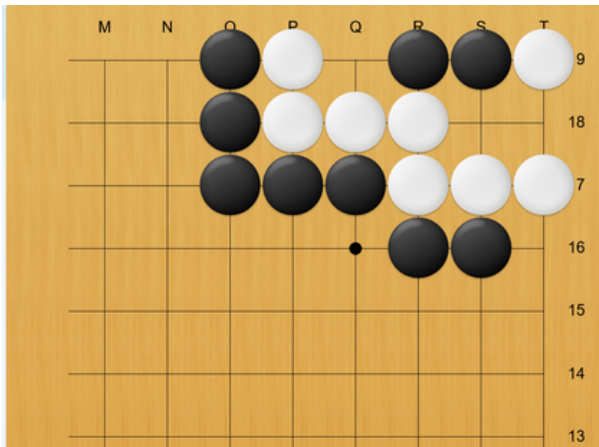
Puede escribirnos al correo electrónico:

**esquinago.revista@gmail.com**



*Pulse aquí*  
*Para suscribirse*

¡Y un tsumego de despedida!  
juega negro



MARZO 2026

N°8

# LA ESQUINA

