

# LA ESQUINA



N°9 MAYO 2026

---

# Tabla de contenido

---

Editorial	p3
¿Quién juega al Go?	p4
Lemon Go IV	p11
Partidas invisibles	p22
I Open de Go de A Coruña	p26
Entrevista a Víctor Goday	p34
IX Seminario de Go Vilanova i la Geltrú	p48
Otras noticias	p55
Futuros eventos	p61
Cierre	61
Contacto y suscripción	p64

# Editorial



Queridos lectores de La Esquina. Muchas gracias por leer y por volver una vez más a nuestras páginas.

En este número ha sido genial poder contar con el apoyo de Víctor y Ernesto que se han ofrecido a contarnos lo ocurrido en A Coruña y el desarrollo del primer torneo de Go de la región.

Como siempre, agradecer a Joan por su esfuerzo al traer artículos geniales.

Este mes ha sido muy agotador por temas laborales y no he podido traer a este número todos los artículos que me habría propuesto. Me disculpo con todos aquellos torneos que merecen un artículo pero que no han podido entrar.



# Ensayo

## ¿Quién juega al Go?

### Retrato de una afición silenciosa

Joan Lluís i Rabassó

No es un deporte de masas ni un entretenimiento rápido. El Go —un juego milenario nacido en Asia— sigue siendo una rareza en España. Sin embargo, quienes lo practican comparten rasgos sorprendentes. ¿Qué perfil tienen? ¿Qué les atrae? ¿Y qué dice esta afición sobre una forma distinta de entender el tiempo, la inteligencia y la relación con los demás? Hace un par de años realicé distintas entrevistas a varios jugadores de Go preguntándoles por la razón de su atracción hacia este juego. Las respuestas, lejos de converger en una explicación única, abrieron un abanico sorprendentemente amplio.

Algunos ponían el acento en el pensamiento estratégico, en la posibilidad de abordar problemas complejos desde múltiples enfoques, sin soluciones únicas ni caminos prefijados.

Otros, en cambio, hablaban del Go como un espacio de expresión emocional, casi

como un lenguaje silencioso en el que cada jugada deja entrever el estado interior del jugador. También había quienes lo defendían como una forma de entretenimiento superior: elegante, inagotable, un territorio que nunca se deja conquistar del todo, por mucho tiempo que uno le dedique.



No faltaban, por último, quienes subrayaban su dimensión social y comunitaria. Para ellos, el Go no era solo un juego, sino un espacio de encuentro donde se reproducen, en miniatura, muchas de las tensiones y aprendizajes de la vida:

la cooperación y el conflicto, la paciencia, la renuncia, la capacidad de leer al otro.

En este sentido, lo consideraban una forma de educación ética, una práctica que moldea la manera en que nos relacionamos.



Y, sin embargo, en medio de esa diversidad de respuestas — en apariencia dispersas— emergía un denominador común. No era tanto una motivación concreta como una experiencia compartida: la sensación de estar ante algo que desborda cualquier intento de definición cerrada.

El Go atrae, precisamente, porque no se deja reducir. Todos, de un modo u otro, hablaban de un juego que crece con quien lo juega. Que no se agota en sus reglas ni en sus resultados. Que devuelve siempre algo distinto según el momento vital de cada jugador. Un juego que no ofrece certezas, pero sí un espacio donde aprender a convivir con la incertidumbre.

Ese era —y sigue siendo— el verdadero punto de encuentro: no tanto lo que el Go es, sino lo que permite. Un territorio donde pensar, sentir, relacionarse y transformarse sin necesidad de separar esas dimensiones. Un lugar, en definitiva, donde cada partida es distinta, pero la experiencia de fondo —esa mezcla de desafío, descubrimiento y extraña familiaridad— resulta profundamente compartida.

Si uno se acerca a un club de Go en España, es probable que encuentre una cierta concentración de perfiles con formación universitaria. Ingenieros, matemáticos, informáticos, físicos, etc. No es casual. El Go ha circulado históricamente por espacios académicos, donde su complejidad y apertura resultan especialmente atractivas. Sin embargo, reducirlo a un juego “de intelectuales” sería un error.

El Go no exige una formación previa ni un tipo concreto de inteligencia. Sus reglas son accesibles, casi transparentes. Lo que ocurre es que no todos se sienten llamados a quedarse. Más que un perfil académico, lo que parece repetirse es una cierta forma de curiosidad: una disposición a explorar sin necesidad de resultados inmediatos.



Por eso, cada vez más, conviven en la misma mesa perfiles técnicos y creativos, estudiantes y autodidactas, jóvenes y personas mayores. Más que un nivel académico, lo que comparten es una cierta curiosidad sostenida.

Una de las particularidades más reveladoras del Go es que no exige una única forma de ser vivido. A diferencia de otras prácticas que parecen orientar desde el inicio la actitud del jugador —competir, ganar, superar—, el Go se deja habitar de maneras distintas, incluso contradictorias, sin perder su coherencia. Es, en cierto sentido, un espacio abierto donde cada cual encuentra su modo de estar.



Hay quienes lo descubren como un juego en el sentido más elemental y necesario del término. Se sientan ante el tablero sin otra pretensión que compartir un rato, dejarse llevar por la curiosidad, conversar sin palabras. En ese contexto, el Go funciona casi como un lenguaje mínimo: una alternancia de gestos que no necesita traducción. No importa tanto el resultado como el proceso, el hecho de estar ahí, siguiendo el ritmo de la partida.

Es un tiempo distinto, suspendido, donde la atención se posa sin urgencia. Para estos jugadores, el Go conserva algo de infancia: la capacidad de jugar por jugar.

Pero ese mismo tablero, aparentemente inocente, puede transformarse con el tiempo en un espacio de exigencia creciente. Quien se adentra un poco más empieza a percibir patrones, errores recurrentes, posibilidades desaprovechadas. Entonces aparece otra relación con el juego: la del estudio, la mejora, la disciplina. Cada partida deja de ser solo una experiencia para convertirse también en un material de análisis. Se revisa, se comenta, se descompone. Se aprende a perder de otra manera, no como frustración sino como fuente de conocimiento.



En este nivel, el Go se acerca a una práctica deportiva —aunque sin cuerpo en movimiento— donde intervienen la preparación, la concentración sostenida y la gestión de la presión. La competición no es solo contra el otro, sino contra los propios límites. Y, sin embargo, hay un tercer desplazamiento, más difícil de nombrar, que algunos jugadores reconocen con los años.

Cuando la técnica deja de ser un obstáculo y la urgencia de ganar pierde centralidad, el tablero empieza a percibirse de otra manera. Ya no se trata únicamente de encontrar la jugada correcta, sino de encontrar la jugada justa. Aparece entonces una sensibilidad distinta: la atención a la forma, a la proporción, a la elegancia de una secuencia que parece inevitable cuando se despliega.

El Go se convierte, en ese punto, en una forma de arte. No en el sentido de producir algo para ser contemplado, sino como experiencia de armonía interna, de coherencia entre intención y gesto. Hay partidas que se recuerdan no por el resultado, sino por la belleza de cómo ocurrieron.



Lo interesante es que estas formas de relación no se excluyen ni se suceden de manera lineal. No hay un “progreso” claro del juego al deporte y del deporte al arte. Más bien se trata de capas que se superponen, de registros que pueden activarse según el momento, el contexto o incluso el estado de ánimo. Un mismo jugador puede competir con intensidad en un torneo y, al día siguiente, jugar una partida tranquila en un café sin preocuparse por el resultado. Puede analizar con rigor una derrota y, en otra ocasión, dejarse llevar por la intuición sin necesidad de justificar cada movimiento.

Esta multiplicidad dice algo importante no solo del Go, sino de quienes lo practican. En un mundo donde las actividades tienden a especializarse y a definir de antemano su sentido, el Go ofrece un raro margen de indeterminación fértil. Permite jugar sin competir, competir sin perder el juego, y buscar belleza sin abandonar la exigencia. Permite, en definitiva, que cada cual module su relación con él sin traicionar su esencia.

Quizá por eso tantos jugadores hablan de trayectorias que no responden a un plan previo. Empiezan por curiosidad, atraídos por algo que no terminan de entender. Luego descubren el placer de mejorar, de medirse, de aprender de otros. Y, con el tiempo —a veces sin darse cuenta—, el tablero deja de ser solo un desafío externo para convertirse en un espacio más íntimo, donde se ensaya una forma de atención, casi una forma de estar. En ese recorrido, el Go no cambia. Cambia la mirada del jugador. Y es ahí donde reside, probablemente, su singularidad más profunda.

En un momento en que la inclusión se ha convertido en un objetivo explícito en muchos ámbitos, el Go ofrece un ejemplo silencioso pero efectivo. En ese sentido, el Go proporciona algo poco frecuente: un espacio donde la diferencia no es un problema que haya que resolver. En torno a un tablero pueden sentarse personas de edades muy distintas, con niveles desiguales o procedencias diversas. El propio juego dispone mecanismos para equilibrar esas diferencias, permitiendo que la partida exista sin necesidad de homogeneizar a quienes la juegan.



Pero hay algo más profundo. En el Go, el otro no es alguien a eliminar, sino alguien con quien construir. Cada jugada responde a la anterior y prepara la siguiente. La partida no pertenece a uno ni a otro, sino a la relación que se establece entre ambos. Esa lógica, sencilla y exigente a la vez, hace del Go un espacio naturalmente inclusivo. No porque lo declare, sino porque lo practica.

El Go sigue siendo minoritario en España. No ofrece recompensas inmediatas ni se adapta bien a la lógica del consumo rápido. Exige tiempo, atención y una cierta tolerancia a no entender del todo lo que ocurre. Y, sin embargo, quienes se quedan lo hacen con una intensidad particular. No forman un grupo homogéneo, pero sí reconocible en su manera de acercarse a las cosas: con paciencia, con curiosidad, con una cierta resistencia a la simplificación.

Quizá esa sea la mejor manera de responder a la pregunta inicial. Juega al Go quien está dispuesto a detenerse. Quien acepta que no todo puede resolverse de inmediato. Quien encuentra sentido no solo en el resultado, sino en el proceso. En el silencio del tablero, entre piedras negras y blancas, no se busca únicamente ganar. Se aprende, poco a poco, a estar.



# Actualidad Lemon Go IV

Álvaro Gutiérrez Ferrand



Una nueva edición del Lemon Go, el torneo anual de Murcia, se celebró el 14 y 15 de marzo de 2026. Esta edición se hizo con el apoyo de Nam Ban, que se encargaron de representar al club Dansi Baduk en la AEGO, permitiendo que el torneo sea valedero para la final de España de Go. Este año vinieron caras conocidas de otros años y también muchos jugadores que participaron por primera vez. Me gustaría destacar la presencia de Isaac Ripoll 3d, vigente campeón de España, que no solamente participó en el torneo, también dio una lección sobre "Cómo estafar a tu oponente" el día 13 para aquellos que habían llegado antes. Unas explicaciones perfectas para ir preparándose ante lo que tocaba el día siguiente.

Una de las maravillas del Lemon Go es que al reservar la inscripción los jugadores marcan si quieren ir a las comidas y la organización tiene pensados los restaurantes y reservado el lugar para favorecer que todos los participantes vayan juntos y disfruten, no solo del Go, también de los jugadores y las amistades que surjan. Esa primera noche ya nos juntamos para cenar en un italiano cercano, el Mondo, para disfrutar de la compañía. Nos fuimos a descansar temprano pues al día siguiente nos esperaba una competición importante.



El sábado del torneo el día se levantó perfecto, un cielo despejado y cálido para un mes de marzo. Yo aproveché para desayunar unos churros con chocolate junto con otros socios de Dansi Baduk. El lugar del torneo era el ya conocido instituto Saavedra de años anteriores. En esta ocasión disponíamos de tres aulas solo para nosotros y, al ser sábado, una paz perfecta para jugar al Go. Los principales aspirantes a ganar el torneo eran Isaac Ripoll 3d, Enrique Jiménez 3d y Carlos M. Morera 1k. Pero en el último momento vino al torneo Xin Liu 4d, un fuerte contrincante de China que nadie se esperaba.

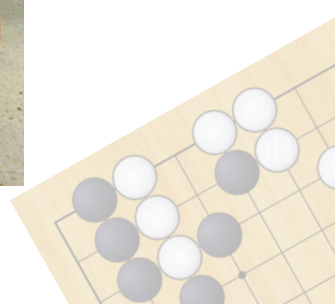


Una vez preparados todos los tableros y relojes salieron los emparejamientos que, de una forma muy particular, se dieron cantando. En esta primera ronda Xin Liu 4d se enfrentó a Lucas Ortega 2k; un encuentro muy reñido, pero del cual Xin salió victorioso. Enrique Jiménez 3d jugó contra Raúl Aguilera 3k y fue una partida arrolladora en la que el 3d demostró su superioridad.

Hubo un encuentro interesante entre Isaac Ripoll 3d y Marcelo 3k, pues, aunque Isaac pudo vencer sin problema, Marcelo da clases con Isaac como profesor, así que era una buena forma de medir su progreso. Por último, Carlos M. Morera 1k se a mí. Siempre hay bastante rivalidad entre nosotros y nuestras partidas en Murcia ya se han vuelto un clásico. Sin embargo, debo reconocer que esta vez me ganó sin mucha dificultad



Enrique Jiménez 3d vs Raul Aguilera 3k





Álvaro Gutiérrez 3k vs Carlos M. Morera 1k



Lucas Ortega 2k  
no fue capaz de vencer a Xin Liu 4d

Después de esa primera ronda nos fuimos todos a comer al restaurante chino más cercano.

Fue un buen espectáculo ver a todos charlando sobre la primera ronda reunidos en tres largas mesas. Nos dio tiempo a un café rápido antes de la segunda ronda.



Esta segunda ronda se puso tensa con el enfrentamiento entre Carlos M. Morera 1k y Xin Liu 4d. Aun haciendo Carlos una gran partida (ha entrenado mucho y en el momento en el que escribo es 1d) la diferencia de rango fue pesada y el jugador chino se impuso y ganó la partida.



Xin Liu 4d

Enrique e Isaac también ganaron sus rondas y eso reducía a 3 el número de jugadores invictos capaces de alcanzar la victoria. En los pasillos se sentía la tensión ante la 3ª ronda. Una de las más importantes a nivel moral, pues de ella depende irse a la cama con una victoria o derrotado.

Y el destino respondió a la tensión con el primer emparejamiento entre jugadores danes: Enrique Jiménez 3d se enfrentaría a Xin Liu 4d. Fue una partida complejísima en la que Enrique obtuvo una fuerte ventaja ante un joseki que Xin Liu no respondió bien.

Tras el fuseki Enrique había obtenido una influencia enorme frente a un pequeño territorio que tenía su oponente. Xin recurrió a su especialidad, la lucha, y logró generar una pelea tremenda que le dio la victoria. Una de las partidas más duras del torneo y con mayor bandazo.

Isaac Ripoll 3d ganó su siguiente partida sin dificultad y eso significó que tras la tercera ronda, de los aspirantes al triunfo, solo quedaban el propio Isaac y Xin Liu. Pero al finalizar esta tercera ronda tocaba ir a cenar.



Isaac Ripoll 3d

El lugar elegido fue un hindú espectacular. Allí, durante la cena, se comenzó una partida colaborativa: cada uno hacía una jugada y pasaba el móvil al siguiente. ¡Quedó claro que cuando muchos chefs meten su cazo en la olla, no sale bien la sopa! Pero nos reímos mucho y nos relajamos antes de ir a dormir.



El día siguiente se despertó soleado y la organización trajo churros para desayunar.



Pero ya era el último día de torneo y donde tocaba resolverlo. No hubo que esperar a la quinta; en esta primera ronda de este segundo día ya tocó el enfrentamiento entre Isaac Ripoll 3d y Xin Liu 4d. La partida fue extraordinaria. Ambos jugadores comenzaron muy igualados, pero Xin terminó llevando la partida a su terreno a través de su fuerza peleando.

Al ganar Xin Liu la cuarta ronda, la única forma de que no quedara primero era si perdía la quinta ronda que le tocó con Julio Ojeda 5k. Xin ganó esa última ronda y no hubo enfrentamiento entre Isaac Ripoll 3d y Enrique Jiménez 3d. Esto último fue una pena ya que habría sido una partida realmente interesante.

Tras esa última ronda finalizó el torneo y se realizó la entrega de premios que contó con multitud de sorpresas.



Julio Ojeda 5k  
última esperanza española en Murcia



Xin Liu 4d en el centro, ganador del torneo  
A la izquierda Enrique Jiménez 3d , segundo puesto  
A la derecha, Isaac Ripoll 3d con el tercer puesto

Desde la organización se repartieron paparajotes, el dulce típico de Murcia, para promocionar el torneo Paparajote. Alguno incluso se comió la hoja que llevan dentro.



Hubo una increíble presencia de jugadores de Granada, del club AlhambraGo (fue uno de estos de abajo quien se comió la hoja).





Necesario destacar el papel de Ignacio 5k, en el centro de la imagen, como maestro de ceremonias y showman.

También se nos regaló una alfombrilla para ratón, unas berenjenas fritas (espectaculares) y un precioso llavero de limón realizado por Inma Lorente 11k de forma artesanal. Una pasada.



Destacar como siempre el buen rollo de todo el torneo y lo bien que trabajaron Giuseppe Punzi 7k e Ignacio 5k.





Resaltar por último el resultado magnífico de Ester Morera 12k y Pablo Punzi 10k, que salieron del torneo con cuatro victorias. En resumen, uno de los torneos más divertidos del panorama nacional al que pienso volver el año que viene.

¡Aquí pueden ver como disfrutaron todos!



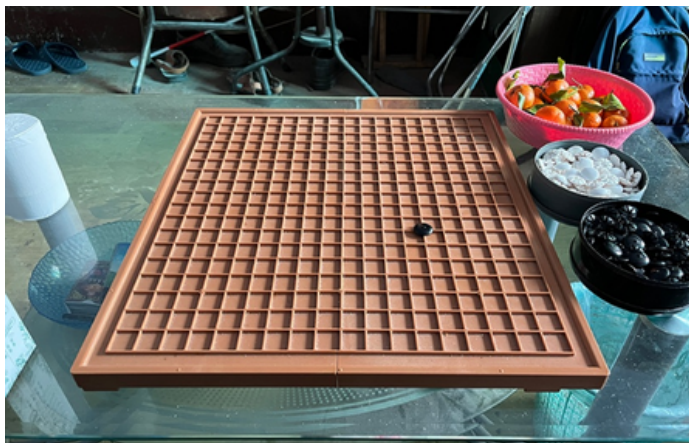


# Perspectivas

## Partidas invisibles

Joan Lluís i Rabassó

En el juego de Go, el concepto de “dos ojos” es fundamental para la supervivencia de un grupo de piedras. Un grupo que consigue formar dos ojos independientes se vuelve inmortal, mientras que la ausencia de ojos lo mantiene vulnerable a la captura y obliga a maniobras defensivas constantes. Esta idea, tan visual en el tablero convencional, puede también experimentarse sin ver.



El Go, tan visual en apariencia, también se juega sin ver. Existen tableros especiales donde las líneas están en relieve que parecen tridimensionales. Incluso si eres ciego, puedes sentir estas líneas con las manos e imaginar el tablero de Go. Los puntos estrellas del tablero también están diseñados para ser visibles con los dedos. Son los llamados tableros AIGO, pensados para que los jugadores ciegos o con baja visión puedan recorrer con la yema de los dedos cada intersección del tablero.

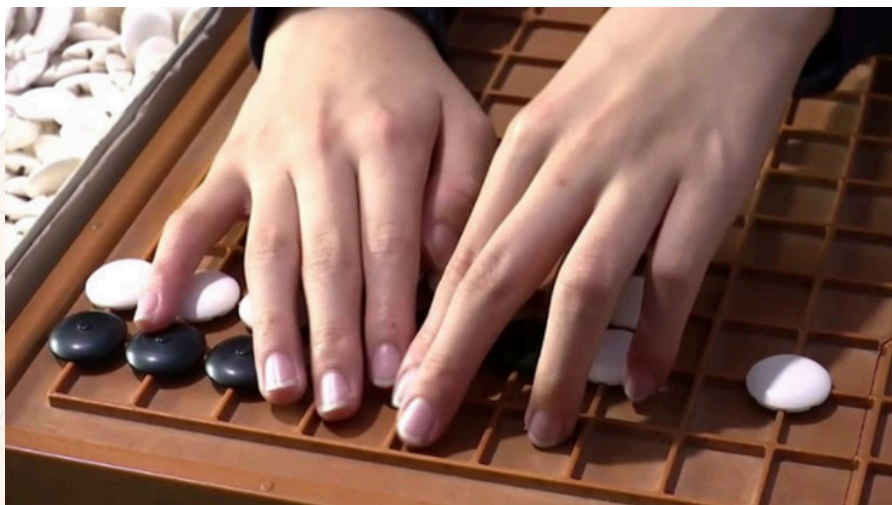


Las piedras de Go tienen ocho ranuras en la parte posterior, lo que les permite encajar de forma segura en las líneas del tablero de Go.



La piedra negra tiene una protuberancia en su superficie, mientras que la piedra blanca tiene un relieve plano, con lo basta que con rozarlas para reconocerlas.

Así, el tablero se convierte en un texto en braille de 361 caracteres posibles.



El silencio de la partida se vuelve aún más intenso: cada piedra es buscada, reconocida y situada con cuidado. El ritmo se ralentiza, y esa pausa revela otra cara del juego: no la velocidad ni el cálculo vertiginoso, sino la presencia absoluta en cada movimiento.

Hay en ello una paradoja hermosa. En el Go, para que un grupo viva necesita “dos ojos”: dos pequeños espacios vacíos que aseguran su permanencia en el tablero. Y, sin embargo, jugadores que carecen de la vista han encontrado en este mismo juego un camino de plenitud. Como si el Go recordara que ver no es sólo cuestión de pupilas, sino de percepción, de atención y de vínculo.



En China, Japón y Corea existen asociaciones de jugadores invidentes; en Europa y América, iniciativas puntuales van acercando el Go a este colectivo. La British Go Association lleva años colaborando con jugadores invidentes. En varios encuentros han utilizado tableros AIGO para partidas mixtas, entre personas videntes y no videntes. Muchos jugadores ingleses contaron después la misma sensación: que, al jugar con los ojos vendados o limitados al tacto, el tablero se transformaba en un territorio completamente distinto, casi meditativo. El esfuerzo por reconocer cada piedra agudizaba la memoria y la imaginación. Uno de los participantes resumió la experiencia así: “Jugando con un ciego entendí que el Go no es un juego para los ojos, sino para la mente y el corazón”.



Este ejemplo muestra con claridad la capacidad del Go para incluir y acoger la diversidad. No se trata solo de un juego estratégico milenario: es también una escuela de valores. Igualdad, respeto, paciencia, empatía... Todo ello aparece naturalmente cuando una partida pone frente a frente a personas con capacidades diferentes, unidas por las mismas piedras y las mismas reglas. Quizá ahí resida la enseñanza: el Go no pertenece sólo a los ojos. Pertenece a la atención, al gesto, al encuentro. Y eso, al final, no necesita luz para brillar.

---

# Actualidad

## Open Go A Coruña

---

Ernesto Fernández Regueira

Por primera vez, en aproximadamente 4000 años, se ha celebrado un torneo oficial de Go en Galicia, en concreto en la ciudad de A Coruña.



Este torneo no habría sido posible sin el Museo Nacional de Ciencia y Tecnología (MUNCYT). No podemos más que agradecerles todo lo que han hecho por nosotros, y cuándo digo todo es literalmente ¡todo! A los divulgadores, al equipo de seguridad, al de dirección, al personal de limpieza.... ¡ MUCHAS GRACIAS !

El I Open de Go - A Coruña realmente comenzó el fin de semana anterior en el que realizamos un taller de iniciación, algunas de las personas que asistieron, posteriormente fueron a nuestro club e incluso vinieron a ver el torneo, fue una buena oportunidad de dar a conocer nuestro querido juego y de conseguir nuevos aficionados.

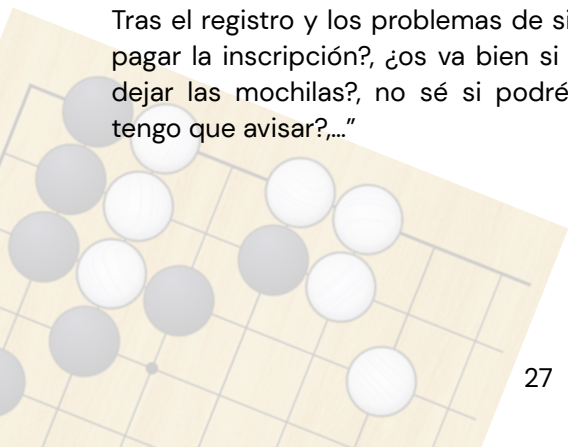
El jueves 23 tuvimos la suerte de contar en nuestro club con Isaac Ripoll, actual campeón de España que jugó unas partidas simultáneas, demostrando su maestría y creando mucha expectación entre todas las personas que allí se encontraban.

El viernes 24 en el MUNCYT, Isaac dio una master class analizando varias de sus partidas y demostrando porque ha conseguido en tan poco tiempo convertirse en uno de los jugadores con más proyección, con unas explicaciones claras y sencillas para todos los niveles. En breve podréis disfrutar del vídeo de su conferencia en nuestra web.



El sábado 25 por fin había llegado el día del torneo, los integrantes de Go Hokusei estábamos muy nerviosos, queríamos que saliese todo bien y que la gente se sintiese lo más cómoda posible. Sabemos que estamos en una punta al final del mapa y que venir hasta aquí supone un gran esfuerzo así que era lo mínimo que podíamos hacer.

Tras el registro y los problemas de siempre... “¿quién tiene cambio para pagar la inscripción?, ¿os va bien si hago un bizum?, ¿dónde podemos dejar las mochilas?, no sé si podré jugar la tercera partida ¿cuándo tengo que avisar?,...”



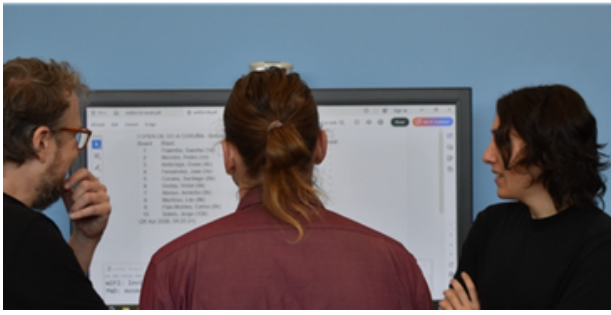
Nuestro presidente Víctor Goday hizo un discurso de bienvenida y posteriormente explicamos el reglamento, muchos competidores participaban por primera vez, y ésta era una de las razones principales por las que intentamos desde hace mucho tiempo organizar este torneo, para que pudiesen sentir todo lo que se vive en un campeonato: la tensión, la concentración, conocer a otros jugadores, los nervios por los relojes cuando empiezan a sonar avisando de que estás entrando en byoyomi, partidas que con el tiempo casi terminado tienen apenas hechas 30 o 40 jugadas y un largo etc., que solo puedes disfrutar y al mismo tiempo sufrir estando dentro de un torneo.

En esta ocasión, junto con otros integrantes del club, me tocó verlo desde la perspectiva organizativa y arbitral, y es una experiencia que merece la pena, ayuda a entender y comprobar de primera mano el esfuerzo que durante mucho tiempo hemos visto cuándo íbamos a torneos únicamente como participantes. Todos los integrantes del club, independientemente de que jugasen o no, estuvieron colaborando en todo momento en muchas cosas que teníamos previstas y otras muchas que iban surgiendo sobre la marcha, tanto durante el torneo como en los preparativos de los meses anteriores.

Comprobamos los inscritos y ¡genial!, son pares, no se queda nadie sin jugar.

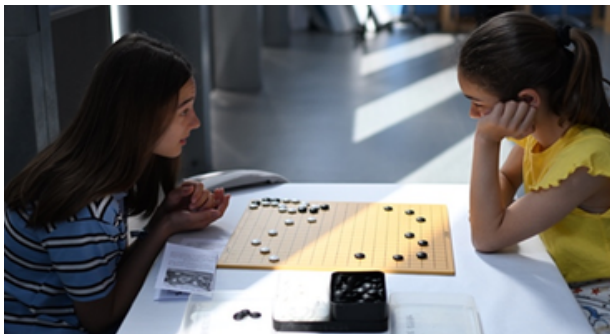
Se realizan los emparejamientos, es el momento en el que todo el mundo se acerca a la pantalla “a ver con quién me ha tocado, si llevo negras o blancas, en qué mesa me toca...”, y se escuchan los rumores de: “ya sabía yo que me iba a tocar con... la primera la pierdo fijo, te digo yo que estás apuntado con menos ranking del que tienes, voy a perder un montón de puntos, vengo desde no sé donde y me toca con uno de mi club...”





Me ha sorprendido mucho ver a jugadores de mi club (que suelen ser los más rápidos del oeste) como se tomaban bastante tiempo para hacer sus jugadas, no sorprende a nadie si digo que los torneos evidentemente son especiales y todos tratamos de dar lo mejor.

Las partidas van terminando, unas por abandono, otras por muy poca diferencia, incluso por medio punto, "espera vamos a contar otra vez, si no hubiese perdido este grupo, si jugases aquí creo que vivías, tenía que haber conectado, ¡oh! este ojo era falso...", algún día habría que escribir un diccionario de frases típicas de Go... mmm ahora que lo pienso ¡que nadie me copie la idea!



Algunos jugadores analizan sus partidas recién terminadas, otros se acercan con curiosidad a ver aquéllas en las que los relojes no paraban de pitar, avisando primero de que se acababa el tiempo principal y después los byoyomis. Hay quienes juegan en estos momentos con mucha maestría, otros se ponen más nerviosos y se crea una atmosfera muy particular, se montan kos en zonas que creías a salvo y que ahora resulta que: "como no defienda se me cae el grupo entero, me he puesto en atari sin darme cuenta, no sé si está vivo pero no soy capaz de calcularlo, mejor pongo otra piedra..." muchos pensamientos que a todos los jugadores nos vienen en esos momentos independientemente de nuestro nivel.



La jornada de la tarde comienza con un nuevo pairing. Algunas partidas se alargan hasta tal punto que los jugadores tienen que empezar la siguiente sin apenas tiempo para descansar, asumir que han perdido por un error casi al final, o porque se les ha acabado el tiempo.

Terminamos la tercera ronda, con una preciosa partida entre Isaac 3d y Volodymyr Vorontsov 2d y con un 3-0, Isaac ya apunta a conseguir el título pero todo puede cambiar en la jornada del domingo.

Un 2-1 o 1-2 suelen ser los resultados más normales para la mayoría de los jugadores que se van a sus casas y hoteles pensando en conseguir un 4-1 o por lo menos un 3-2 para sumar puntos y en todo caso un 2-3 porque me ha tocado con jugadores mejores y así pierdo pocos puntos o incluso gano alguno.

Sin embargo aún nos queda la cena. Nos reímos, contamos anécdotas y hablamos de los futuros torneos, además naturalmente de pedir unas cuantas raciones de pulpo y demás tapas y platos típicos.



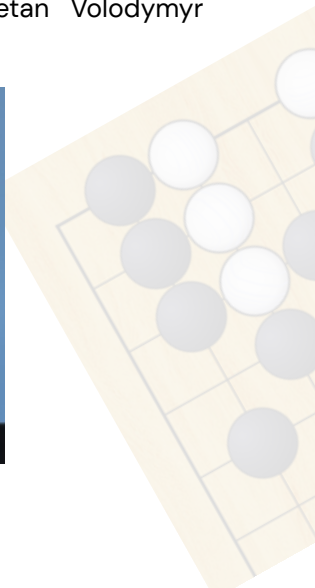
El domingo 26, los competidores visitantes vienen con sus maletas y mochilas para posteriormente irse al aeropuerto, tren, coche... para regresar a sus ciudades, parece una despedida pero todavía quedan dos partidas y mucho que luchar sobre los *gobanes*.

Las partidas se vuelven aún más espectaculares, jugadores en racha positiva son capaces de ganar a jugadores con mejor ranking: "si gano la siguiente subo de nivel." Isaac sigue a lo suyo, aunque sus rivales no se lo ponen nada fácil demuestra su calidad y se pone con un 4-0 que a falta de la última ronda parece casi definitivo.

Isaac Ripoll, 5-0, se convierte en nuestro primer campeón demostrando que continúa su progresión, el pódium lo completan Volodymyr Vorontsov 2º y Pedro Méndez 3º.



Isaac Ripoll 3d  
ganador del torneo



Volodymyr Vorontsov 2d  
segundo premio



Pedro Méndez 1d  
tercer premio

Se hacen entrega de los premios así como de los vales que nuestro patrocinador GoMagic nos ha facilitado, todos los participantes obtienen un descuento para sus cursos, además de unos vales especiales para los competidores más destacados en diversas categorías.

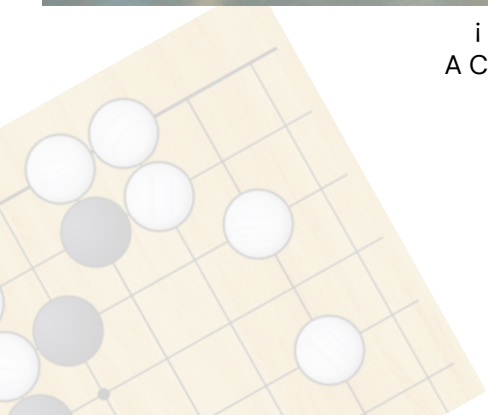
Si me lo permitís, nos gustaría hacer una referencia a un participante muy importante para nosotros, Jorge Sotelo, nuestro club le debe mucho, en su día nos fabricó unos maravillosos gobanes que conservamos con mucho cariño, grabados en japonés con el nombre de Go Coruña y también le debemos nuestro nombre Go Hokusei que significa "Noroeste". Muchas gracias Sote.



Uno de los lemas de A Coruña es "La ciudad donde nadie es forastero" esperamos que regreséis a vuestras casas con esa idea, solo nos queda desde Go Hokusei agradecer a tod@s por haber venido a nuestro torneo, y desde ya estamos preparando el II Open de Go A Coruña que sólo será mejor si os tenemos nuevamente aquí a los que habéis venido este año y a los que vengáis en futuras ediciones.



¡ Moitas Grazas ¡  
A Coruña Go Hokusei



# Entrevista V́ctor Goday

Álvaro Gutiérrez Ferrand



V́ctor es un apasionado del Go y jugador veterano de A Coruña. Fundador del primer club de Go de Coruña, Club de Go Hokusai, este año ha organizado junto a su club el primer torneo de Go de la historia de A Coruña. Esperemos que disfruten la entrevista.

**Álvaro:** Bienvenido a La Esquina V́ctor ¿Has leído la revista antes de venir?

**V́ctor:** Todos los números; quizás sea el que acabe de leerla antes de entre todos vuestros lectores. En cuanto sale, me la leo de cabo a rabo.

**Álvaro:** ¿De dónde eres?

**V́ctor:** Nací en Lugo, pero vivo en A Coruña.

**Álvaro:** ¿Cuándo conociste el Go?



**Víctor:** Es una historia larga, hace muchos años, creo que fue en el año 91, en Àger, un pueblo de Lleida, me encontraba iniciándome en otro deporte y allí coincidí con Joan Pons, que a ratos perdidos se entretenía con unos libritos de tsumegos, en japonés. Ahí tuve curiosidad, yo vengo del ajedrez y me encantan los juegos de estrategia, le pregunté y así supe de su existencia. Pero eso no implicó que empezara a jugar ni nada (visto ahora, cuanto tiempo perdido...). Años más tarde, en una feria del libro me topé con un librito de iniciación al Go de Pierre Aroutcheff. Un libro que me pareció muy, muy bueno. Ahí empecé a jugar un poco en KGS... sería el año 2003.

Una vez conociendo las reglas traté de hacer apostolado, convencer a algunos amigos para jugar, pero no tuve mucho éxito y finalmente, dejé de jugar al Go. Aunque antes de abandonarlo recuerdo que fui a un torneo de Barcelona.

Y recuperé el interés cuando ocurrió lo de AlphaGo, y justo coincidió con que di con gente aquí en A Coruña que jugaba, y así hasta hoy.



**Álvaro:** ¿Qué fue lo que te enamoró del Go en ese primer momento para querer jugarlo aunque no hubiera nadie más que lo jugase a tu alrededor?

**Víctor:** Muchas cosas, primero la simplicidad o sencillez... la pureza de las reglas. La libertad de poder jugar en cualquier parte. Así como en ajedrez hay mucha teoría que hay que estudiar y provoca situaciones raras... igual te encuentras jugando una partida y no estas jugando contra el que tienes delante sino contra Kaspárov, porque Kaspárov jugó la misma posición en el pasado y el oponente la conoce... En el Go es más lo que se te ocurra en el momento. Hay teoría también, claro, pero no está tan cerrado, tan concreto.



**Álvaro:** Eso fue lo que te enamoró la primera vez, pero, en este segundo momento ¿has encontrado nuevos factores que te lleven a incrementar el compromiso con el Go?

**Víctor:** Bueno, lo que más te compromete es tener una comunidad con la que vas jugando y también, que el Go es un mundo casi infinito donde uno nunca deja de mejorar.

**Álvaro:** Si no has subido en este último torneo, creo recordar que estas en 5k ¿no?

**Víctor:** Bueno... más que subir, en este último torneo he bajado, he donado mi esfuerzo y también mis puntos.

**Álvaro:** Ahora que estas en 5k, ¿te ves alcanzando el 1d?

**Víctor:** Lo veo lejos... uno siempre quiere mejorar y seguir intentándolo, pero el dan está lejos. También, para los que hemos empezado tarde no es igual, uno ya va teniendo sus años... estamos más limitados, no subimos tan rápido como los que empiezan de niños ni tenemos tantas expectativas.

**Álvaro:** ¿Me podrías hablar un poco del inicio del club de Go de A Coruña?

**Víctor:** un día me encontré por la calle a Carlos, con quien ya había jugado alguna partida en mi primera breve etapa en el Go, pero después nos habíamos perdido la pista, y me comentó que había conocido a un pequeño grupo de jugadores y que se había animado a volver a jugar. Quedamos en un café, El Universal y allí conocí a Ernesto, al que ya conoces, a Miyagi, aunque este ahora lo ha dejado, a Lito, a Floren, y a Jorge, —aunque este vive lejos, en Ribadeo (Lugo)—. Poco después, por casualidad, en el mismo café conocimos a Sascha que fue una incorporación importante; es holandés, un jugador muy fuerte al que no le importa jugar contra gente más débil, lo que es genial para el grupo. Y a partir de ahí fuimos creciendo.



**Álvaro:** Me sorprende la buena comunidad que habéis montado en tan poco tiempo.

**Víctor:** En el grupo somos unos veinte, de los que quedamos habitualmente unos ocho.

**Álvaro:** ¿Quedáis todas las semanas?

**Víctor:** Si, los miércoles, a las 19:00h en el Café de Macondo... Es un sitio genial, un café de los de antes con un segundo piso donde estamos muy tranquilos, con mesas de mármol, música agradable. Estamos muy a gusto.



**Álvaro:** ¿jugáis solo al Go o jugáis a otros juegos también allí?

**Víctor:** Bueno, en el Macondo ha habido club de ajedrez hasta este año. Es más, yo era miembro. Ahora el club de ajedrez se ha ido a otro lado, pero sigue siendo el local de referencia para jugar al ajedrez en Coruña. También hay gente jugando a las cartas o al parchís, que, por cierto, me sorprende los follones que arman a veces las señoras jugando al parchís, que si estaba allí o comiste allá. En el Go somos más tranquilos.

**Álvaro:** ¿Se acercan al Go gentes del ajedrez?

**Víctor:** Sí, de vez en cuando. Curiosean, pero les explicas las reglas, dicen que es muy interesante y ahí se queda. Que se hayan comprometido y vengan a jugar al Go no se ha dado el caso. Parece que hay una barrera y cuesta que la crucen.

**Álvaro:** Bueno, tú la cruzaste, vienes del ajedrez.

**Víctor:** Si, es cierto.... Bueno, algún amigo del ajedrez se ha acercado al torneo de A Coruña a mirar. Pero aun no se han animado a venir a las quedadas.

**Álvaro:** Me han pedido que te pregunte por el origen del nombre del club, Hokusei.

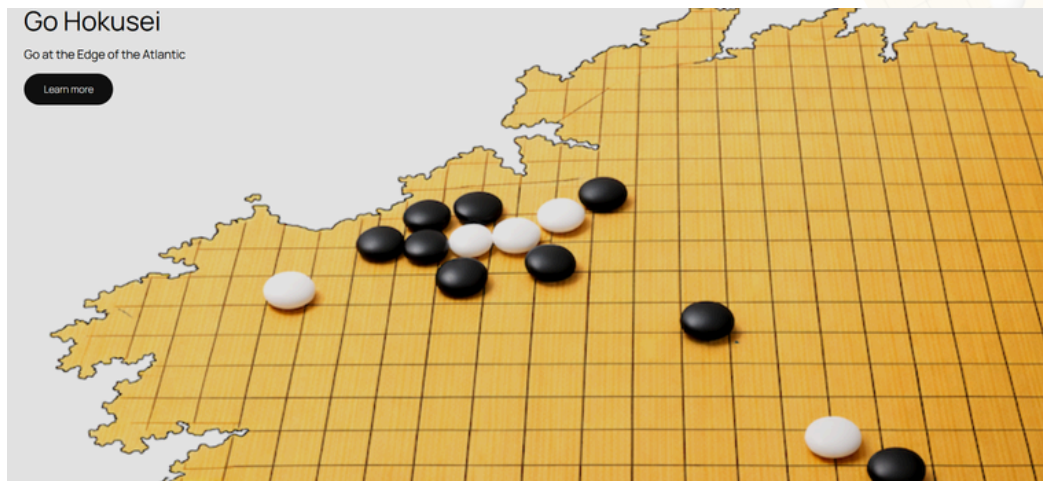
**Víctor:** Eso se le ocurrió a un compañero de los que iniciaron el club, pero que vive en Ribadeo, bastante lejos, en la frontera con Asturias, y por ello viene poco al club. Este chico, Jorge se llama, es un apasionado de la cultura japonesa, ha ido varias veces a Japón y se le ocurrió Hokusei, que significa Noroeste, nuestro lugar geográfico.

**Álvaro:** Entonces, preferís la escuela japonesa frente al baduk coreano o el weiqi chino.

**Víctor:** Nosotros usamos reglas japonesas, tiempos japoneses, nombre japonés... Es cierto que baduk tiene la ventaja de que al buscar en internet es más sencillo e inequívoco.

Álvaro: ¿Algo más que añadir sobre el club de Go Hokusei?

Víctor: hace poco abrimos una página web, gracias a Sascha, <https://www.gohokusei.com/>  
Así es más fácil encontrarnos y para la organización del torneo.



Álvaro: A día de hoy sois club avalado ¿no?

Víctor: Sí, efectivamente, con seis socios avalados.

Álvaro: ¿Actualmente eres el presidente?

Víctor: Sí, soy el que más se mueve a torneos por ahí y también el más asiduo a las reuniones, así que bueno...

Álvaro: Si no recuerdo mal, yo te conocí en un torneo de Barcelona.

Víctor: Así es, en el tren... bueno, ya fuera del tren, pero te vi en el vagón de tren y te reconocí de los vídeos.

Álvaro: Imagino que haber ido a tantos torneos es lo que te ha generado el gusanillo de querer montar uno.



Jorge 9k organizador del primer torneo de Granada  
insistiendo a Víctor 5k para que monte un torneo en A Coruña  
*"tienes hasta que se acabe el byoyomi para montar un torneo"*

**Víctor:** Eso y que cada vez que iba había mucha insistencia en el entorno animándonos "a ver si organizáis algo en A Coruña", y ya que otros montan torneos que nosotros disfrutamos, estaría bien organizar algo que los demás también puedan disfrutar. Y de paso, como aquí hay varios jugadores que hasta ahora no han podido participar en torneos fuera, que de esta forma tengan un ranking y la oportunidad de conocer el ambiente del Go.

**Álvaro:** ¿En qué momento dais finalmente el paso a montar el torneo?

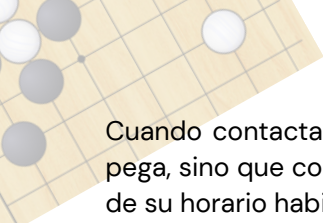
**Víctor:** La verdad es que fue bastante complicado, especialmente encontrar el local. Ya teníamos idea desde hace más de un año... hicimos contactos... pero queríamos montar un torneo de tipo A. Había problemas de sitio... La universidad nos ofreció un local, pero no abría el domingo salvo que pagásemos los gastos de personal, que era inasumible. Contactamos con el ayuntamiento, pero no funcionó... También con un local en un pueblo cercano, una casa modernista muy bonita donde también se juega al ajedrez, pero no salió.

Finalmente, cuando fuimos al torneo de Oporto, que este último año se trasladó a Braga, que nos quedaba más cerca, nos sorprendió que lo organizarasen en el museo arqueológico y pensamos que sería buena idea probar con un museo.

Ernesto conocía a la gente del MUNCYT, el Museo Nacional de Ciencia y Tecnología. Ernesto, ya lo sabes, fue campeón de cubo de Rubik, incluso mundial de alguna modalidad y se dedica a hacer construcciones de cubos de Rubik. Le encargaron hacer una torre de Hércules, gigantesca de 7000 cubos, no te la puedes ni imaginar. Se pasó días y días allí construyéndola, montando cubos de Rubik y claro, al final ya era allí como de la familia.



**nota del editor:**  
profunda admiración



Cuando contactamos con el MUNCYT no solo no nos pusieron ninguna pega, sino que colaboraron mucho e incluso nos abrieron el museo fuera de su horario habitual.

**Álvaro:** ¿Tenía el museo un buen lugar donde hacer el torneo?

**Víctor:** Una sala muy agradable, muy luminosa y espaciosa. Normalmente la dedican a impartir talleres. Como única pega, con el sol de la tarde podía hacer un poco de calor.

**Álvaro:** Siendo un club tan nuevo ¿lleváis dos años? ¿Como conseguisteis el material?

**Víctor:** Si, dos años de avalados y, la AEGO nos envió diez juegos y luego aparte los que nosotros teníamos en el café Macondo y alguno personal. No ha sido un torneo, digamos, multitudinario. Vinieron veinte personas... quizás algo más complicado el tema de los relojes. Del club de ajedrez nos prestaron varios.

**Álvaro:** ¿hubo problemas con el byoyomi?

**Víctor:** bueno, hubo un caso. Usamos varios relojes DGT, válidos, pero más pensados para ajedrez. Tiene la pega de que no te muestran los tres byoyomis de 20 segundos, sino que aparece como 60 segundos. Cuando consumes el primer byoyomi, el reloj muestra ya no 60 segundos sino 40 y luego 20. Y sólo suena al final del tiempo principal y en último byoyomi. Eso lo explicamos al inicio, pero si hubo un caso que quizá no lo escucharía bien. El rival indicó la caída de bandera al consumir los 3 byoyomis, mientras él creía estar todavía en el primero, ya que era la primera vez que el reloj llegaba a cero. Una pena, porque siempre es triste perder una partida así. Pero se explicó al inicio y así funcionan estos relojes.

**Álvaro:** ¿Os habéis planteado usar tiempo Fisher como se hizo en Barcelona?

**Víctor:** Es una opción, aunque yo personalmente veo bien el byoyomi porque me gusta separar el Go del Ajedrez, que cada uno tenga sus tiempos. Si que me gustaría quizás un byoyomi de 30 segundos y no de veinte que es un poco apresurado.



**Álvaro:** ¿Cuáles han sido los mayores apoyos del torneo?

**Víctor:** Tuvimos el apoyo del MUNCYT donde, por cierto, el sábado anterior al torneo dimos una charla taller de Go, también GoMagic nos ha patrocinado, y el campeón de España, Isaac Ripoll 3d, dio una clase el viernes. El único problema que tuvimos fue la hora. El museo cerraba a las 17:00h y la mayoría de la gente que venía de fuera no pudo llegar antes de la clase. Pero la clase fue muy buena, nos revisó dos partidas tuyas con Miguel Pérez 2d. Tiene una gran facilidad para explicar... Isaac lo hace francamente bien, muy accesible, lo que no siempre ocurre con la gente de un nivel fuerte.

**Álvaro:** ¿Ha sido muy agotador el torneo?

**Víctor:** Si. Quieras que no, estás preocupado, has venido antes a preparar las cosas, la noche antes no descansas pensando en lo que puede fallar o faltar... Jugar y organizar a mí me ha sido muy duro. Tuvimos la suerte de contar con dos compañeros, Ernesto y Rafa, que prefirieron no jugar y estuvieron todo el tiempo pendientes de todo y fueron fundamentales para sacar el torneo adelante.

**Álvaro:** ¿Algún consejo para otros clubes que quieran organizar un torneo?

**Víctor:** Básicamente lo más difícil es encontrar el local.

**Álvaro:** ¿Entonces el consejo es "hablar con los museos"?

**Víctor:** Si, bueno, no sé; nosotros probamos con todo tipo de espacios y al final, fue el museo quien nos cedió un hueco.

**Álvaro:** A pesar del esfuerzo, ¿seguís queriendo organizar otro torneo el año que viene?

**Víctor:** Por supuesto. Es muy bonito, y una vez que hemos empezado, imagino que el segundo será más sencillo. Habrá que mejorar cosas, claro, pero nuestra intención es darle continuidad.

**Álvaro:** ¿ha habido buena respuesta por parte del club?

**Víctor:** La colaboración de los compañeros ha sido fundamental, todos han colaborado y han puesto mucho de su parte.

**Álvaro:** Aprovechando la experiencia que tienes ¿Cómo ves el Go en España?



**Víctor:** El Go en España... El problema es que somos pocos. No hay mucha presencia, la gente no nos conoce. Somos poquitos y cuesta encontrar más gente. Hoy es complicado, hay muchas alternativas de ocio digital. Aprenden las reglas, se las hemos enseñado a mucha gente, pero el Go requiere mucho tiempo, sacrificio, esfuerzo. Hay alternativas más sencillas y el lugar que podría ocupar el Go, en occidente ya lo ocupa el Ajedrez.

Necesitamos crecer.

**Álvaro:** ¿No consideras que en estos últimos años estamos creciendo? Ahora tenemos por primera vez un club en A Coruña, por ejemplo.

**Víctor:** Sí, sí... es cierto, estamos creciendo y espero que eso continúe. Pero yo tengo el recuerdo de cuando empecé y estuve en aquel torneo en Barcelona en 2003 y había 90 jugadores. Yo esa cantidad de gente no la he vuelto a ver, entonces jugaba más gente que ahora. O quizás fuera solo ese torneo. Sascha también nos contaba que hace 20 años, cuando él jugaba en Holanda, también había más gente que ahora. Pero sí veo esperanza, van surgiendo iniciativas por todas partes: hemos aparecido nosotros, ahora esta surgiendo otro club en Santiago... tenemos el club de Murcia... espero que sigamos así.

**Álvaro:** Entonces nos toca aguantar ¿no? Somos como Astérix y Obélix. Una aldea irreductible de jugadores de Go.

Una última pregunta, ¿Sigues enamorado de este juego después de tanto tiempo?

**Víctor:** Sí, sin duda. Además, yo siempre he bromeado diciendo que ya de nacimiento estaba predestinado a jugar al Go, mi primer apellido empieza por Go (Go-day) y mi segundo apellido es Otero, así que las iniciales de mis apellidos también son GO. Y más allá de la broma, me encanta la comunidad del Go, seguiremos viéndonos en futuros torneos.

---

# Conociendo IX Seminario de Go Vilanova i la Geltrú

---

Joan Lluís i Rabassó

Este verano tienes la oportunidad de disfrutar del juego del Go durante una semana única frente al Mediterráneo. ¡Un magnífico plan para estas vacaciones!

Apunta bien: del 17 al 23 de agosto tendrá lugar en Vilanova i la Geltrú (Barcelona) el IX Seminario de Go, organizado conjuntamente por el club Nam-Ban y el club de Go de la Gran Peña.

Durante una semana entera podrás sumergirte en el Go como pocas veces ocurre: torneos, análisis, clases, actividades lúdicas, nuevas amistades y ese ambiente tan particular que aparece cuando un grupo de jugadores decide dedicar varios días a disfrutar el juego juntos.

**Reserva tu plaza ahora (las plazas son limitadas) y forma parte de esta experiencia única.**

[https://www.clubgomadrid.org/actividades/seminarios/2026/vilanova\\_seminar.php?hl=es](https://www.clubgomadrid.org/actividades/seminarios/2026/vilanova_seminar.php?hl=es)

Tanto si empiezas desde cero como si ya tienes experiencia, el seminario está pensado para que avances rápidamente, a tu ritmo y con apoyo constante. Pero no se trata solo de aprender: es también una oportunidad para conocer a personas con tus mismos intereses, compartir partidas y conversaciones, y formar parte de un ambiente cercano y acogedor.

Más allá de un simple torneo, vivirás una experiencia diferente, donde el juego se mezcla con el descanso, el mar y el tiempo compartido. Un espacio para desconectar de la rutina y reconectar con el placer de aprender y jugar.



Además, el seminario está pensado para adaptarse a diferentes disponibilidades. Puedes vivirlo como una inmersión total durante toda la semana o incorporarte el fin de semana. Esta flexibilidad permite que cada persona encuentre su manera de participar, sin renunciar a la calidad de la experiencia.

El formato de las jornadas seguirá un ritmo muy dinámico. Imagina empezar el día con partidas intensas, comentar tus errores con instructores profesionales y terminar la tarde frente al mar, compartiendo una cerveza mientras sigues hablando de Go.

### Calendario de actividades

- Por las mañanas se organizarán torneos y se realizarán revisiones de partidas.
- Por las tardes habrá clases y actividades especiales.
- El jueves se reservará como día libre, pensado para actividades lúdicas, excursiones, playa o simplemente para seguir jugando partidas informales en buena compañía.

El ritmo está pensado para no saturar: momentos de concentración se combinan con espacios de descanso, ocio y relación. Porque aprender también requiere respirar. No es solo un seminario: es una pequeña comunidad que se forma durante una semana, basada en la convivencia, con un ambiente abierto y una mezcla de niveles que permite aprender, compartir y disfrutar juntos.

No todos los eventos de Go son iguales. Este seminario está diseñado para ofrecer algo más que partidas y clases: una experiencia completa, cuidada en cada detalle.

Aquí no vienes solo a escuchar: juegas, analizas, preguntas y vuelves a jugar. El aprendizaje es continuo, práctico y adaptado a tu nivel, con la posibilidad de recibir orientación directa.

Más allá de las clases habituales, contarás con la guía de jugadores profesionales que aportan una visión profunda del juego. No solo enseñan movimientos, sino formas de pensar el Go.

De momento no desvelaremos sus nombres... para no hacer spoilers. Digamos simplemente que merece la pena reservar esas fechas.

El seminario se desarrollará en las instalaciones de la Gran Peña de Vilanova donde se podrá disponer de los siguientes espacios con aire acondicionado para realizar las distintas actividades.



## SALA AUDITORI

3r piso

Capacidad 80 personas

Torneos, clases y actividades especiales



SALA ESCACS

2º piso

Capacidad 25 personas

Clases y revisiones de partidas



SALA BRIDGE

2º piso

Capacidad 12 personas

Clases y revisiones de partidas

A todo ello se suma un aspecto especialmente interesante: el alojamiento. La organización ha reservado gran parte de una residencia de estudiantes de la Universidad Politécnica de Cataluña, que funciona como apartamento turístico en verano, y que se encuentra a 10 minutos de la Gran Peña a pie ofreciendo distintas posibilidades y servicios. ¡No se apuren..., también dispone de aire acondicionado y se encuentra cerca de la playa!





Los apartamentos previstos, ubicados a pocos minutos de la sede del seminario, ofrecen servicios completos, comodidad y un entorno cuidado a un coste muy competitivo, lo que facilita disfrutar de toda la experiencia sin que el presupuesto sea una barrera.

## Tipo de Apartamentos





Y para quienes aún no la conocen, Vilanova i la Geltrú es mucho más que el lugar donde se celebra el seminario: es una parte esencial de la experiencia. Situada a aproximadamente una hora en coche tanto de Barcelona como de Tarragona y abierta al Mediterráneo, combina la cercanía y la tranquilidad de una ciudad costera con una oferta rica y variada de cultura, gastronomía y ocio.



Actividades acuáticas



Museo Biblioteca Víctor Balaguer



Parque temático Salou Port Aventura



Gastronomía



Bodegas Vilafranca del Penedès

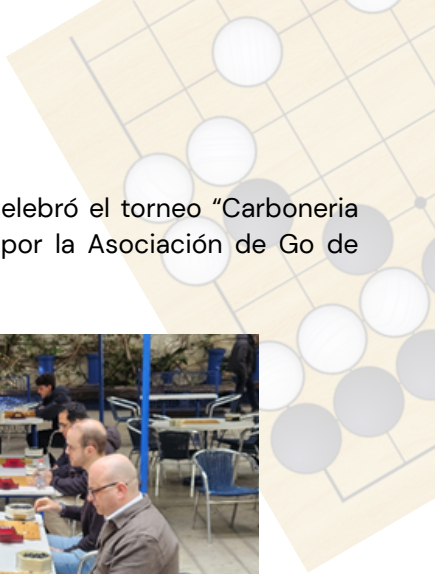
# Otras noticias

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 5 de marzo el club de Go de la Gran Peña de Vilanova realizó un taller de introducción al Go a los estudiantes de la Universidad Politécnica de Cataluña.





El 14 de marzo se celebró el torneo "Carboneria Spring" organizado por la Asociación de Go de Andalucía.



El pasado 17 de marzo se celebró una nueva jornada del Campeonato Europeo por equipos contra Eslovenia. España ganó 4-0.

El pasado 14 de abril se celebró una nueva jornada contra Portugal, España ganó de 3-1.

**PANDANET** Internet Go Server

Home News Rules Schedule Contacts Teams Registration

Pandanet Go European Team Championship 2025/2026

**League C 2025/2026**

#	Team	G	Board Points					Game Points		
			BP	1	2	3	4	Pen	W-D-L	P
1	Serbia	5	16	4	4	4	4	0	3-2-0	8
2	Slovakia	5	14	5	3	3	3	0	3-1-1	7
3	Lithuania	5	14	3	4	3	4	0	3-1-1	7
4	Kyrgyzstan	5	11	1	1	5	4	0	2-2-1	6
5	Spain	5	9	3	2	1	3	0	2-0-3	4
6	Norway	5	4	2	4	2	1	5	2-1-2	4
7	Slovenia	5	5	1	1	2	1	0	1-0-4	2
8	Portugal	5	1	1	1	0	0	1	0-1-4	1

El sábado 28 de marzo se realizó el torneo Blitz Go 13x13 La Didáctica.



El 21 y 22 de marzo se celebró la V Copa Mikami con la participación de la profesional Nana Takeuchi 1p.

Alcanzaron el impresionante número de 44 participantes.



El pasado 29 de marzo se celebró el V Torneo de Go de Valencia



Desde el mes de abril La Didáctica ofrece talleres dominicales de Go a jóvenes del centro de acogida 'Casa de Campo'. El taller se enmarca dentro del convenio de colaboración con la asociación Up2U Project – Dependencia de Ti, colaboradora de Fundación Diagrama, con el objetivo de desarrollar actividades positivas para personas jóvenes en situación de vulnerabilidad.



El pasado 11 de abril la Asociación de Go de Andalucía celebró el XVII Torneo de Go de Sevilla.



Los días 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 19 de abril el club de Go de la Gran Penya celebró la IV edición de Sant Jordi & Go.



Nuevos tomos de Hikaru No Go.



# Futuros eventos

Joan Lluís i Rabassó

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



El XXVII Open de Madrid es un torneo de clase A abierto para cualquier jugador que desee participar. Es valedero para el campeonato de España. Tendrá lugar los días 16 y 17 de mayo de 2026.

Las ligas AEGO son un sistema diseñado para agrupar a los jugadores en ligas de hasta 7 participantes según su nivel, promoviendo la competitividad, el progreso individual y un equilibrio continuo mediante ascensos y descensos. La primera ronda dará comienzo el 14 de junio.

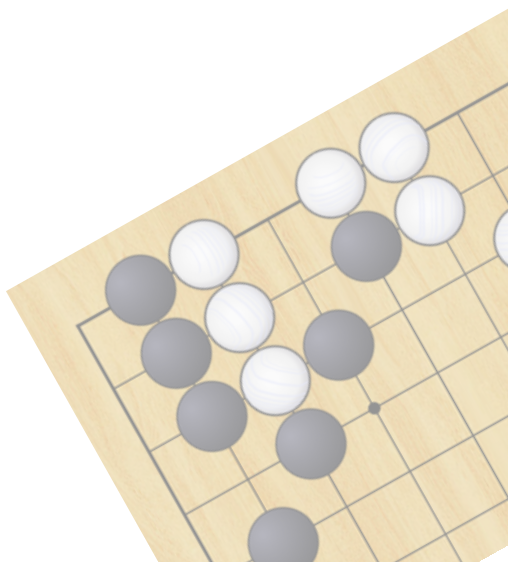
## Inscripción Ligas AEGO

Nos complace informarles sobre la organización de las ligas AEGO tal y como se aprobó en la última asamblea, un sistema diseñado para agrupar a los jugadores en ligas de hasta 7 participantes según su nivel, promoviendo la competitividad, el progreso individual y un equilibrio continuo mediante ascensos y descensos.

Cada



El II Open de Go CORPUS GRANADA es un torneo de Clase A abierto para cualquier jugador que desee participar independientemente de su nacionalidad, valedero para el campeonato de España y el rating europeo. Tendrá lugar los días 27 y 28 de junio de 2026.



---

# Cierre

---

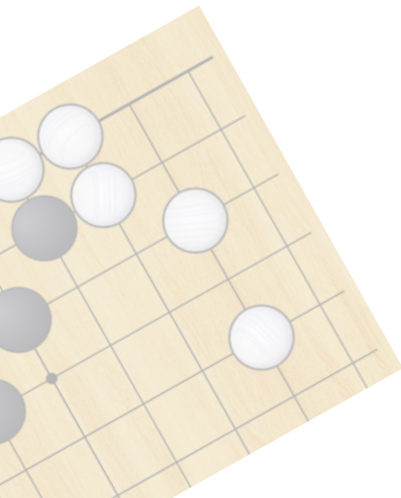
Álvaro Gutiérrez Ferrand

No sabemos cuántas ediciones más de La Esquina podremos publicar. Pero me siento muy orgulloso del esfuerzo que hemos puesto en este proyecto.

Desde que llegué al mundo del Go he sentido la necesidad de divulgar este maravilloso juego y, aunque siento que soy mejor jugador que divulgador, agradezco el apoyo de los que me han seguido en estas publicaciones y el de quienes han apreciado todo el trabajo que hay detrás.

Una vez más, si quien lea esto quiere apoyar puede hacerlo escribiendo un artículo para el siguiente número, nosotros podemos colaborar en lo posible para que su texto encaje bien en la revista.

Sin nada más que añadir ¡nos vemos pronto frente al tablero!



**LA ESQUINA**

04.05.2026

---

# Contacto y suscripción

---

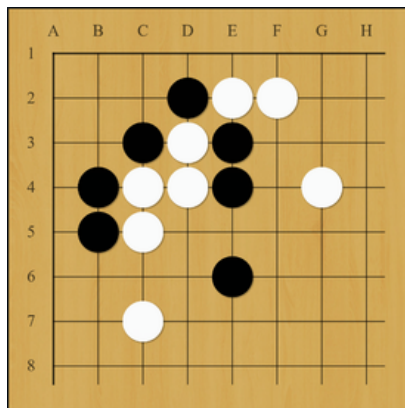
Puede escribirnos al correo electrónico:

**esquinago.revista@gmail.com**



*Pulse aquí*  
*Para suscribirse*

¡Y un tsumego de despedida!



# LA ESQUINA



**N°9 MAYO 2026**