

JULIO 2026

Nº10



LA ESQUINA



Tabla de contenido

Editorial	p3
El Go siempre te espera	p4
XXVII Open de Madrid de Go	p9
La ventaja de llegar tarde	p15
Proverbios de Go básico	p18
II Open de Go Corpus Granada	p23
Entrevista a Jorge García	p30
La transformación silenciosa en el Go	p47
Otras noticias	p52
Futuros eventos	p55
Cierre	p56
Contacto y suscripción	p57

Editorial



Queridos lectores,

Este número es el último de la temporada, una temporada que va a ser recordada por la gran cantidad de torneos que estamos teniendo.

Esto ha provocado una disminución de asistentes en torneos tradicionales, pues muchos han preferido visitar los nuevos torneos. Es en realidad una buena noticia...

El Go se está expandiendo a regiones donde no se jugaba y en esos lugares ha aparecido un grupo de jugadores lo suficientemente dedicados como para echarse encima la labor de montar un evento. Desde esta humilde publicación quiero agradecer a todos los organizadores que ofrecen con su esfuerzo gratuito y desinteresado la base para que el Go florezca.



LA ESQUINA

Reflexión

El Go siempre te espera

Álvaro Gutiérrez Ferrand



Le Moulin de la Galette, Pierre-Auguste Renoir

Vivimos en un mundo rápido, de modas pasajeras, de emociones constantes y fuerte sensación de apremio. Muchos son los intereses que nos ofrece la vida: dibujar, leer, jugar, escribir, fotografiar, viajar, crear... Y muchas son las obligaciones: trabajo, estudios, cuidado del hogar, cuidado familiar... ¡Y el tiempo para las amistades!

Hay tanto por hacer que parece raro que en este mundo tan rápido haya gente aún dispuesta a sentarse en una mesa y pasar más de una hora intercambiando piedras blancas y negras.

Al principio atrae la diversión, luego la competición y al final las amistades. Estos tres elementos forman un delicado equilibrio que mantiene todo jugador de Go.

La diversión.

El Go es emoción: la persecución, escapar en el último momento, emboscar al oponente, buscar la debilidad del contrario, fortalecer las defensas, jugar rápido, jugar lento, meditar, estresarse, ver cómo todo se derrumba, ganar por apenas medio punto. Todas las emociones que uno puede sentir, salvo quizás el amor, están en ese cuadrado cargado de líneas.



A holiday, Edward Henry Potthast

Eso es lo primero que engancha... Es común que muchos jugadores sufran un periodo de profunda obsesión. Cada partida es tan emocionante que no se puede uno refrenar.

Entran a los servidores y empiezan a jugar una primero y otra después, sin importar si están en clase o en el trabajo. Las partidas se pasan volando y sin esfuerzo. Puedes jugar un torneo con cinco rondas y pedir una sexta partida sin sufrir ni padecer cansancio o hastío.

Es un momento mágico en el cual, comienzas a vislumbrar un mundo infinito y a su vez, infinitamente hermoso.

Pero también, a veces, este descubrimiento, esta inocente mirada de puro gozo; acaba desembocando irrefrenablemente en la competición.

La competición

Llega un día en la vida de todo jugador de Go en el que va a su primer torneo y ahí comienza una aventura apasionante, el nacimiento de su carrera como deportista de élite. No solo se juega por disfrutar; ahora se busca la victoria, superar al otro y a uno mismo. De la competición puede surgir lo mejor del Go: las partidas más pensadas, las emociones más intensas y también las alegrías más apasionadas.



Waiting, Edgar Degas

Pero también puede implicar emociones negativas: forzar entrenamientos cuando no apetece, frustración cuando se pierde, o bloqueo cuando el entrenamiento no permite superar la barrera de cierto rango. Esto provoca que en muchos casos se pierda la diversión, nos tomemos más «en serio» el juego y lo que nos haga seguir sea la ambición por mejorar.

Esto nos lleva a quemarnos y causa un efecto rebote que nos hace pasar de máxima intensidad a un absoluto rechazo... tomar un descanso.



The Night Wanderer, Edvard Munch

Ese descanso es peligroso, pues cuando se pasa mucho tiempo sin jugar, después de haber sido competitivo, aparece el miedo. El miedo a no jugar como antes, a defraudar a los demás y a bajar de rango. Para no afrontar la bajada, muchos jugadores prefieren dejar de jugar, estancar sus cuentas y alejarse del Go... Pues les resulta frustrante y no divertido, y el pesimismo opaca toda opción de competir.

Para salir de ese «pozo» solo hay un camino: cambiar el chip, no buscar competir y volver a disfrutar. Pero eso requiere tiempo y apoyos.

La amistad.

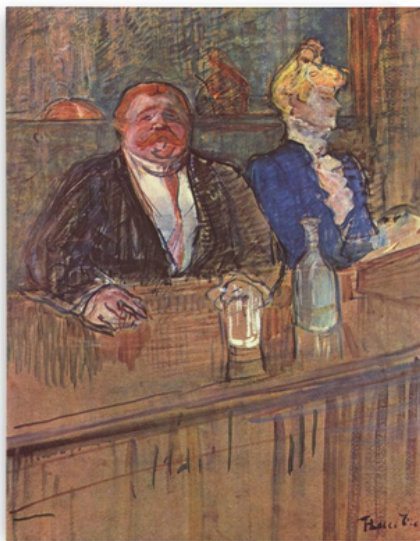
Con el tiempo se desconecta uno de las expectativas... Tras mucho sin jugar es imposible haber mejorado y probablemente se habrá empeorado y, de alguna forma, es liberador. Las próximas partidas que se jueguen se van a perder probablemente, y por ello no hay expectativas y por ello menos frustración. Pero perder cuando en el pasado se habría ganado y saberse peor que una versión anterior, siempre implica un gasto de energía que nos puede alejar de esa tan necesaria siguiente partida. Aquí de alguna forma, el Go nos enseña la crudeza de envejecer.

Por ello, se puede recurrir a la comunidad. El club un día te dirá «Hay torneo en...» o «Mañana vamos a dar un curso en...» o «Tal día se abre el club para una quedada especial» e incluso «Han abierto el plazo de inscripción en la liga AEGO». Esa llamada hay que responderla, pues es la oportunidad de volver al tablero y simplemente disfrutar.

Obviamente, todo este proceso de entusiasmo, quema y abandono no es algo del Go. Podría suceder igual en el ajedrez, en el ballet o en cualquier deporte.

El Go solo es un juego profundo y divertido. Un juego con más de 3000 años, ¡y que son los meses o años que nosotros necesitemos para volverlo a jugar comparados con lo que ya lleva existiendo!, sin ofuscarnos, sin competir, sin la ceguera mental de habernos quemado y sabiendo que tras unas partidas nos iremos a tomar algo con nuestro oponente y solo quedaran las risas...

Este tablero con sus piedras blancas y negras siempre va a esperarnos el tiempo que nos haga falta para, cuando estemos preparados, hacernos disfrutar una buena o mala partida.



Le Bar, Henri de Toulouse-Lautrec

Actualidad

XXVII Open de Madrid de Go

Albert Sánchez Niubò

El Hotel Agumar de Atocha acogió los días 16 y 17 de mayo de 2026 la vigésimo séptima edición del Open de Madrid, uno de los torneos de clase A más veteranos del calendario español y puntuable para el Campeonato de España. Treinta y dos jugadores se sentaron al tablero en un fin de semana de cinco rondas a sistema McMahon, sin handicap y con reglas japonesas. Fue, además, una edición con novedad: la primera del Open de Madrid que se disputaba en esta sede.



Tras mucho años celebrándose en el club de La Didáctica, el Open se trasladó por primera vez al Hotel Agumar, junto a la estación de Atocha. No era, eso sí, el estreno absoluto del hotel con el Go: el Agumar ya acogió la V Copa Mikami en marzo de este mismo año, de modo que este Open fue el segundo torneo que se jugaba allí, y el primero del Open de Madrid.

El cambio ofreció una sala de juego amplia, tranquila y lujosa, muy accesible nada más entrar al hotel y con la comodidad añadida de tener la estación de Atocha al lado para quienes llegaban de fuera. A cambio, la ubicación queda algo más apartada del centro, justo al contrario que La Didáctica, que estaba en plena zona de ocio. Esa pega, sin embargo, no rompió la costumbre. Al finalizar las partidas del sábado un buen grupo nos juntamos a cenar por el barrio para comentar las partidas y demás temas relacionados con el Go.

La nómina de participantes fue algo variada: una pareja de japoneses afincada en Alemania, jugadores chinos/asiáticos afincados en Reino Unido, otros directamente con la bandera de China, y un jugador de Italia se mezclaron con la representación española. Pero lo que de verdad llamó la atención fue la elevada proporción de jugadores dan: 13 de los 32 participantes (cuatro de cada diez) fueron danes, encabezados por un 7 dan y completados por un 5 dan, tres 4 dan, dos 3 dan y hasta seis 1 dan. Una densidad de fuerza poco habitual en un open de este tamaño, que el sistema McMahon supo encajar con el resto de la tabla sin que nadie quedara fuera de la pelea por su categoría. De hecho, con la barra situada en 1 kyu, el grupo de cabeza "sobre barra" reunió a 14 jugadores: casi la mitad del torneo.

Los 32 jugadores supusieron una caída notable respecto a años recientes. Para situarlo, el Open reunió 68 participantes en 2025, 65 en 2024, 46 en 2023 y 43 en 2022. La cifra de este año queda claramente por debajo de esa progresión. Sirve de contraste un dato cercano: la V Copa Mikami, celebrada en este mismo hotel en marzo de este mismo año, reunió 42 jugadores pese a ser un torneo de clase C, diez más que este Open de clase A.

Las explicaciones hay que buscarlas, en buena parte, en el calendario. Por un lado, la coincidencia con otros opens internacionales, como el de Ámsterdam, pudo restar presencia extranjera.

Por otro, el Go español vive un año especialmente cargado de torneos: Barcelona en febrero, Murcia en marzo, Sevilla en marzo y abril, A Coruña en abril, y los torneos que el club de La Didáctica programa con regularidad, más locales pero abiertos a cualquier jugador. Y la agenda no se detiene aquí: por delante queda Granada en junio (ya celebrado cuando se publique estas líneas) y Canarias en octubre. Con tantas opciones sobre la mesa, los jugadores nacionales más activos se frotan las manos... y también los bolsillos... lo que obliga a decidir qué torneos jugar y cuáles dejar pasar.



El torneo no tuvo demasiado misterio en la cima. Yuanzhen Li 7d (Reino Unido) y Jason Qian 4d (Reino Unido), llegaron a la cuarta ronda como los dos únicos jugadores con pleno de victorias, y el emparejamiento los sentó frente a frente en el tablero de honor. Li se impuso con negras y, con ese resultado, dejó el título prácticamente encarrilado.

En la quinta y última ronda, Li cerró su actuación perfecta venciendo a Jesús Roldán 1d, mientras Qian se reponía del tropiezo para asegurar el segundo puesto. Tanto Qian (2º clasificado) como Kaku Maekawa 5d (3º clasificado) cayeron una sola vez en todo el fin de semana... y en ambos casos su verdugo fue el campeón.

- 1.º Yuanzhen Li 7d, Reino Unido con 5 victorias
- 2.º Jason Qian 4d, Reino Unido con 4 victorias
- 3.º Kaku Maekawa 5d, Alemania con 4 victorias

El mejor clasificado español fue Jesús Roldán 1d, cuarto en la general, quién estuvo muy acertado en sus partidas, derrotando incluso a Akira Fukushima-Maekawa 4d en la cuarta ronda.



Justo detrás se clasificó Carlos M. Morera 1d, quinto, que se impuso tanto a Isaac Ripoll 3d (vigente campeón de España) como a Enrique Jiménez 3d: dos victorias ante jugadores de 3 dan que confirman su estabilización a 1 dan, el cual no hace tanto que ascendió.



Más allá del podio, el torneo premió a jugadores que sumaron al menos cuatro victorias por debajo de la barra.

- Zirui Luo 4k con 4 victorias.
- Charles Cortés 8k con 4 victorias.
- Adela Fernández de la Campa 12k con 4 victorias.

Como apunte a mi actuación, claramente este no fue mi torneo (solo gané un partida). Llevo una temporada peleándome con la gestión del tiempo, y en Madrid volvió a pasarme factura: los apuros de reloj me empujaron a decisiones precipitadas y a errores hacia el final de la partida. Pero sin restar mérito a mis rivales, que jugaron mejor que yo y se ganaron sus victorias con todo merecimiento.

Quiero felicitar de forma especial a Esther Morera 10k. Jugó con mucho acierto y se nota claramente que está subiendo de nivel, por mucho que ella diga que no. Quien la tenga enfrente en los próximos torneos hará bien en tomársela en serio.

También a Yangge Jin 9k, sin duda la simpatía del torneo. Un jugador de corta edad y muy inquieto, lo mismo trasteaba con las piedras que se mecía en la silla mientras esperaba la jugada del rival, o se ponía a hablar cuando no tocaba. Más de una vez los jugadores de alrededor tuvimos que avisarle, siempre con media sonrisa.

Pero tras esa inquietud hay un talento evidente y un juego que delata que está muy bien enseñado. Eso sí, aún juega demasiado rápido, típico de su edad, pero con el tiempo será, sin ninguna duda, un rival temible en las zonas altas de la clasificación.

Más allá del resultado, lo que de verdad queda es el go y el buen rollo de su gente. Esa costumbre tan nuestra de sentarnos al acabar la partida a repasar las jugadas con el rival, incluso otros compañeros y compañeras que se unen a buscar juntos dónde estuvo el error y cómo se podía haber jugado mejor. Porque es en estos encuentros donde el Go se aprecia de la mejor manera.

Gracias a la organización y a todos los que hicieron posible el fin de semana. Que la próxima edición, y los muchos torneos que vienen, nos vuelvan a juntar a todos alrededor del tablero.

碁縁仲間 (Goen nakama – una comunidad unida por el Go)

¡Nos vemos pronto!



Opinión

La ventaja de llegar tarde al Go

Joan Lluís i Rabassó

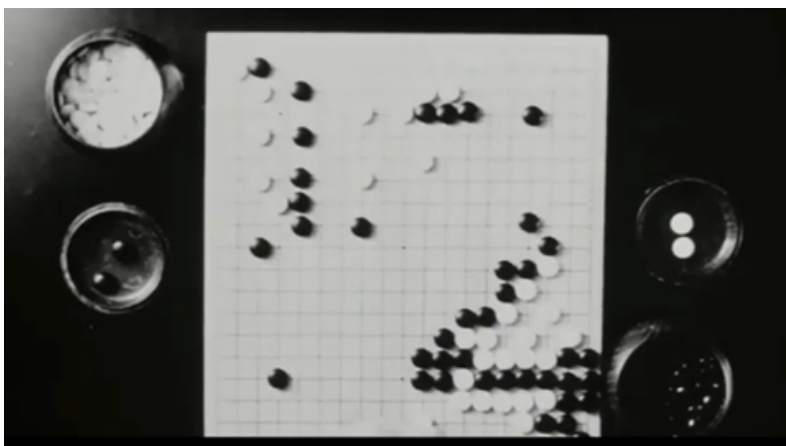
Hay una edad a partir de la cual la gente deja de empezar cosas nuevas. No porque no pueda. Sino porque ha asumido, silenciosamente, que ese momento ya pasó. A los cincuenta ese freno invisible está bien instalado. Ya tienes tus aficiones, tus rutinas, tus certezas. Empezar un juego nuevo, y encima uno tan críptico como el Go, no figura en ningún plan razonable. Y, sin embargo, hay gente que lo hace. Y descubre que llegar tarde, lejos de ser un problema, cambia la experiencia de una forma que no esperaba.

El miedo más común es conocido: "A esta edad ya no aprendo igual." Cierto en parte. Pero aprender el Go no es un examen. No hay nota, no hay plazo, no hay nadie esperando que alcances un nivel concreto. El ritmo lo pones tú. El otro miedo es sentarse en un club lleno de jugadores jóvenes y ser el peor de la sala. También comprensible. También, en la práctica, mucho más grande en la imaginación que en la realidad.



Los clubes de Go mezclan con total naturalidad personas de veinte y de sesenta años. El veterano de cincuenta y cinco que acaba de empezar puede encontrarse siendo enseñado por alguien que podría ser su hijo. Y descubrir, con cierta sorpresa, que eso no solo no duele, sino que resulta extraordinariamente refrescante. El aprendizaje fluye en las dos direcciones: el joven aporta horas de tablero y reflejos tácticos; el mayor aporta otra forma de leer las situaciones, de gestionar la presión, de no perder la cabeza cuando la partida se complica. Todos salen ganando.

Empezar el Go a los cincuenta tiene ventajas reales y específicas que empezar a los veinte no tiene. Aquí van, sin adornos. En primer lugar, la paciencia. El Go premia pensar despacio, tolerar la incertidumbre y resistir la tentación de actuar antes de tiempo. Un jugador de veinte años llega con energía y con prisa. Uno de cincuenta llega habiendo aprendido, generalmente a las malas, que la mayoría de las cosas buenas requieren tiempo. Esa lección, aplicada al tablero, vale más de lo que parece. La segunda, la perspectiva ante la derrota. Perder al Go cuando tienes veinte años puede sentirse como algo importante. Perder al Go cuando has sobrevivido a divorcios, despidos, enfermedades y pérdidas tiene una escala diferente. No es indiferencia. Es proporción. Y la proporción correcta ante la derrota es uno de los secretos mejor guardados del jugador que mejora de verdad.



La tercera, la capacidad de disfrutar el proceso. A los veinte se juega para mejorar, para ganar, para llegar a algún sitio. A los cincuenta, con suerte, se ha aprendido que el camino es el sitio. Esa disposición, que algunos jugadores jóvenes tardan años en desarrollar, el jugador maduro puede traerla de serie.

La cuarta, el tiempo de calidad. Paradójicamente, quien llega al Go a los cincuenta suele tener más tiempo real para dedicarle que quien llega a los veinte. Los hijos son mayores o se han ido. La carrera profesional está estabilizada. Las obligaciones sociales se han racionalizado. El Go encuentra un hueco que a los veinte simplemente no existía.

La quinta, la resonancia con el juego. El Go habla de territorio, de influencia, de las consecuencias a largo plazo de decisiones tomadas ahora. Sobre cuándo luchar y cuándo ceder. Sobre la diferencia entre lo que parece urgente y lo que realmente importa. Un jugador joven aprende esos conceptos como estrategia. Un jugador de cincuenta los reconoce. Los ha vivido. Y esa resonancia cambia la relación con el juego de una forma que no tiene equivalente a los veinte años.

No vas a ser jugador profesional. Perderás muchas partidas sin entender bien por qué. Todo eso es completamente irrelevante. Porque el Go no te pide que seas el mejor. Te pide que te sientes, que pienses y que estés presente. Y al otro lado del tablero te espera una comunidad donde la edad no es un obstáculo sino, casi siempre, un punto de partida para algo inesperado. Nunca es tarde para empezar. Pero a los cincuenta, con todo lo que ya sabes sin saber que lo sabes, puede que sea exactamente el momento correcto.



Reseña

Proverbios de Go básicos

Joan Lluís i Rabassó

El libro

El Go tiene fama de ser un juego de reglas sencillas. Y lo es. Caben en media página. El problema es que cualquiera que se siente a jugarlo acaba llegando, tarde o temprano, a la misma conclusión: esto es muchísimo más difícil de lo que parece. O de lo que nadie te advirtió.

Los proverbios de Go existen precisamente para eso. Frases cortas, fáciles de recordar, que destilan siglos de sabiduría de maestros que ya cometieron todos los errores posibles antes de que a ti se te ocurriera cometerlos. Una especie de atajo hacia el conocimiento, aunque el Go, hay que reconocerlo, nunca pone los atajos donde uno espera encontrarlos.

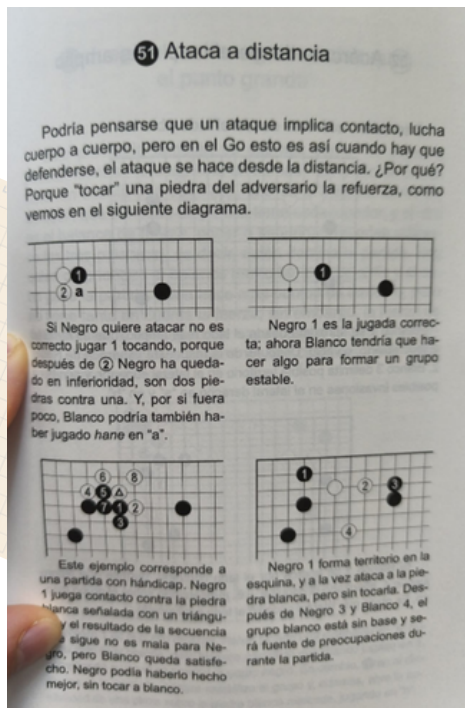


Este libro recoge una selección de 63 proverbios básicos sobre estrategia y táctica para las tres fases de una partida: fuseki, chuban y yose. Cada proverbio viene acompañado de su explicación e ilustraciones que muestran cómo aplicarlo en la práctica, porque una cosa es entender un proverbio y otra muy distinta saber qué hacer con él cuando tienes el reloj corriendo y el rival mirándote.

Este es el segundo libro que el autor publica sobre Go y el tercero de la colección Serie Go de la editorial Bolchiro, una pequeña pero singular editorial que ostenta un mérito nada desdeñable: ser la única en español dedicada a publicar obras sobre este juego.

Análisis

El libro cumple con lo que promete y lo hace con solvencia. No es una obra que busque sorprender ni abarcar demasiado, sino que apuesta por un enfoque concreto y lo desarrolla con rigor. El resultado es un manual honesto, bien construido y genuinamente útil.



Uno de los puntos fuertes del libro es su formato: claro, práctico y pensado para el lector. Consta de 63 capítulos donde en cada uno de ellos aborda un único proverbio en entre una y tres páginas, con una introducción concisa y diagramas que ilustran casos concretos de forma visual e intuitiva. Lejos de resultar densa o árida, la lectura se vuelve fluida y entretenida. Además, el formato modular permite usarlo como obra de consulta: puedes leerlo de corrido o abrirlo por cualquier página y centrarte en el proverbio que más te llame la atención en ese momento.

Sin embargo, una posible mejora habría sido organizar los proverbios en categorías, lo que orientaría mejor al lector y facilitaría la consulta. Por ejemplo, podrían haberse agrupado según la fase del juego en la que resultan más relevantes —fuseki, chuban o yose— o bien según la temática que abordan, como ataque y defensa, vida y muerte, territorio, etc.

Por otro lado, para muchos de los proverbios el autor menciona la existencia de vídeos explicativos disponibles en su canal de YouTube (@GoenBilbao), lo cual es un complemento muy valioso que enriquece considerablemente el contenido del libro. En este sentido, una mejora natural sería incluir un código QR en cada capítulo correspondiente, de modo que el lector pudiera acceder al vídeo directamente desde la página, sin necesidad de buscar manualmente en el canal.

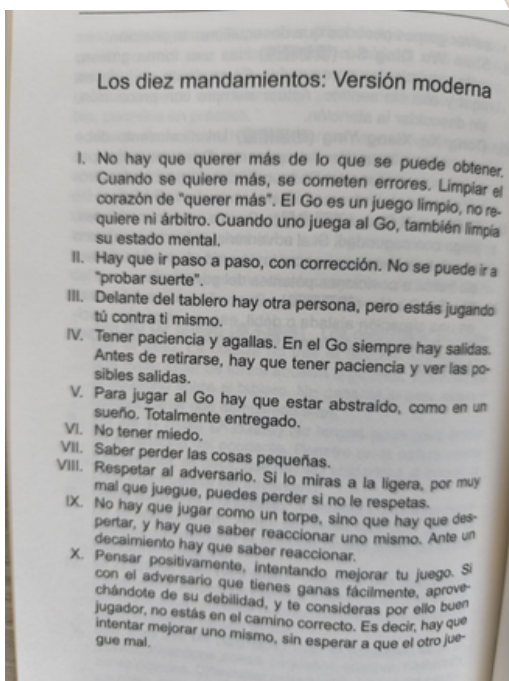
En conjunto, estamos ante un libro que merece un lugar en la estantería de cualquier aficionado al Go, independientemente de su nivel. Tiene el mérito poco común de ser accesible sin ser superficial, y de resultar útil sin pretender ser definitivo.

Impresiones personales

La mayoría de los libros sobre Go están escritos en japonés, chino o coreano. Solo a medida que el juego fue ganando adeptos en Occidente empezaron a aparecer obras en inglés, y en países con una tradición arraigada —como Alemania o Francia— no es difícil encontrar títulos en sus respectivos idiomas. España, sin embargo, es otra historia.

Los libros de Go en castellano se pueden contar con los dedos de una mano, dato que habla por sí solo del lugar marginal que ocupa este juego en nuestra cultura. Por eso, cada vez que alguien se anima a publicar una nueva obra en español hay motivos para celebrarlo: es una apuesta valiente y, sobre todo, una señal esperanzadora para toda la comunidad de aficionados.

La temática que aborda el libro —la de los proverbios— podría parecer, a simple vista, poco ambiciosa. Sin embargo, este enfoque aparentemente sencillo resulta valioso tanto para jugadores que se inician como para quienes ya cuentan con experiencia, pues siempre es útil volver a los fundamentos: en ellos reside la esencia del juego y, solo cuando se comprenden en toda su profundidad, es posible avanzar de verdad.



Uno de los aspectos que más se valoran en un libro técnico es, precisamente, el más difícil de conseguir: que el autor sepa explicar bien lo que sabe. Y en este caso, se nota. El dominio del juego es evidente, pero lo que realmente marca la diferencia es la capacidad de destilar ese conocimiento en explicaciones claras y directas, acompañadas de ejemplos que hacen que cada proverbio encaje de forma natural. No es un libro que abruma ni que simplifica en exceso: encuentra ese punto de equilibrio que todo buen manual debería tener.

Autor



Miguel Ángel Antolínez es licenciado en Derecho por la Universidad de Deusto. Conoció la existencia del Go en 1979. Es jugador 1d, docente y promotor del Go en Bilbao y el País Vasco. Su alias en Pandanet "Hipatia".

Su pasión y dedicación han dado lugar a un proyecto integral que combina enseñanza, difusión y comunidad, a través de la Escuela de Go de Bilbao, su libro "El Go, un juego oriental milenario" y el canal de YouTube "Go en Bilbao".

Antolínez combina la enseñanza presencial con la difusión digital: en los vídeos del canal no solo se explican conceptos, sino que él mismo participa en partidas, comentarios y talleres, consolidando un vínculo cercano con la comunidad. Su objetivo es claro: acercar el Go a la sociedad local y proyectarlo hacia la comunidad hispanohablante internacional.

Actualidad

II Open de Go Corpus Granada

María Palacios



Los días 27 y 28 de junio, Granada acogió la segunda edición del Open de Go Corpus Granada, torneo nacional tipo A valedero para el Campeonato de España.

En esta edición participaron 34 jugadores procedentes de Croacia, China, Bolivia y Reino Unido, además de representación de clubes de Madrid, Cataluña, Canarias, Murcia y Sevilla... ah, y cómo no, Granada. Una participación que confirma el crecimiento y proyección del evento dentro del calendario nacional.

El torneo se planteó desde nuestro club Alhambra GO como una concentración deportiva, con alojamiento, comidas y competición en el mismo espacio. Queríamos que el Go no se limitara a las rondas, sino que se viviera como una experiencia continua durante todo el fin de semana.

Ese planteamiento se reflejó también en el modelo organizativo del evento. Algunos socios del club asumieron únicamente funciones de equipo técnico durante el torneo, sin participar como jugadores, ocupándose del arbitraje, los emparejamientos y la retransmisión en directo por Twitch de la mesa principal, además de la gestión general del evento.



Otro de los elementos más relevantes del Corpus Granada es la presencia de un jugador profesional como invitado especial. Si en la primera edición contamos con Mateusz Surma 3p, este año invitamos a Benjamin Dréan-Guénaïzia 1p, nuevo profesional de la Federación Europea de Go, que estuvo presente durante todo el torneo revisando partidas, comentando posiciones e impartiendo una masterclass en abierto para todos los participantes (que grabamos y subiremos próximamente al canal de YouTube del club). https://www.youtube.com/@Alhambra_Go.

La experiencia comenzó el viernes, antes de las rondas oficiales. Organizamos un pequeño torneo de Rengo para romper el hielo y favorecer los primeros encuentros entre jugadores. Tras el acto oficial de inauguración, propusimos una ruta nocturna por la Alhambra para participantes y acompañantes, integrados como parte de la experiencia del torneo desde la primera edición.



Vimos caer la noche sobre el Albaicín desde el mirador de la Alhambra y después nos fuimos de tapas por el centro de Granada. Algunos (incluyendo a Benjamin y su encantadora pareja, Natalia) terminamos la noche jugando un fútbolín en el Chaplin, uno de los locales más característicos de la vida nocturna granaína. Fue un primer encuentro distendido entre jugadores llegados de distintos puntos de España y del extranjero, y marcó el tono del fin de semana.





En lo deportivo, el nivel fue notable. Siete jugadores de rango dan -tres de ellos 5 dan- disputaron las primeras posiciones en partidas intensas y muy comentadas entre rondas.

La final enfrentó a Matej Zakanj 5d, de Croacia, y a Junzhe Wang 5d, ganador de la edición anterior y *Socio de Honor* de nuestro club, en un duelo entre dos de los jugadores más fuertes del torneo. Matej Zakanj 5d se alzó con la victoria absoluta tras firmar cinco triunfos. El premio Bajo Barra fue para Julio Ojeda 4k.



Isaac Ripoll 3d, actual campeón de España, se clasificó en cuarta posición, convirtiéndose en el mejor jugador español del torneo. ¡Enhorabuena a todos!



Por su parte, Yao Yanzi 3d fue la mejor clasificada, logrando la quinta posición absoluta. En total, fuimos cinco las jugadoras que participamos en el torneo. Algo es ALGo.

Además de los premios individuales, el torneo incluyó reconocimientos por clubes y premios sociales como: Participante más Joven (Pablo Punzi 9k, que lo recibe por segunda vez), Mejor Participante Local (Jorge García 8k) y Club con Más Participantes (Alhambra Go).

En la clasificación por clubes, el podio estuvo formado por Nam-Ban, GoFio y Alhambra Go, que en esta edición se hizo con el primer puesto.



Gracias al apoyo de patrocinadores locales (Instituto Confucio de la UGR y TM Digital) e internacionales (Go Magic, OGS, Al Sensei, Awesome Baduk), el torneo pudo ofrecer más de mil euros en premios y entregar obsequios a todos los jugadores.

También quisimos abrir nuevas opciones para jugadores con discapacidad visual. Para ello contamos con un tablero magnético de 9×9 adaptado, creado por nuestro vicepresidente, José Miguel García, junto a Yerko (<https://www.youtube.com/@citaaciegasconyerko>), profesor invidente granadino especializado en adaptar juegos de mesa. Este sistema permitió que distintos jugadores vivieran la experiencia de jugar al Go en condiciones diferentes, incluso con los ojos tapados. Es un camino que queremos seguir explorando desde el club.



Más allá de los resultados, la sensación general fue de continuidad. El torneo ya se vive como una cita estable dentro del Go en España, con una identidad propia que nace tanto de la competición como de la forma de entender la experiencia del fin de semana.

Por último, quiero destacar el alto grado de satisfacción expresado por los participantes, que han señalado especialmente el ambiente, la calidad del lugar de juego y unas actividades complementarias que ayudaron a convertir el torneo en algo más que una sucesión de partidas.



El Open de Go Corpus Granada consolida así un nivel competitivo creciente dentro del Go español, con presencia habitual de jugadores de alto rango y una final que repite protagonistas respecto a la edición anterior.

Esta segunda edición refuerza la continuidad del proyecto y confirma que el Corpus Granada empieza a tener historia propia dentro del circuito nacional, una historia que queremos seguir escribiendo junto a la comunidad.

Entrevista Jorge García

Álvaro Gutiérrez Ferrand

Álvaro: ¿estás cómodo?

Jorge: Calorín, pero sí.

Álvaro: ¿De dónde eres y cómo te llamas?



Jorge: Soy de Zaragoza y me llamo Jorge García pero vivo en Granada.

Álvaro: ¿Y cuánto tiempo llevas viviendo en Granada?

Jorge: En Granada llevamos... Creo que vamos para el tercer año. La historia es larga, he vivido de pequeño, aprendí a hablar aquí, crecí aquí, luego la vida me llevó por el mundo y ahora pues estamos de vuelta por aquí, Mery y yo.

Álvaro: ¿Conoces La Esquina?

Jorge: Si, soy fan e incluso he llegado a publicar en ella algún artículo, creo que es lo mejor que le ha pasado al Go en España en los últimos años.

Álvaro: ¿En qué momento conoces el Go?

Jorge: Pues la primera referencia que vi del Go fue cuando vi la película Pi en la universidad. Ahí conocí la existencia del juego y luego en un viaje a Japón, que no me acuerdo si fue en 2011 aproximadamente. Me lo crucé en el Ryokan, donde me alojé. Tenían un tablero, un gobán súper chulo, antiguo, tradicional. Y ya me picó la curiosidad como para buscar las reglas e intentar jugar. No entendí nada en ese momento.

Álvaro: Entonces tú aprendiste por tu cuenta.

Jorge: Sí, me compré un tablerito luego en ese mismo viaje en Nara, un tablerito magnético de viaje, muy chiquitito que venía con las reglas del juego, aunque en japonés. Al poco tiempo de eso, ya en 2013, descubrí OGS y empecé a jugar de verdad.



Álvaro: O sea que en 2013 empezaste a jugar de verdad.

Jorge: Sí. jugaba mucho, mucho. Bajé a 16k que para mí en la época era una barbaridad.

Álvaro: También por tu cuenta autodidacta total.

Jorge: Sí, de hecho, en esa época no había ningún recurso, no encontraba por internet casi nada. Encontré Sensei Library, que no tenía aun guías de principiantes. Y los vídeos de Nick Sibiky pero era todo por mi cuenta. Por eso cuando llegué a 16k y no bajé más. Y luego pasé bastante tiempo sin volver a tocarlo.

Álvaro: Eso suele ocurrir, un jugador lo conoce, pasa un periodo hasta que aprende las normas y después comienza a jugarlo pero siempre lo deja y acaba habiendo un nuevo momento de resurgir. En tu caso, ¿cuándo fue ese último momento de resurgir que ya fue el definitivo? Si es que fue el definitivo.

Jorge: aun no fue el definitivo, pero sí otro impulso. El descubrimiento de Hikaru no Go, y a la vez, la partida de Lee Sedol contra AlphaGo, que fue en 2016, si no recuerdo mal. Siempre me había interesado la inteligencia artificial y seguí en directo las cinco partidas sin entender casi nada. Con mucho interés me acuerdo de quedarme por las noches viéndola en directo con los comentarios de Michael Redmond y me vino otra oleada de ganas. Pero tras dedicarle un tiempo y mejorar volví a tener otro parón. Y fue cuando el trabajo me llevó a las Islas Canarias, que conocí el club Gofio y me terminaron de enganchar de verdad.



Álvaro: Entonces, podríamos decir que, aunque tú siempre has estado un poco detrás del Go desde que lo viste por primera vez, fue la comunidad lo que te hizo adoptarlo como un hobby principal, ¿no? Bueno, no sé si es tu hobby principal, tienes más hobbies, ¿ocupa un lugar especial el Go en tu vida?

Jorge: Sí, tengo demasiados hobbies. Pero diría que el Go es el hobby principal, sin duda ninguna. Sobre todo de hace 4 o 6 años. Y sí, fue totalmente la comunidad, la verdad. Yo estaba hambriento de eso, cuando vivía en Madrid fui un par de veces a Nam-Ban que estaba todavía en el *Círculo Catalán* en plaza de España. Pero no podía ir asiduamente porque me pillaba muy lejos. Pero lo iba buscando y ya en Canarias sí, podía ir andando al club, un paseito de 20 minutos, media hora... me ponía precisamente tu podcast y me iba para allá.

Álvaro: ¡Era cuando estaba produciendo *Baduk al habla!* Yo pensaba que no lo escuchaba nadie.

Jorge: Sí, sí, sí. Bueno, cuando yo lo descubrí, a lo mejor ya hacía tiempo que lo habías hecho, pero me vino muy bien.

Álvaro: En Canarias, según me han contado, ganaste una rivalidad con Arniche y empezaste a picarte mucho. ¿Mantienes esa rivalidad todavía?

Jorge: Sí, por supuesto. O sea, cada vez que puedo juego con Armiche. Aprovechando el torneo de Granada, ya en la previa nos echamos una, que por cierto quedó grabada, una partida lamentable. Un espectáculo lamentable, pero espectáculo al fin y al cabo. Y sí, todas las veces que jugamos vamos a muerte, por supuesto.



Álvaro: ¿para ti qué es lo que hace que el Go sea tan especial y se haya convertido en tu hobby principal? ¿Qué tiene único?

Jorge: Bueno, tengo una pequeña historia por ahí sobre el tema, la verdad. Por supuesto el Go es tan infinito que hay muchísimas cosas. Pero yo en mi época era jugador de Warhammer y siempre me quejaba de que la empresa, Games Workshop, cambiaba constantemente las reglas del juego. Tenía que pasar demasiado tiempo aprendiéndome los nuevos reglamentos y así llegó el día en el que definitivamente dejé de jugar a Warhammer. Por eso iba buscando un juego que me permitiese poder mejorar sin tener que estar aprendiéndolo una y otra vez de nuevo. Cuando ya empiezas a descubrir el Go, que no han cambiado desde hace... A ver, sí han cambiado, se añadió el Komi, ¿sabes?, hace dos siglos.

Álvaro: Un cambio cada dos siglos no está mal.

Jorge: Puedo mantener ese ritmo, ¿sabes? me flipó eso y recuerdo estar leyendo un libro, sobre entender partidas de profesionales, y pone como ejemplo una partida de 1700 y pico... Y eso me llenó por completo. Qué maravilla poder ver una partida de hace tres siglos y entenderla porque es el mismo juego. El hecho de aprender algo y que eso ya sea para siempre, me encanta.



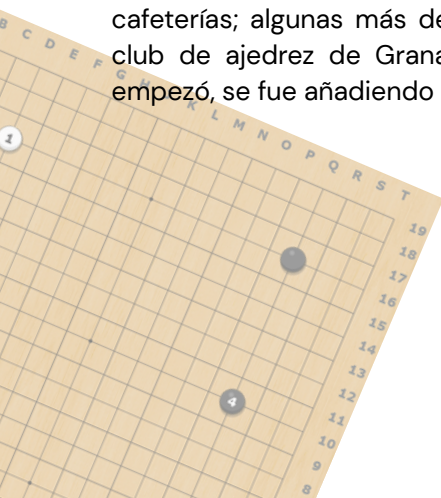
Álvaro: La continuidad.

Jorge: Eso es lo que más me ha enganchado, siempre vas a jugar mejor. Por supuesto si dejas de jugar va a empeorar un poquito, pero que cada cosa nueva que incorporas y que aprendes se queda ahí en tu conocimiento para siempre.

Álvaro: Háblame de la fundación del Club de Go de Granada.

Jorge: Nos mudamos Meri y yo de Canarias a Granada y allí no había nadie con quien jugar aparte de nosotros, así que lo mejor que podía hacer era montar un club. Nos lanzamos a convocar primero entre los amigos; se vinieron algunos de Granada y mi hermano también, un grupito al que le gustan mucho los juegos de mesa y al que esto le resultaba atractivo. Mi objetivo era hacer quedadas semanales, siendo tan cabezón de ir yo solo al sitio de la quedada aunque no hubiese nadie, para que al menos la gente de alrededor viese que había alguien jugando a algo. Al final nunca estuve solo en ninguna, siempre vino alguien.

Entre curiosos y gente que ya conocía el Go, siempre ha habido dos o tres jugadores, a veces seis y a veces once, algo totalmente inesperado. Ya cerca del verano apareció Rubén, que es el diseñador toda la imagen club. Tenía un nivel bastante fuerte, unos 11-12k, y con él ya me podía reventar bastante a gusto. Meri en ese momento estaba dando sus primeros pasitos, así que las partidas con ella eran de enseñanza, pero con Rubén sí que había un desafío chulo. Aguantamos el verano y el calor como pudimos, cambiando de sitio y quedando en distintas cafeterías; algunas más de juegos de mesa y otras donde se junta el club de ajedrez de Granada. Nos íbamos moviendo un poquito. Así empezó, se fue añadiendo más gente y hasta hoy.





Álvaro: Y tenéis un grupo, imagino, de WhatsApp, de Telegram, ¿dónde quedáis?

Jorge: Sí, tenemos un grupo de WhatsApp bastante abierto a cualquier persona que quiera unirse y aprender. Una cosa que hicimos bien desde el principio fue apuntarnos a eventos en plazas. Por ejemplo, en un encuentro de cultura japonesa nos apuntábamos y contactábamos con ellos.

Granada es una ciudad muy pequeña y es bastante fácil contactar con la gente: "Oye, somos un club de Go y podemos poner tableros y enseñamos a la gente". Esto es gracias a lo que mamá del club de Canarias; yo ya venía aprendido, copié todo lo que vi que funcionaba y lo puse en marcha. Era algo que hacían allí y me parecía súper interesante, así que intentamos hacerlo desde el principio.

En los primeros meses ya estuvimos en dos eventos en plazas públicas y de ahí la gente te va conociendo y se apunta al WhatsApp.

En el grupo siempre estamos poniendo contenido; Meri pone el tsumego del día y le damos mucha vidilla, lo que va haciendo grupo. Como no siempre la gente puede acudir a las quedadas, hicimos una liga online de 9x9 para aprender.

También he tenido mucho apoyo de mi familia: mis padres y mi hermano en un primer momento, aunque a él luego no le gustó tanto como para dedicarle todas las horas de su vida, lo cual es comprensible. Mis padres aprendieron a jugar, están involucrados y ayudan; mi padre, de hecho, es el vicepresidente del club. Él tiene muchísima experiencia en organización de clubes deportivos, así que nos ha venido fantástico para toda la parte legal y organizativa de los eventos. Ha sido una parte de suerte porque había gente en Granada que ya lo conocía y otra parte de tirar de gente que sabe.



Álvaro: Considero que el Club de Go de Granada, de esta nueva hornada de clubes, es el más exitoso en cuanto a participantes comprometidos y a conseguir nuevos jugadores. Pero lo importante es, cuando hacéis un evento y aparece gente nueva que quiere aprender, ¿qué sistema utilizáis para enseñarles?

Jorge: Hemos enseñado en colegios, en plazas, en una biblioteca a niños y padres, y también a gente muy mayor en el centro de participación activa. La verdad es que no sabría decirte qué método funciona y cuándo.

Lo que hemos visto es que es muy fácil cuando enseñas de forma muy incremental, poquito a poco. Muchas veces ni siquiera les enseño la regla del suicidio; les explico las libertades, cómo se captura y los pongo a jugar un "come-come" donde gana el primero que capture una piedra. Luego los pongo en un tablero de 6x6, luego les digo que el que coma tres piedras gana, y finalmente pasamos al 9x9, donde ya se les explica que no te puedes suicidar y, en algunos casos, el ko. Eso es lo que practican y con lo que se van.

La gente a la que le llama más la atención se apunta y viene a las reuniones. No sabría decirte si hay un método que enganche por sí solo o si lo que hacemos es lo mejor, pero es lo más fácil para explicar a mucha gente. Si de repente se me llena la mesa con seis niños, lo más rápido es explicarlo así y ya están jugando; si empiezas con todas las reglas juntas, pierdes su atención muy rápido y algunos desconectan.

Para introducirlos es un sistema muy rápido, aunque no sé si luego genera malas prácticas o si al aprender más les deja de gustar. Además, aunque los eventos sirven para darse a conocer y algunos repiten, la mayoría de los socios estables del club han venido porque han descubierto el Go por su cuenta, han buscado en internet y han visto que había un club en Granada. La gente de los eventos, en general, no suele persistir en el club, aunque repitan cuando volvemos a hacer las actividades en las plazas.



Álvaro: Entonces quizá para ti lo más importante para reclutar más gente es tener buenas redes sociales y presencia en internet.

Jorge: Yo diría que sí. Mucha de la gente que encuentra el club lo hace por baduk.club, por Telegram cuando alguien pregunta por Granada y me mencionan, o por Instagram. En Instagram publicamos mucho y viene gente al club a probarlo porque nos ven ahí. Esos son los tres canales principales, además de que ven que la web se actualiza y eso les llama la atención.

En el centro de participación activa había bastante gente mayor que repetía varios días, pero para ellos era más una actividad casual para pasar el tiempo en su centro, y por supuesto son bienvenidos, pero el reclutamiento real viene de personas que buscan el Go de forma activa. Nosotros solo ponemos los canales y decimos: "¡Eh, existimos!", y la gente viene.



Álvaro: ¿tenéis ya un lugar fijo en el que quedéis y un horario fijo?

Jorge: Estuvimos un año y pico en el centro de participación activa, pero ahora el Instituto Confucio de la Universidad de Granada, que además es patrocinador de nuestro torneo, nos cede una de sus aulas por la tarde.

Llevamos un par de meses ahí y está súper bien porque podemos tener el tablero magnético siempre puesto, las mesas son cómodas y hay aire acondicionado. Al ser el Instituto Confucio, el Go —o Weiqi, en este caso— está como en su casa por compartir el mismo origen, así que por ahora es una alegría estar allí. Nos estamos reuniendo los martes de 17:00h a 21:00h. A las 17:00h hacemos una pequeña clase de una hora que damos José 3k o yo 8k. Como el resto de los miembros son todos de doble dígito, les viene muy bien, y luego partida libre.



Álvaro: Una cosa que me ha sorprendido mucho de Granada es la capacidad que has tenido de delegar. Me sorprendió que este año ha sido José Piccioni el que se ha encargado de coordinarlo y eso os ha permitido jugar. ¿Fue un proceso natural o salió de ti la necesidad de involucrarlos de esa forma?

Jorge: En la organización siempre hemos estado varios, lo que pasa es que hay dos fases: la previa al torneo y la de los días del evento.

Nuestra gran fuerza es que Mery y yo estamos a tope; ella curra tanto o más que yo, no quiero que parezca que soy solo yo. También tenemos la ayuda de mi padre, que se ocupa muchísimo de los contactos con organizaciones y protocolos gracias a su experiencia.

El primer año, en la previa, los mismos que jugaban estuvieron ayudando a cargar y mover cuarenta sillas de un sitio a otro, un trabajo muy pesado.

Siempre tuvimos claro es que queríamos que los organizadores no jugasen para poder dedicarse por completo al torneo. El primer año Mery y yo acabamos súper cansados y no queríamos comernos todo el marrón otra vez, así que este año decidimos cambiar: jugaríamos nosotros y los demás organizarían. Pedí voluntarios entre los socios, ellos mismos se comprometieron y salió perfecto. Yo les di las directrices e hice lo que pude.

Estas cosas son complicadas y, aunque ha salido muy bien, siempre hay errores y problemas que mejorar. A mí me cuesta mucho delegar, no porque no confíe en la otra persona, sino porque no confío en mí; me da miedo olvidarme de decirles algo importante y liarla. Pero la verdad es que han sido bastante responsables y lo han sacado adelante. El año que viene me tocará de nuevo a mí organizar y a ellos jugar, y volveremos a pedir voluntarios.



Álvaro: ¿Qué consejos darías para futuros presidentes de clubes que quieran montar algo y estén comprometidos?



Jorge: Lo primero es que el que se eche la manta a la cabeza no se agobie con los temas legales. Hay que presentar mucha documentación y, si tienes patrocinadores, te toca presentar declaraciones de IVA y lidiar con cosas de entidad jurídica que al principio te pueden asustar si no estás acostumbrado, pero con paciencia todo se hace. Lo segundo es estar muy comprometido con ir a las reuniones semanales y no fallar, aunque no vaya nadie, porque al final esa constancia se le termina contagiando a alguien. Nosotros nos movemos en función de nuestras capacidades; yo voy lanzando sugerencias de cosas que estarían guays pero avisando de que estoy hasta arriba y no puedo asumirlas, y si alguien se anima, lo hace. Eso sí, cuando alguien te dice que va a hacer algo, tienes que estar haciéndole el "poke", el "pum, oye, oye", hasta que esa persona está tan harta de ti que lo hace sin que se lo digas. Siempre les pido mil disculpas por ser un coñazo, pero soy un coñazo hasta que ya no tengo que serlo.

Jorge: Sí, a veces pienso: "Joder, me gustaría dedicar más tiempo a jugar y practicar". Muchas veces estoy con la página web y me pregunto qué hago diseñando la web cuando podría estar jugando, pero tengo la esperanza de que dentro de un tiempo esto ruede solo, pueda dejar la gestión y dedicarme solo a jugar.

Álvaro: ¿Es importante jugar para organizar?

Jorge: Es buena pregunta. Siempre damos por hecho que el organizador tiene que ser el mejor jugador y creo que no. Solo hay que tener ganas de querer sacar el proyecto adelante. A lo mejor tú no juegas mucho, pero te hace ilusión apoyar al club, promocionarlo o conseguir que gracias a tu esfuerzo en un futuro el club tenga un campeón de España; eso me parece muy valedero. Yo sé que nunca voy a ser un gran jugador; juego porque me gusta, está ahí y no voy a dejar de hacerlo. No soy de esos jugadores que al estancarse lo dejan; a mí me gusta jugar por jugar, aunque me estanque. Incluso puede ser alguien a quien lo que le guste sea arbitrar, ver partidas o comentarlas sin jugar, pero que quiera desarrollar un club. Es totalmente válido, se puede disfrutar del Go sin ser un gran jugador.

Álvaro: Tú eres desarrollador de videojuegos.

Jorge: Sí, soy informático y cuando me metí a estudiar la carrera el truco que me hicieron fue: "Puedes hacer juegos si estudias informática". ¡Y resulta que no! Puedes hacer juegos con letras, pero eso no tiene nada que ver con hacer videojuegos. Luego apareció Unity y cuando lo descubrí me metí a saco, compatibilizando el trabajo con el desarrollo hasta que llegó un punto en el que me dedico casi exclusivamente a los juegos, a enseñar a hacerlos o a mentorizar. Los videojuegos son muy puñeteros porque es un arte muy difícil, requiere muchísimas horas y además es un negocio de riesgo altísimo; es súper difícil ganar dinero y establecerse. Por eso lo normal en un estudio indie es ir compaginando. Mary también hace juegos conmigo y nuestro proyecto no es solo de juegos, va más hacia el transmedia con relatos, libros y ficciones interactivas de texto; nos gusta lo narrativo. no queremos convertirnos en una empresa grande de 30 o 40 personas para luego quebrar si el juego va mal. Preferimos seguir de indies.



Álvaro: Hace poco vi que Mery ha publicado un libro.

Jorge: Sí, acaba de sacar un libro recopilatorio de relatos de uno de nuestros personajes.



No es un libro-juego, es literatura pura. A mí me flipa cómo escribe ella y lo recomiendo totalmente para la gente a la que le guste el género noir, las cosas diferentes y no la literatura comercial.

Álvaro: Y desde tu perspectiva, ¿has probado algún videojuego de Go?

Jorge: Sí, he probado varios. De hecho, tengo pendiente escribir una serie de artículos sobre el tema y hacer un estudio superintensivo. He jugado al que creo que es el primer videojuego de Go que salió para la NES en los 80; es súper simple pero para jugar a nivel básico está bastante bien. Tengo pendientes los de Game Boy de Hikaru no Go.

Los juegos retro son curiosidades interesantes, pero de los juegos modernos no he visto ninguno que me apasione o me dé ganas de jugar; por ahora ninguno me ha enganchado.

Álvaro: La mayor parte de los videojuegos de Go lo que hacen es mostrar una interfaz más bonita para colocar las piedras online. ¿Has probado las versiones de Go para realidad virtual?

Jorge: Sí, probé una. Parece interesante, pero a mí me pasa que no aguento mucho tiempo con las gafas de realidad virtual puestas. Una partida de Go se me hace un poco larga porque el sistema no es tan fluido como para jugar rápido; los movimientos son un poco toscos y lentos, la partida se alarga y se me hace pesado el casco. Cuando las gafas evolucionen y las viseras sean mucho más ligeras la cosa mejorará, pero todo este mundo me flipa.

Álvaro: ¿Y consideras que una versión más gamey del Go sería buena para atraer gente? Como Shotgun King en el ajedrez, que se hizo bastante viral. ¿Algo así en versión Go crees que tendría mercado?

Jorge: El problema del mercado de videojuegos son las tendencias. Si eres un estudio grande tú creas la tendencia, pero si eres indie es muy difícil comercializar un juego de Go si no están de moda los juegos de tablero. Triunfar con un juego así depende puramente de la suerte. Por eso soy un poco pesimista en el plano comercial, pero aun así estoy haciendo un juego de Go con Mery que no tiene ninguna intención comercial. Es un juego narrativo, una historia de detectives ambientada en nuestro universo donde hay asesinatos y todo está muy relacionado con el Go. Imagínate una especie de visual novel o libro-juego interactivo de puro texto para navegador, donde tienes tu inventario y para resolver el crimen tienes que saber jugar al Go; el juego te pone en situaciones donde si respondes bien consigues pistas. Lo tenemos muy avanzado pero en la nevera porque ahora mismo tenemos otra cosa prioritaria. Cuando podamos lo terminaremos y lo publicaremos en español e inglés enfocado a la comunidad. Posiblemente sea gratis con opción de donaciones, no un juego comercial para Steam.

Álvaro: Por lo que me cuentas, en realidad, la clave del club de Granada es que tú y Meri hacéis muy buen equipo.



Jorge: Sí, al menos al inicio sí, pero ahora el club somos mucha gente y todos ponemos de nuestra parte. Meri y yo llevamos muchos años juntos y siempre nos ha gustado hacer proyectos en conjunto. El Go se lo contagié yo a ella y al final se ha metido a saco, igual que ella me contagió a mí el mundo del té. Cuando algo es flipante solo tienes que conocerlo para enamorarte. Y fíjate, el té y el Go encajan perfectamente. Las mejores partidas que he jugado no han sido en torneos ni en el club; han sido con Mery tomando una taza de té. Ahí es donde brilla el Go en su parte de experiencia y no de competición. Si te olvidas de competir, el Go tiene una maravillosa faceta meditativa que es una pasada. Lo mezclas con un buen té y su preparación y tienes una experiencia que no es solo una partida, es el momento.

Álvaro: Pues me quedaría por hacerte una única pregunta para cerrar. ¿Cómo ves desde tu club el panorama del Go nacional en España?

Jorge: Veo que hay movimiento y crecimiento, lo cual es bueno. Por otra parte, somos muy pocos para estar peleándonos y habría que ser más constructivos en general; hay que mirar al futuro y mejorar.

Además, tengo un poco de miedo de que los torneos empiecen a pisarse unos a otros. Viendo que hay ciudades que empiezan a hacer más de un torneo al año, creo que tendríamos que organizarnos para no contraprogramar las fechas. Si no nos organizamos bien, puede llegar un momento de colapso que nos vaya mal a todos. No deberíamos estar compitiendo por los jugadores, sino logrando que se muevan entre todos los eventos.

Álvaro: Y con eso cerramos la entrevista. ¿Has estado a gusto?

Jorge: Sí.



Perspectiva

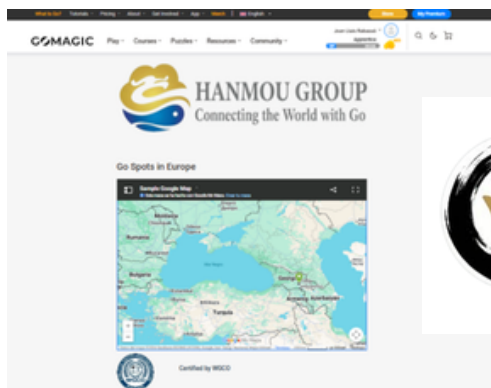
La transformación silenciosa en el Go

Joan Lluís i Rabassó

En muchos clubes europeos de Go la escena es familiar: una sala, un tablero de madera, jugadores de distintos niveles, silencio interrumpido por el sonido de una piedra sobre la rejilla... A primera vista, nada ha cambiado. El Go sigue siendo ese juego antiguo, austero, casi inalterado por el tiempo.

Sin embargo, bajo esa continuidad aparente, el ecosistema en el que se inserta el juego ha empezado a reorganizarse de forma profunda. Ya no se trata solo de clubes locales y federaciones nacionales. En paralelo a esa estructura clásica ha surgido un entramado de plataformas educativas globales, redes culturales transnacionales y organizaciones híbridas que no encajan del todo en el modelo federativo tradicional.

En ese nuevo paisaje aparecen nombres como Go Magic, Hanmou Group y clubes como Dansu Baduk, que funcionan como puntos de contacto entre lo local y lo global. La cuestión no es si este cambio existe, sino cómo reconfigura el papel de las asociaciones nacionales en Europa.



dansubaduk ...
Dansu Baduk Murcia
61 posts 379 followers 172 following
Club de Go de Murcia
dansubaduk.club
<https://linktr.ee/dansubaduk>
linktr.ee/dansubaduk

Durante décadas, el itinerario de un jugador de Go en Europa era relativamente claro: se aprendía en el club, se avanzaba con ayuda de jugadores más experimentados, se participaba en torneos organizados por asociaciones nacionales, y poco a poco se entraba en el circuito competitivo. Ese recorrido sigue existiendo, pero ya no es el único ni necesariamente el principal.

Hoy, una parte creciente del aprendizaje ocurre en otro lugar: en plataformas digitales estructuradas como Go Magic, donde el conocimiento del juego se presenta en forma de cursos, progresiones didácticas y entrenamientos sistematizados accesibles desde cualquier país.

Esto no es un detalle técnico. Cambia la arquitectura del Go. El club deja de ser el principal espacio de transmisión del conocimiento y pasa a ser, cada vez más, un lugar de práctica, de corrección, de comunidad. El aprendizaje se ha desplazado parcialmente fuera de la institución local. El resultado es una forma de desintermediación: el jugador puede formarse sin depender exclusivamente del circuito federativo. En paralelo a este cambio educativo, ha emergido un tipo de organización distinta, más difícil de encajar en categorías tradicionales. Hanmou Group se sitúa en ese espacio.



No funciona como una federación ni como una asociación nacional, sino como una estructura que se describe a sí misma como un ecosistema global de desarrollo del Go, con actividad en distintos países, redes de colaboración, proyectos educativos y una fuerte dimensión cultural.

Lo relevante aquí no es tanto su forma jurídica o institucional, sino su lógica: el Go no aparece únicamente como un deporte o un juego de competición, sino como el núcleo de una infraestructura cultural más amplia, donde se articulan formación, difusión, eventos y comunicación.

En este modelo, el Go deja de ser un sistema cerrado para convertirse en un punto de entrada a una red más extensa. El juego sigue siendo el centro simbólico, pero alrededor de él se organiza un espacio de expansión cultural que ya no depende de las estructuras nacionales para operar.

En este contexto, clubes como Dansu Baduk, en Murcia, no son una excepción, sino una expresión local de esa transformación. Siguen cumpliendo funciones esenciales: crear comunidad, sostener la práctica regular, organizar torneos, mantener vivo el contacto directo entre jugadores. Pero al mismo tiempo se insertan en un entorno donde el aprendizaje, la difusión y la conexión con otros jugadores ya no dependen exclusivamente del club ni de la federación nacional.



EUROPEAN GO
FEDERATION

En la práctica, esto significa que un jugador puede formarse en plataformas globales, participar en actividades locales, interactuar con comunidades internacionales y moverse entre distintos niveles del ecosistema sin pasar por un único canal institucional. El club sigue siendo central en lo humano, pero ya no es el único eje del sistema.

La comunidad, que se organizaba principalmente en torno a estructuras territoriales, se ha vuelto más híbrida y distribuida. Y los eventos, que eran el punto de articulación del sistema, ahora conviven con redes digitales de contenido, aprendizaje y comunicación que operan a escala internacional.



Al mismo tiempo, han aparecido nuevos actores culturales que no sustituyen a las federaciones, pero sí ocupan espacios que antes eran casi exclusivamente suyos. El resultado no es una desaparición del modelo clásico, sino una superposición de capas: lo federativo, lo digital y lo global coexisten, a veces de forma coordinada y otras veces de forma paralela.



Desde la perspectiva de asociaciones nacionales como la AEGO, este cambio no es solo organizativo, sino estructural. La cuestión ya no es únicamente cómo se gestionan los torneos o cómo se sostiene el calendario competitivo. La pregunta empieza a desplazarse hacia otro lugar: qué papel ocupa una federación nacional en un ecosistema donde el aprendizaje ya no depende exclusivamente de ella, donde la comunidad se construye en múltiples escalas, y donde parte de la expansión del juego ocurre fuera de su estructura.

No se trata de una crisis inmediata, sino de un reajuste progresivo de funciones. Las asociaciones nacionales siguen siendo esenciales como espacio de coordinación, certificación y tejido competitivo. Pero su centralidad como único eje organizador del Go se está viendo relativizada por la aparición de un sistema más amplio y distribuido. Lo que está emergiendo no es un reemplazo, sino una reorganización del ecosistema.

El aprendizaje se ha vuelto más accesible y global. La comunidad, más distribuida y transnacional. Las plataformas educativas, más influyentes en la formación técnica de los jugadores. Y los clubes locales, más interconectados con redes que trascienden su propio territorio.

En este contexto, el Go deja de ser un sistema con un centro claro para convertirse en una red de relaciones superpuestas, donde distintos actores cumplen funciones complementarias. El tablero sigue siendo el mismo. Las reglas no han cambiado. Pero el entorno en el que se juega ha dejado de ser unívoco.



Quizá el debate más importante no sea si este modelo es bueno o malo, sino cómo se posicionan las estructuras tradicionales dentro de él. Las asociaciones nacionales siguen siendo piezas fundamentales del ecosistema. Pero ya no son el único lugar donde el Go se aprende, se practica y se expande. Y eso abre una pregunta que no es teórica, sino estratégica:

¿Cómo se articula una federación en un sistema donde el conocimiento, la comunidad y la expansión del juego ya no pasan exclusivamente por ella, sino por una red más amplia que ya está en funcionamiento?

El Go, una vez más, no ha cambiado sus reglas. Pero sí ha cambiado el mundo alrededor de sus reglas.



Otras noticias

Joan Lluís i Rabassó

El pasado 12 de mayo se celebró una nueva jornada del Campeonato Europeo por equipos.

España empató 2-2 contra Eslovaquia.

La temporada 25-26 ha finalizado con España en cuarto lugar de la Liga C.



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 pasado 30 de Mayo el Clud de Go la Didáctica realizó un nuevo torneo de 13x13.

El pasado 13 de junio El club de Go la Didactica participó en la difusión del Go a través de talleres y torneo 13x13 en el marco de un festival de deportes mentales .



LA DIDÁCTICA
SOCIEDAD DEPORTIVA Y RECREATIVA

FESTIVAL DE DEPORTES MENTALES



**SÁBADO
13
DE JUNIO**



**DE 10:00
A 19:00
HORAS**



**PLAZA
CONDE DE
BARAJAS**

**INSCRIPCIÓN
GRATUITA
EN TODAS LAS
ACTIVIDADES**

HORARIO DEL FESTIVAL		
	MAÑANA (10:00 - 14:00)	TARDE (15:00 - 19:00)
 AJEDREZ	Torneo de ajedrez de 11:00 a 14:00 y partidas libres a partir de las 10:00.	Torneo de ajedrez de 16:00 a 19:00 y partidas libres a partir de las 15:00.
 GO	Enseñanza del Go y partidas libres a partir de las 10:00.	Torneo Blitz de Go de 15:00 a 18:30.
 SHOGI	Enseñanza del Shogi y partidas libres a partir de las 10:00.	Torneo Shogi de 15:30 a 18:30.
 SCRABBLE	Torneo Scrabble de 10:30 a 14:45.	Enseñanza del Scrabble y partidas libres a partir de las 16:00.
 XIANGQI	Torneo Xiangqi de 11:00 a 14:30.	Enseñanza del Xiangqi y partidas libres a partir de las 16:00.
 OTROS JUEGOS Y ACTIVIDADES	A lo largo de la mañana y la tarde: Dominó, Ganchillo, etc.	

CON LA COLABORACIÓN DEL DISTRITO CENTRO DEL AYUNTAMIENTO DE MADRID Y LA FEDERACIÓN MADRILEÑA DE AJEDREZ



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.

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 dio comienzo el pasado 14 de junio.

🏆 I Torneo "Happy Friends" de Deportes Mentales — Madrid.
Los días 20 y 21 de junio se celebró en el Centro Polideportivo Margot Moles (Metro Vicálvaro, Línea 9) el primer torneo de deportes mentales en España, con tres modalidades: Weiqi, Xiangqi y Ajedrez FIDE.



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 IX Seminario de Go se celebrará del 17 al 23 de agosto de 2026 en Vilanova i la Geltru, en la provincia de Barcelona.



El VIII Open de Go de Canarias tendrá lugar los días 24 y 25 de octubre en Las Palmas de Gran Canaria. Este año será clasificatorio para la Korean Prime Minister Cup 2027.

Cierre

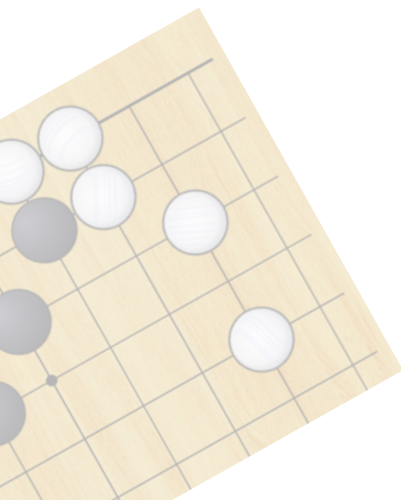
Álvaro Gutiérrez Ferrand

Con este número llevamos ya 10 publicaciones. Hubo quien nos dijo que a los 3 ya nos habríamos quedado sin nada que contar. Dos años tratando de mostrar el lado más humano del juego, un enfoque que permite a todo el que quiera, incluso sin conocer el juego, informarse de lo que ocurre en España.

Hemos dado voz y algo de fama a los mejores jugadores y organizadores del país, hemos visto al Go desde múltiples miradas y filosofado sobre por qué nos sigue enganchando desde hace 3000 años y hasta hoy.

Por primera vez una entidad, el Club de Go de Granada, Alhambra Go, nos ha reconocido nuestra labor y quería compartir con todos la ilusión que nos ha hecho ese reconocimiento.

Sin nada más que añadir, disfruten del verano, viajen, vean a la familia y amigos y no se olviden de jugar una partida de vez en cuando que cuando uno se da cuenta, ya ha vuelto a comenzar la temporada de torneos. Me despido hasta el siguiente número.



LA ESQUINA
04.07.2026

Contacto y suscripción

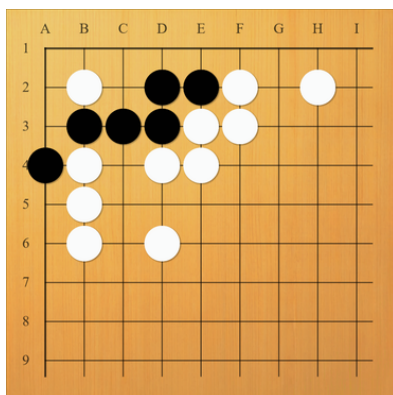
Puede escribirnos al correo electrónico:

esquinago.revista@gmail.com



Pulse aquí
Para suscribirse

¡Y un tsumego de despedida!



JULIO 2026

Nº10



LA ESQUINA

