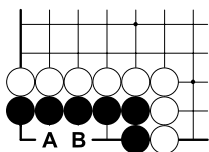
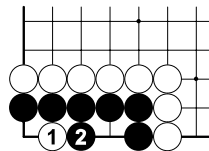


ASÍ SE JUEGA GO

En los boletines anteriores aprendimos que en Go las piedras sirven para rodear espacios vacíos que serán el territorio a contar al final de la partida; pero que, al mismo tiempo, las piedras deben hacer formaciones con ojos para evitar ser capturadas. Ahora comenzaremos a ver singularidades en estos conceptos.

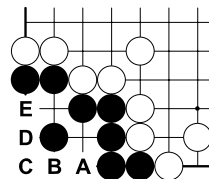
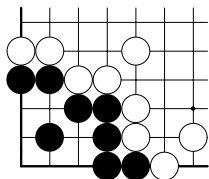


Consideremos esta posición: Negro dispone de un ojo en la esquina formado por cuatro puntos en línea. Teóricamente Negro podría ser capturado ya que tiene un solo ojo. Pero no siempre lo que ves es lo que hay. Pensemos en los puntos A y B.



Si Blanco juega en cualquiera de los puntos A o B, Negro ocuparía el otro punto dividiendo así el espacio interno de su grupo en dos ojos. La formación negra vive.

Los puntos A y B se llaman *Miai*. Significa que ambos puntos son iguales en importancia. Frente a una situación de *Miai* es normal que si Blanco ocupa uno de los puntos, Negro debe ocupar el otro, y viceversa.



Si miramos con atención el diagrama de la izquierda nos daremos cuenta que el grupo negro no tiene dos ojos; sin embargo, tiene cinco maneras de formar ojos con solo ubicar una piedra en cualquiera de las letras del diagrama de la derecha.

Podríamos decir que las formaciones no necesariamente deben formar los dos ojos pero si deben tener argumentos contundentes para formarlos en caso de necesidad.

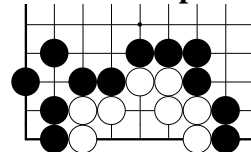
En la próxima entrega analizaremos casos en donde una formación puede hacer ojos de dos maneras pero que sin embargo puede ser capturada. Hasta entonces usted, amigo estudiante, tiene tiempo para inventarse algún ejemplo propio.

Continuaremos pronto....

TSUME-GO

Habilidades a prueba

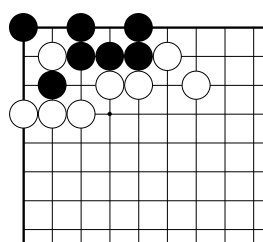
Nivel Principiante



Juega Negro y captura.

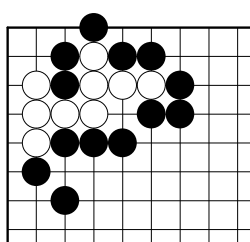
Si el grupo blanco se queda sin posibilidades de formar dos ojos, Negro puede capturar. ¿Cuál es la mano que lo logra?

Nivel Intermedio*



Negro juega y vive

Nivel Avanzado*



Negro juega y mata.

* Los problemas han sido tomados de la "Enciclopedia de Vida y muerte" de Cho Chikun 9 dan

Invitación al Torneo de los Cuatro Ríos

Modalidad: Abierto

Fecha de realización: 18-19-20 de Abril del 2008

Sede: Ciudad de Cuenca

Local: Aula de Deportes Mentales del Instituto de Cultura Física de la Universidad de Cuenca

Patrocinadores: Asociación Ecuatoriana de Go, Universidad de Cuenca y Federación Deportiva del Azuay

Invitado de Honor: Sensei Hideki Enda, 9 Dan Profesional

La Asociación Ecuatoriana de Go es una organización sin fines de lucro cuyo objetivo es difundir e impulsar la práctica del arte de Go en Ecuador.

Si desea recibir este boletín en su correo mensualmente, sin costo alguno, sírvase suscribirse en nuestra dirección oficial:

www.geocities.com/go_ecuador

Y si desea aprender y jugar Go, puede visitarnos: nos reunimos los martes y jueves desde las 18H00 en la Sala de Go del Cafelibró (Leonidas Plaza y Veintimilla - Quito). Será bienvenido.



TESUJI

BOLETÍN OFICIAL DE LA ASOCIACIÓN ECUATORIANA DE GO

AÑO 1 - NÚMERO 3 Abril/2008 DISTRIBUCIÓN GRATUITA

2do. Torneo Internacional de Go de Los Cuatro Ríos

Ese inesperado factor llamado casualidad escapa a la razón, debido a nuestras limitaciones para percibir la relación armónica de los hechos que concurren a crear cada instante de vida.

Grata casualidad que la Universidad de Cuenca y la Federación Deportiva del Azuay hayan puesto empeño en la organización del Torneo Internacional de Go de los Cuatro Ríos en sus ediciones 2007 y 2008.

La construcción de la nueva sala de Ajedrez del Instituto de Cultura Física de la Universidad de Cuenca constituye la base de otros hechos que en forma concatenada sucedieron como la inicial enseñanza electiva del Go, al tiempo que en los juegos olímpicos de Beijín se lo incorpora oficialmente en el rango de los Deportes Mentales. En dicha sala se enseña actualmente Ajedrez y Go. Está implementada con 30 juegos de Ajedrez y 10 de Go, mesas, relojes, murales, servicios generales, informáticos, biblioteca..., espacio suficiente para la práctica diaria y sede de torneos importantes como éste.

La nueva concepción en el deporte que no disocia lo físico y mental permitió desde hace años que se reconociera al Ajedrez como deporte y hoy se lo ha hecho con el Go.

Otra base constituye la presencia de fanáticos de uno o ambos juegos, quienes han mantenido ilusoriamente su pertinaz interés en la divulgación de estos milenarios signos de estrategia. La conformación de la Asociación Ecuatoriana de Go, ente oficial de coordinación de las actividades de este juego; Época de administradores con una visión holística de la cultura, la ciencia, el arte y el deporte; Auge del desarrollo tecnológico de la comunicación internacional, influencia organizacional, apoyo particular, carácter democrático de la actividad, experiencia dirigenal, eficiente aporte a la salud mental de la sociedad...

Todos estos hechos fluyen hacia una compleja y armónica relación entre ellos y han creado el feliz instante de celebrar la segunda edición del Torneo de los Cuatro Ríos.

Rodrigo Carpio
Club de Go de los Cuatro Ríos - Cuenca

BIENVENIDOS

Los Clubes de Go se reproducen. Si el mes pasado nos alegramos por la creación del Club de Riobamba, ahora no podemos estar más contentos ya que oficialmente este mes damos la bienvenida al Club de Go de la Escuela Superior Militar Eloy Alfaro.

Más jugadores, más Go.

Enda vs. Yanagawa

El Sensei Hideki Enda, actualmente profesional del noveno rango, entró en el mundo del Go a la edad de 6 años gracias a su padre quien desde ya deseaba que sus hijos siguieran una profesión tradicional en Japón. Asistió a un club de Go con chicos de su edad y luego fue aceptado como discípulo de un profesional. El esfuerzo dio sus frutos y el Maestro se convirtió asimismo en profesional a la edad de 16 años.

Esta partida fue jugada durante las series Oteai en junio de 1984, cuando el Maestro alcanzaba el segundo rango profesional mientras que Hiromasa Yanagawa, jugando con blancas, pertenecía al cuarto rango.

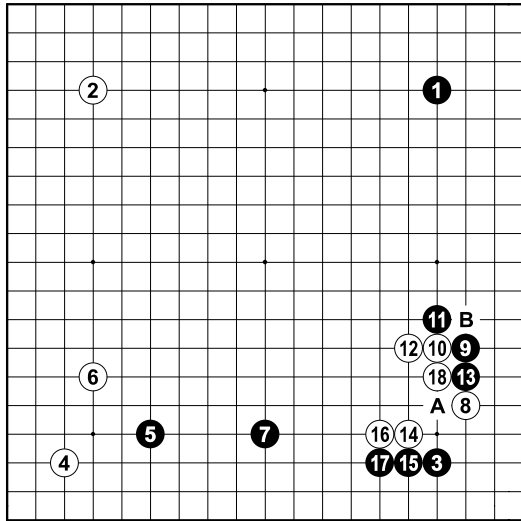


Figura 1

Figura 1. Premonición de una catástrofe

No por nada se conoce a la formación entre blanco 10, 12 y 18 con el nombre de triángulo vacío. Blanco utiliza en este caso a 18 en lugar de A como una preparación para el futuro corte en B. Pronto veremos que el triángulo vacío será una ventaja para Negro.

Figura 2. La red se cierra

El corte con 20 no surte efecto ya que Negro consolida su posición en la ladera; y, al mismo tiempo, sortea la presión de la pared de blanco 20, 24 y siguientes, utilizando la debilidad del triángulo vacío con 25. Finalmente Negro 55 cierra la red de contención. Nótese que si Blanco A para formar ojos, Negro B debilitaría uno de ellos.

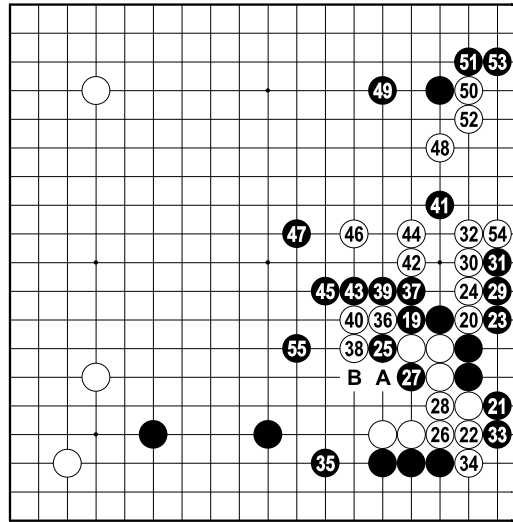


Figura 2

Figura 3. Oportunidad para el ataque

Estas oportunidades no se pueden desaprovechar: Negro intercambia 104 con 105 y luego usa 109 para formar un miai entre A y B eliminando así la posibilidad de ojos.

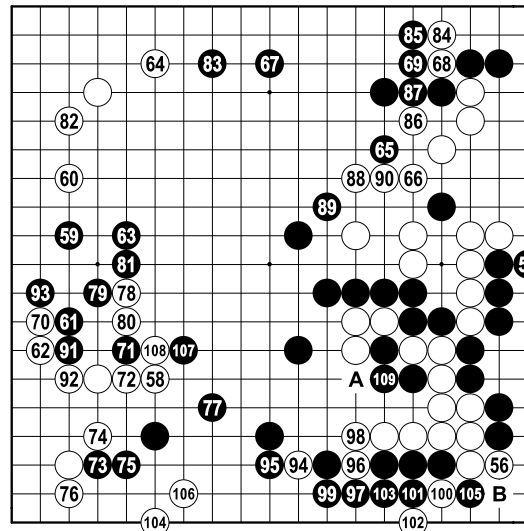


Figura 3

En este caso Blanco 104 debía ser usado para armar el segundo ojo en la esquina. El intercambio es claramente desfavorable para Blanco.

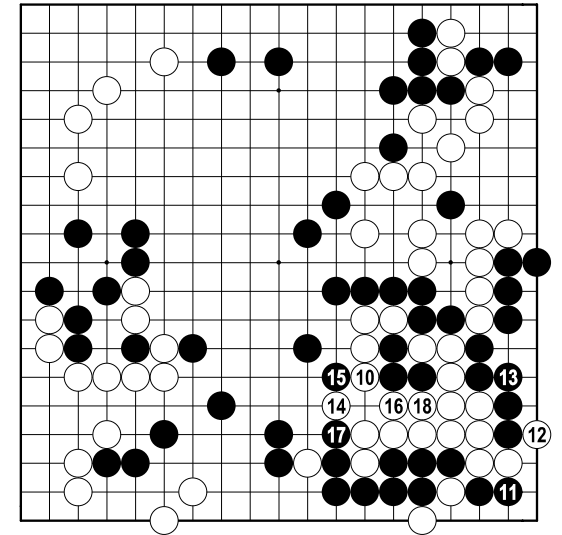


Figura 4

Figuras 4 y 5. Killer Go en acción

Ahora Negro desarrolla un juego elegante para destruir por completo la formación de Blanco y finalmente consolidar su situación en el tablero. A la mano 145, Blanco se retira ya que la pérdida es inminente.

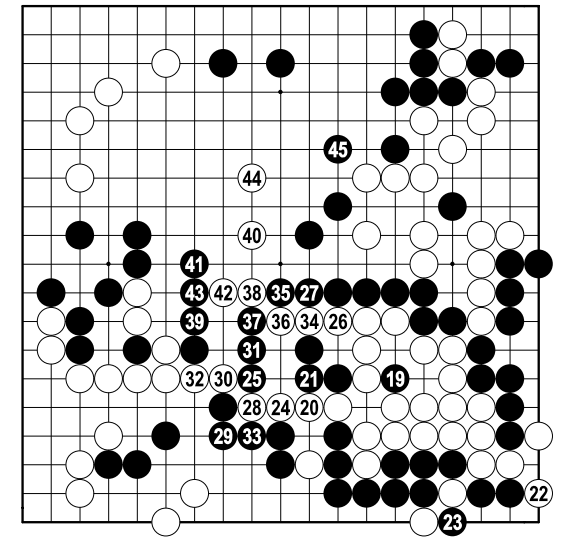


Figura 5

Comentario: Diego Albuja 1 Dan.