

Publicado por la AEG

El boletín Tesuji llega a manos de los jugadores de Go ecuatorianos y con suscripción digital a Latinoamérica, y de aquellos que se interesan por las artes marciales:

Publique con nosotros:

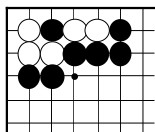
Cuarto de página: \$25.00

Media página: \$ 45.00

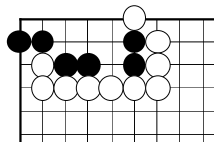
Página completa: \$ 80.00

LOS PROBLEMAS DE CHO CHIKUN

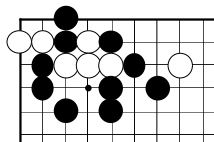
En la Enciclopedia de Vida y Muerte de Cho Chikun 9 dan, aparecen problemas cuyas soluciones tienen restricciones de Derechos de Autor por lo que no pueden ser publicadas. Esta es una interesante ventaja. He aquí tres de estos problemas que usted puede resolver en 3 minutos, o toda una vida... o tal vez nunca:



PRINCIPIANTE
Juega Negro y mata.



INTERMEDIO
Negro juega y vive.



AVANZADO
Negro juega y mata.

Joyas del Café

"Es horrible tener sente y no saber qué hacer".

Anónimo

Clubes de Go Colegiales:

Centro Educativo

El Trébol

Educación Montessori
Maternal – Prebásica – básica
Telf. 2 424-928



Modelo pedagógico basado en la filosofía humanista y el constructivismo.

Básica y Bachillerato
Telfs. 2 483-777 / 2 483-847

Publicado por la AEG

"Principios Básicos del Go" de Diego Albuja Ortíz

El primer libro escrito en español sobre el juego de Go donde podrás iniciarte en el arte del Go desde el comienzo hasta un punto sin retorno donde podrás jugar de forma decente:

Reglas básicas; Técnicas de captura; Formas; Puntos vitales; Conexiones y extensiones; Vida y muerte; Josekis

De venta desde la Asociación Ecuatoriana de Go para todos los países de habla hispana.

\$ 12.00 + Envío.

TESUJI

BOLETIN OFICIAL DE LA ASOCIACIÓN ECUATORIANA DE GO

Volumen 4, Número 1

Enero-Febrero del 2011

Distribución Gratuita

Hola

Desde hace 3 años la Asociación Ecuatoriana de Go ha editado su Boletín Oficial Tesuji con el objetivo de dar a conocer sobre nuestras actividades además de entregar artículos de interés sobre el juego-arte del Go.

Este año hemos renovado el formato con la idea de ofrecer mayor y más variada información con la calidad que nuestros lectores están acostumbrados: noticias, traducciones y artículos originales.

Si tiene observaciones o comentarios no dude en comunicarse con nosotros.

¡Disfrútelo!

TESUJI

Boletín Oficial Ecuatoriano

Volumen 4

Número 01

Enero-Febrero del 2011

Publicado por la Asociación Ecuatoriana de Go.

Leonidas Plaza y Veintimilla – Cafelibró

Quito - Ecuador

Telf. 08-7768626

Cuenca: 09-4344930 - (07)2881501

Guayaquil: (04)2395267 - 099431636

e-mail: presidente@goecuador.org

web-site: www.goecuador.org

Visítenos en nuestra página en Facebook

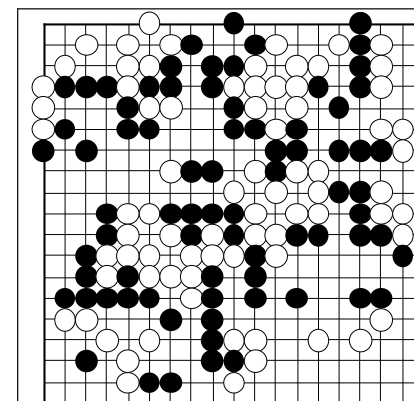
Edición y diagramación: Diego Albuja.

Programa de edición: GOWrite 2, Ver. 2.2.23

Distribución gratuita

Impreso en Ecuador

El problema de portada



Fernando Vera 1 dan vs. Diego Albuja 1 dan

Juega Negro y se encuentra en desventaja en territorio. Dos lugares merecen la atención: la ladera superior y la esquina inferior izquierda. ¿Cómo aprovechar la seguridad de las fuerzas negras para revertir el resultado?

La respuesta en la página 5.

Liga Ecuatoriana de Go Tinkuy Amawta 2010

Ha finalizado la Liga de Go ecuatoriana con una emocionante serie de cinco partidas entre el poseedor del título Tinkuy Amawta Fernando Bernal y el retador Oswaldo Moreano 3 dan.

Oswaldo Moreano había ganado dos partidas dejando en la cuerda floja al Tinkuy. En una intensa tercera partida Fernando Bernal ganó su derecho a continuar en las Series.

Frases de un Pro

“Un hombre siempre está moviéndose para atrás o para adelante. Nunca se queda quieto. Esto debería ser un móvil para un jugador de Go, y siempre debería esforzarse no importa su edad. Puede estar confiado de que siempre progresará”.

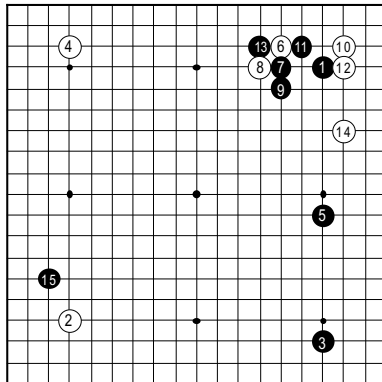
Yoshinori Kano, 9-dan

Finalmente, en la cuarta partida el Retador superó al Tinkuy obteniendo por segunda vez el Título de Guerrero Sabio ecuatoriano.

Les presentamos la partida definitoria del Título con los pensamientos del nuevo Tinkuy Amawta Oswaldo Moreano durante la partida.

Cuarta partida de las Series Tinkuy Amawta 2010

Oswaldo Moreano 3 dan (negras) vs. Tinkuy Amawta Fernando Bernal (blancas).



Día 1 (1-15)

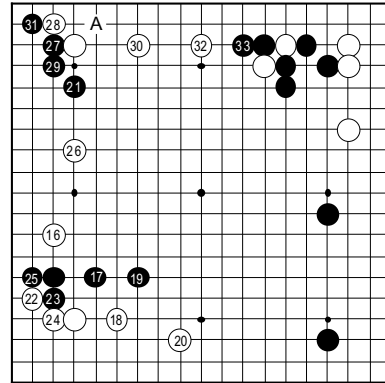
Día 1 (1-15) Tal vez era mejor para Blanco 12 conectar en 13 y dejar 12 como aji.

Con la fuerza del grupo negro de 7 y demás, Negro puede atacar 15 con cierta confianza.

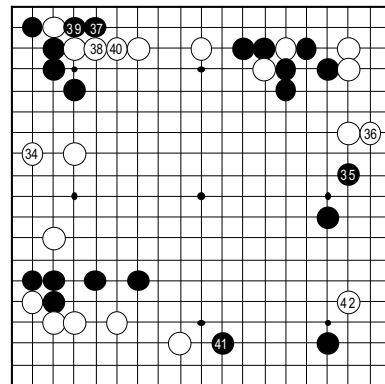
Día 2 (16-33) Negro 21 sigue usando la fuerza del grupo superior derecho para atacar.

Me parece que Blanco comete un error de joseki. En lugar de extender a 32, debió jugar en A. Esa debilidad permitirá mas adelante a Negro fortalecer la base.

Negro 33 es un movimiento fundamental para la estrategia de Negro.



Día 2 (16-33)



Día 3 (34-42)

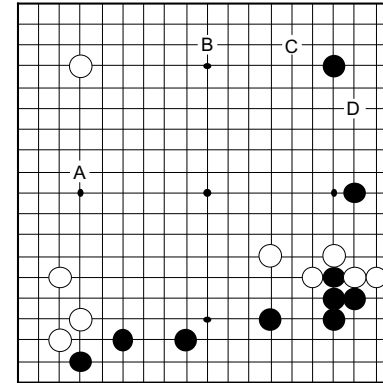
Día 3 (34-42) Negro 37 aprovecha la debilidad dejada por blanco en el joseki.

Blanco 42 es una invasión obvia. Después de la extensión de Negro a 41, Blanco debe destruir el posible moyo.

Día 4 (43-81) Blanco 46 piensa en un doble ataque, a la piedra marcada y a la esquina.

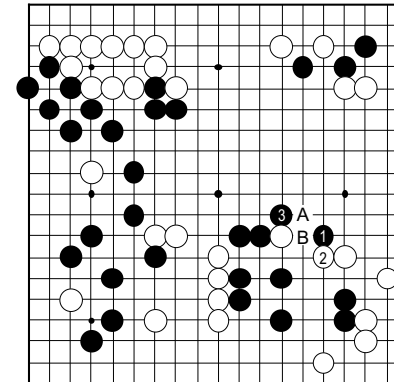
Otra vez, la debilidad dejada en 56, le permitirá a Negro salir de la fuerte pinza usando a blanco 55. Negro 75, pensando en cortar en 77.

Negro 81 es crucial para el desarrollo posterior: divide los grupos blancos inferior derecho, superior e izquierdo.



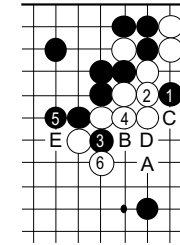
Solución 1.

Solución 1. El acercamiento a C es el punto más grande, B es un punto pasivo de territorio, el refuerzo en A no es urgente, D tiene mala dirección.

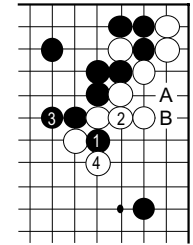


Solución 2.

Solución 2. Después del intercambio de 1 con 2, negro hace el hane en 3 en el orden correcto. Blanco ya no puede aceptar el hane en A, porque Negro corta en B y captura la piedra blanca. Negro refuerza su posición y contiene el desarrollo del moyo de Blanco.



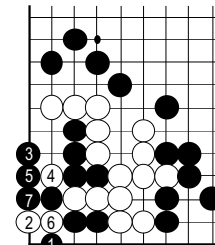
Solución 3A



Solución 3B

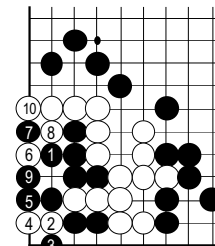
Solución 3A. Correcto. Después del intercambio de 1 con 2, negro hace atari con 3 y protege con 5. Este es el orden correcto para el tesuji. Si Negro salta a A en respuesta a blanco 6, sería terrible para Blanco. Si Blanco captura en B, Negro extiende a C y Blanco no está vivo todavía; Si Blanco responde en C, Negro escapa extendiendo a B; Si Blanco D, Negro hace atari con E. Negro puede tener ganancia por cualquier lado y el efecto de este tesuji es claro.

Solución 3B. Incorrecto. Negro ciegamente hace atari con 1. Si negro luego amenaza con A Blanco puede bloquear con B. Comparando estos dos diagramas la diferencia es clara.



Solución 4A

Solución 4A. Correcto. Negro 1 es la clave. Negro 3 en respuesta a 2 es exquisito. Negro hace vida con la secuencia hasta 7, matando a Blanco.

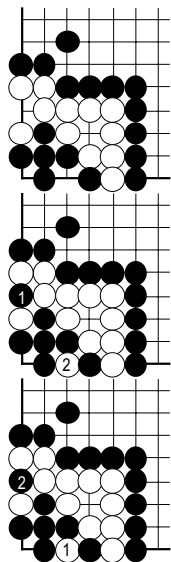


Solución 4B

Solución 4B. Incorrecto. Negro 1 es intuitivo, pero Blanco hace vida vía ko con la secuencia a 10. Ya que este ko afecta la vida o muerte de la esquina negra, esta secuencia no le representa puntos.

Esas extrañas formas

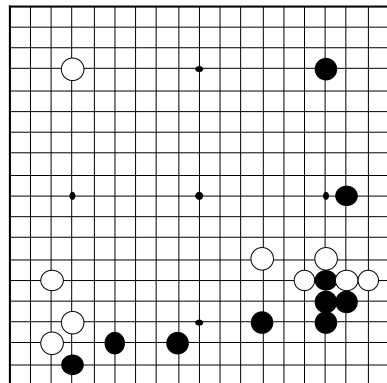
Doble Ko - Seki



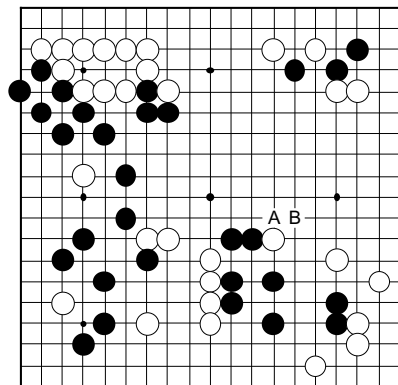
Esta es la posición básica. Nótese que cada grupo tiene un ojo fuerte. La posición, según reglas del WAGC (Campeonato Mundial de Go Amateur) es seki.

Si juega Negro con 1, Blanco responde capturando el otro ko y nada se logra.

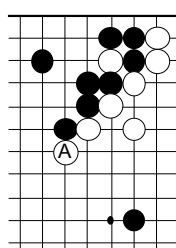
Si blanco 1 entonces negro 2. Esta posición, sin embargo, puede ser usada como ko materia ilimitado durante el juego a favor de ambos jugadores.



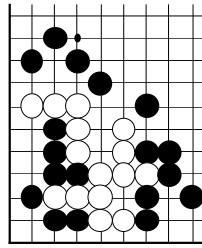
Problema 1



Problema 2.



Problema 3.



Problema 4.

Retos de Go de Ma XiaoChun

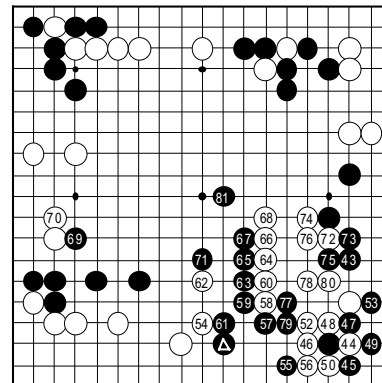
Los siguientes cuatro problemas fueron compuestos por famosos profesionales chinos incluyendo a Ma XiaoChun 9 dan, Chen LlinXin 8 dan, Liang WeiTang 7 dan, Luo JianWen 7 dan, etc.

Problema 1. (Fuseki) Blanco juega. Por favor escoja la mejor locación.

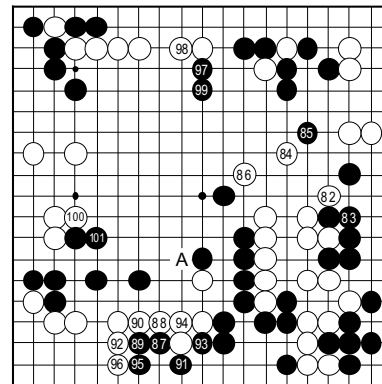
Problema 2. (Medio juego) Negro juega. El grupo negro inferior derecho no está estabilizado. Si Negro juega hane en A, Blanco acepta el hane en B, rodeando territorio en la derecha. Por favor busque una mejor opción.

Problema 3. (Tesuji) Negro juega. ¿Cómo Negro puede aprovecharse del sobrejuego de Blanco con el hane en A

Problema 4. (Vida y muerte) Negro juega. ¿Cómo puede Negro vivir y matar a Blanco al mismo tiempo?



51 en 44
Dia. 4 (43-81)



Dia 5 (45-101)

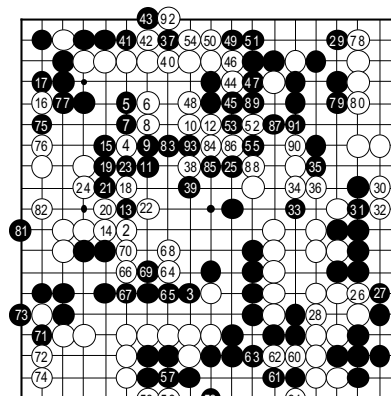
Dia. 5 (45-101) Los 3 grupos blancos están bajo ataque. En este punto temía blanco A, con lo cual se equilibran las vulnerabilidades. Sin embargo...

Dia 6 (101-194) Todos los grupos negros están a salvo. Eso le da la ventaja de poder atacar.

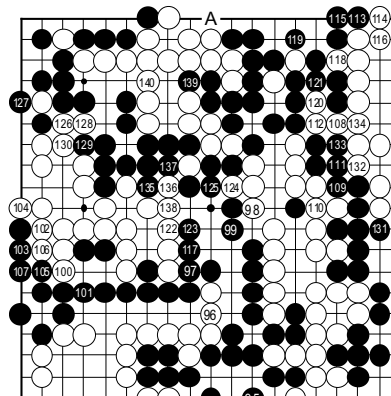
Con blanco 128 Blanco está a salvo con el grupo inferior derecho.

Negro 137 ¿Blanco muerto?

La secuencia a 154 salva el grupo superior. Hasta 194 Negro lleva una ventaja de alrededor de 8 puntos. El Yose puede ser determinante.



Dia 6 (101-194)



Dia. 7 (195-240)

Dia. 7 (195-240) Error de blanco. Con A, Negro captura y define la partida. No lo vi. Blanco debía sacrificar cinco piedras y asegurar los ojos en A. Con eso la ventaja de Negro llegaba a 20 puntos y era inalcanzable.

(Jugadas después de 240 omitidas).

Negro gana por 7.5 puntos.

Comentarios de Tinkuy Amawta Oswaldo Moreano

Match 9 Tableros Ecuador – Chile

En diciembre 19 del 2010 se celebró el Match 9 Tableros entre la Asociación Ecuatoriana de Go y el Club Hoshi No Koe de Chile con la victoria de Ecuador 7 a 2 victorias.

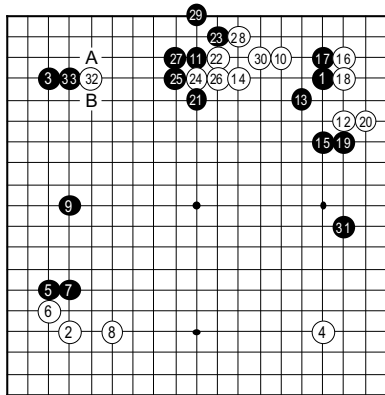
Las partidas fueron jugadas con un tiempo de 1 hora 30 minutos por jugador lo que permitió extensas deliberaciones y juego más sólido.

En esta edición hacemos un análisis de la partida de los segundos capitanes:

Un intercambio poco favorable

En el segundo tablero se enfrentaron Diego Albuja, 1 dan de Ecuador con Negras y Fernando Vera, 1 dan con Blancas.

A continuación los mejores momentos:



Día 1. (1-33)

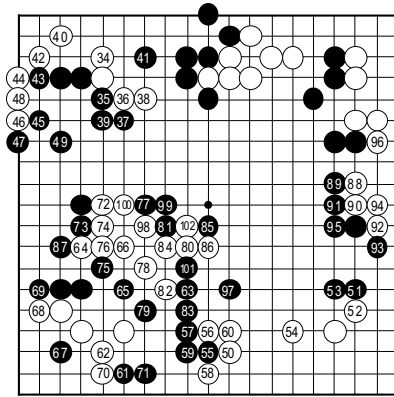
Blanco 32 intenta reducir el moyo negro, sin embargo entra profundo. Una forma de lidiar con la situación es negro 33, una jugada que aprovecha la posición dejando a A y B como opciones válidas para Negro en miai.

La Asociación Ecuatoriana de Go se reúne en la Sala de Go del

esencia del arte

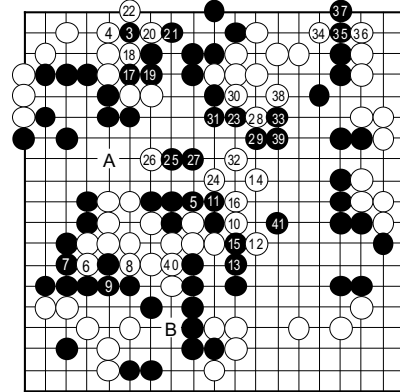
CAFELIBRO

Leonidas Plaza entre Wilson y Veintimilla, Quito



Día 2 (34-102)

El grupo blanco en el centro ha sido separado y su posición es difícil. Son demasiadas piedras para dejarlas de lado y no hay opciones para conectarlas. Negro pretende aprovechar la situación. Luego de una deliberación de más de 30 minutos Blanco juega 102 en un intento para buscar ojos en el centro.

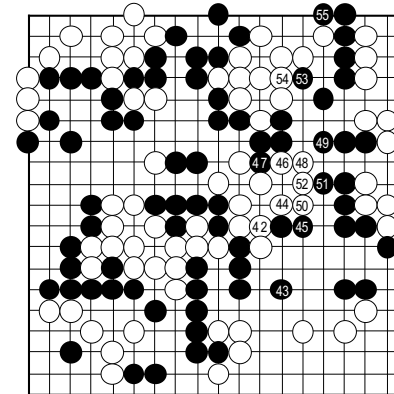


Día 3 (103-141)

La posición en 140 fue dejada deliberadamente por Negro. Permitir a Blanco vivir con 140 representó dos ventajas para Negro:

Primero, evitar que Blanco cause problemas en el exterior aprovechando la ambición de Negro por capturar. En ese caso los puntos vitales se encuentran alrededor de A y B.

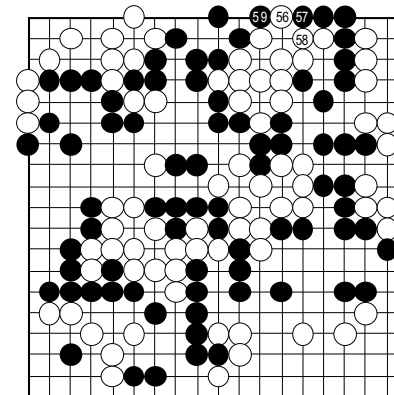
Y segundo, Negro tiene tiempo para hacer dos jugadas en recompensa por la inversión: 139 gote muy fuerte; y luego 141 sente.



Día 4 (142-155)

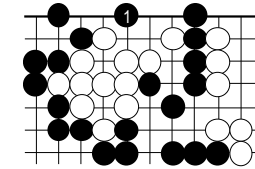
La habilidad de Blanco ha permitido que vivan los dos grupos del centro, lo que deja a Negro relegado en territorio.

Sin embargo la seguridad de los grupos negros es evidente. Ninguno está en peligro ni de captura ni por desconexión por lo que es posible una campaña para acabar con la ventaja de Blanco. Se inician acciones con 55, una jugada que tomó 15 minutos de deliberación.

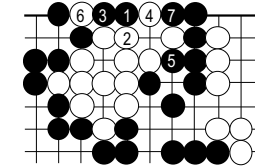


Día 5 (157-159)

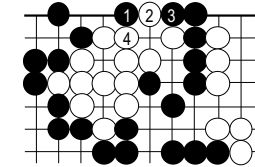
Este es el problema de portada. Negro 159 provoca un ko que llevará a la definición de la partida. La única opción que tiene Negro, sin sacrificios, para poder movilizar fuerzas en ventaja. En este punto:



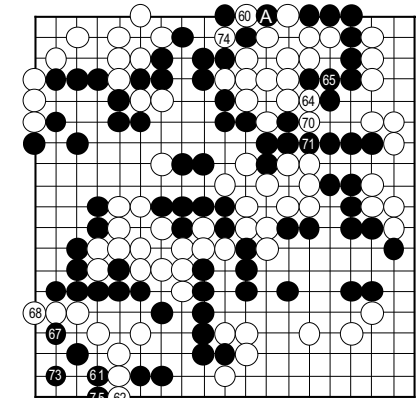
Atacar el punto vital en 1 produce el mismo resultado.



Blanco responde en 2 y si Negro extiende en 3 un doble Ko da la vida a Blanco.



Entonces después de negro 3, blanco 4 y nuevamente ko.



63 en A, 66 en B, 69 en A, 72 en B

Día 6. (160-175)

El ko acaba luego de que Blanco ignora 173. Blanco ha logrado vivir con una pequeña compensación en el lado superior.

Sin embargo, negro 175 da vida a la esquina inferior izquierda y con ello mata al grupo de 168 y demás. Suficiente para superar la ventaja.

(Jugadas después de 176 omitidas.)

Negro gana por 19.5 puntos.

Análisis: Diego Albuja 1 dan.