

2025 - Un año glorioso para el Go argentino

Por Leandro Frazzetta y Pablo Longa

Fuseki

Quienes jugamos al go sabemos que se trata de un juego en el que, sobre un tablero cuadrulado de 19x19 líneas, dos jugadores deben colocar “piedras” (así se llaman las fichas) en las intersecciones donde se tocan estas líneas, para ir ocupando más espacio del tablero que el rival. Hemos escuchado explicar estas reglas de la siguiente manera: “imaginá que te tenés que repartir un campo con tu rival y los dos tienen que ir poniendo el alambrado”. Ignoramos a quién se le ocurrió, pero esta analogía es muy propicia para entender de qué se trata el juego.

“Go” es una abreviatura de *Igo*, que significa “juego de rodear”. Cuando decimos esto, volvemos a lo dicho anteriormente, a ocupar mayor espacio del tablero o capturar las piedras del rival; sin embargo, Yasutoshi Yasuda, jugador 9 dan profesional, se encontró con otra interpretación de su significado. A partir de su experiencia como divulgador del juego en múltiples escuelas de Japón, le llegó una carta de la Sra. Miwako Tanaka, maestra de la guardería de Daisan. En ella expresaba lo siguiente:

«Me he dado cuenta que el origen del nombre “go” surge al ver la imagen de todas las personas que rodean el tablero, pensando en los movimientos. Primero pensé que el origen del término estaba asociado a rodear las piedras para capturarlas, pero qué maravilloso es darse cuenta y ver esa escena que sugiere un nuevo origen de la palabra. Los niños reunidos con sus amigos, alrededor del tablero, hicieron que esto fuera obvio. La próxima vez que me pregunten sobre el go sabré responder sin problema. Comprendí que este era, efectivamente, el comienzo de las relaciones interpersonales de las que el Sr. Yasuda había hablado. Es decir, el punto de partida de las relaciones humanas, la comunicación y el hacer amistades»

El libro que registra esta experiencia se titula *El go como comunicación*, y en este punto resulta interesante destacar que “comunicación” y “comunidad” forman parte de la misma familia de palabras.

Una de las más grandes virtudes que posee el go en nuestro país es su comunidad. En ella convergen todo tipo de personas: ingenieros, docentes, pintores, matemáticos, escritores, músicos, programadores, filósofos, politólogos. Cada quien comparte su visión del mundo a partir de sus experiencias personales y de las disciplinas que cultivan, y al compartir también un mismo registro de comunicación, como lo es el go, el enriquecimiento cultural resulta inevitable.

Esta comunidad se ha dedicado durante el 2025 a “rodear” distintos puntos del país, con torneos, eventos de divulgación y de enseñanza.

Talleres y clubes por todo el país

Desde cursos en línea y la actividad regular de los clubes hasta talleres en escuelas, ludotecas y bibliotecas, la enseñanza del go, junto con sus virtudes para fortalecer los lazos de comunidad, logró un desarrollo considerable a lo largo del país.

Las provincias del sur cuentan con importantes focos de difusión. En **Chubut, Puerto Madryn y Comodoro Rivadavia** fueron dos puntos fundamentales para la difusión y enseñanza del juego. En Puerto Madryn se realizaron un total de 19 talleres en cuatro escuelas, a cargo de **Juan Sebastián Viñas**, responsable del club local de go. Estos surgieron a partir de las gestiones que realizó personalmente con las bibliotecarias y directoras de los establecimientos. Gracias a esta iniciativa, alrededor de 214 alumnos tomaron al menos una clase de go. Cabe destacar el éxito que tuvo la utilización de un robot que, con inteligencia artificial y un brazo mecánico, sorprendió y cautivó a chicos, profesores y directivos. A su vez, con el apoyo de la municipalidad, desde el mes de agosto Juan dictó talleres de cinco horas cátedra en la Biblioteca Municipal, que alcanzaron a más de 20 personas.

En Comodoro, **Franco Correa** lleva adelante el club de go donde se dictan clases semanales. En estos encuentros se profundizaron los conceptos del juego, y varios de sus alumnos ya comenzaron a participar en torneos. Además realizó una actividad de difusión orientada a niños y niñas en una iglesia local. Franco destaca de esta experiencia que los intereses son diversos y el juego cumple para todos: a veces el desafío es no interponerse entre el conocimiento y los alumnos.

Por su parte, en **Río Grande, Tierra del Fuego**, continuaron las ya tradicionales propuestas que combinan el go con la gastronomía. Allí el encargado del club es **Ernesto Cepeda**. El punto de encuentro fueron las instalaciones del colegio Los Cauquenes, donde se llevaron a cabo el "TéGo" (en el que los vecinos se reúnen para tomar el té, charlar y jugar al go), el "LenteGo" (con degustación de lentejas a la española) y el "ArroGo" (con arroz con pollo como plato principal). Además el go estuvo presente en la **Expo Deportes** de Río Grande y se dieron clases en el polo Creativo de la Agencia de Innovación Tecnológica dependiente del gobierno de la Provincia, como también en el Espacio Tecnológico de la Municipalidad.

Si miramos hacia el oeste, **Nicolás Marengo** y **Federico Gianotti**, de los clubes de go de **Mendoza** y **San Luis** respectivamente, llevaron a cabo una instancia de formación para más de 35 instructores de un programa de extensión de la Universidad de San Luis, que ofrece talleres de juego gratuitos en toda la provincia.

Por su parte, el centro del país también tuvo actividad. Una articulación entre el Instituto Confucio de la **Universidad Nacional de Córdoba**, la **Universidad Popular de Guatimozín** y la **Asociación Argentina de Go (AAGO)** dio lugar a un taller virtual del cual participaron más de 50 alumnos. La encargada de dar el curso fue **Gissella Gastin**, vicepresidenta de la AAGO y encargada del club de go de Guatimozín.

En ese contexto, se dio en dicha ciudad una de las charlas del ciclo *De Euclides a AlphaGo: algoritmos, matemática, ajedrez y go en el camino hacia la inteligencia artificial*, a cargo de **Roberto Ben**. El ciclo también pasó por el Colegio Emaús, de **El Palomar**, y la

Universidad Nacional de General Sarmiento. Asistieron alrededor de 100 estudiantes de 11 colegios.

Si nos desplazamos al noreste, nos encontramos con dos provincias que tienen una rica tradición en el juego del go: **Santa Fe** y **Misiones**. En **Firmat**, Santa Fe, **Fernando Cugno** estuvo a cargo de dar talleres por toda la ciudad. Además del arduo trabajo de la difusión de boca en boca, el apoyo de la municipalidad les permitió acercar los talleres a escuelas primarias y participar en ferias y actividades regionales organizadas por la Secretaría de Cultura.

A su vez, un encuentro para jugar Atari-Go (variante en la que el juego termina cuando uno de los dos jugadores logra capturar una piedra) tuvo lugar en la Facultad de Humanidades de **Posadas**, Misiones. **Andrés Pernia** y **Maribel Lombi** le entregaron como premio un tablero con piedras troqueladas a los primeros cinco jugadores en ganar más partidos.

El **AMBA** es la zona geográfica argentina que más jugadores de go concentra. La Ciudad de Buenos Aires contó durante todo el año con la actividad de sus clubes: el Club de Go en Nichia, los sábados por la mañana, los encuentros en la Sede de la AAGO los jueves por la tarde y los encuentros diarios en el Club de Go del Parque Centenario. A ellos, se suma por cercanía el Club de Go de Morón, con encuentros los lunes y sábados, generando así el circuito más activo de go en el país.

En la Ciudad de Buenos Aires, **Camilo Vázquez**, **Gonzalo Pereira** y **Rosario Papeschi** estuvieron dando talleres en escuelas durante todo el año. Gonzalo Pereira también dio talleres en una ludoteca del barrio de Chacarita. Además, por iniciativa de Rosario Papeschi se creó un grupo de WhatsApp que buscó nuclear a todos los profesores de go del país, con el fin de que compartan experiencias y recursos pedagógicos. En la Escuela “Francisco Morazán” se logró implementar un proyecto de enseñanza de go impulsado por **Nelo Pauselli**, con el apoyo de la cooperadora y los directivos de la institución. De esta experiencia podemos destacar que varios niños y niñas aprendieron las reglas y tuvieron el ímpetu de llevar el juego a sus casas para enseñárselo a sus familias.

Masaaki Hayashi y **Leandro Cusnir** se encargaron de difundir el juego en los encuentros mensuales que propició el Centro Cultural e Informativo de la Embajada del Japón. Además, el Ministerio de Capital Humano, a través de la Secretaría de Educación de la Nación, anunció la incorporación del go al programa *Ajedrez en las escuelas*, bajo la consigna “Pensamiento estratégico desde la primaria”. Con ese objetivo, **David Pollitzer** comenzó a trabajar en dicho ministerio. En este sentido, organismos gubernamentales de distintas provincias mostraron interés en el juego, y ya hay proyectos de difusión en marcha. El avance y la consolidación de los mismos sería un paso muy importante para el crecimiento del go argentino.

Como ya fue mencionado, además de las actividades de difusión específicas, existen clubes que funcionan como recurrentes puntos de encuentro. Los clubes son el corazón de nuestra comunidad, ya que propician el encuentro que le da vida. Significan un tiempo y espacio donde los jugadores pueden compartir una pasión en común y, a su vez, generan vínculos que terminan excediendo al juego en sí.

La existencia de estos puntos de encuentro depende de la propia organización de los jugadores locales, quienes, movilizados por las ganas de jugar y difundir el juego, consiguen alguna locación (generalmente bares, bibliotecas, ludotecas o instituciones educativas) para reunirse. Una vez establecidos, la AAGO suele ayudar a dichos emprendimientos con material o difusión.

Poder participar de un club ayuda a los jugadores a subir su nivel. Siendo que se trata de una comunidad pequeña en un país grande, no todos los jugadores pueden contar con un club cerca. Es por ello que cobra importancia el fortalecimiento que tuvo durante el 2025 el “**Club Argentino de los Viernes**”, que funciona de forma virtual. Durante sus reuniones periódicas los participantes juegan y analizan partidas. Cuidar y fomentar estos espacios de encuentro, presenciales y virtuales, será fundamental para mantener una comunidad activa.

Torneos locales

Se trató también de un año en que la participación en competencias oficiales aumentó considerablemente. El clima que se respira en estos torneos repite la lógica del juego: la disputa por haber obtenido, una vez terminada la partida, una mayor ganancia que el rival, no consiste en la destrucción y la dominación, sino en la convivencia y la armonía. Cada jugador trae consigo su propio recorrido, y cada partida es una oportunidad de aprendizaje y crecimiento, más allá del resultado. Por eso existen victorias con gusto amargo y derrotas que saben a triunfo.

Este ambiente da lugar a algo poco común en torneos de otros deportes: todas las posiciones importan. Cada jugador puede vislumbrar un crecimiento, o la necesidad de seguir mejorando, a partir de su desempeño en el torneo, independientemente de haber alcanzado el podio u otras posiciones altas.

El año comenzó, como es habitual, con la **Superliga de Verano**. El certamen consiste en fomentar la participación de quienes no están habituados a los torneos y es también una posibilidad de que los jugadores comiencen a conocerse. Se trata de partidas con hándicap, lo que permite que dos participantes con distintos niveles de juego realicen una disputa pareja. Contó con la participación de **39 jugadores**, quienes jugaron **217 partidas**. El campeón fue **Leandro Frazzetta**. Durante el mes de julio se jugó la **Superliga de Invierno**, con formato análogo a la de verano. Fue disputada por **42 jugadores**, que jugaron **125 partidas**, y el campeón fue **José Olivera**.

Entre el 19 y 20 de abril se llevó a cabo la serie argentina del **3° Quzhou Lanke Circuito Latinoamericano de Campeonatos de Weiqi**. Este torneo, que cuenta con el apoyo de la **Chinese Weiqi Association** y se desarrolla en ocho países de la región, tiene una primera fase de torneos nacionales que clasifica a sus campeones para una final regional. En 2025 la serie argentina se realizó en la ciudad de **Mar del Plata** y fue declarada de interés cultural. Contó con la presencia de **41 jugadores**, provenientes de distintos puntos del país, quienes se encontraron en una cena de bienvenida en la **Cabaña De Nuage**, sede del torneo. Tras dos días de duros enfrentamientos el campeón fue **Fernando Aguilar**.

Pocas semanas después, el 9 de mayo, tuvo lugar el primer **Torneo del Oeste** en el **Club de Ajedrez Philidor de Morón**. Allí funciona el joven Club de Go de Morón, uno de los más activos del año. El torneo es recordado por la participación de un robot, similar al usado en Chubut, que atrajo la atención de los medios locales. Compitieron **31 jugadores humanos**, y el campeón fue **Savva Antoniuk**.

Ese mismo mes, el **14° Torneo Interclubes por Equipos** disputado entre el 24 y 25 de mayo contó con una sede presencial en CABA y una sede en línea. Entre ambas, participaron un total de **20 equipos** y más de **60 jugadores**. Este torneo refleja muy bien el aspecto recreativo del go, ya que en la previa se compite por el mejor nombre de equipo y el mejor escudo. El equipo campeón fueron **Los Gorriones**, integrado por los juveniles **Manuel Sarrouf, Nahuel Caferri y Santiago León Bronstein**. Dentro de este mismo formato, en octubre se disputó el primer **Torneo por Equipos del Oeste**, donde **38 jugadores de 13 equipos** lucharon por el título en Morón. El equipo campeón fue **Vi Algo**, integrado por **Gonzalo Pereira, Alain Le Hérisse y Victoria Méndez**.

El sábado 2 de agosto se llevó a cabo el **Torneo Rosarino de Go 2025**, que sirvió a los jugadores locales como preparación para el Torneo Argentino. Este certamen reunió a **14 jugadores** de Rosario y Firmat, y tras 4 rondas de partidas con hándicap la campeona fue **Lucía Gorosito**.

Pasando mitad de año llegó el momento del torneo más relevante a nivel nacional. El tradicional **Torneo Argentino de Go** (que se disputa desde 1978) se llevó a cabo en **Río IV, Córdoba** entre el 15 y 17 de agosto. El certamen se llevó a cabo en el edificio de la municipalidad, y el Concejo Deliberante de Río IV lo declaró de interés cultural y educativo. Se trata del torneo más importante a nivel competitivo, pero también a nivel comunidad: el Torneo Argentino es ese momento del año en que los jugadores de todo el país nos vemos las caras y nos conocemos más allá de los juegos en línea. La noche del 16, previa a la última ronda, se realizó una peña en La Comarca, espacio en el cual funciona el club de go local. El torneo contó con la participación de **44 jugadores** y el campeón fue nuevamente **Fernando Aguilar**.

Durante noviembre se realizó también la **10° edición** de la emblemática **Copa Embajador de Japón**. Este torneo se disputa actualmente a cinco rondas de partidas con hándicap, es decir que es otra oportunidad de jugar un torneo de partidas igualadas. Participaron **24 jugadores** y **Juan Pablo Bustos** se coronó como campeón de esta edición.

En noviembre se realizó el **3° Torneo de Go de CABA** en el histórico Club Argentino de Ajedrez, donde actualmente funciona la sede central de la **AAGO**. Participaron **32 jugadores** y el primer puesto fue para **Santiago Laplagne**.

Durante el 2025 también se realizaron dos ediciones de la **Liga de Medianoche**. Con un formato competitivo que empareja jugadores por categorías, estas ligas con ascensos y descensos tuvieron una muy buena recepción por parte de la comunidad. La liga de Otoño contó con **44 participantes** (se disputaron **198 partidas**), mientras que la liga de Primavera convocó a **56 jugadores** (y tuvo **252 partidas**). La novedad de este año fue que las partidas contaron con la revisión de **Mateusz Surma**, jugador polaco de categoría 3 dan profesional.

Por último, en la modalidad de parejas se realizaron el **19° Torneo Argentino de Parejas**, el **Torneo de a Dos** y el **Torneo Rengo**. El Torneo de Parejas se disputó entre el 7 y el 28 de junio. Participaron diez combinados siendo la modalidad de parejas mixtas (un hombre y una mujer). Tras cuatro rondas, se consagró campeona la dupla **Rosario Papeschi - David Pollitzer**. El Torneo de a Dos, disputado en febrero, había admitido cualquier dupla, con la única limitación de permitir solo un jugador de nivel dan por pareja. Aquí también se realizaron cuatro rondas y resultó campeón el equipo conformado por **Camilo Vázquez** y **Leandro Frazzetta**. El Torneo Rengo sirvió para culminar el año. Se disputó el 14 de diciembre, en el marco del brindis de fin de año, con la modalidad de dupla “fantasma”. Es decir, los jugadores usaban seudónimos y su identidad quedó en secreto hasta el final del torneo. Las parejas cambiaban en cada ronda y los puntos se sumaron de forma individual. Se trató de un torneo de carácter recreativo, que no tuvo un campeón.

Representación Internacional

En noviembre de 2025 el equipo argentino ganó por primera vez en su historia el **Campeonato Latinoamericano de Equipos Pandanet Go**, máxima competencia regional de la disciplina. Esta victoria, que se hizo esperar luego de perder dos veces la final (en 2016 y 2020), fue la culminación de un año excepcional para la AAGO. El equipo de este año estuvo conformado por **Fernando de Fine**, **David Pollitzer**, **Pablo Longa**, **Camilo Vázquez**, **Manuel Sarrouf**, **Aníbal Gómez de la Fuente**, **Fernando Aguilar** y su capitán, **Gonzalo Pereira**. Los últimos tres nombres fueron quienes participaron en la final y consolidaron un equipo campeón.

Dicha final se disputó en el marco del **Congreso Latinoamericano de Go**, realizado en Quito. Durante el mismo se realizó el **Campeonato Iberoamericano de Go**, que tuvo también un campeón argentino: Fernando Aguilar se quedó con el título, el décimo en su carrera. Además, Gonzalo Pereira quedó ubicado en la cuarta posición.

La representación internacional del go argentino tuvo otros hitos en 2025: **Francisco d'Albuquerque** viajó a Corea para disputar la **20° Copa Primer Ministro de Corea** (KPMC), **Nahuel García** y **Gissella Gastin** participaron del **34° Campeonato Mundial Amateur de Parejas** en Osaka, Japón, **Luciano Salerno** disputó en Canadá el **45° Mundial Amateur de Go** (WAGC), y **Agostina Romero** compitió en la **Copa Nanyang** en Singapur.

Párrafo aparte merece el equipo juvenil argentino, **Los Gorriones**. Conformado en esta ocasión por **Manuel Sarrouf**, **Simón Moreno** y **Nahuel Caferri**, el seleccionado argentino logró por segundo año consecutivo ganar el clasificatorio latinoamericano y de esta manera conseguir un cupo para ser parte del **2025 “Quzhou Lanke Cup” International Child-Friendly Weiqi Championship** realizado en Quzhou, China.

Yose

Por lo general, los jugadores de go sienten un profundo aprecio por el juego y buscan de forma autónoma promover su práctica a través de actividades muy diversas, como las que aquí se relatan. En ese sentido, la **AAGO** tiene por objetivo difundir el juego en nuestro

país, lo cual abarca distintas dimensiones: **competitiva** (potenciando el nivel de los jugadores), **recreativa** (multiplicando espacios de juego y encuentro y procurando mantener un ambiente ameno y cordial), **cultural** (entendiendo al juego como un puente entre diversos pueblos) y **educativa** (como herramienta para desarrollar el pensamiento estratégico, fortalecer la toma de decisiones, entrenar la concentración sostenida, promover el aprendizaje a partir del error y reforzar la tolerancia a la frustración, entre otros aspectos). Las diversas actividades que se plantean desde la AAGO buscan atender cada una de ellas y las inquietudes de cada jugador.

Podemos pensar estas cuatro dimensiones como las cuatro esquinas de nuestro tablero, donde la comunidad de go busca crecer en armonía y equilibrio. Pero existe también otro plano: uno geográfico, que abarca cada rincón de nuestra patria. Allí crecieron los clubes, desde allí tomaron vuelo nuestros gorriones. Será entonces otro objetivo de la AAGO continuar fomentando un esquema federal para el desarrollo del go argentino, que, tras un año inolvidable, promete seguir brillando.