

10.Oct.2009

CLASE “IBEROAMERICANO”

Handicap GO y para mejorar

Satoshi Kamanaka

Conocimiento de Handicap GO

Metodo de pelea para Handicap	Precaución
(1) Seguro: Juega poco severa y trata de proteger la ventaja de Handicap	Juega sentirse débil
(2) Positivo: Usar las piedras de Handicap para pelea y trata de sacar ventaja	Juega atrevida

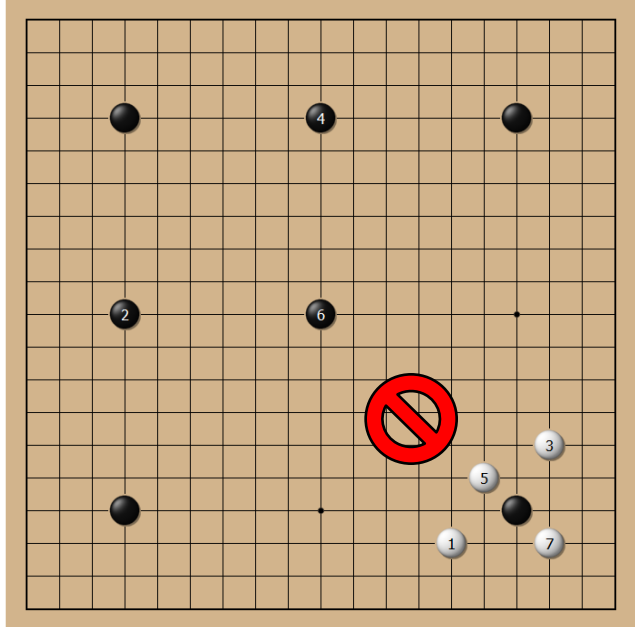
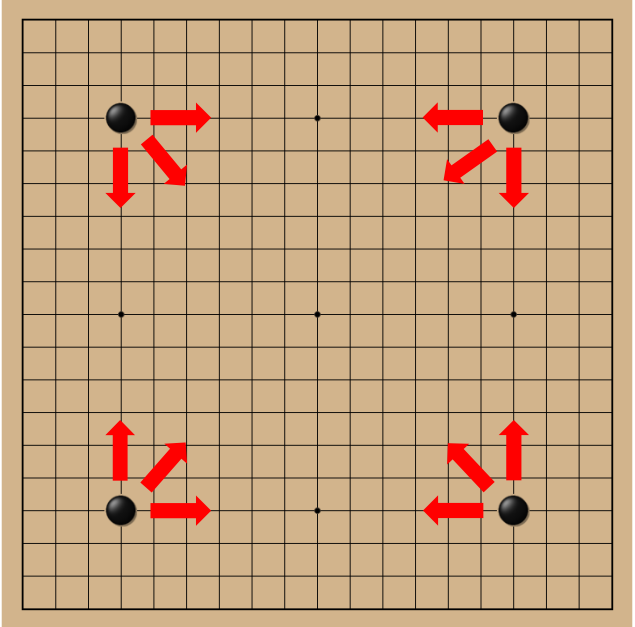


Debe seleccionar metodo depende de situación y maneja bien

Observacion

(a) Piedras Handicap estan posicion clave y tiene **potencia de extencion**

(b) Trate las piedras Handicap con cuidado. No matelo como..



Conocimiento de Handicap GO

Baja → Rendimiento de las Piedras → **Alta**

Valor

Cuando estan rodeando por adversario

Vivir (en dentro)

<

Desechar

<

Salir al centro (antes de rodearse)



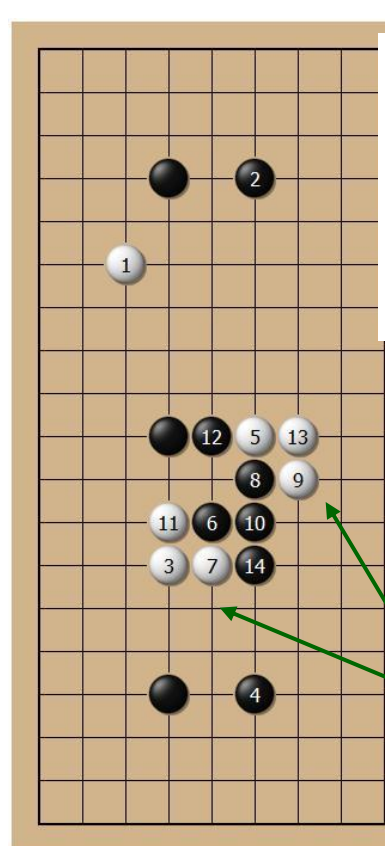
Negro no obtenía beneficio

Blanco esta fuerte



Negro obtenía beneficio al ambos borde

Blanco esta fuerte



Va a obtener gran beneficio durante de ataque etc..

Deja Blanco esta debil

Separada al Blanco

Progreso



Como progresar para Handicap GO?

Conocer Forma Debido ← Base de GO y igual que sin Handicap



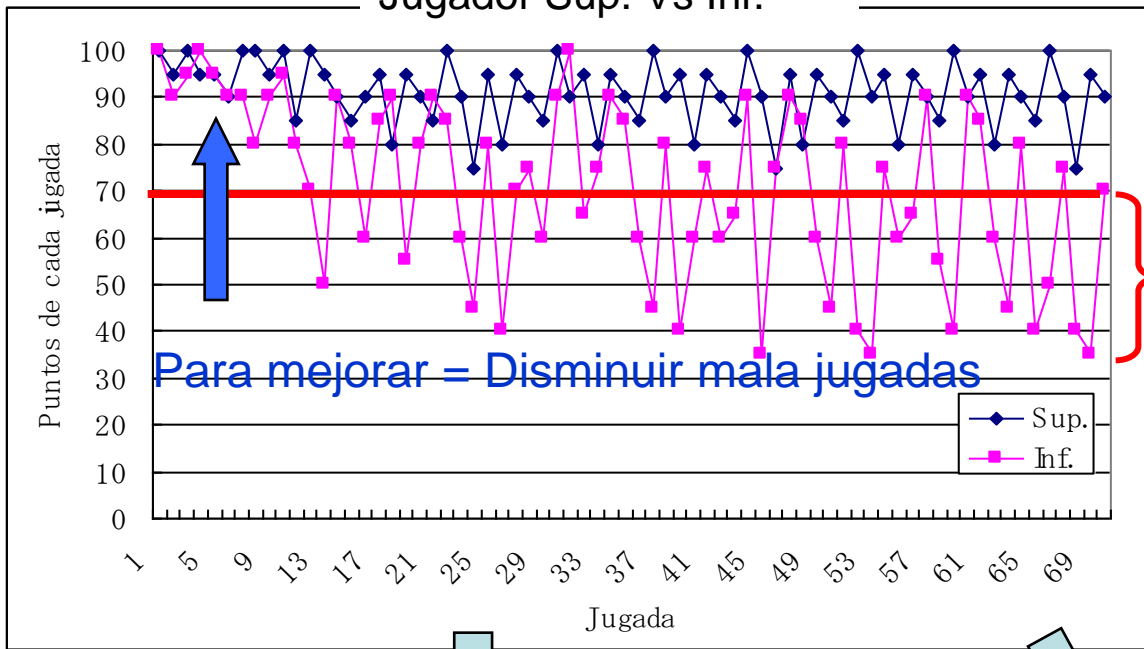
Estudie "Tesuji" y "Joseki"

Para mejorar

Area	Tema	Capacidad	Accion	Clase	Recomendación
Total	General		Juega con Handicap		
Total	Disminuir mala jugadas	Evaluar situación y decidir jugada	Aprendes por Avanzados	Simultanea	Revise con avanzados
Fuseki	Aumentar capacidad	ídem	Memoriza técnicas, estrategias, conocimiento	S + Tarea	Estudie primero "GET STRONG". Mas que 1d, aprende partidos de profecionales.
Joseki	ídem	ídem	ídem		
Medio Juego	ídem	ídem	ídem	S + Tarea	
Yose	ídem	ídem	ídem	S + Tarea	
Tesuji	ídem	Buscar jugada más efectiva en una posición local	Se practica solo		
Vida y muerte	ídem	Leer las secuencias	No puede aprender de otra persona		Estudie nivel facil primero.

2.
1.

Jugador Sup. Vs Inf.

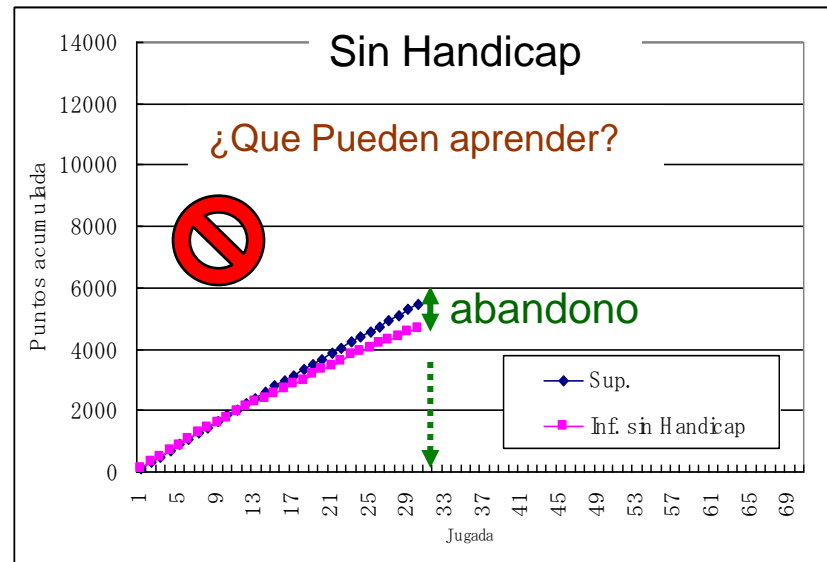
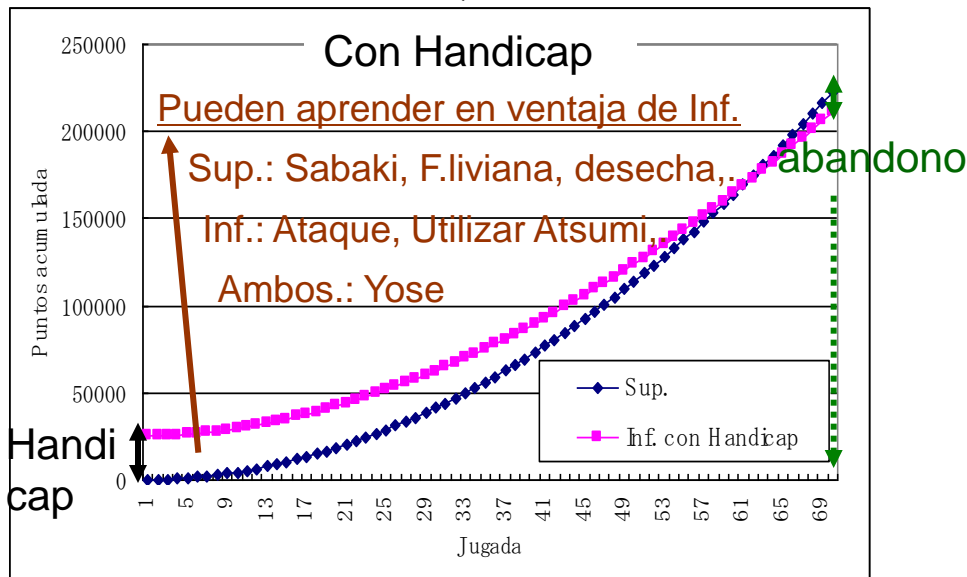


1. Disminuir mala jugadas

Objeto de 2 Handi. corrigido

Indico mala jugadas y corregir a mejor jugada

Aprende forma debido y mejor concepto



2. Juega con Handicap !

CLASE “IBEROAMERICANO”

1. Meta: mas que + 2 dan/kyu
2. Programa de Clase
 - (A) Mini Clase y paso Tarea: Tarea va a cambiar
 - (B) Simultanea
3. Condicion de 5 jugadores para simultanea
 - (1) Fervooso para mejorarse
 - (2) Modesto: Orgullo no puede mejorarse.
 - (3) Hacer Tarea
4. Evento principal
 - Fin de Dic. 2009: Tesis de “Get Strong (761 P)”
 - Fin de Mar. 2010: Tesis “Final”