SCACCO DEL COLLE APS

TORNEO ESTIVO
2026

Indice

Presentazione **2**

1 Classifica **3**

2 Risultati per turno **5**

3 Partite in evidenza **8**

4 Elenco completo delle partite **17**

Conclusioni **26**

Presentazione

Il Torneo Estivo 2026 dell'associazione Scacco del Colle si è svolto tra il 2026-05-26 e il 2026-09-10, articolato in sei turni che hanno visto confrontarsi dieci giocatori, suddivisi in due gironi: il Girone A (Dacchille, Di Bari, Di Perna, Manco, Mastrandrea, Sardone, sei giocatori) e il Girone B (Colasuonno, Liantonio, Loftager, Minerva, quattro giocatori). In ciascun turno ogni giocatore ha disputato una partita all'interno del proprio girone, per un totale di trenta incontri.

Le partite sono state registrate e annotate nello studio Lichess "Torneo Estivo 2026" (annotatore: Stefano Manco). Questa pubblicazione riprende integralmente i dati di partita così come registrati: le mosse e i risultati riportati nelle pagine seguenti provengono dal PGN ufficiale del torneo, mentre i commenti che accompagnano ciascuna partita sono un'interpretazione editoriale delle mosse effettivamente giocate.

1
Classifica

Il torneo si è svolto su due gironi distinti; la classifica è calcolata separatamente per ciascun girone, assegnando un punto per vittoria, mezzo punto per patta e nessun punto per sconfitta, sulla base dei trenta risultati disponibili. In caso di parità di punteggio, la posizione in classifica è decisa anzitutto dall'esito dello scontro diretto complessivo fra i giocatori interessati; quando anche questo risulta in parità, decide chi dei giocatori a pari punti ha vinto il proprio incontro diretto giocando con il Nero.

Girone A

Pos.	Giocatore	PG	V	P	S	Punti
1	Di Perna	6	4	1	1	4.5
2	Di Bari	6	4	1	1	4.5
3	Manco	6	3	0	3	3
4	Sardone	6	3	0	3	3
5	Dacchille	6	3	0	3	3
6	Mastrandrea	6	0	0	6	0

Girone B

Pos.	Giocatore	PG	V	P	S	Punti
1	Colasuonno	6	5	0	1	5
2	Liantonio	6	3	0	3	3
3	Loftager	6	3	0	3	3
4	Minerva	6	1	0	5	1

PG = partite giocate (con risultato disponibile); V = vittorie; P = patte; S = sconfitte.

Nel Girone A, Di Perna e Di Bari chiudono a pari punti (4,5) in testa alla classifica: il primo posto va a Di Perna, che nello scontro diretto (un pareggio al Turno 2 e una vittoria al Turno 6, quest'ultima ottenuta giocando con il Nero) prevale per 1,5 a 0,5. Sempre nel Girone A, Manco, Sardone e Dacchille chiudono a pari punti (3): Dacchille si colloca al quinto posto, non avendo ottenuto vittorie negli scontri diretti contro gli altri due; tra Manco e Sardone, il cui scontro diretto complessivo è in parità (una vittoria ciascuno, al Turno 5 e al Turno 6), il terzo posto va a Manco, la cui vittoria nello scontro diretto è arrivata giocando con il Nero.

Nel Girone B, Liantonio e Loftager chiudono a pari punti (3) e con lo scontro diretto in parità (una vittoria ciascuno, entrambe ottenute giocando con il Bianco): non essendo disponibile, per questa coppia, un criterio oggettivo ulteriore

ricavabile dai dati del torneo, l'ordine tra le due posizioni in classifica non è determinato da un criterio di merito sportivo.

2

Risultati per turno

Turno 1

Girone A

Bianco	Nero	Risultato
Di Perna	Manco	1–0
Sardone	Dacchille	1–0
Di Bari	Mastrandrea	1–0

Girone B

Bianco	Nero	Risultato
Minerva	Colasuonno	0–1
Liantonio	Loftager	1–0

Turno 2

Girone A

Bianco	Nero	Risultato
Manco	Dacchille	1–0
Mastrandrea	Sardone	0–1
Di Perna	Di Bari	1/2–1/2

Girone B

Bianco	Nero	Risultato
Loftager	Minerva	0–1
Colasuonno	Liantonio	1–0

Turno 3

Girone A

Bianco	Nero	Risultato
Di Bari	Manco	1–0
Sardone	Di Perna	0–1
Dacchille	Mastrandrea	1–0

Girone B

Bianco	Nero	Risultato
Liantonio	Minerva	1–0
Colasuonno	Loftager	0–1

Turno 4

Girone A

Bianco	Nero	Risultato
Manco	Mastrandrea	1–0
Di Perna	Dacchille	0–1
Di Bari	Sardone	1–0

Girone B

Bianco	Nero	Risultato
Colasuonno	Minerva	1–0
Loftager	Liantonio	1–0

Turno 5

Girone A

Bianco	Nero	Risultato
Sardone	Manco	1–0
Mastrandrea	Di Perna	0–1
Dacchille	Di Bari	0–1

Girone B

Bianco	Nero	Risultato
Loftager	Minerva	1–0
Liantonio	Colasuonno	0–1

Turno 6

Girone A

Bianco	Nero	Risultato
Di Bari	Di Perna	0–1
Sardone	Manco	0–1
Dacchille	Mastrandrea	1–0

Girone B

Bianco	Nero	Risultato
Colasuonno	Loftager	1–0
Liantonio	Minerva	1–0

3

Partite in evidenza

La selezione delle partite commentate in questo capitolo segue criteri oggettivi ricavabili dai dati del torneo: la prima partita disputata, la combinazione tattica più netta, l'unica patta, la partita più lunga del torneo, la partita più breve tra quelle con esito deciso, il cambiamento di fortuna più repentino, e gli incontri diretti che hanno definito la testa della classifica dei due gironi. I commenti restano sempre ancorati a quanto osservabile sulla scacchiera, con le mosse così come registrate nel PGN ufficiale: distinguono cioè il dato di partita (le mosse effettivamente giocate) dall'interpretazione editoriale che ne spiega il senso strategico e tattico, senza mai sostituirsi ad esso.

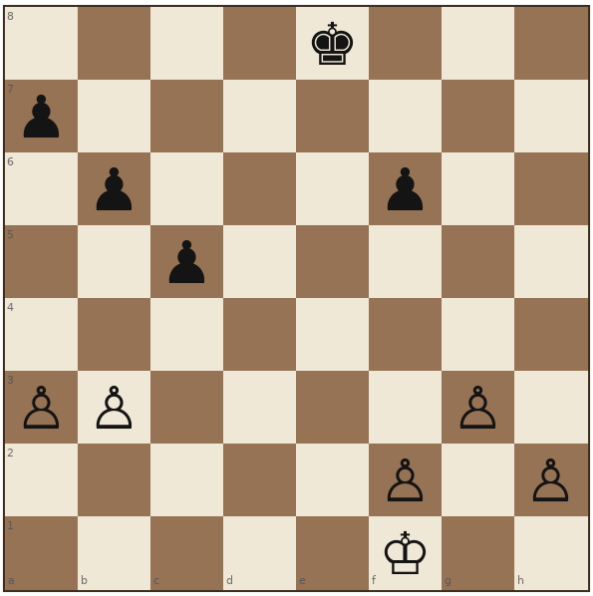
Partita 1. Di Perna – Manco (Turno 1, Girone A, 1–0)

Criterio di selezione: prima partita disputata nel torneo (Turno 1) e partita con il maggior numero di cambiamenti di fortuna risolti con la resa di un giocatore.

Apertura: Indian Defense: Wade-Tartakower Defense (ECO A46) • Data: 2026-05-27

La partita apre il torneo con una difesa indiana (Wade–Tartakower). Vale la pena, fin da questa prima partita, richiamare un principio che vale per tutta la pubblicazione: nella maggior parte delle posizioni non è una singola mossa brillante a decidere, ma il non aver prevenuto per tempo una minaccia dell'avversario. Al tratto 12 il Bianco gioca 12.Ne4, portando il cavallo su una casa da cui attacca direttamente il cavallo nero in f6; la replica naturale era lo scambio immediato, 12...Nxe4. Il Nero preferisce invece 12...b6??, che lascia la tensione sulla scacchiera senza risolverla. Il punto è che il cavallo in e4 non minaccia soltanto lo scambio: potendo raggiungere f6 con scacco – il re nero essendo ancora in g8, dietro la propria fila di pedoni – un'eventuale cattura in quella casa avrebbe costretto il Nero a ricatturare con il pedone g7, aprendo la colonna g proprio davanti al proprio re. Non affrontando la minaccia, il Nero concede dunque al Bianco questa possibilità strutturale, ed è da qui che il vantaggio bianco prende corpo. Il Bianco, dal canto suo, non trova subito il seguito più incisivo (13.a3?, mentre 13.Nxf6+ era la continuazione naturale), ma il vantaggio posizionale, una volta acquisito, non lo abbandona più per il resto della partita.

Il secondo momento decisivo arriva al tratto 34. Il Bianco dispone di due pedoni centrali collegati e molto avanzati, in d5 e in e5, sostenuti dalle torri raddoppiate sulla colonna centrale: sono proprio questi pedoni, come spesso accade nei finali di torre, a costituire il cardine del vantaggio bianco. Con 34.e6?? il Bianco spinge però il pedone e5 su una casa che, aperta ormai la colonna e al passaggio del pedone, resta difesa soltanto dalla torre in e1, mentre è attaccata da tre unità nere: la donna in d7, la torre in e7 e il pedone in f7. È una regola elementare, che ogni giocatore dovrebbe portare con sé fin dalle prime partite, quella di non occupare mai una casa senza aver prima contato quante volte essa sia attaccata e quante difesa: qui il conto è nettamente sfavorevole al Bianco, e il Nero recupera infatti subito il pedone con 34...fxe6. Uno dei due pedoni collegati che sorreggevano il vantaggio bianco scompare così in una sola mossa. Il Nero non sa però approfittarne fino in fondo (35...Qe8??, mentre 35...Rxe6 avrebbe consolidato il guadagno) e il Bianco riprende il controllo della partita, conducendola fino alla resa del Nero al tratto 46.



Posizione al momento della resa del Nero (dopo 46.Kf1). Il Bianco resta con materiale sufficiente a vincere in un finale di soli pedoni; il Nero decide di non proseguire.

```
1. d4 d6 2. Nf3 Nf6 3. e3 c6 4. b3 Nbd7 5. Bb2 Qc7 6. Be2 e5 7. dxe5 dxe5 8. O-O Be7 9. Nbd2
O-O 10. Bd3 h6 11. c4 Bb4 12. Ne4 b6?? 13. a3? Be7 14. Rc1 c5?! 15. Qe2 Bb7 16. Nxf6+ Bxf6
17. e4? Rfe8 18. Rcd1 Nf8 19. Ne1 Ng6? 20. g3 Rad8 21. Nc2?! Bc8?! 22. Ne3 Bh3 23. Rfe1 Ne7
24. Nd5 Nxd5 25. cxd5 Qb7?! 26. Bb5 Rf8?! 27. Qh5? Bd7 28. Bxd7 Qxd7 29. Bxe5?? Bxe5??
30. Qxe5 Rfe8?! 31. Qh5 Qb5 32. Qf3?! Qd7?! 33. e5 Re7 34. e6?? fxe6 35. dxe6?! Qe8??
36. Rxd8 Qxd8 37. Rd1 Qe8 38. Rd6 Rxe6?! 39. Qd5 Kf7 40. Qf5+?? Rf6 41. Rxf6+ gxf6 42. Qh7+
Kf8? 43. Qxh6+ Kf7 44. Qh5+ Kf8 45. Qxe8+ Kxe8 46. Kf1
```

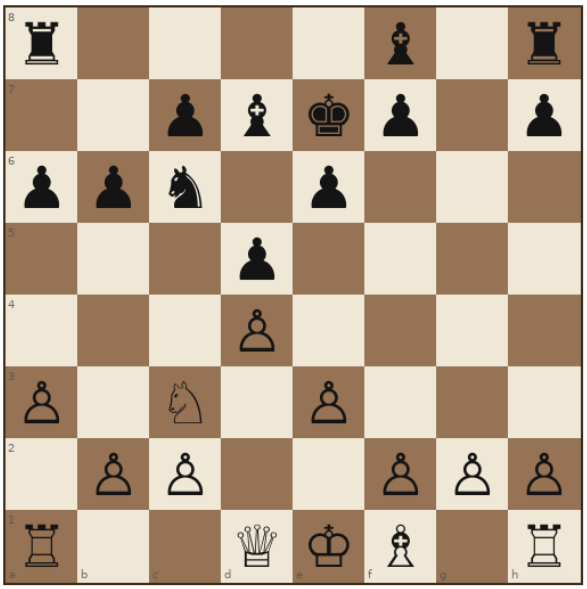
Partita 2. Sardone – Dacchille (Turno 1, Girone A, 1–0)

Criterio di selezione: partita con la combinazione tattica più netta e più didattica del torneo, decisa in tre mosse forzate a partire da un pezzo lasciato indifeso.

Apertura: Queen's Pawn Game: Accelerated London System (ECO D00) • Data: 2026-05-26

Nella fase di apertura il Bianco gioca 10.Nh5, portando il cavallo su una casa dalla quale attacca contemporaneamente il cavallo nero in f6 e il pedone in g7; su quella casa, però, il cavallo bianco non è protetto da nessun altro pezzo. La replica corretta era dunque la più semplice, 10...Nxh5, la cattura immediata del cavallo indifeso, che avrebbe vinto un pezzo senza alcuna contropartita. Il Nero gioca invece 10...Bf8??, ritirando l'alfiere e lasciando la minaccia senza risposta: un errore di valutazione più che di calcolo, perché la mossa del Bianco non nascondeva nulla di complicato da vedere.

Da qui il Bianco sviluppa una combinazione forzata in tre mosse, un piccolo modello di come un vantaggio materiale immediato possa trasformarsi in uno ancora maggiore se l'avversario non vi pone rimedio subito. Con 11.Bxf6 elimina il cavallo che difendeva la casa; dopo 11...gxf6 (che indebolisce ulteriormente i pedoni davanti al re nero, ancora fermo in e8), il cavallo di h5 salta su 12.Nxf6+, dando scacco e attaccando insieme la donna nera in d7: una forchetta classica tra re e donna, di quelle che ogni allievo impara a riconoscere fin dalle prime lezioni di tattica. Costretto a muovere il re con 12...Ke7, il Nero non può più salvare la donna: 13.Nxd7 la cattura, e 13...Bxd7 chiude una sequenza che ha fruttato al Bianco un vantaggio materiale decisivo per il resto della partita.



Posizione dopo 13...Bxd7: il Bianco ha vinto la donna nera in cambio di un cavallo, esito della combinazione avviata con 11.Bxf6.

```
1. d4 d5 2. Bf4 Nf6 3. e3 e6 4. Nc3 Bb4 5. Ne2 Nc6 6. a3 Bd6 7. Bg3 a6 8. Nf4 b6 9. Bh4 Qd7?!
10. Nh5?! Bf8?? 11. Bxf6 gxf6?! 12. Nxf6+ Ke7 13. Nxd7 Bxd7 14. Qh5 Re8 15. Bxa6 Bc8
16. Qh4+ Kd7 17. Bb5 Be7 18. Qg4 Bb7 19. e4 Rhg8 20. Qf3 Kc8 21. exd5 Nxd4 22. Qe4 Bxd5?!
23. Nxd5 Nxc2+?! 24. Ke2 Nxa1? 25. Bxe8? Rxe8? 26. Rxa1? exd5 27. Qxd5 Bd6+ 28. Kf1 Re7
29. Qf5+ Kd8 30. Re1
```

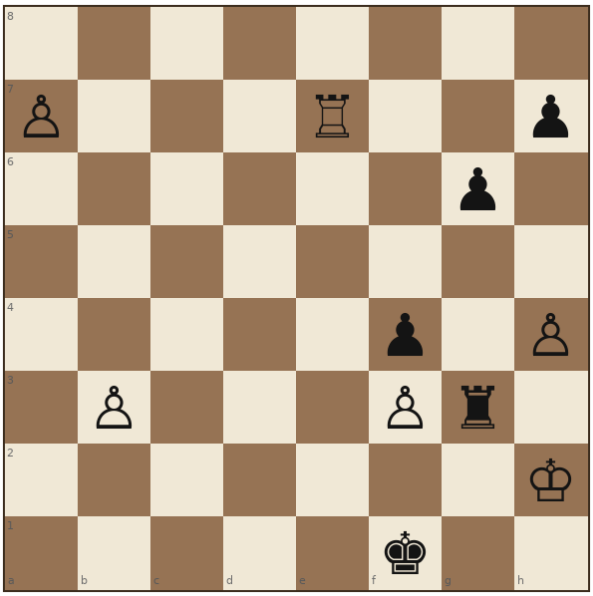
Partita 8. Di Perna – Di Bari (Turno 2, Girone A, 1/2–1/2)

Criterio di selezione: unica partita del torneo conclusa in patta, con un vantaggio del Bianco andato perduto in un solo tratto.

Apertura: Queen's Pawn Game: Chigorin Variation (ECO D02) • Data: 2026-06-11

Il Bianco costruisce un vantaggio progressivo nel finale di torri, culminato nella spinta del pedone di colonna a fino a 39.a7: la promozione appariva a un passo. In questa posizione il re bianco, in h2, ha ancora tre case di fuga libere (g1, g3, h3, quest'ultima occupata da un proprio pedone), e la continuazione più solida era 40.Re1+, che avrebbe costretto il re nero a muovere per primo, guadagnando un tempo prezioso. Il Bianco gioca invece 40.h4??, avanzando il pedone di colonna h: una mossa che non crea alcun riparo aggiuntivo per il proprio re, né neutralizza le case controllate dalla torre nera lungo la colonna g e la terza traversa. È un errore che i trattati di tattica classificano tra i più insidiosi, perché non è una svista di calcolo ma una disattenzione alla sicurezza del proprio re nel momento stesso in cui si cerca di vincere altrove.

Da quel momento il Nero infiltra la torre con 40...Rxg2+, e il re bianco resta intrappolato in un andirivieni di scacchi tra le case h2, h3 e g3 (41.Kh3 Rg3+ 42.Kh2), senza poter mai raggiungere un riparo stabile: è la definizione stessa dello scacco perpetuo, l'unica risorsa che permette a chi è materialmente inferiore di salvare la partita quando il re avversario non ha scampo. La partita termina infatti con la nota esplicita dell'annotatore "Patta per scacco perpetuo".



Posizione dopo 42.Kh2: il Nero dispone dello scacco perpetuo Rg3+/Rg2+ che porta alla patta.

```
1. d4 d5 2. Nf3 Nc6 3. e3 Nf6 4. b3 e6 5. a3 g6 6. Bb2 Bg7 7. Bd3 O-O 8. Nbd2 a6?! 9. c4?!
b5?? 10. cxb5 Nb8 11. bxa6 Bxa6 12. Bxa6 Nxa6 13. Rc1 Ne4 14. O-O c5 15. Nxe4?! dxe4 16. Nd2
cxd4 17. Nxe4?! Qd5?! 18. Qd3 Rfd8? 19. exd4 f5 20. Ng5 e5? 21. Qc4 exd4 22. Ne6 Qxc4
23. Rxc4 Rd7 24. Nxg7 Kxg7 25. Rxd4 Rxd4 26. Bxd4+ Kf7 27. Rc1 Rd8 28. Rc4 Nc5 29. Rxc5 Rxd4
30. f3?! Rd3 31. Rc7+ Ke6 32. Rb7 Ke5 33. a4 Kf4 34. a5 Ke3 35. h3 f4?! 36. a6 Rd1+ 37. Kh2
Kf2 38. Re7 Kf1 39. a7 Rd2 40. h4?? Rxg2+ 41. Kh3 Rg3+ 42. Kh2
```

Partita 9. Loftager – Minerva (Turno 2, Girone B, 0–1)

Criterio di selezione: partita più lunga del torneo (73 mosse) e quella in cui il risultato è rimasto incerto più a lungo.

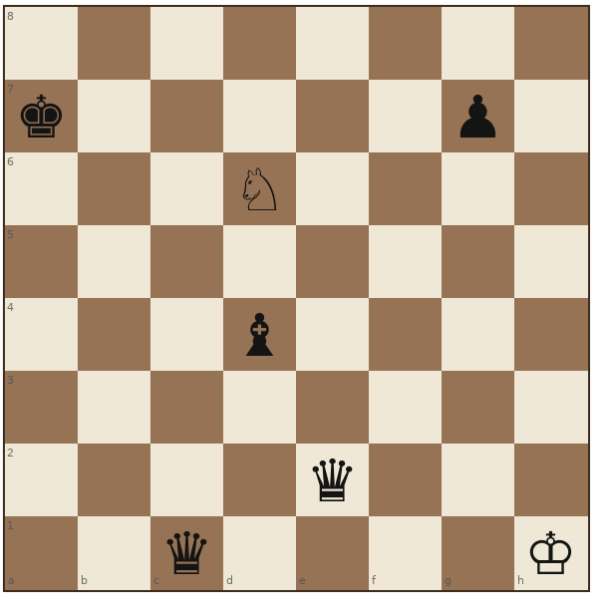
Apertura: Italian Game: Paris Defense (ECO C50) • Data: 2026-06-05

La partita esce dai binari teorici già al tratto 4, con una delle trappole d'apertura più conosciute, legata alla debolezza della casa f7. Nella posizione dopo 3...Nc6, la casa f7 è difesa nel modo tipico delle fasi iniziali – dal solo re, ancora in e8 – mentre l'alfiere bianco in c4 la tiene già sotto tiro lungo la diagonale a2–g8. È uno dei punti deboli più noti nell'apertura, e ogni giocatore dovrebbe tenerlo presente fin dalle prime mosse. Con 4.Ng5?? il Bianco aggiunge un secondo attacco su quella casa, ma lascia a propria volta indifeso il cavallo appena spostato: la replica corretta era 4...Qxg5, che avrebbe catturato il cavallo senza contropartita. Il Nero gioca invece 4...Be7??, sviluppando l'alfiere e ignorando sia la cattura disponibile sia la doppia minaccia su f7.

Segue 5.Nxf7, un'irruzione classica sulla casa debole che attacca in un colpo solo la donna in d8 e la torre in h8 – un doppio attacco che il Nero non può parare in un'unica mossa. Il Nero salva la donna con 5...Qd7, ma non la torre, che il Bianco cattura poco dopo con 6.Nxh8. Il cavallo bianco, isolato in un angolo della scacchiera avversaria, viene infine recuperato dal Nero, ma nel frattempo il Bianco vince ulteriore materiale con 8.Bxg8, sfruttando ancora la diagonale aperta dall'alfiere per catturare il cavallo nero non sviluppato. Da questo avvio movimentato la partita procede per l'intera durata come un susseguirsi di imprecisioni ed errori da entrambe le parti, con il vantaggio che cambia campo più volte – una lotta continua più che una dimostrazione di tecnica.

Nel finale il Nero promuove due pedoni in donna, ai tratti 44...h1=Q e 68...c1=Q, arrivando a disporre di due donne in contemporanea; la partita si chiude con il matto 73...Qc1#. È la partita più rappresentativa del livello di combattività del torneo: non la più pulita tecnicamente, ma quella in cui nessuno dei due

contendenti ha mai smesso di cercare le proprie chance.



Posizione finale: matto al tratto 73 con 73...Qc1#. Le due donne nere derivano dalle promozioni ai tratti 44 e 68.

```
1. e4 e5 2. Nf3 Nc6 3. Bc4 d6 4. Ng5?? Be7?? 5. Nxf7 Qd7 6. Nxh8 Qg4?! 7. Qxg4 Bxg4 8. Bxg8
Nd4 9. c3?! Nc2+ 10. Kf1 Nxa1 11. Bf7+ Kd7 12. Na3 a5 13. d3 Ra6?! 14. Be3 Rb6?! 15. b3?! a4
16. bxa4 Rb2 17. f3?? Bh5?? 18. Bxh5 Rxa2 19. Bc1?! Nb3 20. Bf7 Nxc1?? 21. Bxa2 Nxa2 22. Nb5
h5?! 23. Kf2 Bh4+ 24. Ke3 Bg5+ 25. Ke2 Nc1+ 26. Kd1 h4 27. Rf1 Nb3 28. c4 Nd2 29. g4?? Nxf1
30. Ke1 Nd2 31. Nf7?! Bf4 32. Nbxd6?? Nb3?? 33. Nxb7 Bxh2?! 34. a5 Kc8 35. a6 Kb8 36. g5??
Bf4?! 37. g6?! h3 38. Kf1?? h2?? 39. Kg2 Nc1?? 40. Nbd8?? Nxd3 41. Nc6+ Kc8?? 42. Ne7+??
Kb8 43. c5?! Ne1+ 44. Kf2?! h1=Q 45. c6? Nd3+ 46. Ke2 Nc1+ 47. Kf2 Bh2 48. Nd5 Bg1+ 49. Kf1
Qh2 50. Ke1 Na2? 51. Nc3? Nc1 52. Na4 Na2 53. Nc5 Nc1 54. Kf1 Qh3+ 55. Ke1 Nd3+? 56. Nxd3
Qxf3 57. Ndxe5?! Qxe4+ 58. Kd2 Qd5+ 59. Ke2 Qxe5+?? 60. Kf1?? Bd4?! 61. Kg2?! Qc5 62. Kg3
Qxc6 63. Kh3?! Qxg6 64. Kh4 c5 65. Kh3 c4 66. Kh2 c3 67. Kh1 c2 68. Kh2 c1=Q 69. a7+ Kxa7
70. Kh3 Qe4 71. Kh2 Qc3 72. Nd6 Qe2+ 73. Kh1 Qc1#
```

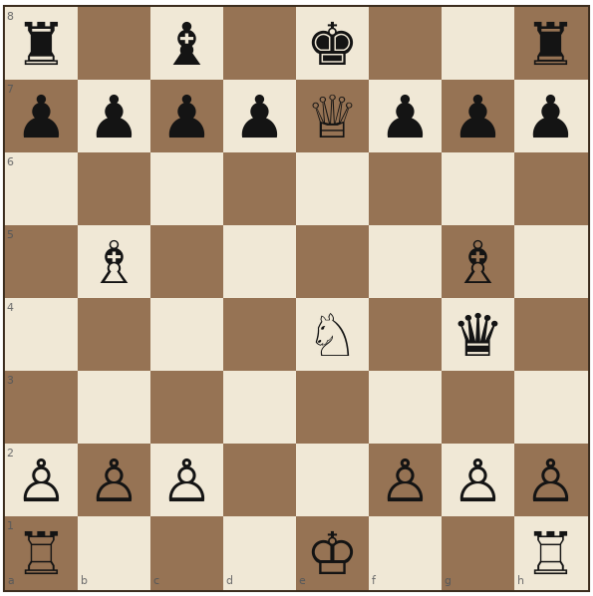
Partita 10. Colasuonno – Liantonio (Turno 2, Girone B, 1–0)

Criterio di selezione: partita più breve del torneo con esito deciso (11 mosse) e miglior esempio di trappola d'apertura tra le partite disputate.

Apertura: Petrov's Defense: Damiano Variation (ECO C42) • Data: 2026-06-05

Nella variante Damiano della Difesa Petroff, il Nero cattura un pedone centrale con 7...Nxd4??: il cavallo nero risulta insidiato e il Bianco recupera subito materiale con 8.Qxd4, riguadagnando il pezzo e mantenendo la donna centralizzata con tiro diretto sulla debole casa e7, già indebolita dallo scambio dei pedoni centrali tipico di questa variante. Il tentativo del Nero di complicare con 8...Qh4?! non rimedia a questa debolezza, perché non porta né difesa aggiuntiva su e7 né minacce concrete sufficienti a distogliere il Bianco dal proprio piano.

Con 10.Bg5 il Bianco aggiunge un secondo attacco alla donna nera e minaccia contemporaneamente il matto in e7, sfruttando il fatto che il re nero, ancora al centro, non dispone di case di fuga protette in quella zona: un doppio attacco che il Nero, non trovando difesa (10...Qg4??), non riesce a parare. Il Bianco conclude con 11.Qxe7#. È un promemoria istruttivo di quanto sia pericoloso, nelle aperture aperte, ritardare lo sviluppo e la sicurezza del proprio re per inseguire un vantaggio di materiale momentaneo.



Posizione finale dopo 11.Qxe7#: il re nero, ancora al centro, non ha case di fuga.

```
1. e4 e5 2. Nf3 Nf6 3. Nxe5 Nxe4 4. Nc3 Nc6?! 5. Nxe4 Nxe5 6. d4 Nc6 7. Bb5?! Nxd4?? 8. Qxd4
Qh4?! 9. Qe5+? Be7?! 10. Bg5 Qg4?? 11. Qxe7#
```

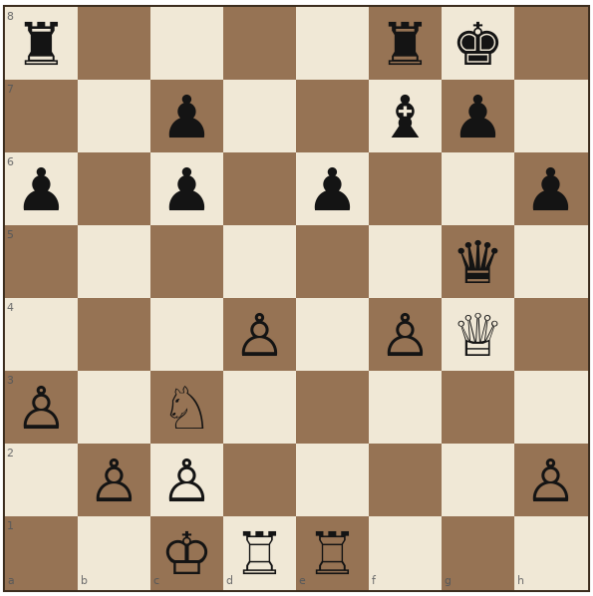
Partita 21. Sardone – Manco (Turno 5, Girone A, 1–0)

Criterio di selezione: partita con il cambiamento di fortuna più repentino del torneo, utile come esempio didattico del principio per cui, quando si è in scacco, va sempre valutata per prima la cattura del pezzo che dà scacco.

Apertura: Scandinavian Defense: Valencian Variation (ECO B01) • Data: 2026-08-05

La partita, una difesa scandinava, resta sostanzialmente equilibrata fino alla fase centrale, quando il Nero dà scacco con la donna lungo la diagonale g5–c1. Al momento dello scacco, però, la donna nera in g5 si trova anche sulla stessa colonna, a distanza di una casa, dalla donna bianca in g4: la catturerebbe direttamente, indipendentemente dallo scacco. La mossa corretta era dunque 22.Qxg5, che avrebbe eliminato in un colpo solo sia lo scacco sia la minaccia sulla propria donna – è una regola che ogni manuale di tattica ripete: di fronte a uno scacco, prima di scegliere come pararlo conviene sempre chiedersi se non sia possibile, più semplicemente, catturare il pezzo che lo dà. Il Bianco gioca invece 22.f4??, interponendo il pedone sulla diagonale: la minaccia al re è risolta, ma la donna bianca resta indifesa in g4, e il Nero cattura semplicemente con 22...Qxg4, vincendo la donna avversaria e mantenendo da quel momento un vantaggio schiacciante.

Da quella posizione il vantaggio del Nero non fa che crescere: pur con qualche imprecisione reciproca nel prosieguo, la partita giunge a un finale in cui il Nero dispone di un vantaggio di materiale e posizionale schiacciante, al punto che le annotazioni della partita indicano, al tratto 31, che il matto per il Nero è ormai una conseguenza obbligata della posizione. Il testo del PGN registra invece, a questo punto, la resa del Nero, con la vittoria assegnata al Bianco (Sardone). Si tratta di una evidente contraddizione tra l'andamento osservabile della partita e l'esito registrato nella fonte primaria: questa pubblicazione la riporta così come risulta dal PGN ufficiale, senza tentare di ricostruirne la causa in assenza di elementi ulteriori.



Posizione dopo 22.f4??: il Bianco ha parato lo scacco per interposizione ma lascia la propria donna indifesa sulla colonna g, a un passo da quella nera.

```
1. e4 d5 2. exd5 Qxd5 3. Nc3 Qd8 4. d4 Bf5 5. Nf3 e6 6. Bf4 Nc6 7. a3 h6 8. Bb5 a6? 9. Bxc6+
bxc6 10. Ne5 Bd6 11. Qh5?! Bxe5 12. Bxe5 Bg6 13. Qe2 f6 14. Bf4?! Bf7?! 15. O-O-O Ne7
16. Rhe1 Ng6 17. Qg4 f5? 18. Qf3 Nxf4 19. Qxf4 O-O 20. g4?? fxg4?! 21. Qxg4 Qg5+?! 22. f4??
Qxg4 23. Ne2 Rad8 24. Rg1 Qxe2 25. Rd2 Qe3 26. Rd1 Qxf4 27. Kb1 Rd5 28. Rg2 Rxd4 29. Rdg1 g6
30. h3 Qf3 31. h4?! Rd1+ 32. Rxd1 Qxd1+ 33. Ka2 e5+ 34. b3 Qf3 35. Rg1 Rd8 36. h5 g5
```

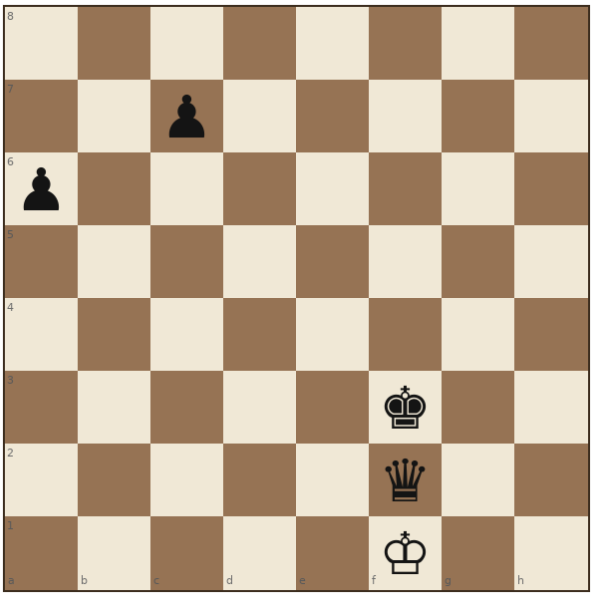
Partita 25. Liantonio – Colasuonno (Turno 5, Girone B, 0–1)

Criterio di selezione: Turno 5, Girone B: partita che consolida il vantaggio di Colasuonno in testa alla classifica del girone, vantaggio poi confermato al Turno 6 conclusivo.

Apertura: Nimzowitsch Defense (ECO B00) • Data: 2026-08-05

Con una difesa Nimzowitsch, il Nero (Colasuonno) prende in mano l'iniziativa già in apertura. Con 8.Nb5?? il Bianco sposta il cavallo su una casa periferica da cui non minaccia nulla di concreto, e allo stesso tempo smette di proteggere il proprio pedone centrale in e4: la replica corretta era 8...Nxe4, la cattura diretta del pedone rimasto indifeso. Il Nero non se ne accorge subito (8...a6??) e il Bianco, invece di rimediare riportando il cavallo al centro, insiste con 9.Na3??, un secondo tratto che non sviluppa alcun pezzo e lascia ancora scoperto il pedone e4. Il Nero cattura allora con 9...Nxe4: un pedone vinto al prezzo di due soli tempi persi dal Bianco, ma sufficiente a fondare un vantaggio che regge per tutto il resto della partita. Il vantaggio viene poi convertito con pazienza – come insegna la buona tecnica di finale – nel corso di una fase conclusiva complessa, durata oltre sessanta mosse.

La partita si conclude con il matto 62...Qf2#: il risultato consolida il vantaggio di Colasuonno in testa al Girone B, vantaggio che il Turno 6 confermerà in via definitiva (si veda la sezione Classifica).



Posizione finale dopo 62...Qf2#.

```
1. e4 Nc6 2. Nc3 Nf6 3. Bc4?! d6?! 4. Nf3 Bg4 5. h3 Be6?! 6. d3?! Bxc4 7. dxc4 e5 8. Nb5??
a6?? 9. Na3?? Nxe4 10. Be3 Be7 11. c5? O-O? 12. Nc4?! dxc5?! 13. Qxd8?! Raxd8 14. O-O f6
15. c3 Rd7 16. b4?! cxb4 17. Nh4 g6 18. cxb4 Nxb4 19. a3 Nc2 20. Rac1 Nxe3 21. fxe3 g5
22. Nf5 b5 23. Nh6+ Kg7 24. Nf5+ Kg6?! 25. Nxe5+ fxe5 26. Rc6+? Kf7 27. Nh6+ Ke8 28. Ng8
Bxa3 29. Re6+ Be7 30. Rf5 Nc5 31. Rexe5 Nd3 32. Re6 Kd8? 33. h4? gxh4? 34. g4?! hxg3?!
35. Kg2? Bd6?! 36. Nf6 Kc8 37. Nxd7 Kxd7?? 38. Rff6?? Re8 39. Rxe8 Kxe8 40. Re6+ Kd7 41. Re4
Ne1+ 42. Kg1 g2 43. Rg4 Bc5 44. Kf2 h5?! 45. Kxe1?? hxg4 46. Kf2 b4 47. Kxg2 Bxe3 48. Kg3 b3
49. Kxg4 b2 50. Kf5 b1=Q+ 51. Ke5 Qb5+ 52. Ke4 Ke6 53. Kxe3 Qb4 54. Kd3 Kd5 55. Ke2 Qb3
56. Kd2 Kd4 57. Ke1 Qb2 58. Kd1 Kd3 59. Ke1 Qa2 60. Kf1 Ke3 61. Kg1 Kf3 62. Kf1 Qf2#
```

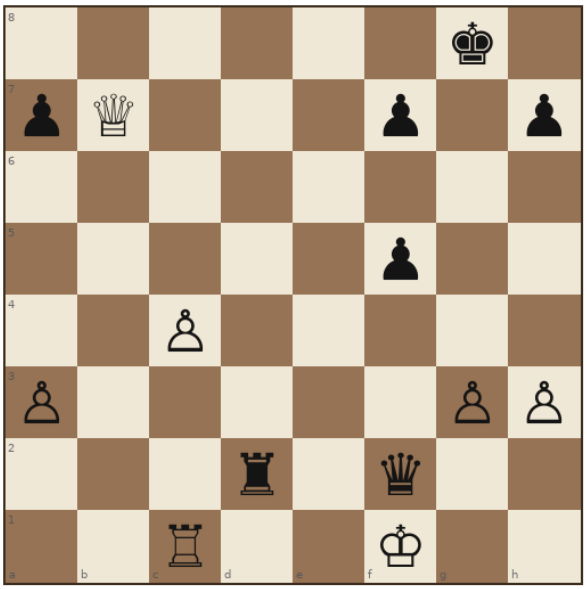
Partita 26. Di Bari – Di Perna (Turno 6, Girone A, 0–1)

Criterio di selezione: incontro diretto del Turno 6 tra Di Bari e Di Perna, primo e secondo in classifica a pari punti alla vigilia dell'ultimo turno: l'esito di questa partita ha assegnato direttamente il primo posto del Girone A.

Apertura: Scandinavian Defense: Main Line (ECO B01) • Data: 2026-09-10

Nella difesa scandinava, linea principale, il Bianco perde presto la propria precisione con 8.h3?, mentre il Nero (Di Perna) risponde a propria volta con un'imprecisione (8...Be6?!): un avvio equilibrato più negli errori reciproci che nella qualità del gioco. La fase centrale, tra i tratti 21 e 29, si trasforma in un lungo scambio di sviste da entrambe le parti – comprensibile, considerata la posta in palio – senza che nessuno dei due contendenti riesca a consolidare un vantaggio stabile.

Nel finale il Nero coordina donna e torre contro il re bianco rimasto scoperto sull'ala di re: dopo 37.Qxb7??, che non affronta la minaccia ormai in atto, segue 37...Qxe2+ e la caccia al re si conclude con 38...Qh2+ 39...Qf2#. È una vittoria ottenuta giocando con il Nero, ed è proprio questo il criterio con cui la classifica assegna a Di Perna il primo posto del Girone A: il confronto diretto con Di Bari, un pareggio e una vittoria su due incontri, entrambi disputati nello stesso girone (si veda la nota alla classifica).



Posizione finale dopo 39...Qf2#: il re bianco, incalzato sull'ala di re, non ha case di fuga.

```
1. e4 d5 2. exd5 Qxd5 3. Nc3 Qa5 4. d4 c6 5. Nf3 Nf6 6. Bg5 Bg4 7. Bxf6 exf6 8. h3? Be6?!
9. Be2 Be7 10. a3 Nd7 11. b4 Qc7 12. O-O O-O 13. Re1 Rfe8 14. Ne4 Rad8 15. c4 f5 16. Neg5 Bf6
17. Rc1 Nf8 18. Nxe6 Nxe6 19. d5 g6 20. Qa4 Nf4 21. Kf1?? c5?? 22. Ng1 Bd4?! 23. g3 Re4
24. Bf3?? Nd3?? 25. Bxe4 Nxc1?? 26. Bxf5? Be5?? 27. bxc5?? gxf5?! 28. Rxc1 Bxg3?? 29. d6?!
Qxc5 30. fxg3 Rxd6 31. Qb4 Qd4 32. Ne2 Qd3 33. Qc3 Qe4 34. Kf2?? Rd3 35. Qb2?? Qe3+??
36. Kg2?? Rd2 37. Qxb7?? Qxe2+ 38. Kg1 Qh2+ 39. Kf1 Qf2#
```

4

Elenco completo delle partite

Di seguito l'elenco integrale delle trenta partite del torneo, con la notazione delle mosse così come riportata nel PGN ufficiale.

Partita 1. Turno 1 • Girone A • Di Perna – Manco • 1–0

Apertura: Indian Defense: Wade-Tartakower Defense (ECO A46) • Data: 2026-05-27

Partita d'apertura del torneo, decisa da due episodi analoghi: in entrambi i casi un giocatore lascia senza risposta una minaccia concreta dell'avversario, prima con 12...b6?? e poi con 34.e6??. Il Bianco (Di Perna) riesce comunque a mantenere il controllo della partita fino alla resa del Nero. Commento diffuso nel capitolo Partite in evidenza.

1. d4 d6 2. Nf3 Nf6 3. e3 c6 4. b3 Nbd7 5. Bb2 Qc7 6. Be2 e5 7. dxe5 dxe5 8. O-O Be7 9. Nbd2 O-O 10. Bd3 h6 11. c4 Bb4 12. Ne4 b6?? 13. a3? Be7 14. Rc1 c5?! 15. Qe2 Bb7 16. Nxf6+ Bxf6 17. e4? Rfe8 18. Rcd1 Nf8 19. Ne1 Ng6? 20. g3 Rad8 21. Nc2?! Bc8?! 22. Ne3 Bh3 23. Rfe1 Ne7 24. Nd5 Nxd5 25. cxd5 Qb7?! 26. Bb5 Rf8?! 27. Qh5? Bd7 28. Bxd7 Qxd7 29. Bxe5?? Bxe5?? 30. Qxe5 Rfe8?! 31. Qh5 Qb5 32. Qf3?! Qd7?! 33. e5 Re7 34. e6?? fxe6 35. dxe6?! Qe8?? 36. Rxd8 Qxd8 37. Rd1 Qe8 38. Rd6 Rxe6?! 39. Qd5 Kf7 40. Qf5+?? Rf6 41. Rxf6+ gxf6 42. Qh7+ Kf8? 43. Qxh6+ Kf7 44. Qh5+ Kf8 45. Qxe8+ Kxe8 46. Kf1

Partita 2. Turno 1 • Girone A • Sardone – Dacchille • 1–0

Apertura: Queen's Pawn Game: Accelerated London System (ECO D00) • Data: 2026-05-26

La combinazione tattica più netta del torneo: dopo 10...Bf8??, che lascia inosservata la cattura di un cavallo indifeso, il Bianco (Sardone) vince la donna nera in tre mosse forzate con 11.Bxf6 gxf6 12.Nxf6+ e 13.Nxd7. Commento diffuso nel capitolo Partite in evidenza.

1. d4 d5 2. Bf4 Nf6 3. e3 e6 4. Nc3 Bb4 5. Ne2 Nc6 6. a3 Bd6 7. Bg3 a6 8. Nf4 b6 9. Bh4 Qd7?! 10. Nh5?! Bf8?? 11. Bxf6 gxf6?! 12. Nxf6+ Ke7 13. Nxd7 Bxd7 14. Qh5 Re8 15. Bxa6 Bc8 16. Qh4+ Kd7 17. Bb5 Be7 18. Qg4 Bb7 19. e4 Rhg8 20. Qf3 Kc8 21. exd5 Nxd4 22. Qe4 Bxd5?! 23. Nxd5 Nxc2+?! 24. Ke2 Nxa1? 25. Bxe8? Rxe8? 26. Rxa1? exd5 27. Qxd5 Bd6+ 28. Kf1 Re7 29. Qf5+ Kd8 30. Re1

Partita 3. Turno 1 • Girone A • Di Bari – Mastrandrea • 1–0

Apertura: Philidor Defense (ECO C41) • Data: 2026-05-26

Nella difesa Philidor, 3...Be6?! anticipa lo sviluppo dell'alfiere prima di risolvere la tensione al centro; dopo 4.d4, lo scambio di pedoni porta a 5...dxe5 6.Qxd8+ Kxd8, che priva il Nero del diritto all'arrocco – un prezzo che, di regola, pesa sulla sicurezza del re per il resto della partita. Il Bianco guadagna così il pedone e5 con 7.Nxe5, e quando il Nero replica con 7...Bb4, inchiodando il cavallo in c3 al proprio re, il Bianco preferisce proseguire l'attacco con 8.Nxf7+??, restituendo parte del vantaggio dopo 8...Bxf7. La partita si chiude comunque a suo favore: sciolta l'inchiodatura con 9.Bd2 e semplificato il gioco con 9...Bxc3 10.Bxc3, il Nero abbandona, con il proprio re rimasto esposto al centro per l'intera partita.

1. e4 e5 2. Nf3 d6 3. Nc3 Be6?! 4. d4 Nf6?! 5. dxe5 dxe5 6. Qxd8+ Kxd8 7. Nxe5 Bb4 8. Nxf7+?? Bxf7 9. Bd2 Bxc3 10. Bxc3

Partita 4. Turno 1 • Girone B • Minerva – Colasuonno • 0–1

Apertura: Nimzowitsch Defense (ECO B00) • Data: 2026-05-26

Nella difesa Nimzowitsch, 2.f3?! blocca lo sviluppo naturale del cavallo di re e indebolisce la diagonale verso il proprio arrocco – un difetto strutturale che si fa sentire per tutta la partita. Il Bianco perde poi un pedone centrale con 4.a4??, che ignora la tensione appena creata al centro: seguono 4...exd4 5.c3 dxc3, e il Nero (Colasuonno) resta con un vantaggio di materiale che non lascia più. La partita si conclude con 33...Ra1#, un matto di collaborazione fra donna e torre sull'ultima traversa, con il re bianco privo di case di fuga.

1. e4 Nc6 2. f3?! Nf6? 3. d4 e5 4. a4?? exd4 5. c3 dxc3 6. bxc3?! d5 7. e5?! Nxe5 8. f4 Neg4 9. h3 Nh6 10. Qe2+ Qe7 11. Kd1?! Qxe2+ 12. Bxe2 Bd7 13. Nf3 Ne4 14. Bd3? Nf2+ 15. Ke1 Nxh1 16. Ra3 Bxa3 17. Nxa3 O-O 18. Nb5 Bxb5 19. axb5 Rfe8+ 20. Kd1 Nf2+ 21. Kd2 Nxd3 22. Kxd3 a6 23. Ne5 axb5 24. g4 f6 25. c4 fxe5 26. cxb5 exf4 27. g5? Nf5 28. h4 f3 29. h5 f2 30. Kd2 f1=Q 31. Ba3 Rxa3 32. g6 Qf2+ 33. Kd1 Ra1#

Partita 5. Turno 1 • Girone B • Liantonio – Loftager • 1–0

Apertura: Petrov's Defense: Italian Variation (ECO C42) • Data: 2026-05-26

Nella variante italiana della difesa Petroff, entrambi i giocatori faticano a trovare l'assetto corretto nelle prime battute. Il Bianco (Liantonio) approfitta per primo delle imprecisioni avversarie, prendendo il centro e sviluppando un'iniziativa che non abbandona più per il resto della partita. Il finale vede il re nero, rimasto senza difese sufficienti sull'ultima traversa, cadere sotto l'azione coordinata di donna e cavallo bianchi: 26.Qxg8#.

1. e4 e5 2. Nf3 Nf6 3. Bc4?! d5?! 4. exd5 Ne4?? 5. Nxe5 Bb4?? 6. O-O Bf5?! 7. d3 Nd6 8. Bf4 O-O 9. a3 Bc5 10. d4 Bb6 11. Nc3?! Qh4?! 12. Qf3? Bxd4 13. Rad1? Bc5?? 14. Bg3 Qh6 15. b4 Bb6 16. Nb5 Ne4?? 17. Qxf5 Nf6 18. d6 c6 19. Nc7 Bxc7 20. Bxf7+ Rxf7 21. Qc8+ Rf8 22. Qe6+ Rf7? 23. Nxf7?! Bb6?! 24. Nxh6+ Kh8 25. Qc8+ Ng8 26. Qxg8#

Partita 6. Turno 2 • Girone A • Manco – Dacchille • 1–0

Apertura: Petrov's Defense: Stafford Gambit (ECO C42) • Data: 2026-06-05

Nel Gambetto Stafford, una variante della difesa Petroff nota per le insidie che pone al Bianco se gioca con superficialità, il Nero cerca di sfruttare l'iniziativa tipica dell'apertura ma perde il momento buono con 6...Qe7??, che lascia catturabile il pedone in e4 senza ricavarne alcuna compensazione. Da lì il Bianco (Manco) consolida il proprio vantaggio e conclude con 17.Rxe8#: un tipico matto di ultima traversa, di quelli che ogni giocatore dovrebbe imparare a riconoscere e a evitare fin dalle prime partite, con il re nero chiuso dai propri stessi pedoni.

1. e4 e5 2. Nf3 Nf6 3. Nxe5 Nc6? 4. d4?! d6?! 5. Nxc6 bxc6 6. Bc4?! Qe7?? 7. Nc3? Nxe4 8. O-O Nxc3 9. bxc3 Qf6 10. Re1+?! Be7 11. Bb2?! Bb7? 12. d5? O-O 13. Rb1 c5? 14. Bb3? Bc8?? 15. c4 Re8? 16. Bxf6 Bxf6?? 17. Rxe8#

Partita 7. Turno 2 • Girone A • Mastrandrea – Sardone • 0–1

Apertura: Zukertort Opening: Reversed Mexican Defense (ECO A06) • Data: 2026-06-05

Partita lunga e combattuta, aperta con lo schema Zukertort e priva per molte mosse di una direzione chiara. Il momento di svolta arriva quando il Bianco, nel tentativo di difendersi, porta il proprio re al centro della scacchiera con 15.Ke2??, un'imprudenza che i manuali sconsigliano quasi sempre a meno che il centro non sia già stato sgombrato dai pezzi minori avversari. Il Nero (Sardone) mantiene da quel momento l'iniziativa, pur senza evitare a propria volta qualche imprecisione, fino a un finale di soli pedoni risolto dalla promozione decisiva 54...a1=Q#.

1. Nf3 d5 2. Nc3 c6?! 3. d4 Bf5 4. Bf4 e6 5. e3 Nf6 6. Bd3 Ne4?! 7. Bxe4 dxe4 8. Ne5?! Nd7 9. h4 Nxe5 10. Bxe5 a6?? 11. g3?? f6 12. Bf4 Bd6?? 13. Bxd6 Qxd6 14. f3?? Qxg3+ 15. Ke2?? Qxf3+?? 16. Kd2 Qf2+ 17. Kc1? Qxe3+ 18. Kb1 O-O-O 19. a4 Rxd4 20. Qg1 Qxg1+ 21. Rxg1 g6 22. b3 h5 23. Re1 g5 24. Rh1 g4 25. Ne2 Rd2 26. Rf1 Rxe2 27. Kb2 Rd8 28. Ka3 Rxc2 29. Kb4 b6 30. a5? c5+ 31. Ka4 Rd4+? 32. b4 Rxb4+ 33. Ka3 Rc3+ 34. Ka2 Ra4+ 35. Kb2 Rxa1 36. Rxa1 Rc4 37. axb6 Rb4+ 38. Kc3 Rxb6 39. Kc4 Rc6 40. Ra5 e3 41. Ra1 g3 42. Rg1?! e2 43. Kc3 Rd6 44. Rxg3? e1=Q+ 45. Kc4 Qxg3 46. Kxc5 a5 47. Kb5 Rd1 48. Ka6 a4 49. Kb5 a3 50. Kb4 a2 51. Kc5 Qc3+ 52. Kb5 Kc7 53. Ka6 Qb3 54. Ka5 a1=Q#

Partita 8. Turno 2 • Girone A • Di Perna – Di Bari • 1/2–1/2

Apertura: Queen's Pawn Game: Chigorin Variation (ECO D02) • Data: 2026-06-11

L'unica patta del torneo: un vantaggio costruito con pazienza in un finale di torri, culminato nella spinta 39.a7 con la promozione a un passo, si dissolve con 40.h4??, che lascia il proprio re privo di riparo reale. Segue lo scacco perpetuo 40...Rxg2+ e 41...Rg3+, che porta alla patta. Commento diffuso nel capitolo Partite in evidenza.

1. d4 d5 2. Nf3 Nc6 3. e3 Nf6 4. b3 e6 5. a3 g6 6. Bb2 Bg7 7. Bd3 O-O 8. Nbd2 a6?! 9. c4?! b5?? 10. cxb5 Nb8 11. bxa6 Bxa6 12. Bxa6 Nxa6 13. Rc1 Ne4 14. O-O c5 15. Nxe4?! dxe4 16. Nd2 cxd4 17. Nxe4?! Qd5?! 18. Qd3 Rfd8? 19. exd4 f5 20. Ng5 e5? 21. Qc4 exd4 22. Ne6 Qxc4 23. Rxc4 Rd7 24. Nxg7 Kxg7 25. Rxd4 Rxd4 26. Bxd4+ Kf7 27. Rc1 Rd8 28. Rc4 Nc5 29. Rxc5 Rxd4 30. f3?! Rd3 31. Rc7+ Ke6 32. Rb7 Ke5 33. a4 Kf4 34. a5 Ke3 35. h3 f4?! 36. a6 Rd1+ 37. Kh2 Kf2 38. Re7 Kf1 39. a7 Rd2 40. h4?? Rxg2+ 41. Kh3 Rg3+ 42. Kh2

Partita 9. Turno 2 • Girone B • Loftager – Minerva • 0–1

Apertura: Italian Game: Paris Defense (ECO C50) • Data: 2026-06-05

La partita più lunga del torneo (73 mosse), aperta da una nota trappola legata alla debolezza della casa f7 (4.Ng5?? Be7??), e proseguita come un lungo susseguirsi di imprecisioni da entrambe le parti, fino al doppio matto per promozione (44...h1=Q e 68...c1=Q) e alla conclusione 73...Qc1#. Commento diffuso nel capitolo Partite in evidenza.

1. e4 e5 2. Nf3 Nc6 3. Bc4 d6 4. Ng5?? Be7?? 5. Nxf7 Qd7 6. Nxh8 Qg4?! 7. Qxg4 Bxg4 8. Bxg8 Nd4 9. c3?! Nc2+ 10. Kf1 Nxa1 11. Bf7+ Kd7 12. Na3 a5 13. d3 Ra6?! 14. Be3 Rb6?! 15. b3?! a4 16. bxa4 Rb2 17. f3?? Bh5?? 18. Bxh5 Rxa2 19. Bc1?! Nb3 20. Bf7 Nxc1?? 21. Bxa2 Nxa2 22. Nb5 h5?! 23. Kf2 Bh4+ 24. Ke3 Bg5+ 25. Ke2 Nc1+ 26. Kd1 h4 27. Rf1 Nb3 28. c4 Nd2 29. g4?? Nxf1 30. Ke1 Nd2 31. Nf7?! Bf4 32. Nbxd6?? Nb3?? 33. Nxb7 Bxh2?! 34. a5 Kc8 35. a6 Kb8 36. g5?? Bf4?! 37. g6?! h3 38. Kf1?? h2?? 39. Kg2 Nc1?? 40. Nbd8?? Nxd3 41. Nc6+ Kc8?? 42. Ne7+?? Kb8 43. c5?! Ne1+ 44. Kf2?! h1=Q 45. c6? Nd3+ 46. Ke2 Nc1+ 47. Kf2 Bh2 48. Nd5 Bg1+ 49. Kf1 Qh2 50. Ke1 Na2? 51. Nc3? Nc1 52. Na4 Na2 53. Nc5 Nc1 54. Kf1 Qh3+ 55. Ke1 Nd3+? 56. Nxd3 Qxf3 57. Ndxe5?! Qxe4+ 58. Kd2 Qd5+ 59. Ke2 Qxe5+?? 60. Kf1?? Bd4?! 61. Kg2?! Qc5 62. Kg3 Qxc6 63. Kh3?! Qxg6 64. Kh4 c5 65. Kh3 c4 66. Kh2 c3 67. Kh1 c2 68. Kh2 c1=Q 69. a7+ Kxa7 70. Kh3 Qe4 71. Kh2 Qc3 72. Nd6 Qe2+ 73. Kh1 Qc1#

Partita 10. Turno 2 • Girone B • Colasuonno – Liantonio • 1–0

Apertura: Petrov's Defense: Damiano Variation (ECO C42) • Data: 2026-06-05

La partita più breve del torneo con esito deciso (11 mosse): nella variante Damiano della difesa Petroff, 7...Nxd4?? costa subito un pezzo, e il Bianco (Colasuonno) sfrutta la debolezza della casa e7 rimasta scoperta fino al matto 11.Qxe7#. Commento diffuso nel capitolo Partite in evidenza.

1. e4 e5 2. Nf3 Nf6 3. Nxe5 Nxe4 4. Nc3 Nc6?! 5. Nxe4 Nxe5 6. d4 Nc6 7. Bb5?! Nxd4?? 8. Qxd4 Qh4?! 9. Qe5+? Be7?! 10. Bg5 Qg4?? 11. Qxe7#

Partita 11. Turno 3 • Girone A • Di Bari – Manco • 1–0

Apertura: Indian Defense: Wade-Tartakower Defense (ECO A46) • Data: 2026-06-22

Nella stessa variante Wade–Tartakower della difesa indiana già vista nella partita 1, il Nero cerca controgioco con l'incursione 15...Nd3+??, che sembra aggressiva ma costa semplicemente un tempo e materiale una volta che il Bianco ricattura con 16.cxd3. Il Bianco (Di Bari) trasforma il vantaggio acquisito in un

attacco diretto contro il re nero, rimasto isolato in c8, concludendo con l'incursione della donna fino a 30.Qxd8#.

1. Nf3 d6 2. d4 Nf6 3. Nc3 c6 4. e4 Qa5 5. Bd2 Qc7 6. e5 dxe5 7. dxe5 Ng4? 8. Qe2 Nd7 9. e6 fxe6 10. Qxe6? Nc5?! 11. Qe2 Bf5 12. O-O-O O-O-O 13. h3 Nf6 14. Ng5?! Bg6? 15. b4? Nd3+?? 16. cxd3 Bxd3? 17. Qe6+ Kb8 18. Nf7 Rd4 19. Bxd3 Rg8 20. Ne5 g6 21. Bg5 Bg7 22. Bxf6 exf6 23. Qxg8+ Rd8 24. Qc4 Qxe5 25. g3 Rd4 26. Qg8+ Kc7 27. Qxg7+ Kc8 28. Qg8+ Rd8? 29. Bf5+ Qxf5 30. Qxd8#

Partita 12. Turno 3 • Girone A • Sardone – Di Perna • 0–1

Apertura: Queen's Pawn Game: Accelerated London System (ECO D00) • Data: 2026-07-07

La partita più lunga del torneo per numero di mosse effettivamente registrate (61), giocata nell'Accelerated London System con numerose imprecisioni da entrambe le parti lungo tutto il suo corso. Il Nero (Di Perna) porta a termine un pedone fino alla promozione 61...g1=Q+; il risultato finale – vittoria del Nero – è quello riportato nel tag della partita, integrato dall'annotatore del torneo.

1. d4 d5 2. Bf4 Nf6 3. e3 Bf5 4. Nc3 c6 5. h3 e6 6. Nf3 Nbd7 7. g4 Bg6 8. Nh4?! Be7?! 9. g5? Ne4?! 10. Nxe4?! Bxe4 11. f3? Bxg5 12. Bxg5?! Qxg5 13. Ng2?! Qg3+ 14. Kd2 Bxf3 15. Qe1 Qxe1+ 16. Kxe1 Nf6 17. Kf2 Be4 18. Bd3 O-O-O 19. Bxe4 Nxe4+ 20. Kf3 h5 21. Nf4 g5 22. Ng2?! f5?! 23. h4 Rdg8 24. Rh2 g4+ 25. Ke2 g3 26. Rhh1 Nf2 27. Rhg1 Rg4 28. Kd2 Ne4+ 29. Ke2 c5 30. c3 c4 31. Nf4?! Kd7?! 32. Rg2 Kd6 33. Rc1 Rhg8 34. Rcg1? Rxh4 35. b3 b5 36. bxc4 dxc4 37. Rc1 Rg5 38. Kf3 Rhg4?! 39. Nh3 Rg7 40. Nf4 h4 41. Rcc2?! Nf2 42. Ne2?! Ne4 43. Nf4 Nf2 44. Ne2 Nd3 45. Rg1 g2 46. Nf4 Nxf4 47. exf4 Rg3+ 48. Kf2 h3 49. Rcc1 R7g4 50. Rb1 a6 51. a4 Kc6 52. axb5+ axb5 53. Rbe1 Kd6 54. Rb1 Rxc3 55. Rxb5?! Rxf4+ 56. Ke2 h2 57. Rb6+ Kc7 58. Rgb1 Rb3 59. R6xb3 cxb3 60. Rc1+ Kd6 61. Ke3 g1=Q+

Partita 13. Turno 3 • Girone A • Dacchille – Mastrandrea • 1–0

Apertura: Philidor Defense (ECO C41) • Data: 2026-06-22

Nella difesa Philidor, il Bianco lascia due volte la possibilità di guadagnare materiale con la cattura in f6 (10.O-O-O?? e 15.Nb5??) preferendo proseguire lo sviluppo. Il Nero (Mastrandrea) cerca sicurezza con l'arrocco lungo (14...O-O-O?!), ma il proprio re non vi trova rifugio: stanato da una serie di scacchi (29.Qxc7+ Ke6), viene raggiunto al centro della scacchiera da 30.Qd7#, con l'aiuto della torre in d5 – un promemoria di come l'arrocco, da solo, non basti a garantire la sicurezza del re se le case circostanti restano indifendibili.

1. e4 e5 2. Nf3 d6 3. Bc4 Nf6 4. Nc3 Be6 5. Bxe6 fxe6 6. d4 exd4 7. Qxd4 Nc6 8. Qa4 e5 9. Bg5 h6?! 10. O-O-O?? hxg5 11. Nxe5 Qe7?? 12. Ng6 Qf7?! 13. Nxh8 Qh5 14. e5 O-O-O?! 15. Nb5?? a6 16. Na7+? Nxa7 17. exf6 gxf6?? 18. Qd4 Qxh8?! 19. Qxa7 Qh4?! 20. Qa8+ Kd7 21. Qxb7 Qf4+ 22. Kb1 Qxf2 23. Rd5?! Qxg2? 24. Rhd1? Qxh2?! 25. c4?! Qg3? 26. c5 Re8?! 27. c6+ Kd8?? 28. Qb8+ Ke7 29. Qxc7+ Ke6 30. Qd7#

Partita 14. Turno 3 • Girone B • Liantonio – Minerva • 1–0

Apertura: Four Knights Game: Italian Variation (ECO C47) • Data: 2026-06-22

Nella Partita dei quattro cavalli, variante italiana, 6...Bd6?? lascia senza risposta la cattura di un pezzo in c4. Il Bianco (Liantonio) ne approfitta e conduce un attacco rapido e diretto, concluso, come già nella partita 6, da un matto di ultima traversa: 19.Rxe8#, con il re nero privo di case di fuga dietro i propri pedoni.

1. e4 e5 2. Nf3 Nc6 3. Nc3 Nf6 4. Bc4 Na5?! 5. d3?! b6?! 6. Nxe5 Bd6?? 7. Nxf7 Qe7 8. Nxh8 Bb7?! 9. O-O?! Ng8? 10. Nd5 Qf7?! 11. Nxf7 Kxf7 12. Nxc7+ Kf8 13. Qf3+ Ke7 14. Bg5+ Nf6 15. e5 Bxf3 16. Rfe1 Kf8 17. exd6 Ng4? 18. Re7? Re8? 19. Rxe8#

Partita 15. Turno 3 • Girone B • Colasuonno – Loftager • 0–1

Apertura: Petrov's Defense: Damiano Variation (ECO C42) • Data: 2026-06-22

Partita condotta all'insegna di continue imprecisioni da entrambe le parti fin dall'apertura – la stessa variante Damiano della difesa Petroff già vista nella partita 10 – e risolta infine da una vera e propria caccia al re: il sovrano bianco, incalzato da una lunga serie di scacchi, si ritrova intrappolato nell'angolo

della propria scacchiera, dove il Nero (Loftager) lo raggiunge con 44...Ra6#, la torre e la donna nera che gli tolgono ogni casa di fuga.

1. e4 e5 2. Nf3 Nf6 3. Nxe5 Nxe4 4. Nc3 Nc5? 5. Nd3?? Ne6 6. Qe2?! c5?! 7. g3 f5? 8. Bg2 d6? 9. Qh5+?? g6 10. Qd1 d5? 11. Na4?? b6? 12. Nf4?? Nd4?? 13. Bxd5?? Nbc6?? 14. Bxc6+?? Nxc6 15. Qe2+?? Be7 16. d3? Nb4?? 17. Ne6?? Bxe6 18. Qxe6 Nxc2+ 19. Kd1?! Nxa1?! 20. Bd2 Qxd3 21. Nc3 Qc2+ 22. Ke2 Qxb2?? 23. Kd3?? Rd8+ 24. Ke2? Rxd2+ 25. Kf3 Qxc3+? 26. Qe3 Qc2 27. Rf1 Rd3 28. Rxa1?! Rxe3+ 29. fxe3 Qxh2?! 30. e4?! fxe4+ 31. Kxe4 Qxg3 32. Kd5 Rf8 33. Kc6 Rf6+ 34. Kb7 Qf3+ 35. Kxa7 Qa3+ 36. Kb7 Qf3+ 37. Ka7 b5 38. Rb1 Qa3+ 39. Kb7 Qxa2 40. Rxb5 Qd5+ 41. Ka7 Qa2+ 42. Kb7 Qa6+ 43. Kb8 Qxb5+ 44. Ka8 Ra6#

Partita 16. Turno 4 • Girone A • Manco – Mastrandrea • 1–0

Apertura: King's Pawn Game: Damiano Defense (ECO C40) • Data: 2026-07-16

La Difesa Damiano (2...f6?), nota fin dai primi trattati di teoria per la sua debolezza strutturale – indebolisce la diagonale verso il proprio re senza contribuire allo sviluppo – costa al Nero l'iniziativa fin dalle prime battute. Il Bianco (Manco) non tarda a sfruttarla, conducendo il proprio attacco fino al matto 16.Qb5#, con il re nero incalzato fuori dalla sicurezza della propria posizione di partenza.

1. e4 e5 2. Nf3 f6? 3. d4 Bd6 4. dxe5 fxe5 5. Bg5?! Nf6 6. Nc3 h6 7. Bh4 g5 8. Bg3 Nc6 9. Bc4 Bb4 10. Nxe5 Nxe4?? 11. Qh5+ Ke7 12. Qf7+ Kd6 13. Nd3+? Ne5? 14. Bxe5+ Kc6 15. Qd5+ Kb6 16. Qb5#

Partita 17. Turno 4 • Girone A • Di Perna – Dacchille • 0–1

Apertura: Indian Defense: Knights Variation (ECO A46) • Data: 2026-07-22

Nella difesa indiana, variante dei cavalli, il Bianco tenta il classico sacrificio dell'alfiere in h7 – una risorsa nota fin dai primi trattati di tattica per spalancare la posizione del re avversario – ma lo fa senza la preparazione necessaria: 18.Bxh7+?? non è sostenuto a sufficienza, e il Nero (Dacchille), dopo aver accettato il sacrificio, consolida un vantaggio di materiale che non lascia più. La partita si chiude con 36...Be2#, un matto costruito con le torri raddoppiate sulla colonna h.

1. d4 Nf6 2. Nf3 Nc6 3. e3 d5 4. Bd3 e6 5. a3 Bd6 6. b3 b6?! 7. Bb2 Bb7 8. Nbd2 O-O 9. O-O Qe7 10. Ne5 Bxe5 11. dxe5 Ne4?! 12. Nxe4 dxe4 13. Bxe4 Rad8?! 14. Qe2 Na5 15. Bd3 Qg5?! 16. f4 Qe7 17. b4 Nc6 18. Bxh7+?? Kxh7 19. Qh5+ Kg8 20. Rf3 g6?? 21. Qh6 Rd2?? 22. Rh3 f6 23. Qh8+?? Kf7 24. Rh7+ Ke8 25. Rxe7+ Nxe7 26. Qh4?? Rxg2+ 27. Kf1 Nf5 28. Qe1?? Rh8 29. e4? Rgxh2?? 30. Qc3?? Rh1+?? 31. Ke2?? Ba6+ 32. Kf3 R8h3+ 33. Kf2 R1h2+ 34. Kg1 Rh1+ 35. Kf2 R3h2+ 36. Kf3 Be2#

Partita 18. Turno 4 • Girone A • Di Bari – Sardone • 1–0

Apertura: Scandinavian Defense: Valencian Variation (ECO B01) • Data: 2026-07-16

Nella stessa variante Valenciana della difesa scandinava che si ritroverà nella partita 21, 11...Rb8?? lascia da parte lo sviluppo dell'alfiere con tempo, e il Bianco (Di Bari) ne approfitta per prendere l'iniziativa. Nonostante alcune imprecisioni reciproche nel prosieguo, il Bianco conduce la partita fino al matto 38.Qxe8#, con l'appoggio del pedone avanzato in h7 a privare il re nero delle ultime case di fuga.

1. e4 d5 2. exd5 Qxd5 3. Nc3 Qd8 4. d4 Bf5 5. Be3 e6 6. Bd3 Qf6?! 7. Qd2?! Bxd3 8. Qxd3 Nc6 9. d5?! exd5?! 10. Qxd5?! Rd8 11. Qb5 Rb8?? 12. Nd5 Qd8 13. Bxa7 Ra8 14. Be3?? Qc8?? 15. O-O-O?! Bd6?! 16. a3 Ne7 17. Nxe7 Bxe7 18. Nf3 O-O 19. Nd4 Nxd4 20. Rxd4 c6 21. Qe5?? Bf6 22. Qg3 Bxd4 23. Bxd4 f6 24. Be3 h6? 25. Bxh6 Rf7 26. h4 Qf5 27. h5 Qh7?! 28. Be3 Rd8 29. Bb6 Re8 30. Bc5 Qe4 31. f3?? Qf5?? 32. Bb4?! Rd7? 33. h6 c5?! 34. h7+?? Kh8 35. Bc3 Re2?? 36. Qb8+ Rd8 37. Qxd8+ Re8 38. Qxe8#

Partita 19. Turno 4 • Girone B • Colasuonno – Minerva • 1–0

Apertura: Italian Game: Giuoco Piano (ECO C50) • Data: 2026-07-16

Nel Giuoco Piano, 6...Qc8?? ritira la donna in una casa passiva senza necessità, cedendo al Bianco (Colasuonno) un tempo di sviluppo prezioso. Il Bianco costruisce con calma un attacco sull'ala di re e lo conclude con un sacrificio di sgombero, 32.Rxh6, che elimina la difesa del pedone in g7/h7 e apre la strada al matto 33.Qxh7#.

1. e4 e5 2. Nf3 Nc6 3. Bc4 Bc5 4. O-O d6 5. Nc3 Bg4 6. h3 Qc8?? 7. hxg4 Nh6 8. Ng5 f6 9. Nh3 d5?! 10. exd5 O-O?! 11. dxc6+ Kh8 12. cxb7 Qxb7 13. Bd5 Qc8 14. Bxa8 Qxa8 15. Qf3 e4 16. Qxe4 Qb8 17. d4 Bb4 18. Bxh6 gxh6 19. a3 Bd6 20. b4 Re8 21. Qf3 c6 22. g3 Qb5 23. Nxb5 cxb5?! 24. Qxf6+ Kg8 25. Qxd6 Kf7 26. Qd7+ Re7 27. Qd5+ Re6 28. Rae1 Ke7 29. Qxe6+ Kf8 30. Qe7+ Kg8 31. Re6 a6 32. Rxh6 Kh8 33. Qxh7#

Partita 20. Turno 4 • Girone B • Loftager – Liantonio • 1–0

Apertura: Blackmar-Diemer Gambit (ECO D00) • Data: 2026-07-16

Nel Gambetto Blackmar–Diemer, aperture che offrono un pedone in cambio di sviluppo rapido, gli scambi si fanno subito vivaci intorno alla casa f7 (7.Nxf7??) e al pedone centrale (7...Nxd4??). Il Bianco (Loftager) esce dalla mischia con l'iniziativa e la mantiene fino alla conclusione, un altro matto di ultima traversa: 36.Rxc8#.

1. d4 d5 2. Nc3 Nf6 3. e4?! dxe4 4. Bc4 g6 5. Nh3? Nc6? 6. Ng5 h6?? 7. Nxf7?? Nxd4?? 8. Nxd8 Kxd8 9. Qxd4+ Ke8 10. Bb5+ c6 11. Ba4 Bf5 12. O-O Rd8 13. Qxa7 e5 14. Qxb7 Bc5 15. Qxc6+ Bd7 16. Qxf6 Rf8 17. Qxg6+ Ke7?! 18. Bb3?! e3?! 19. fxe3?! Bc6?! 20. Qxc6?! Rxf1+ 21. Kxf1 Rf8+?! 22. Kg1 h5?! 23. Qxc5+ Ke8 24. Qxe5+ Kd8 25. e4 h4 26. Bg5+ Kc8 27. Rd1 h3 28. g3 Kb7 29. Rd6 Rc8 30. Bd5+ Kb8 31. Qe7 Rc7 32. Qe8+ Rc8 33. Qb5+ Kc7 34. Rc6+ Kd7 35. Qb7+ Ke8 36. Rxc8#

Partita 21. Turno 5 • Girone A • Sardone – Manco • 1–0

Apertura: Scandinavian Defense: Valencian Variation (ECO B01) • Data: 2026-08-05

Il cambiamento di fortuna più repentino del torneo: uno scacco di donna del Nero viene parato per interposizione con 22.f4??, invece che con la più semplice cattura 22.Qxg5, e il Nero (Manco) vince la donna avversaria con 22...Qxg4. Commento diffuso nel capitolo Partite in evidenza.

1. e4 d5 2. exd5 Qxd5 3. Nc3 Qd8 4. d4 Bf5 5. Nf3 e6 6. Bf4 Nc6 7. a3 h6 8. Bb5 a6? 9. Bxc6+ bxc6 10. Ne5 Bd6 11. Qh5?! Bxe5 12. Bxe5 Bg6 13. Qe2 f6 14. Bf4?! Bf7?! 15. O-O-O Ne7 16. Rhe1 Ng6 17. Qg4 f5? 18. Qf3 Nxf4 19. Qxf4 O-O 20. g4?? fxg4?! 21. Qxg4 Qg5+?! 22. f4?? Qxg4 23. Ne2 Rad8 24. Rg1 Qxe2 25. Rd2 Qe3 26. Rd1 Qxf4 27. Kb1 Rd5 28. Rg2 Rxd4 29. Rdg1 g6 30. h3 Qf3 31. h4?! Rd1+ 32. Rxd1 Qxd1+ 33. Ka2 e5+ 34. b3 Qf3 35. Rg1 Rd8 36. h5 g5

Partita 22. Turno 5 • Girone A • Mastrandrea – Di Perna • 0–1

Apertura: Zukertort Opening: Reversed Mexican Defense (ECO A06) • Data: 2026-08-28

Nello schema Zukertort, il Nero (Di Perna) prende in mano l'iniziativa nella fase centrale grazie a una serie di imprecisioni del Bianco: 15.Re2? apre la colonna e senza necessità (la continuazione più solida era 15.Rb1), e il Nero replica a propria volta con un'imprecisione analoga (15...Nxc3?, mentre 15...Bxc3 avrebbe complicato maggiormente la vita al Bianco). Il momento decisivo arriva al tratto 20: dopo 19.e4?!, che apre il centro senza una preparazione adeguata, il Bianco ricattura con 20.Rxe4??, esponendo la propria torre sulla colonna appena aperta. Da qui il vantaggio del Nero cresce senza soste per il resto della partita.

Nella lunga fase che segue il Nero converte con pazienza il vantaggio acquisito, senza concedere reali possibilità di reazione al Bianco, la cui posizione risulta ormai compromessa in modo strutturale già dal tratto 36. Come per altre partite di questo torneo, il testo registrato si interrompe alcune mosse più avanti (48...Qd5+, con il Bianco ancora sotto un attacco che non accenna a diminuire); il risultato finale – vittoria del Nero – è quello riportato nel tag della partita, integrato dall'annotatore del torneo, coerente con l'andamento osservato fino a quel punto.

1. Nf3 d5 2. Nc3 Nf6 3. d4 Bf5 4. Bf4 c6 5. e3 e6 6. Bd3 Bg6 7. O-O Nbd7 8. h3 Be7 9. a4 Bxd3 10. Qxd3 O-O 11. Be5 Re8 12. Bxf6 Nxf6 13. Rae1 Bb4 14. Ne5 Ne4 15. Re2? Nxc3? 16. bxc3 Ba5?! 17. Rb1 f6 18. Ng4 Qc7 19. e4?! dxe4 20. Rxe4?? f5 21. Re5 fxg4 22. hxg4 Bb6 23. Rbe1 Qf7 24. R1e3 Bc7 25. Rh5?! g6 26. Rf3 Qg7 27. Rh4 Bd8 28. Rh2 Bc7 29. g3 Rf8 30. Re3 Rae8 31. Qc4 Qf6 32. Qd3 e5 33. Qc4+ Kh8 34. dxe5 Rxe5 35. Qd3 Rxe3 36. Qd7?? Re1+ 37. Kg2 Re7? 38. Qd2 Qg7 39. Rh6 Ref7 40. f3 g5 41. Rh3 Rxf3 42. Rh5?! Rf2+?! 43. Qxf2 Rxf2+ 44. Kxf2 Qxc3 45. Rh3?! Qxc2+ 46. Kf3 Kg7 47. Rh1?! Qb3+ 48. Ke4 Qd5+

Partita 23. Turno 5 • Girone A • Dacchille – Di Bari • 0–1

Apertura: Sicilian Defense: Old Sicilian (ECO B30) • Data: 2026-08-05

Nella difesa siciliana, il Bianco tenta per la terza volta nel torneo l'irruzione del cavallo in f7 (7.Nxf7??), dopo i precedenti delle partite 3 e 20: come in quei casi, l'idea non è sufficientemente preparata e il Nero (Di Bari) ne esce con un vantaggio di materiale che mantiene per tutta la lunga partita che segue. Il finale si chiude con 46...Rh3#.

1. e4 c5 2. Nf3 Nc6 3. Bc4 g6 4. d3 Bg7 5. c3 d6 6. Ng5 Nh6 7. Nxf7?? Nxf7 8. O-O Nfe5 9. Na3?! Nxc4 10. Nxc4 b5 11. Ne3 O-O 12. Qb3+ Kh8 13. Qxb5 Qb6 14. Qa4 e6 15. Qd1 Ba6 16. Re1 Ne5 17. Nc4 Nxc4 18. dxc4 Bxc4 19. Qc2 d5 20. e5 Rf5 21. f4 Rc8 22. b3 Ba6 23. Rb1 c4+ 24. Be3 Qc7 25. b4 Bh6 26. Qf2?! g5 27. g4 Rff8? 28. h4?? gxf4?! 29. g5? fxe3 30. Qxe3 Qb6 31. gxh6 Qxe3+ 32. Rxe3 Rf5 33. a4?! Rg8+ 34. Kh2 Rh5 35. Re4?? dxe4 36. Kh3 Rxh6 37. Rf1 e3 38. b5 e2 39. Re1 Bb7 40. Rxe2 Rhg6 41. Re3 h5 42. a5 a6 43. bxa6 Bxa6 44. Re4 Rg3+ 45. Kh2 Rxc3 46. Kh1 Rh3#

Partita 24. Turno 5 • Girone B • Loftager – Minerva • 1–0

Apertura: King's Pawn Game: Busch-Gass Gambit (ECO C40) • Data: 2026-08-05

Nel Gambetto Busch–Gass, il Bianco lascia scoperto un pedone con 3.d4??, subito dopo aver ricevuto la donna nera. Nonostante la posizione resti complicata e ricca di imprecisioni da entrambe le parti, il Bianco (Loftager) riesce a portare a termine l'attacco, concludendo con 39.Qd8#, sostenuto dalla torre già infiltrata in settima traversa.

1. e4 e5 2. Nf3 Bc5? 3. d4?? Bb6? 4. dxe5 Ba5+?! 5. Bd2 Nh6?? 6. Ng5?? f6?? 7. exf6 gxf6? 8. Nf3? O-O?! 9. Bc4+ Nf7 10. Bxa5 Qe8 11. e5 fxe5 12. Bxc7 Nc6 13. O-O e4?! 14. Nh4 a5 15. Qd6 Nb4?? 16. Qc5?? d6?! 17. Bxd6 Qd8 18. Bc7?! Qe8?! 19. Nc3 Kh8 20. Bd6 Nh6? 21. a3? Nxc2? 22. Rac1? Qf7 23. Bxf7 Nxf7 24. Be7 Nh6? 25. Bd6? Rf4? 26. g3? Rf3? 27. Rxc2?! Bh3 28. Nxf3 exf3?! 29. Rd1?! Ra6?! 30. Qc4?! Rc6?! 31. Qf4 Kg7 32. Be7? Kg8? 33. Qb8+ Kg7 34. Qxb7?! a4?! 35. Bc5+ Kf6 36. Rd5 Rxc5 37. Qb6+?! Kf7 38. Rd7+ Kg8?! 39. Qd8#

Partita 25. Turno 5 • Girone B • Liantonio – Colasuonno • 0–1

Apertura: Nimzowitsch Defense (ECO B00) • Data: 2026-08-05

Turno 5, Girone B: partita che consolida il vantaggio di Colasuonno in testa alla classifica del girone, poi confermato al Turno 6. Dopo 8.Nb5?? e 9.Na3??, che lasciano scoperto il pedone in e4, il Nero (Colasuonno) lo cattura con 9...Nxe4 e converte con pazienza il vantaggio fino al matto 62...Qf2#. Commento diffuso nel capitolo Partite in evidenza.

1. e4 Nc6 2. Nc3 Nf6 3. Bc4?! d6?! 4. Nf3 Bg4 5. h3 Be6?! 6. d3?! Bxc4 7. dxc4 e5 8. Nb5?? a6?? 9. Na3?? Nxe4 10. Be3 Be7 11. c5? O-O? 12. Nc4?! dxc5?! 13. Qxd8?! Raxd8 14. O-O f6 15. c3 Rd7 16. b4?! cxb4 17. Nh4 g6 18. cxb4 Nxb4 19. a3 Nc2 20. Rac1 Nxe3 21. fxe3 g5 22. Nf5 b5 23. Nh6+ Kg7 24. Nf5+ Kg6?! 25. Nxe5+ fxe5 26. Rc6+? Kf7 27. Nh6+ Ke8 28. Ng8 Bxa3 29. Re6+ Be7 30. Rf5 Nc5 31. Rexe5 Nd3 32. Re6 Kd8? 33. h4? gxh4? 34. g4?! hxg3?! 35. Kg2? Bd6?! 36. Nf6 Kc8 37. Nxd7 Kxd7?? 38. Rff6?? Re8 39. Rxe8 Kxe8 40. Re6+ Kd7 41. Re4 Ne1+ 42. Kg1 g2 43. Rg4 Bc5 44. Kf2 h5?! 45. Kxe1?? hxg4 46. Kf2 b4 47. Kxg2 Bxe3 48. Kg3 b3 49. Kxg4 b2 50. Kf5 b1=Q+ 51. Ke5 Qb5+ 52. Ke4 Ke6 53. Kxe3 Qb4 54. Kd3 Kd5 55. Ke2 Qb3 56. Kd2 Kd4 57. Ke1 Qb2 58. Kd1 Kd3 59. Ke1 Qa2 60. Kf1 Ke3 61. Kg1 Kf3 62. Kf1 Qf2#

Partita 26. Turno 6 • Girone A • Di Bari – Di Perna • 0–1

Apertura: Scandinavian Defense: Main Line (ECO B01) • Data: 2026-09-10

Incontro diretto del Turno 6 tra Di Bari e Di Perna, decisivo per il primo posto del Girone A. Commento diffuso nel capitolo Partite in evidenza.

1. e4 d5 2. exd5 Qxd5 3. Nc3 Qa5 4. d4 c6 5. Nf3 Nf6 6. Bg5 Bg4 7. Bxf6 exf6 8. h3? Be6?! 9. Be2 Be7 10. a3 Nd7 11. b4 Qc7 12. O-O O-O 13. Re1 Rfe8 14. Ne4 Rad8 15. c4 f5 16. Neg5 Bf6 17. Rc1 Nf8 18. Nxe6 Nxe6 19. d5 g6 20. Qa4 Nf4 21. Kf1?? c5?? 22. Ng1 Bd4?! 23. g3 Re4 24. Bf3?? Nd3?? 25. Bxe4 Nxc1?? 26. Bxf5? Be5?? 27. bxc5?? gxf5?! 28. Rxc1 Bxg3?? 29. d6?! Qxc5 30. fxg3 Rxd6 31. Qb4 Qd4 32. Ne2 Qd3 33. Qc3 Qe4 34. Kf2?? Rd3 35. Qb2?? Qe3+?? 36. Kg2?? Rd2 37. Qxb7?? Qxe2+ 38. Kg1 Qh2+ 39. Kf1 Qf2#

Partita 27. Turno 6 • Girone A • Sardone – Manco • 0–1

Apertura: Queen's Pawn Game (ECO A41) • Data: 2026-09-10

Turno 6, Girone A: rivincita tra Sardone e Manco, che al Turno 5 si erano già incontrati con esito opposto (Sardone aveva vinto giocando con il Bianco). Il Bianco si complica la partita da solo con imprecisioni successive nella fase centrale (12.Bxe5?, 20.Qf2?) e perde definitivamente il controllo con 21.Qxa7??, un'incursione della donna sul lato opposto della scacchiera rispetto al proprio re, proprio mentre la posizione si fa turbolenta. Il Nero (Manco) ne approfitta per costruire un attacco che culmina nella cattura decisiva 28...Qxb6+, alla quale il Bianco risponde con l'abbandono. Poiché lo scontro diretto complessivo tra i due giocatori resta in parità (una vittoria ciascuno), è proprio questa vittoria ottenuta giocando con il Nero a determinare, in classifica, la posizione di Manco davanti a Sardone (si veda la nota alla classifica del Girone A).

1. d4 d6 2. Bf4 Nf6 3. e3 Nbd7 4. h3 c6 5. c3 Qc7 6. Nf3 h6 7. Nbd2 e5 8. dxe5 dxe5 9. Bg3 Bd6?! 10. Nc4 Ne4 11. Nxd6+ Nxd6 12. Bxe5? Nxe5 13. Nxe5 O-O 14. Bd3 Re8 15. f4?! Nf5?! 16. Qf3 Be6 17. e4 Nh4 18. Qg3 Qe7?! 19. O-O Rad8 20. Qf2? Qf6?? 21. Qxa7?? b5?? 22. a4?? Re7?? 23. Qb6 Rde8?! 24. axb5? cxb5?! 25. Bxb5 Rf8?! 26. Ra7?! Ng6? 27. Nd7 Bxd7 28. Bxd7?? Qxb6+

Partita 28. Turno 6 • Girone A • Dacchille – Mastrandrea • 1–0

Apertura: Italian Game: Giuoco Piano (ECO C50) • Data: 2026-09-10

Turno 6, Girone A: ultimo incontro del torneo per Mastrandrea, che lo chiude senza punti in nessuno dei sei turni disputati. Nel Giuoco Piano, 6...Be6?? lascia l'alfiere indifeso alla cattura del cavallo bianco appena giunto in g5: il Bianco (Dacchille) non si lascia sfuggire l'occasione, e con 7.Bxe6 fxe6 8.Nxe6 vince un pedone e scompiglia la struttura di pedoni davanti al re nero, che nel prosieguo si rifugia nell'arrocco lungo (10...O-O-O) senza trovarvi sicurezza duratura. Nonostante alcune imprecisioni reciproche nella fase centrale, il Bianco mantiene l'iniziativa e conduce un lungo inseguimento del re nero, ormai fuggito sull'ala di donna, fino alla resa del Nero al tratto 41.

1. e4 e5 2. Nf3 Nc6 3. Bc4 Bc5 4. Nc3 d6 5. d3 Nf6 6. Ng5 Be6?? 7. Bxe6 fxe6 8. Nxe6 Qe7 9. Nxc5 dxc5 10. Bg5 O-O-O 11. Nd5 Qf7 12. Bxf6 gxf6 13. Qg4+? Rd7?! 14. O-O-O?! Rg8 15. Qh3 Qg7? 16. g3 Nd4 17. Nc3?? Nf3? 18. Rdf1?? Qg5+ 19. Kb1 Nd2+ 20. Ka1 Nxf1 21. Rxf1 c6 22. f4?! exf4 23. gxf4?? Qg4? 24. Qh6 Qg1?? 25. Rxg1 Rxg1+ 26. Nb1 Rdg7 27. b3 R7g2 28. Kb2 Rf2 29. Qxf6 Rxh2 30. Qe7 Rgg2 31. Nc3?! Rg8?! 32. Qe6+ Kd8 33. Qxg8+ Kc7 34. Nd5+ cxd5 35. Qxd5 b6 36. Qf7+ Kc6 37. Qf6+ Kb5?! 38. Qf5 Rh1 39. Qf6?! Rh3?! 40. c4+ Ka5? 41. Qc3+? Ka6

Partita 29. Turno 6 • Girone B • Colasuonno – Loftager • 1–0

Apertura: Petrov's Defense: Damiano Variation (ECO C42) • Data: 2026-09-10

Turno 6, Girone B: ultima vittoria del torneo per Colasuonno, che conferma così il primo posto della classifica finale del girone. Nella variante Damiano della difesa Petroff – già vista nelle partite 10 e 15 – 4...Nc5?? lascia il cavallo nero fuori posizione, e il Bianco ne approfitta con l'irruzione 5.Nc6+, un doppio attacco di scoperta che costringe il Nero a cedere la donna dopo 5...Be7 6.Nxd8 Kxd8. Nella fase centrale, tra i tratti 13 e 19, la partita attraversa una lunga sequenza di mosse ripetute, con donna e cavallo che si spostano avanti e indietro fra le stesse case, prima che il Bianco rompa lo schema con 20.d4, riprendendo l'iniziativa al centro. Il Bianco conclude la partita, e con essa il proprio percorso nel girone, con il matto 33.Qxg7#.

1. e4 e5 2. Nf3 Nf6 3. Nxe5 Nxe4 4. Qe2 Nc5?? 5. Nc6+ Be7 6. Nxd8 Kxd8 7. Qg4 Ke8?! 8. Qg3 Bd6 9. Qg4 Ke7 10. Qh3 Re8 11. Qg4 Kf8+ 12. Be2 Kg8 13. Qh4?! Rf8?! 14. Bf1? Ne4? 15. Qh3?! Nc5?! 16. Qg4?! Ne4?! 17. Qh3?! Nc5?! 18. Qh4?! Ne4? 19. Qg4? Nc5?! 20. d4 Na4 21. d5 f6?! 22. Qxa4 Re8+ 23. Be2 c5 24. dxc6 bxc6 25. Be3 Bb7 26. Qd4 a6 27. Qxd6 Rf8? 28. Nc3? Rd8? 29. Bc5? f5? 30. Bc4+ Kh8 31. Bd4 Bc8?! 32. Qe5 Bb7 33. Qxg7#

Partita 30. Turno 6 • Girone B • Liantonio – Minerva • 1–0

Apertura: King's Knight Opening (ECO C40) • Data: 2026-09-10

Turno 6, Girone B: ultimo incontro del torneo, che chiude il percorso di Minerva al quarto e ultimo posto

del girone. Dopo un avvio incerto da entrambe le parti (3...Qe7??, 4.a3??), il Bianco (Liantonio) ricorre, quando la posizione lo consente, al classico sacrificio di alfiere in h7 per aprire la difesa del re nero: il Nero preferisce non catturare (24.Bxh7+ Kh8), ma il secondo alfiere bianco aggiunge subito una seconda minaccia con 25.Bf6, costringendo il Nero a cedere la propria struttura di pedoni con 25...gxf6. Il re nero, rimasto scoperto, cattura infine l'alfiere rimasto in h7 sotto scacco (27...Kxh7), ma il Bianco ha nel frattempo guadagnato i tempi necessari per portare la torre sulla colonna h e concludere l'attacco con 28.Rh4+ Kg8 29.Qg5#.

1. e4 e5 2. Nf3 Bb4?! 3. c3 Qe7?? 4. a3?? Nf6?? 5. axb4 O-O 6. d3 Nc6 7. Bg5 a5 8. b5 Na7 9. Rxa5 b6 10. Ra4 Qc5 11. Rc4 Qxb5 12. Qe2 Ba6 13. Qc2 Qc6?! 14. Nxe5?! Ng4?! 15. Nxc6 dxc6 16. Ra4 Nc8 17. Be2 Nxf2 18. Kd2 Ng4 19. Kd1 Nf2+ 20. Ke1 Nxd3+ 21. Bxd3 b5 22. Rd4 Nd6 23. e5 Nb7?! 24. Bxh7+ Kh8 25. Bf6 gxf6 26. Qf5 Na5 27. Qxf6+ Kxh7 28. Rh4+ Kg8 29. Qg5#

Conclusioni

Il Torneo Estivo 2026 si chiude con due classifiche complete e distinte: nel Girone A, Di Perna comanda la classifica con 4.5 punti su 6 partite disputate; nel Girone B, Colasuonno comanda la classifica con 5 punti su 6 partite disputate.

Il torneo ha messo in luce un buon livello di combattività, con 30 partite su 30 concluse con un esito netto e una sola patta. Le partite raccolte in questa pubblicazione restano disponibili integralmente nello studio Lichess di riferimento per chi desiderasse approfondirne la lettura.