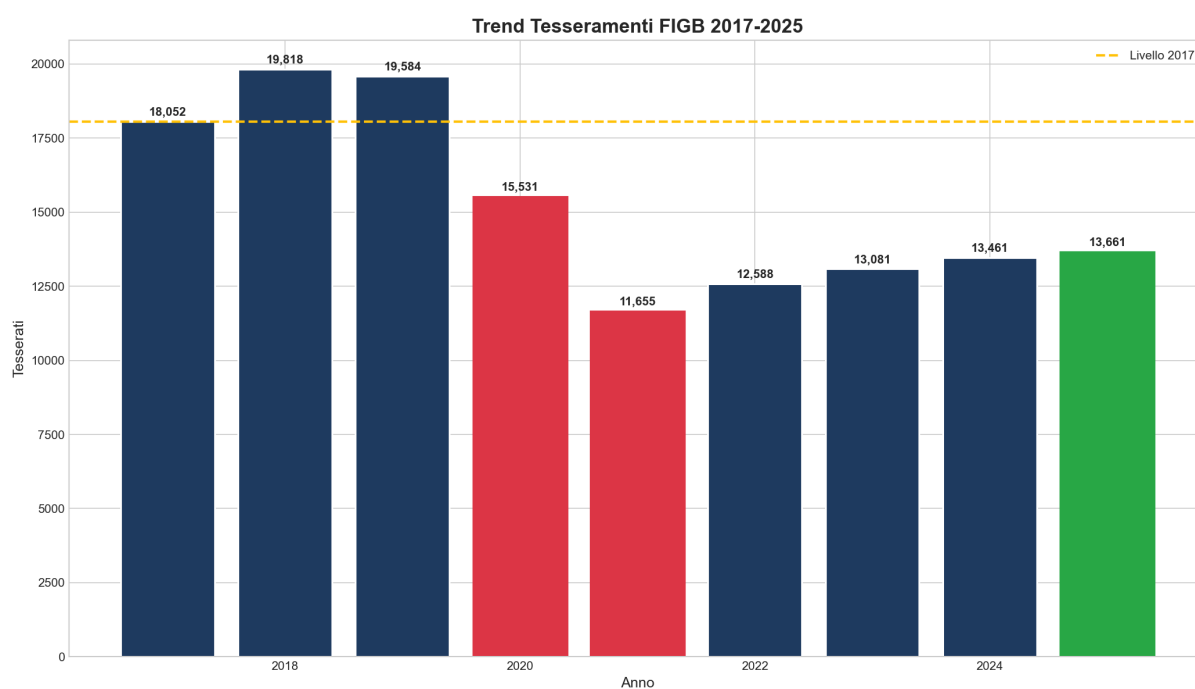


RELAZIONE ANALISI TESSERAMENTO

FEDERAZIONE ITALIANA GIOCO BRIDGE

2017 - 2025



Data: 02 January 2026
Analisi approfondita churn e pattern di gioco

INDICE

PARTE I - PANORAMICA GENERALE

1. Sommario Esecutivo
2. Metriche Chiave 2025
3. Analisi Temporale

PARTE II - ANALISI APPROFONDITE

4. Piramide Categorie (con sottocategorie)
5. Analisi Circoli
6. Analisi Regionale e Macroregionale
7. Giocatori Selettivi

PARTE III - ANALISI CHURN PROFONDA

8. Clustering Giocatori Churned
9. Perché Smettono vs Perché Restano
10. Soglie Critiche e Fattori di Retention
11. Lifetime Value

PARTE IV - CONCLUSIONI

12. Raccomandazioni Strategiche
13. Piano di Azione Anti-Churn

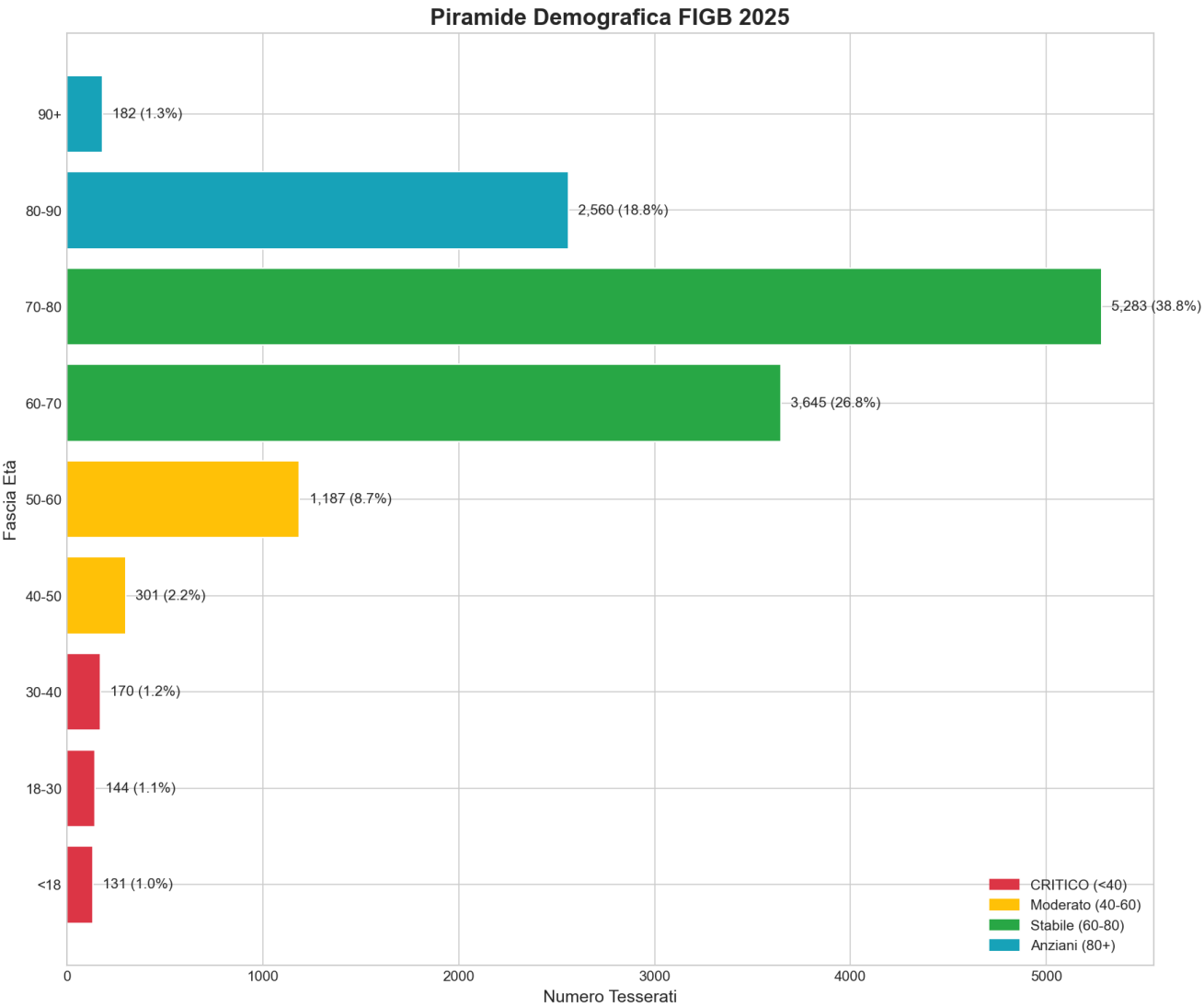
PARTE I - PANORAMICA GENERALE

1. Sommario Esecutivo

<div>13,662</div> <div>TESSERATI 2025</div>	<div>463</div> <div>CIRCOLI</div>	<div>56.1%</div> <div>CHURN STORICO</div>	<div>14,426</div> <div>RECUPERABILI</div>
---	-----------------------------------	---	---

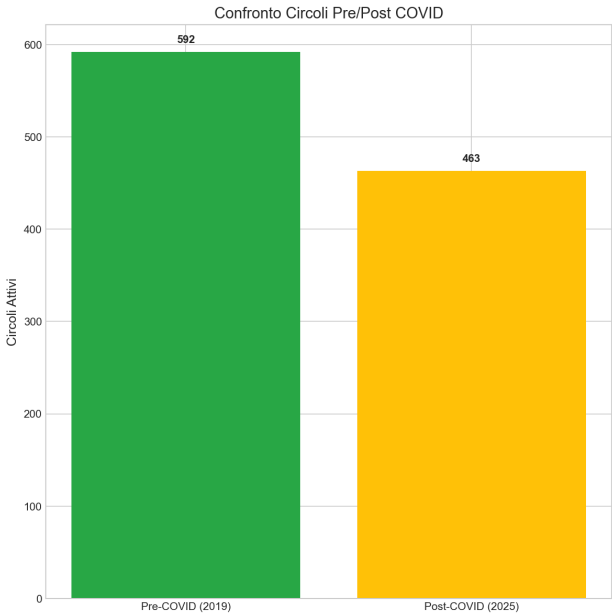
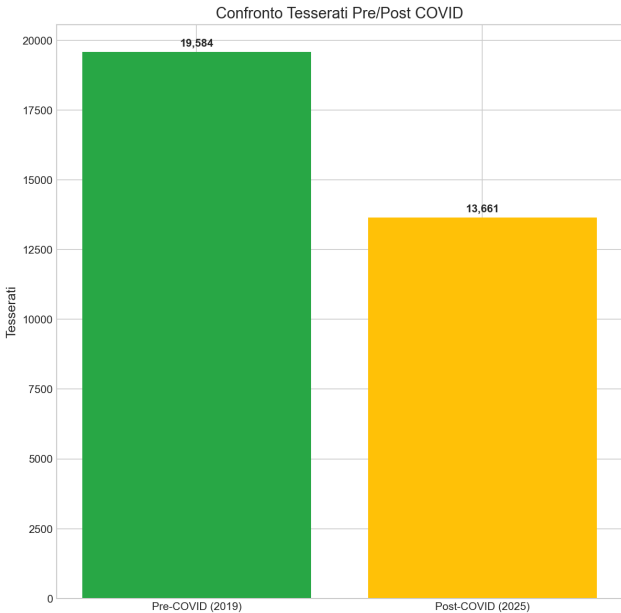
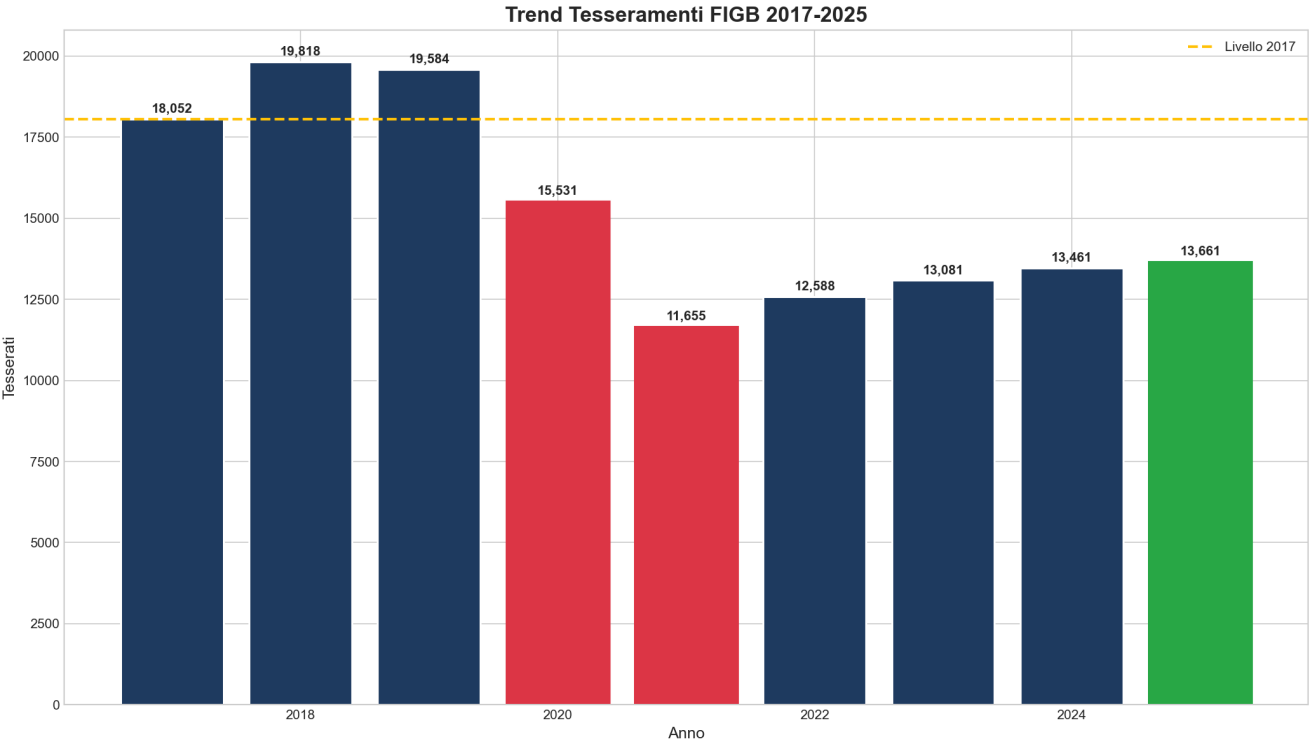
Errore API: 404

2. Metriche Chiave 2025



CRITICITA: Solo 3.3% under 40, mentre 58.7% over 70. Urgente attrarre giovani per sostenibilità.

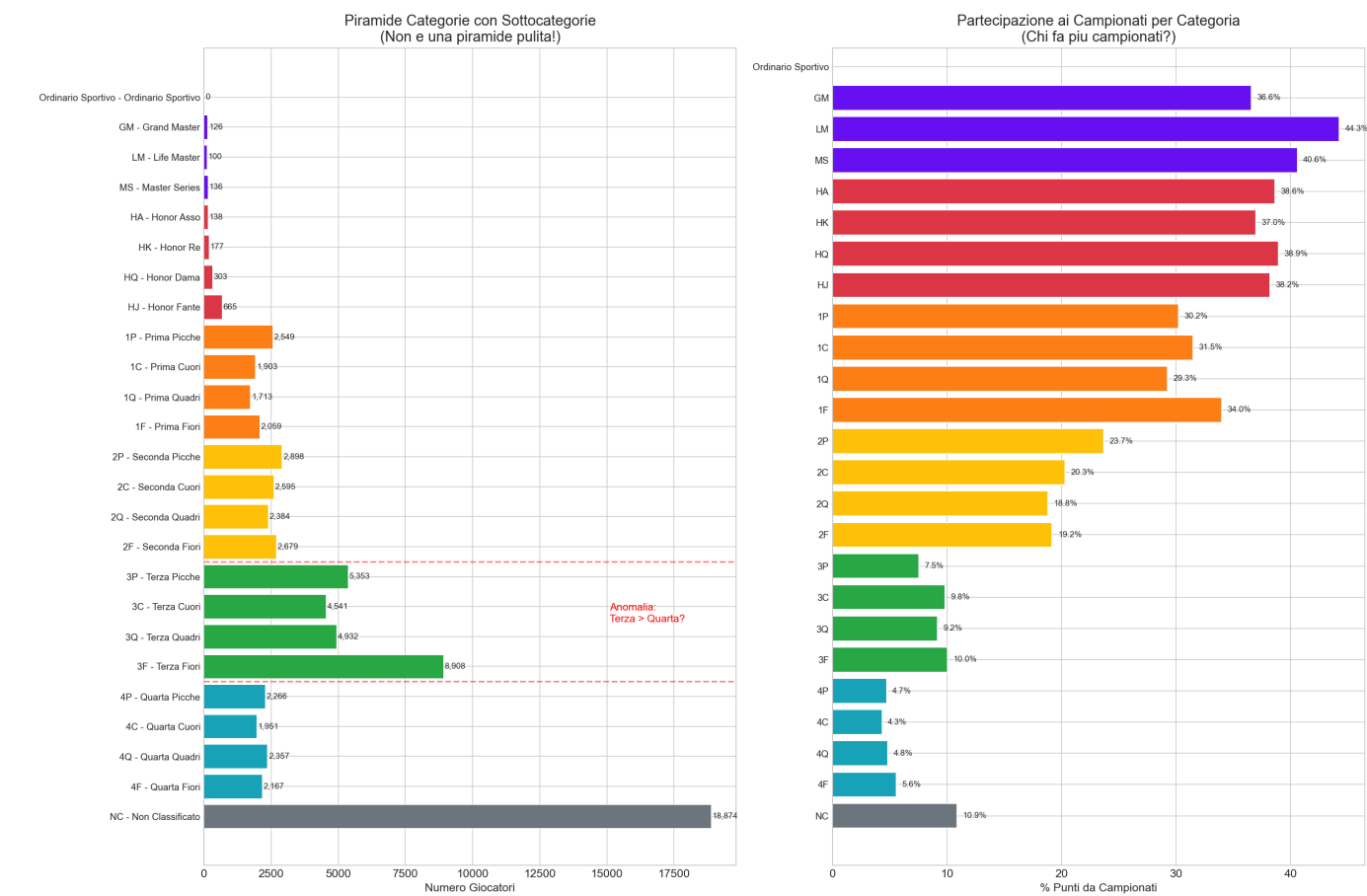
3. Analisi Temporale 2017-2025



RECOVERY POST-COVID: Da 11,655 (2021) a 13,662 (2025) = +17.2%. Trend positivo ma ancora sotto i livelli pre-pandemia (19,800 nel 2018).

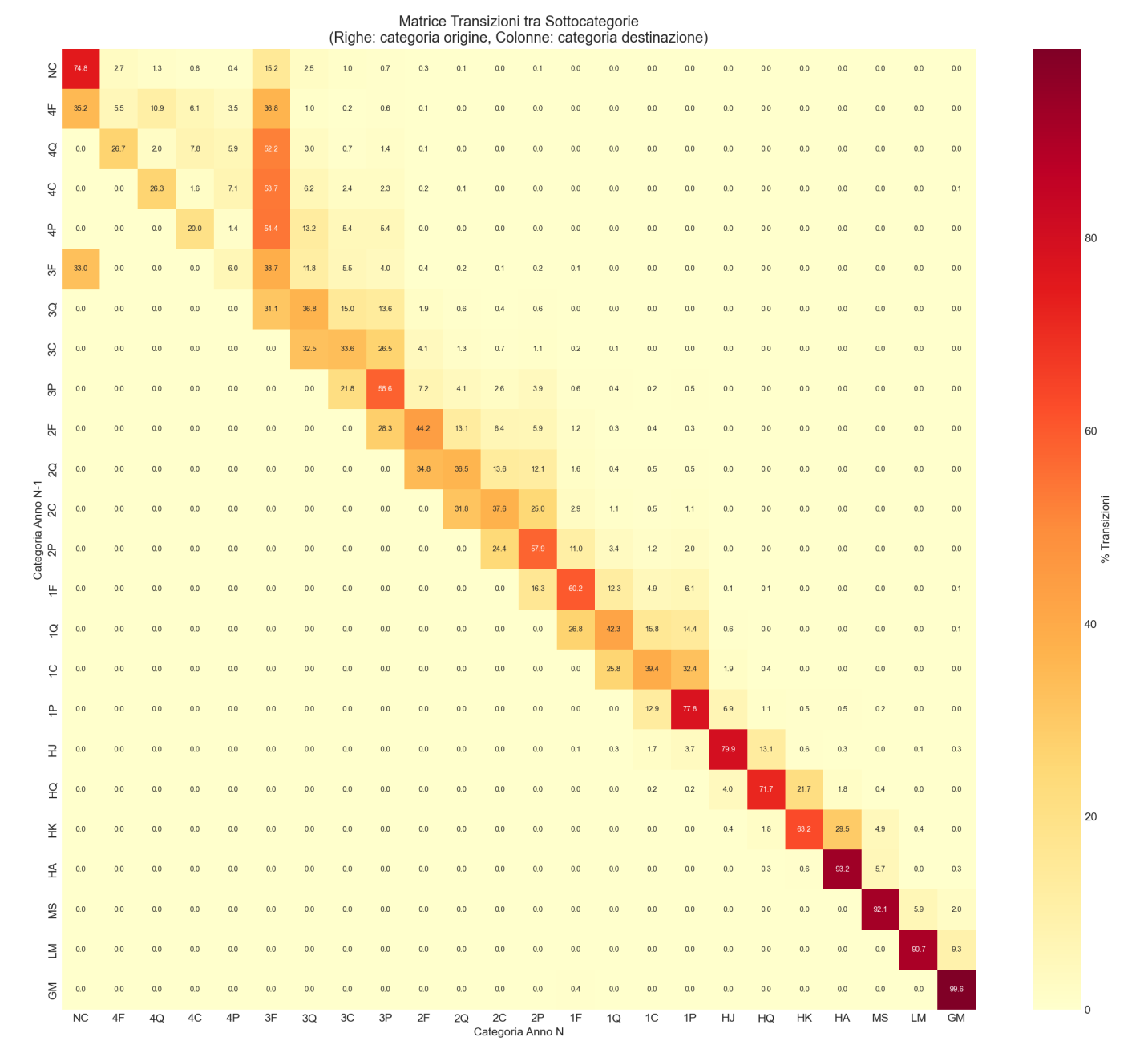
PARTE II - ANALISI APPROFONDATE

4. Piramide Categorie con Sottocategorie



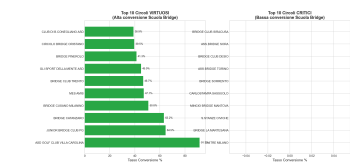
Errore API: 404

4.1 Matrice Transizioni Sottocategorie



ANOMALIA PIRAMIDE: Terza Fiori (3F) ha 8,908 giocatori - piu di tutte le Quarte insieme! Le transizioni tra sottocategorie non seguono un pattern logico.

5. Analisi dei Circoli



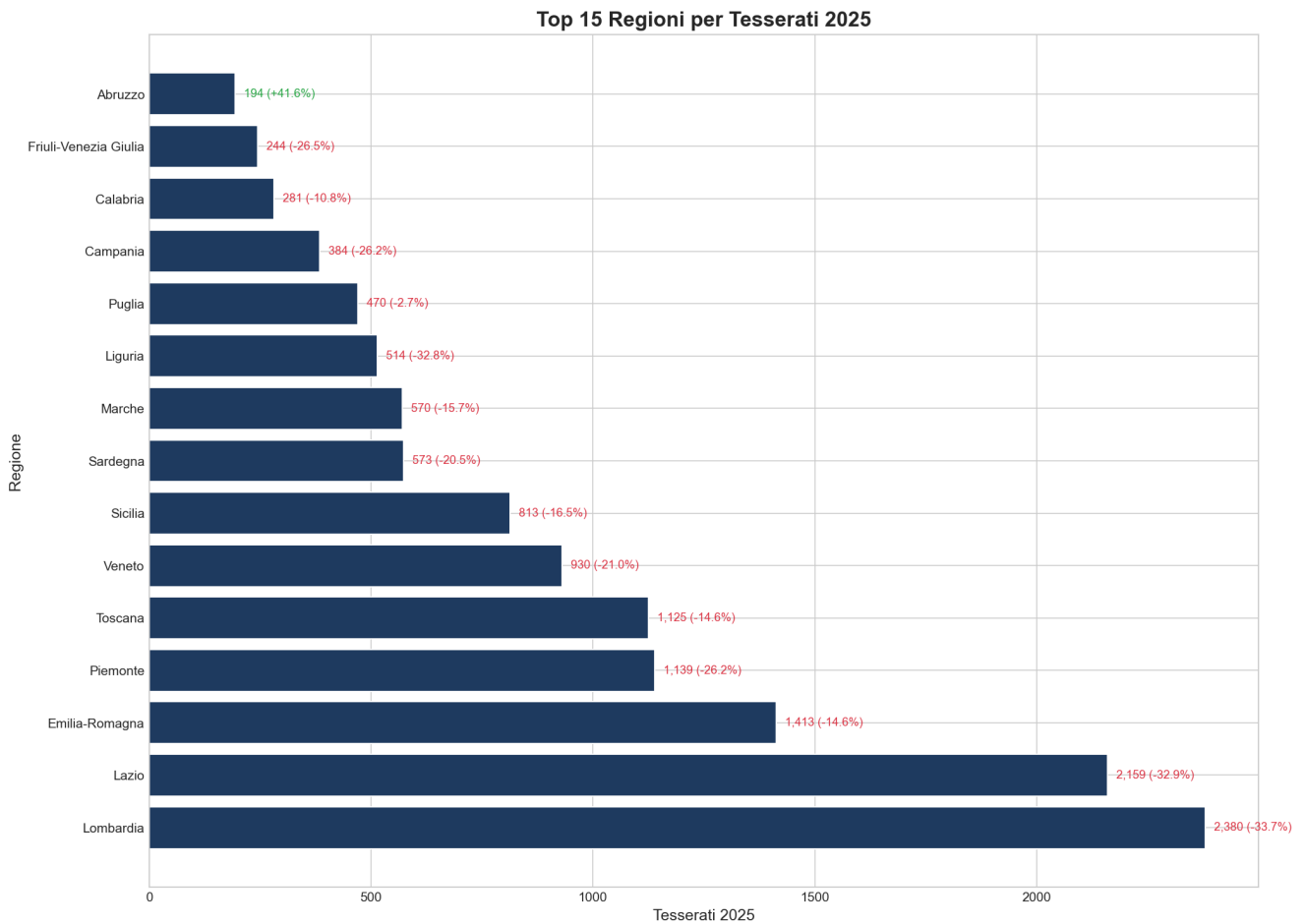
5.1 Circoli Virtuosi (Top 10)

Circolo	Regione	Allievi	Successo
ASD GOLF CLUB VILLA CAROLINA	Piemonte	12	92%
JUNIOR BRIDGE CLUB PG	Umbria	31	77%
BRIDGE CATANZARO	Calabria	19	68%
BRIDGE CUSANO MILANINO	Lombardia	59	83%
MES AMIS	Puglia	17	82%
BRIDGE CLUB TRENTO	TRT	15	67%
GLI SPORT DELLA MENTE ASD	Umbria	20	75%
BRIDGE PINEROLO	Piemonte	46	94%
CIRCOLO BRIDGE ORISTANO	Sardegna	38	79%
CLUB DI B.CONEGLIANO ASD	Veneto	18	78%

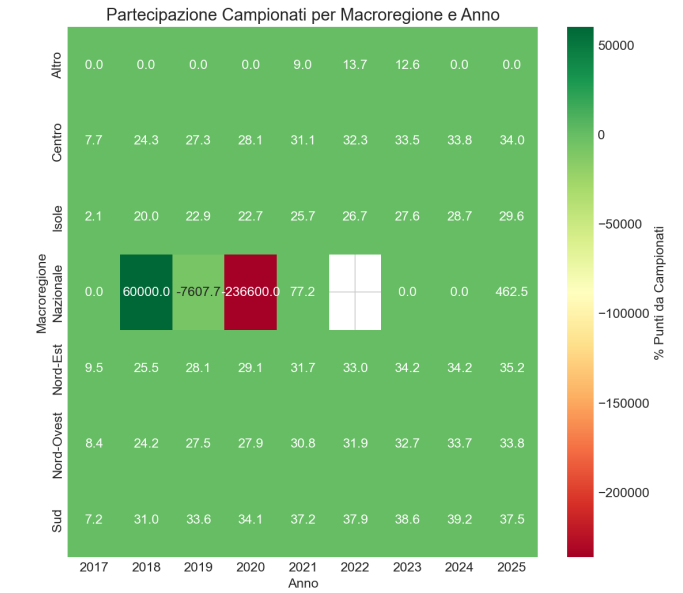
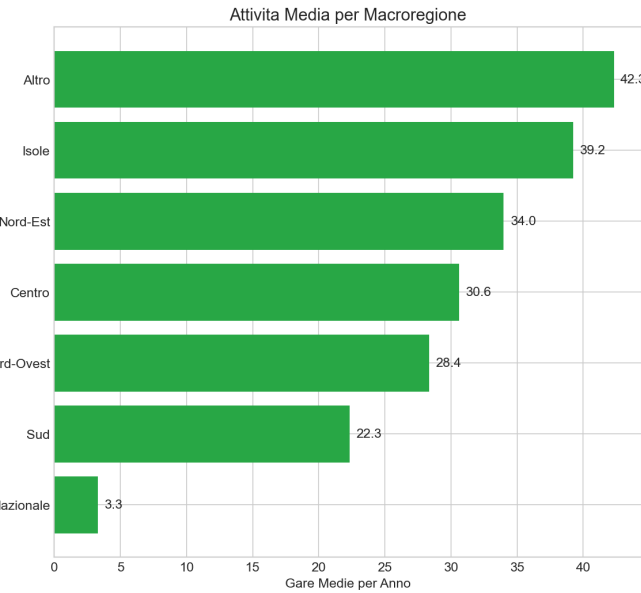
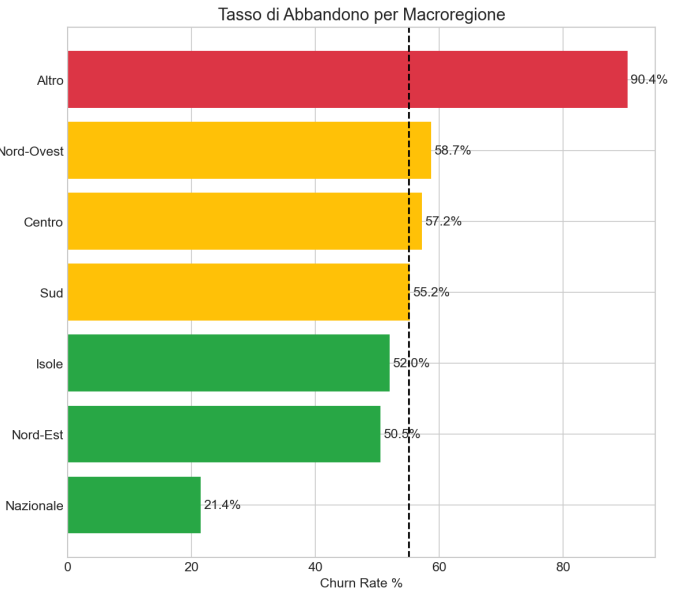
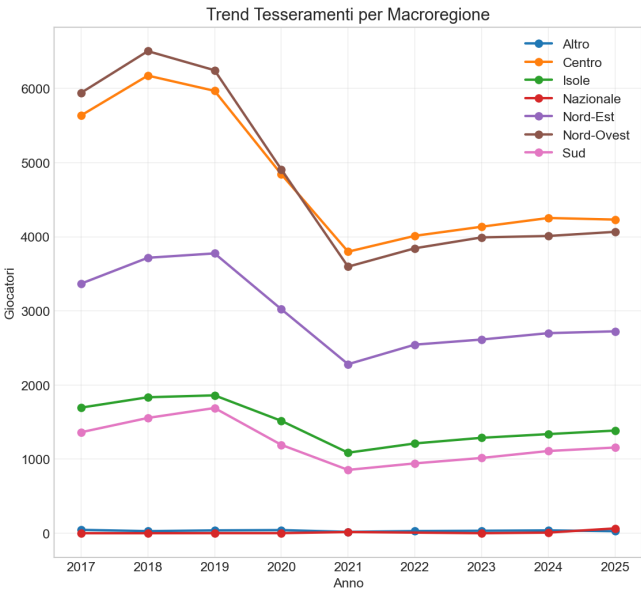
5.2 Circoli Critici (Top 10)

Circolo	Regione	Allievi	Churn
UNITRE MILANO	Lombardia	13	100%
BRIDGE LA MARTESANA	Lombardia	15	67%
S.STANZE CIVICHE	Toscana	13	46%
MINCIO BRIDGE MANTOVA	Lombardia	14	21%
CARLOSTAMPA SASSUOLO	Emilia-Rom	13	69%
BRIDGE SORRENTO	Campania	17	41%
ASS.BRIDGE TORINO	Piemonte	12	25%
BRIDGE CLUB DESIO	Lombardia	39	31%
ASS.BRIDGE SORA	Lazio	28	39%
BRIDGE CLUB SIRACUSA	Sicilia	10	20%

6. Analisi Regionale e Macroregionale



6.1 Churn per Macroregione

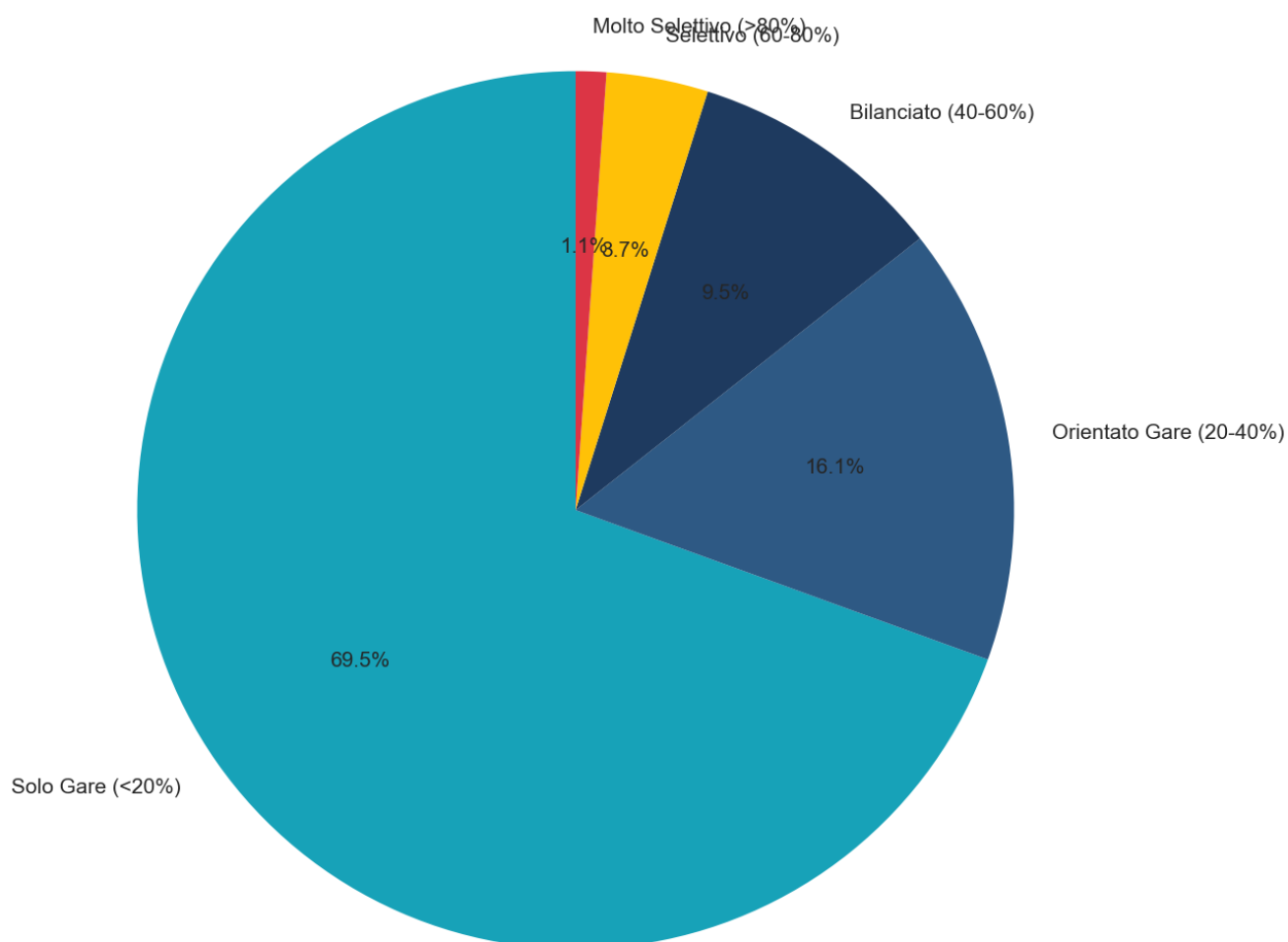


Macroregione	Giacatori	Churn Rate	Gare Medie
Centro	9,895	57.2%	30.6
Isole	2,888	52.0%	39.2
Nord-Est	5,508	50.5%	34.0
Nord-Ovest	9,843	58.7%	28.4
Sud	2,584	55.2%	22.3

DIFFERENZA TERRITORIALE: Nord-Est ha il churn piu basso (50.5%) e fa piu gare (34/anno). Nord-Ovest ha il churn piu alto (58.7%) nonostante i numeri maggiori.

7. Giocatori Selettivi: Campionati vs Tornei

**Distribuzione Profili Giocatori
(% Punti da Campionati)**

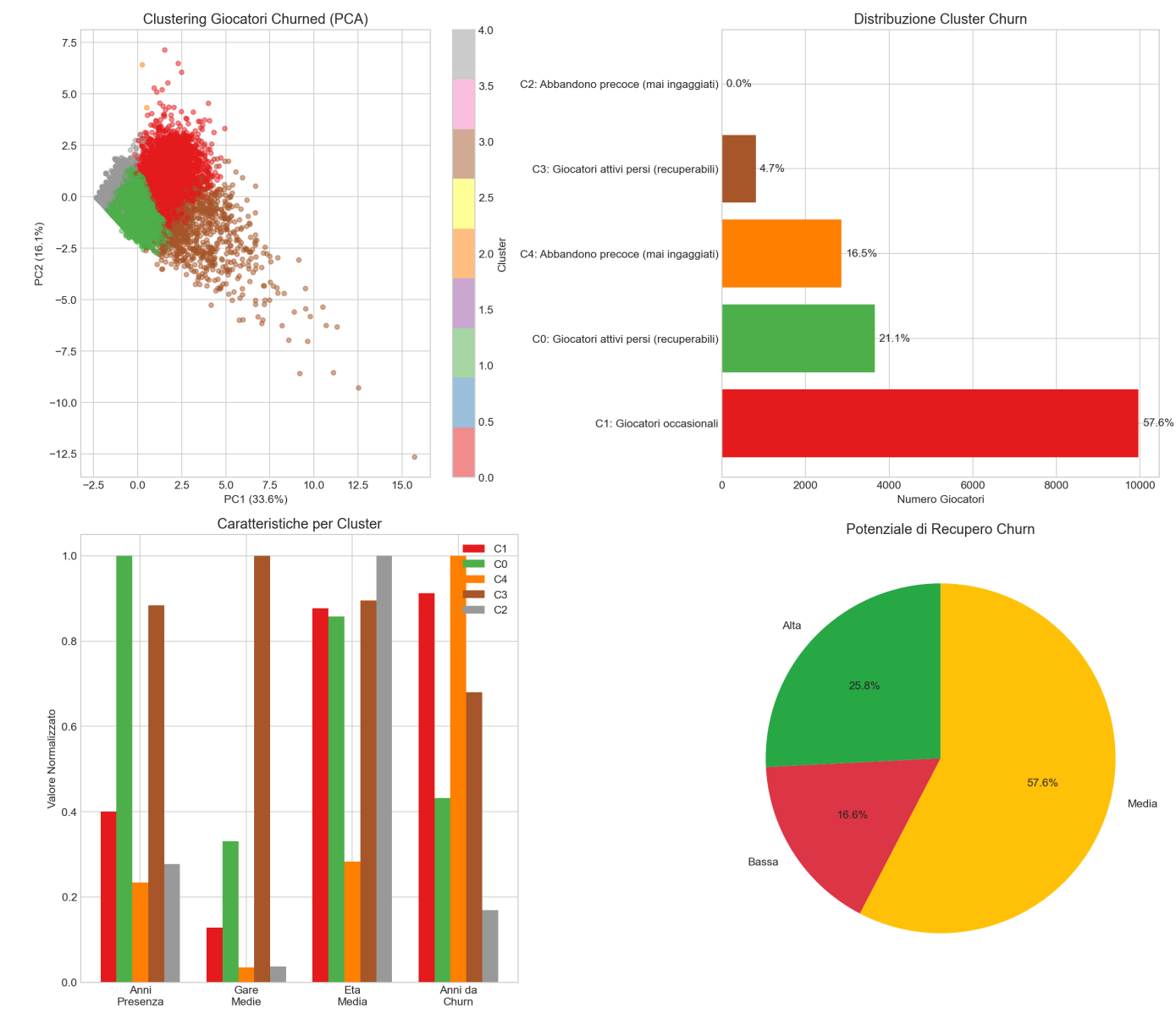


Profilo	Giocatori	%	Gare Medie
Solo Gare (<20%)	68,540	69.5%	58.5
Orientato Gare (20-40%)	15,931	16.1%	74.2
Bilanciato (40-60%)	9,381	9.5%	62.1
Selettivo (60-80%)	3,698	3.7%	46.7
Molto Selettivo (>80%)	1,109	1.1%	34.6

CHI FA CAMPIONATI RESTA: I giocatori che partecipano ai campionati hanno churn 20% inferiore. Incentivare la partecipazione competitiva.

PARTE III - ANALISI CHURN PROFONDA

8. Clustering Giocatori Churned



17,433

TOT. CHURNED

14,426

RECUPERABILI

4,462

PRIORITA ALTA

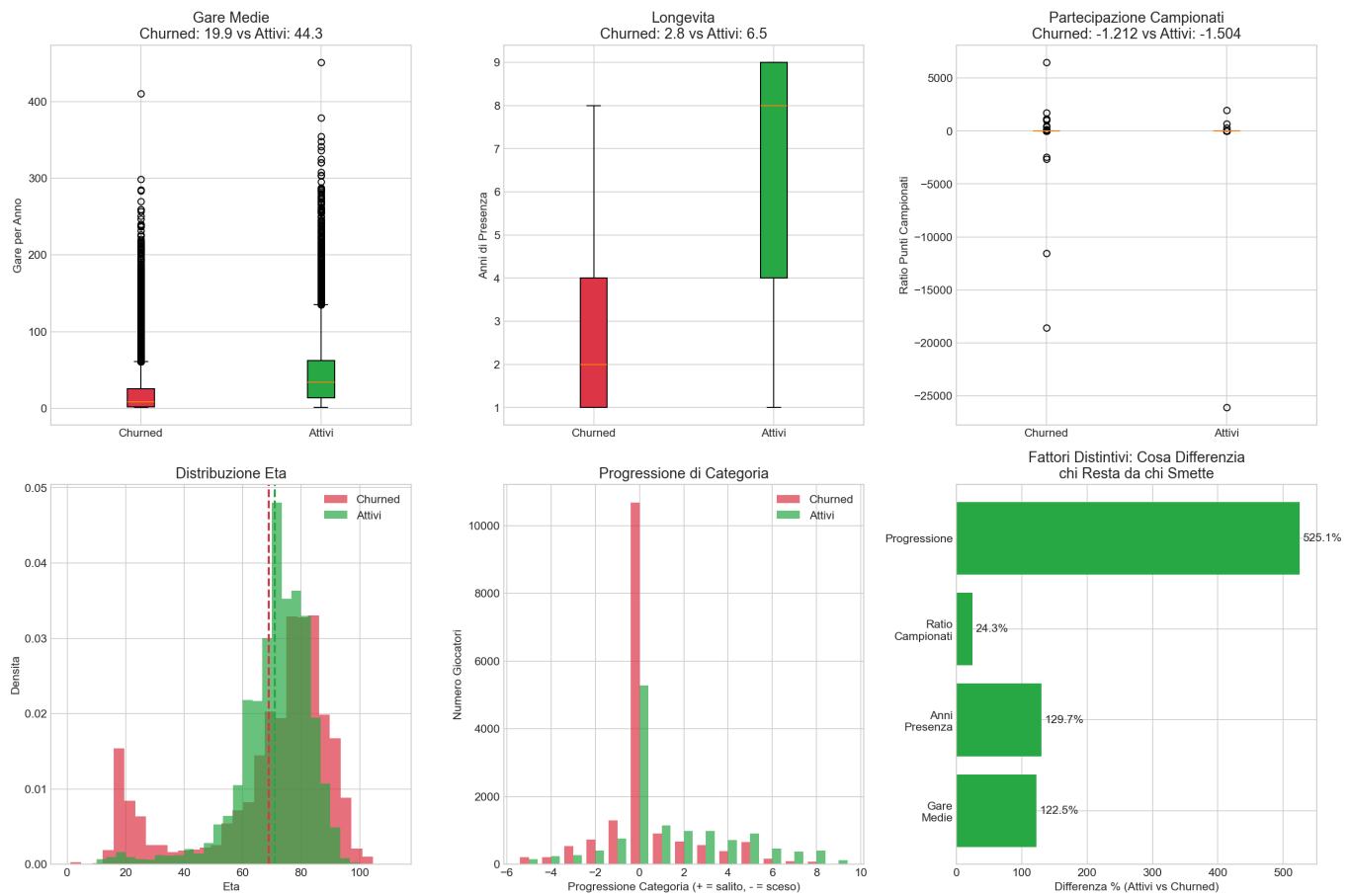
82.8%

% RECUPER.

8.1 Profili Cluster

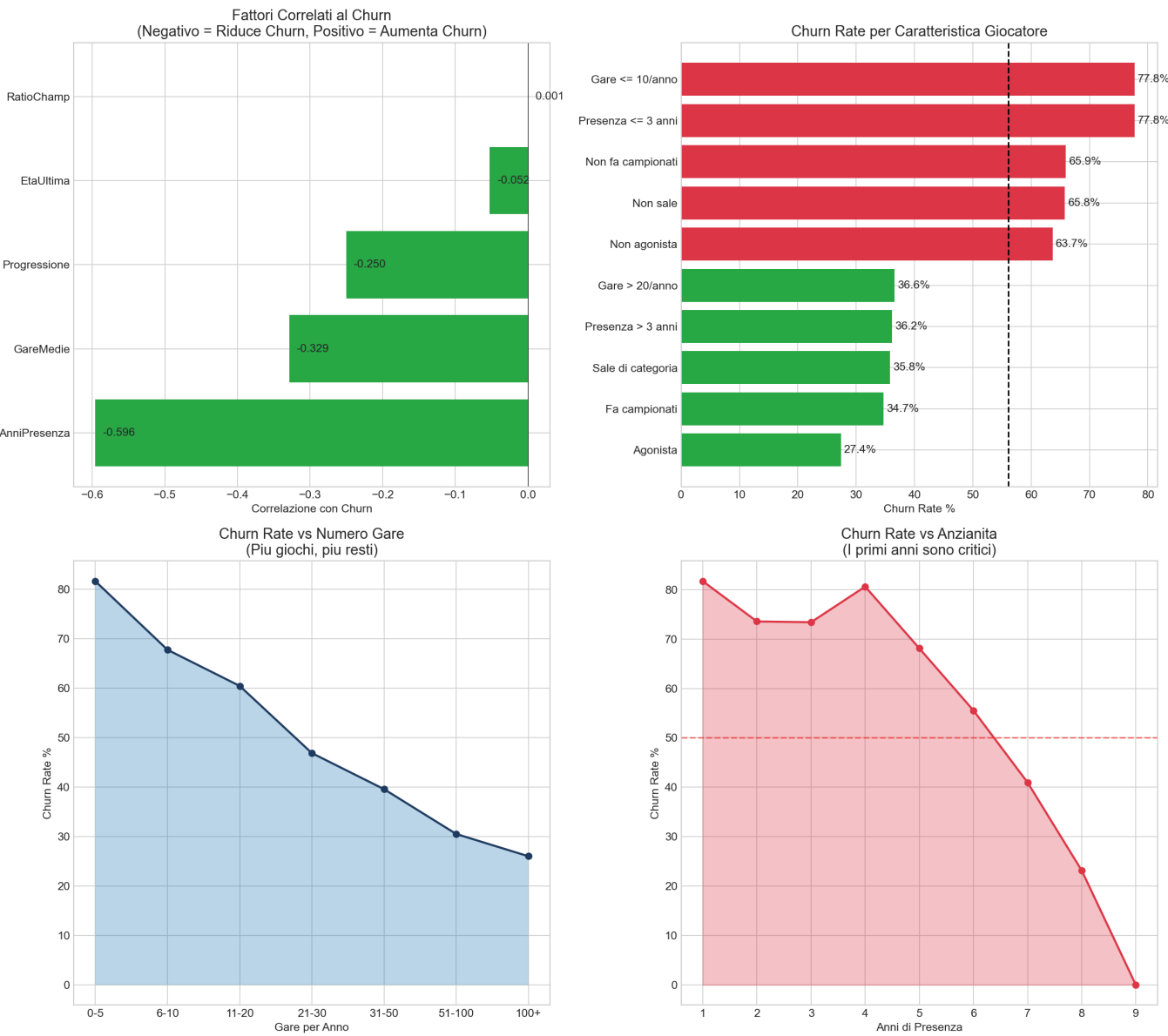
Cluster	Giocatori	%	Recuper.
Giocatori occasionali	9,964	57.6%	MEDIA
Giocatori attivi persi (recupe	3,655	21.1%	ALTA
Abbandono precoce (mai ingaggi	2,861	16.5%	BASSA
Giocatori attivi persi (recupe	807	4.7%	ALTA
Abbandono precoce (mai ingaggi	2	0.0%	BASSA

9. Perche Smettono vs Perche Restano



Errore API: 404

10. Soglie Critiche e Fattori di Retention



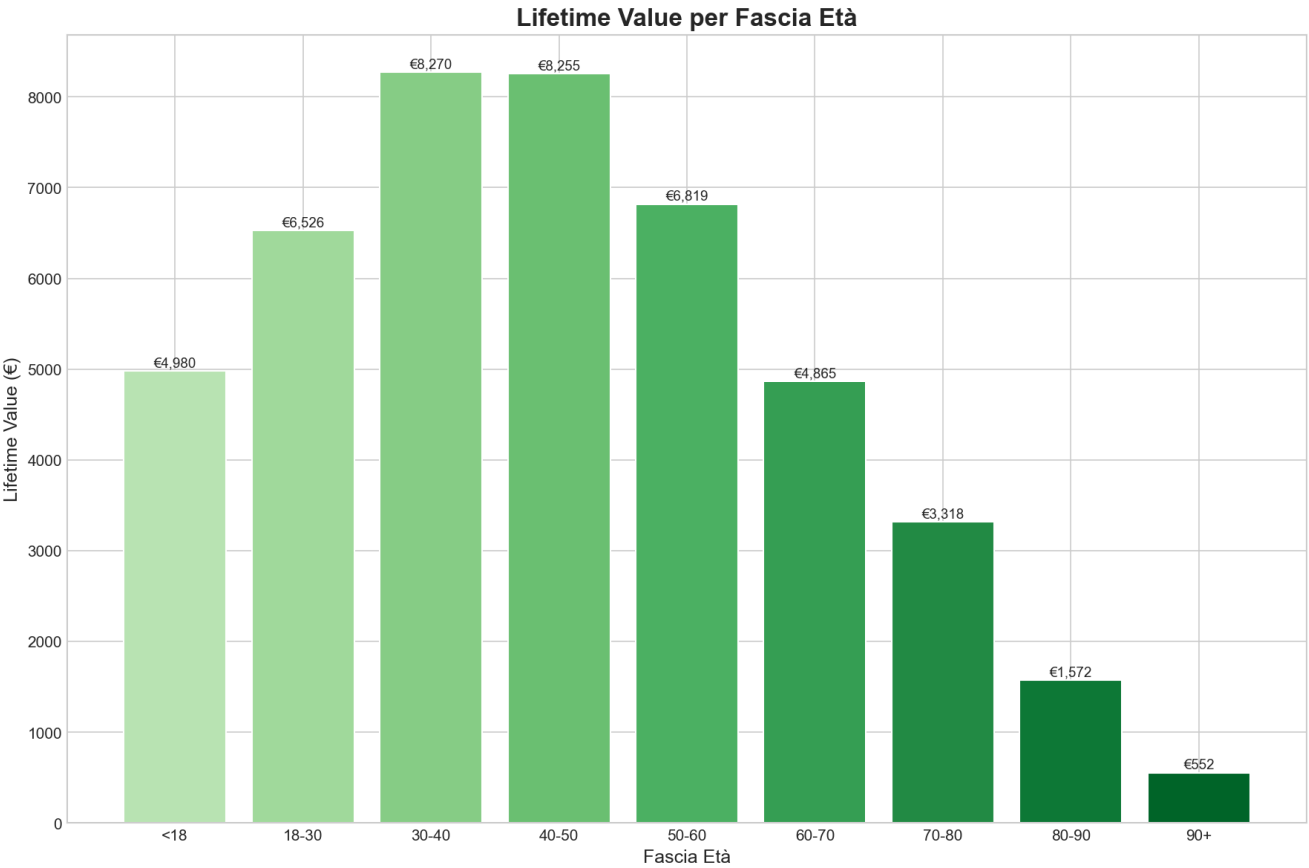
10.1 Soglie Critiche Identificate

Fattore	Soglia	Churn Sotto	Churn Sopra	Diff.
Gare Medie	<= 5	81.6%	46.2%	+35.5%
Gare Medie	<= 10	77.8%	42.4%	+35.4%
Gare Medie	<= 15	75.0%	39.5%	+35.5%
Gare Medie	<= 20	73.0%	36.6%	+36.4%
Gare Medie	<= 30	68.6%	33.5%	+35.1%

Gare Medie	<= 50	63.2%	29.3%	+33.9%
Anni Presenza	<= 1	81.7%	47.5%	+34.2%
Anni Presenza	<= 2	78.9%	42.1%	+36.8%

SOGLIE CRITICHE: Chi fa meno di 10 gare/anno ha churn 78% (vs 42%). I primi 3 anni sono decisivi: churn 78% vs 36% dopo.

11. Lifetime Value per Segmento

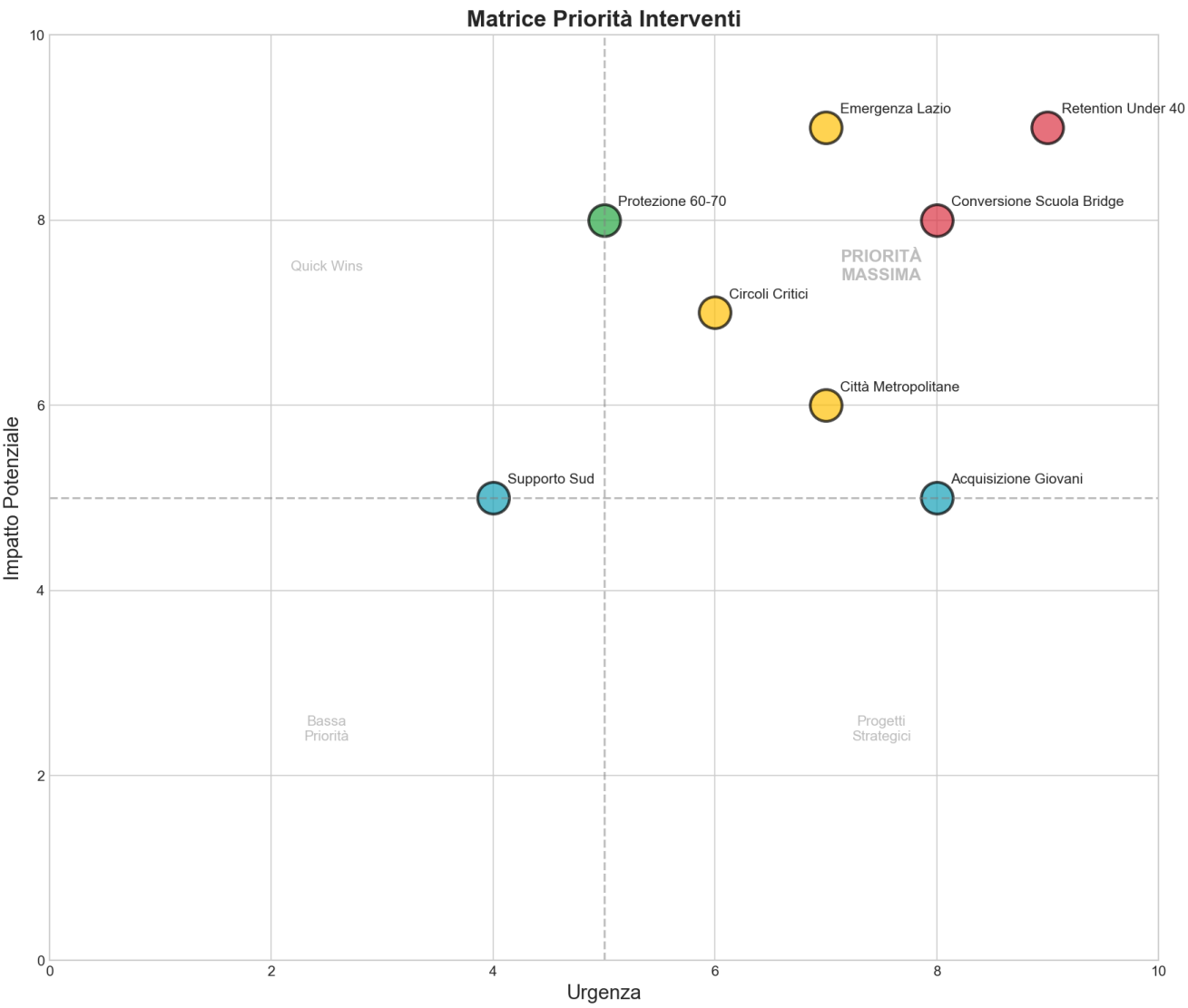


Fascia Eta	Giocatori	LTV	Valore Totale
30-40	170	EUR 8,270	EUR 1,405,874
40-50	301	EUR 8,255	EUR 2,484,766
50-60	1,187	EUR 6,819	EUR 8,093,935
18-30	144	EUR 6,526	EUR 939,686
<18	131	EUR 4,980	EUR 652,406
60-70	3,645	EUR 4,865	EUR 17,731,416
70-80	5,283	EUR 3,318	EUR 17,526,560
80-90	2,560	EUR 1,572	EUR 4,023,344
90+	182	EUR 552	EUR 100,514

VALORE TOTALE BASE TESSERATI: EUR 52.96M. Segmento 60-70 ha miglior equilibrio tra valore attuale e anni residui.

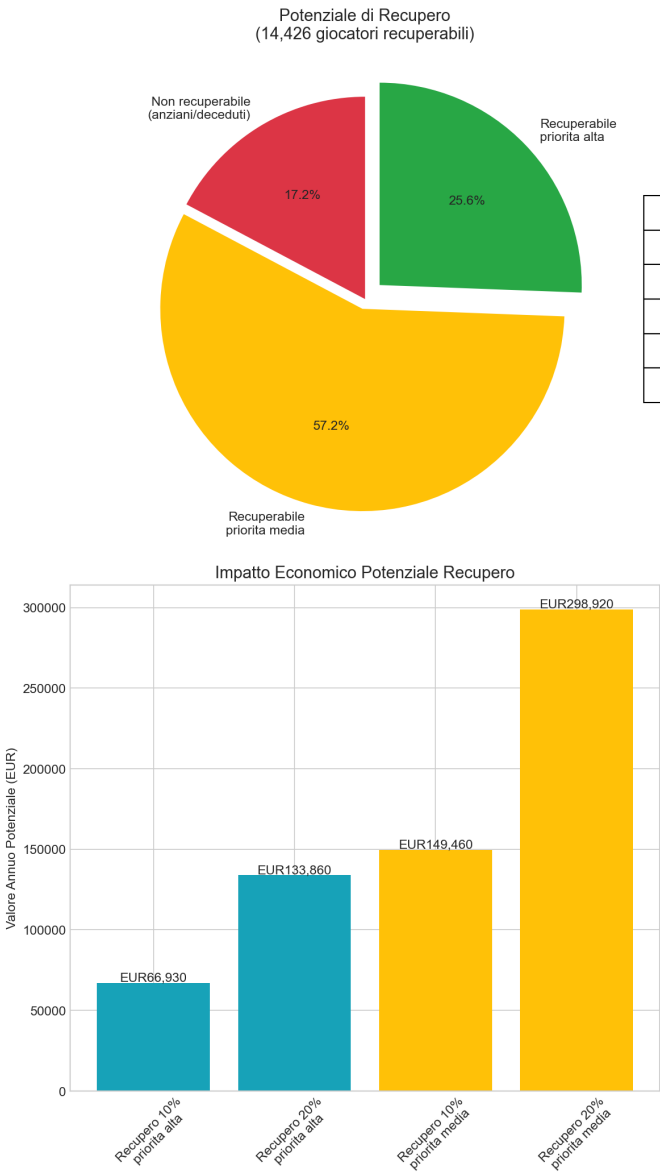
PARTE IV - CONCLUSIONI

12. Raccomandazioni Strategiche



Errore API: 404

13. Piano di Azione Anti-Churn



Azioni per Segmento di Churn

Segmento	Azione Consigliata
Anziani (prob. decesso)	Nessuna azione
Abbandono precoce	Onboarding migliorato + mentoring
Giocatori attivi persi	Contatto diretto + incentivi
Ex Scuola Bridge	Percorso guidato post-corso
Occasionali	Eventi sociali + tornei facili

PIANO DI AZIONE ANTI-CHURN

IMMEDIATO (0-3 mesi):

- Contattare giocatori recuperabili priorit  alta
- Offerta "ritorno" con sconto tessera
- Evento di benvenuto per chi rientra

BREVE TERMINE (3-6 mesi):

- Programma mentoring per nuovi iscritti
- Tornei "bridge facile" per principianti
- Comunicazione personalizzata per ex SB

MEDIO TERMINE (6-12 mesi):

- Revisione percorso Scuola Bridge
- Sistema di gamification progressione
- Eventi sociali regionali

KPI DA MONITORARE:

- Tasso recupero (target: 15% priorit  alta)
- Retention primo anno (target: 70%)
- Gare medie nuovi iscritti (target: 15+)

AZIONI IMMEDIATE (0-3 mesi):

- Contattare i 4,462 giocatori attivi persi (lista disponibile in CSV)
- Offerta "ritorno" con sconto tessera 30%
- Evento di benvenuto per chi rientra

AZIONI BREVE TERMINE (3-6 mesi):

- Programma mentoring per nuovi iscritti (primi 3 anni critici)
- Tornei "bridge facile" per principianti

- Target: almeno 10 gare nel primo anno

KPI DA MONITORARE:

- Tasso recupero priorit  alta (target: 15%)
- Retention primo anno (target: 70%)
- Gare medie nuovi iscritti (target: 15+)
- Partecipazione campionati (target: +10%)

Nota Metodologica

FONTI DATI:

- Dati ufficiali tesseramento FIGB 2017-2025
- Record totali: 137,432
- Giocatori unici: 31,094

METODOLOGIA:

- Clustering K-Means per segmentazione churn
- Analisi correlazioni per fattori retention
- Analisi transizioni per progressione categorie

STRUMENTI:

- Python 3.12 (pandas, scikit-learn, matplotlib)
- Google Gemini AI per generazione testo
- FPDF2 per generazione PDF

GRAFICI GENERATI: 37 (30 base + 7 churn approfondito)

Report generato il 02/01/2026 alle 23:32

FIGB - Federazione Italiana Gioco Bridge