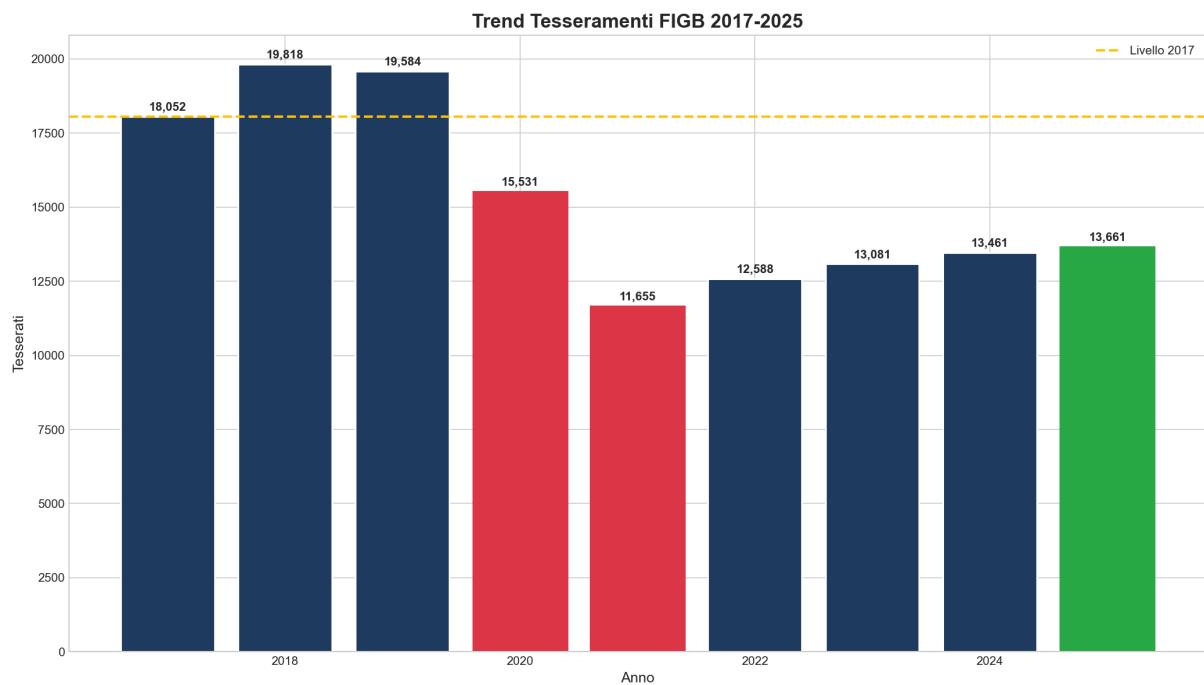


# RELAZIONE ANALISI TESSERAMENTO

## 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. Perche Smettono vs Perche Restano
10. Soglie Critiche e Fattori di Retention
11. Lifetime Value

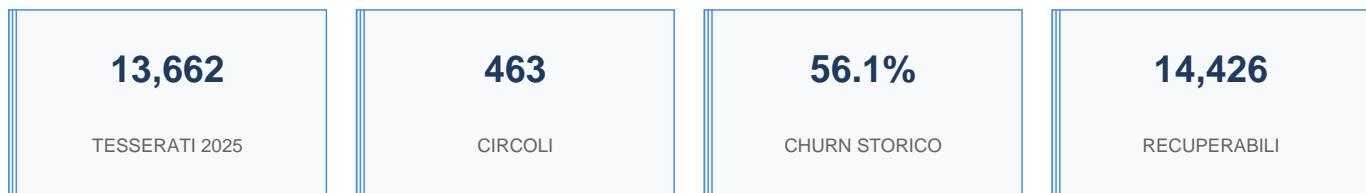
## **PARTE IV - CONCLUSIONI**

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

## PARTE I - PANORAMICA GENERALE

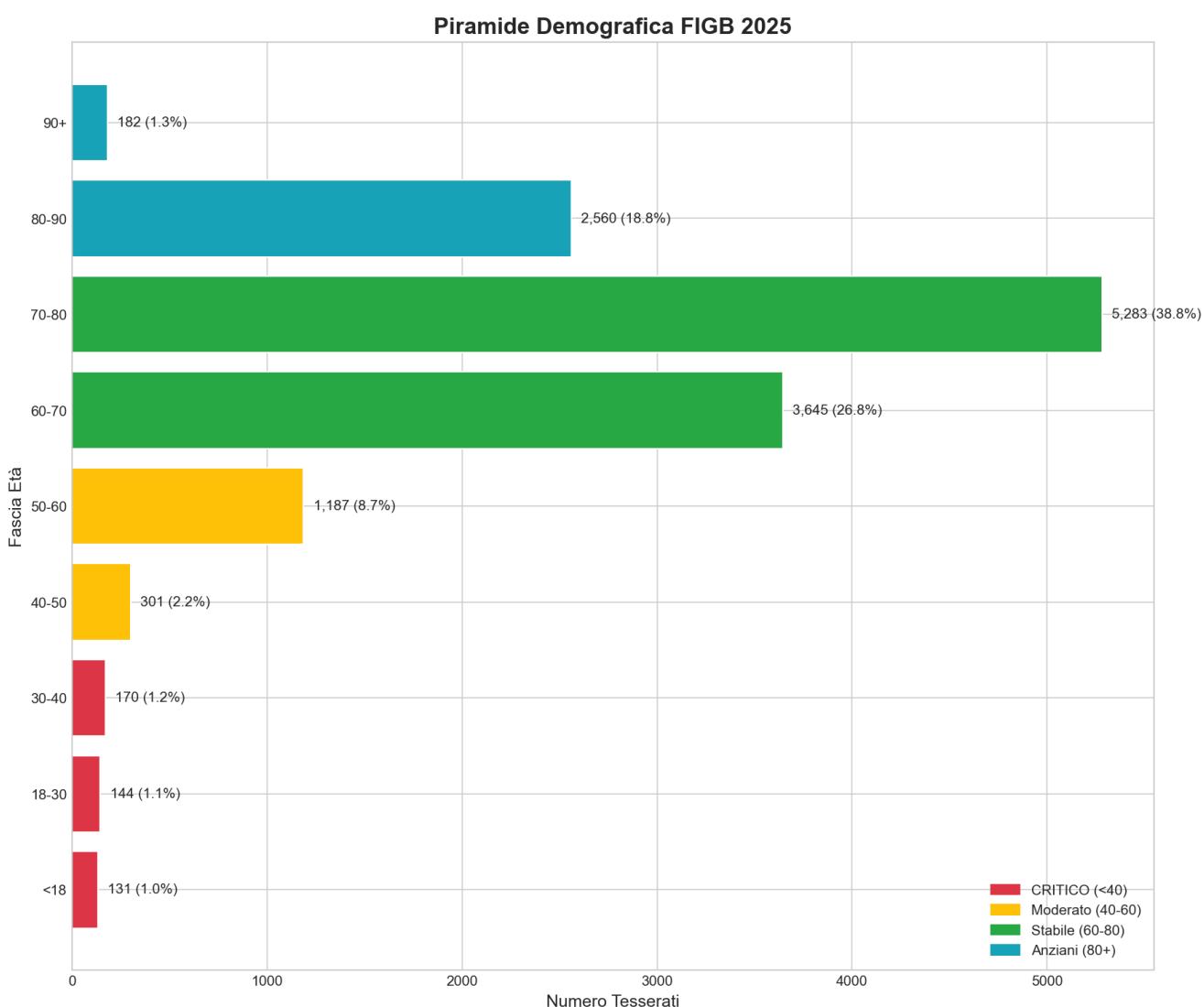
---

### 1. Sommario Esecutivo



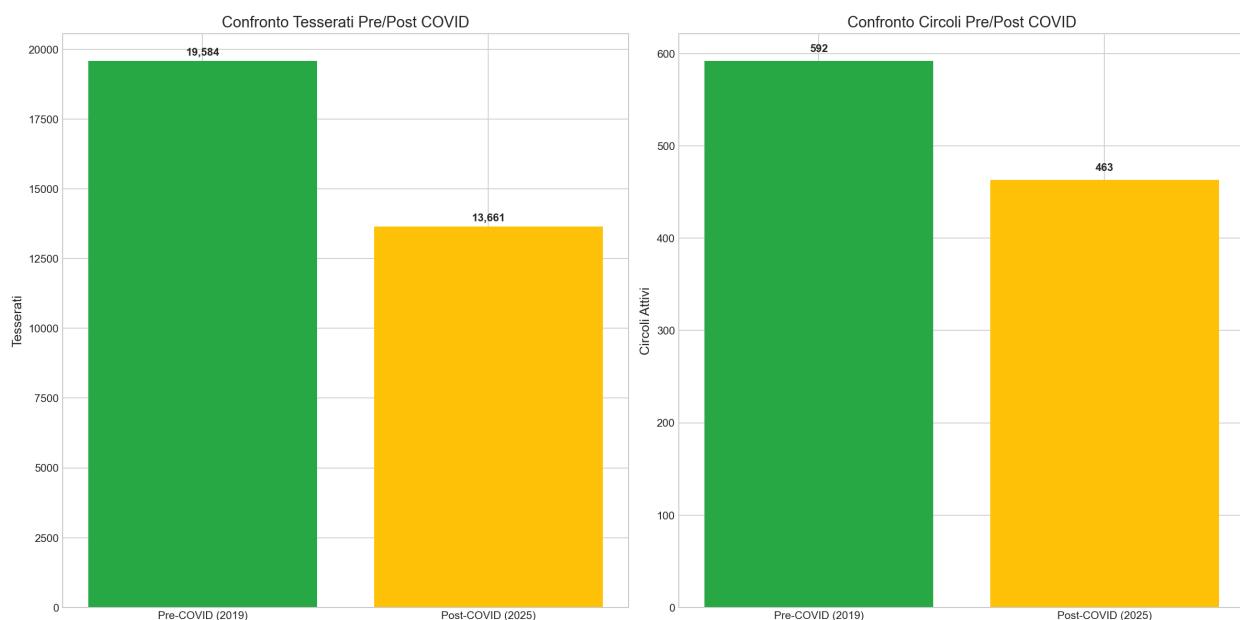
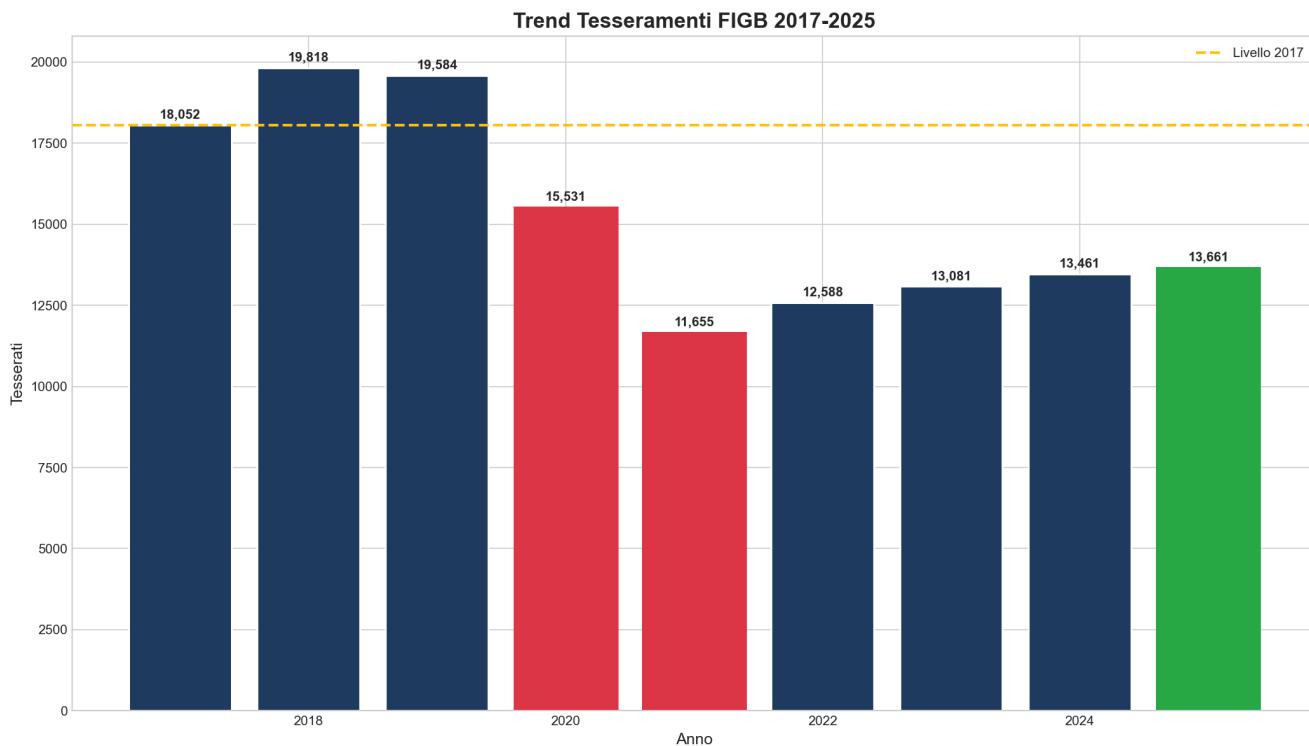
Errore API: 404

## 2. Metriche Chiave 2025



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

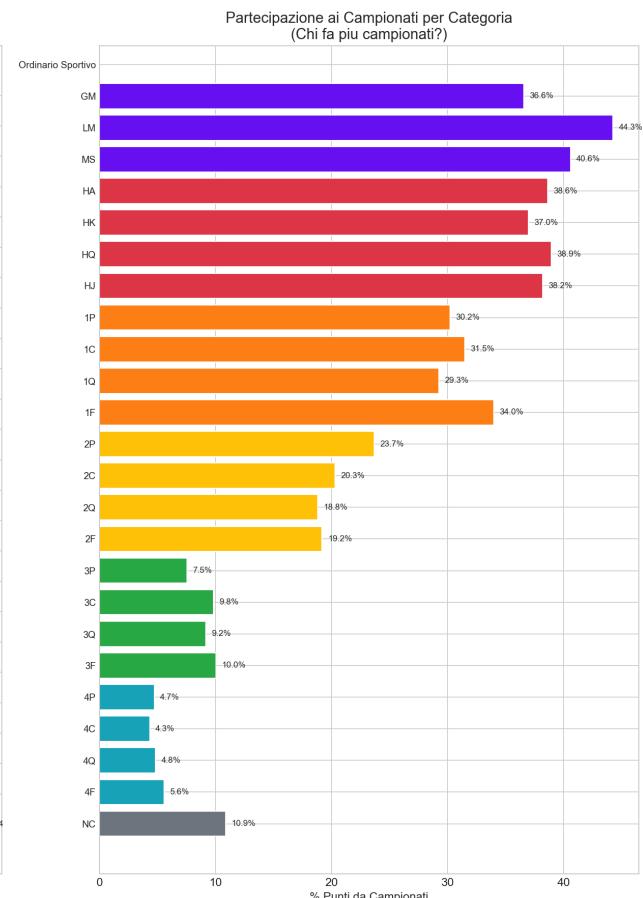
### 3. Analisi Temporale 2017-2025



**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).

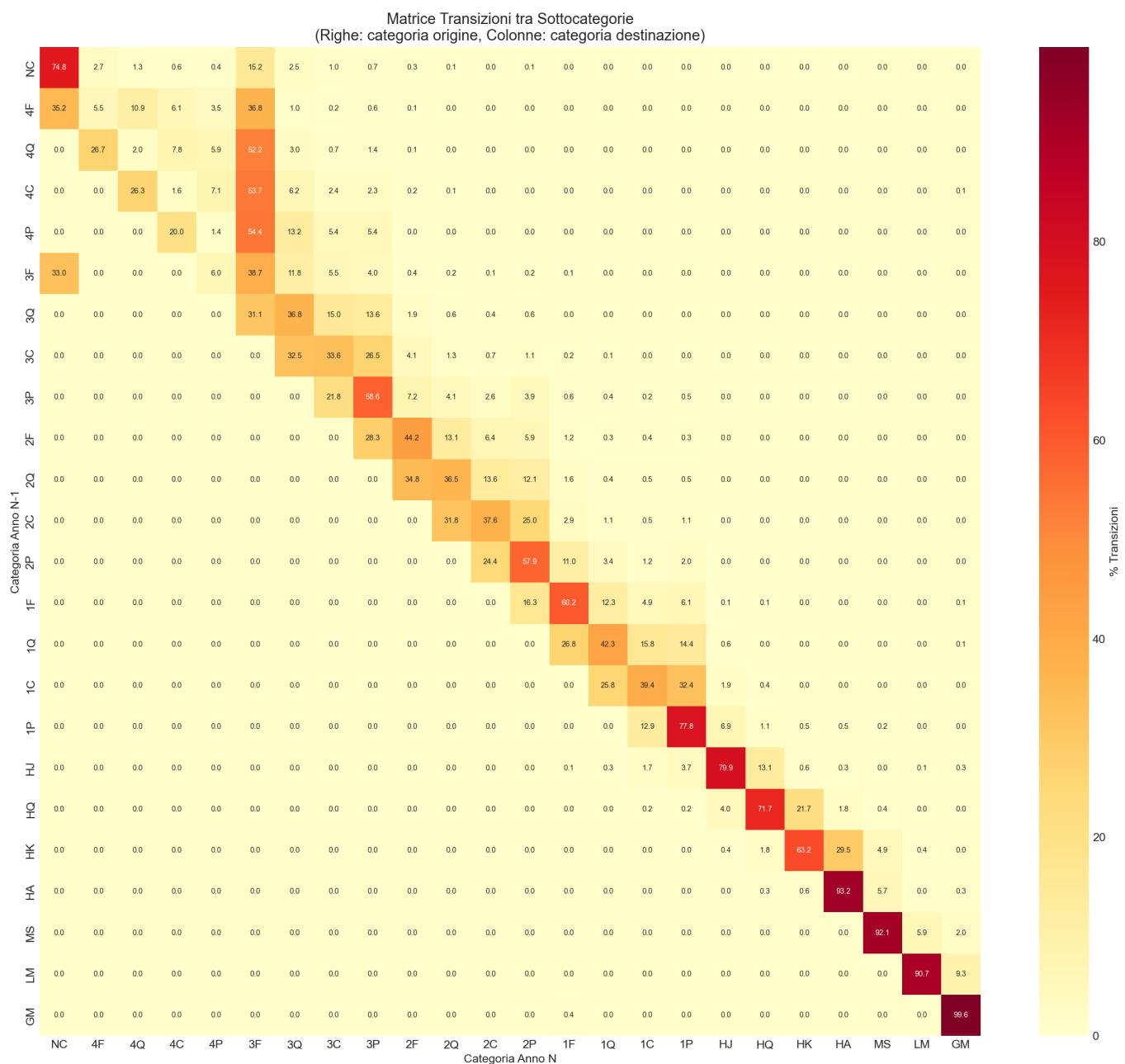
## PARTE II - ANALISI APPROFONDITE

### 4. Piramide Categorie con Sottocategorie



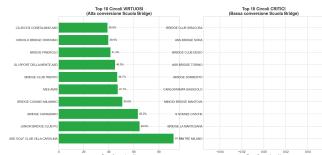
Errore API: 404

## 4.1 Matrice Transizioni Sottocategorie



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

## 5. Analisi dei Circoli



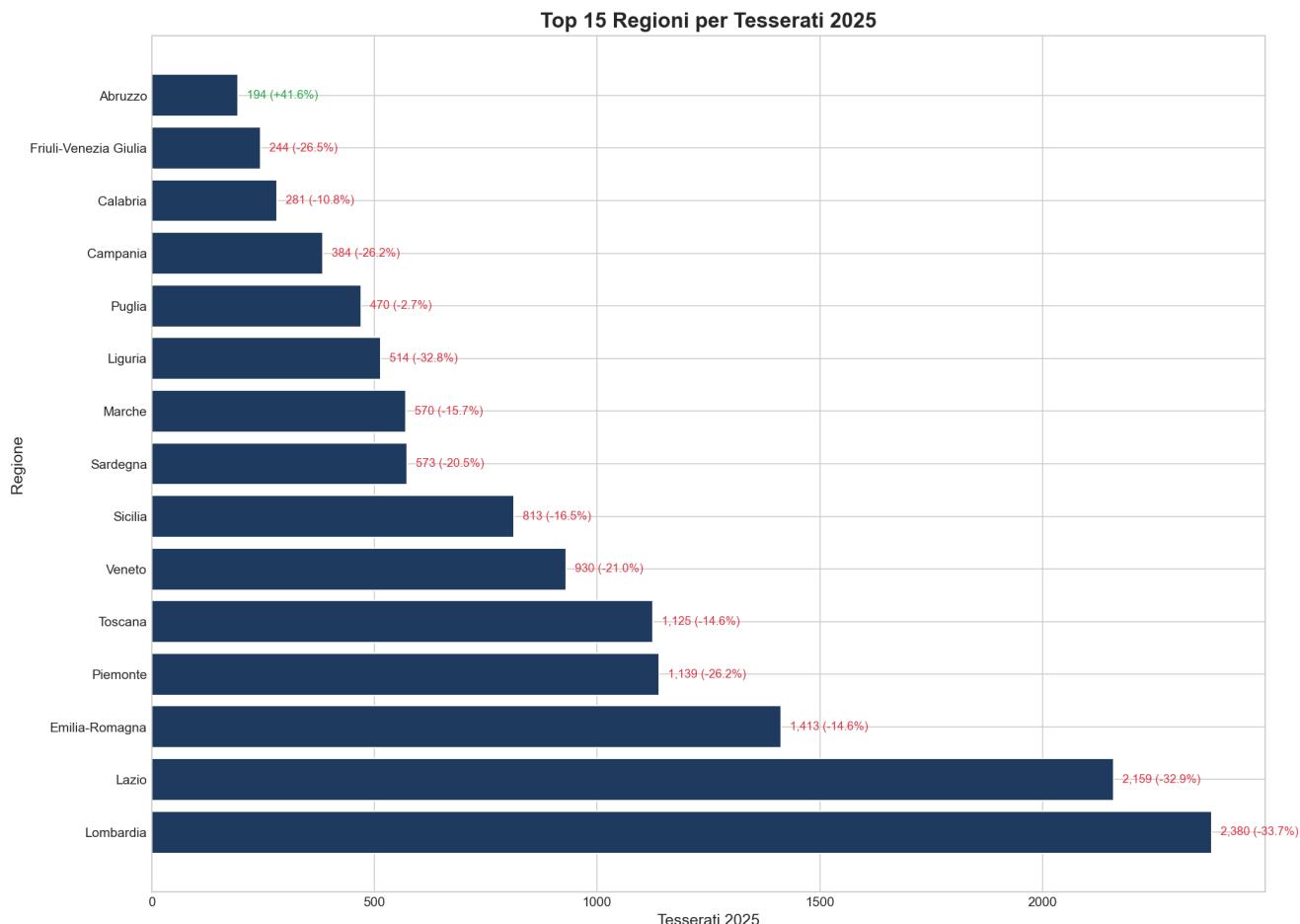
### 5.1 Circoli Virtuosi (Top 10)

| 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%      |

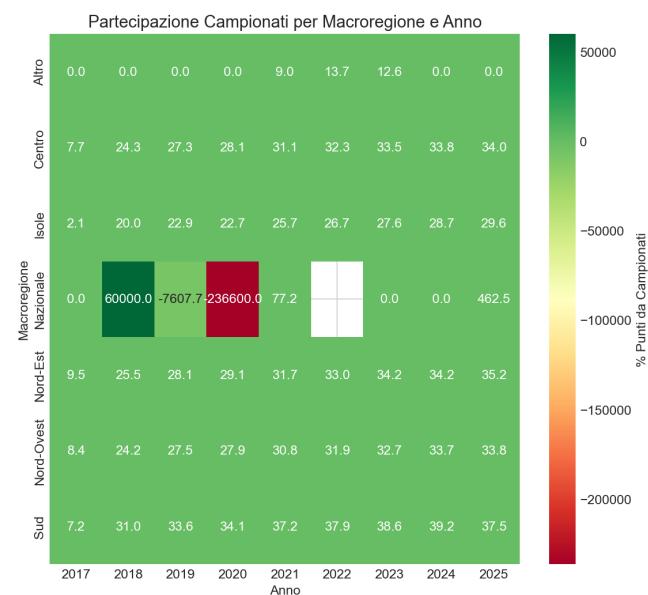
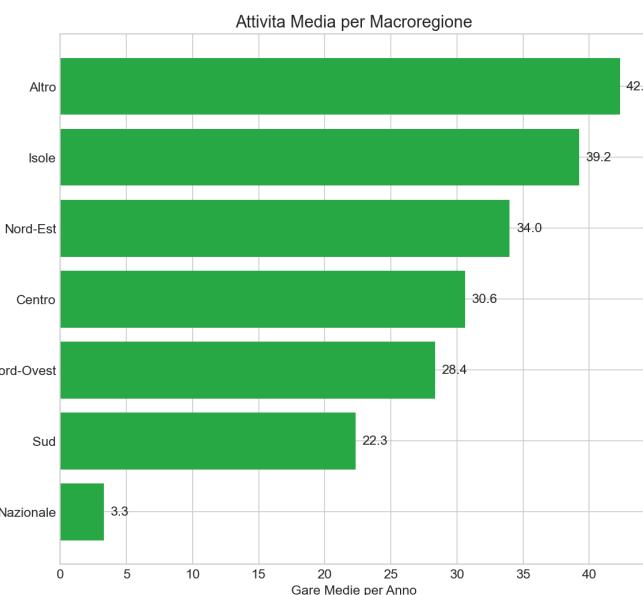
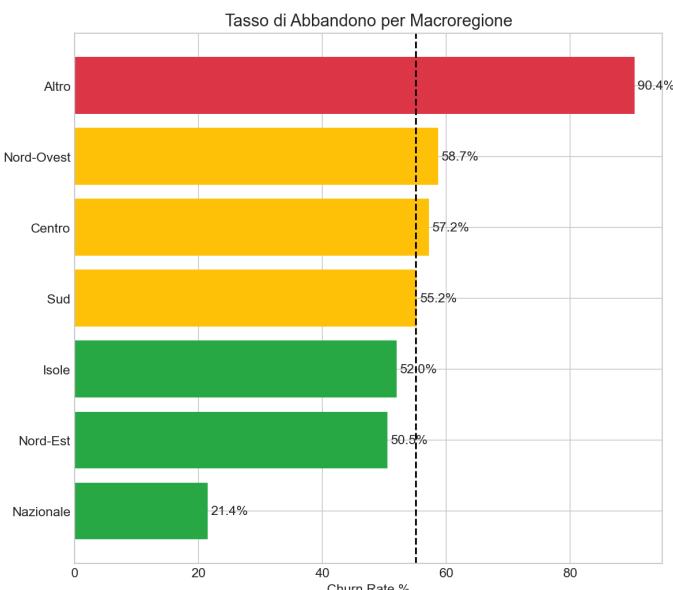
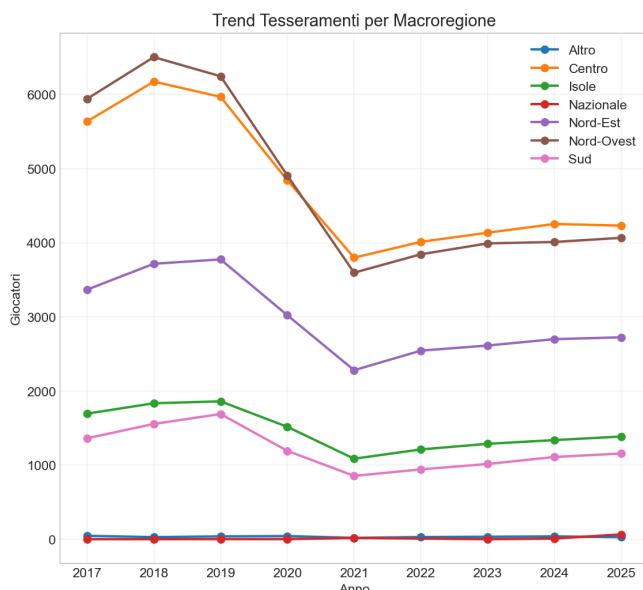
### 5.2 Circoli Critici (Top 10)

| 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

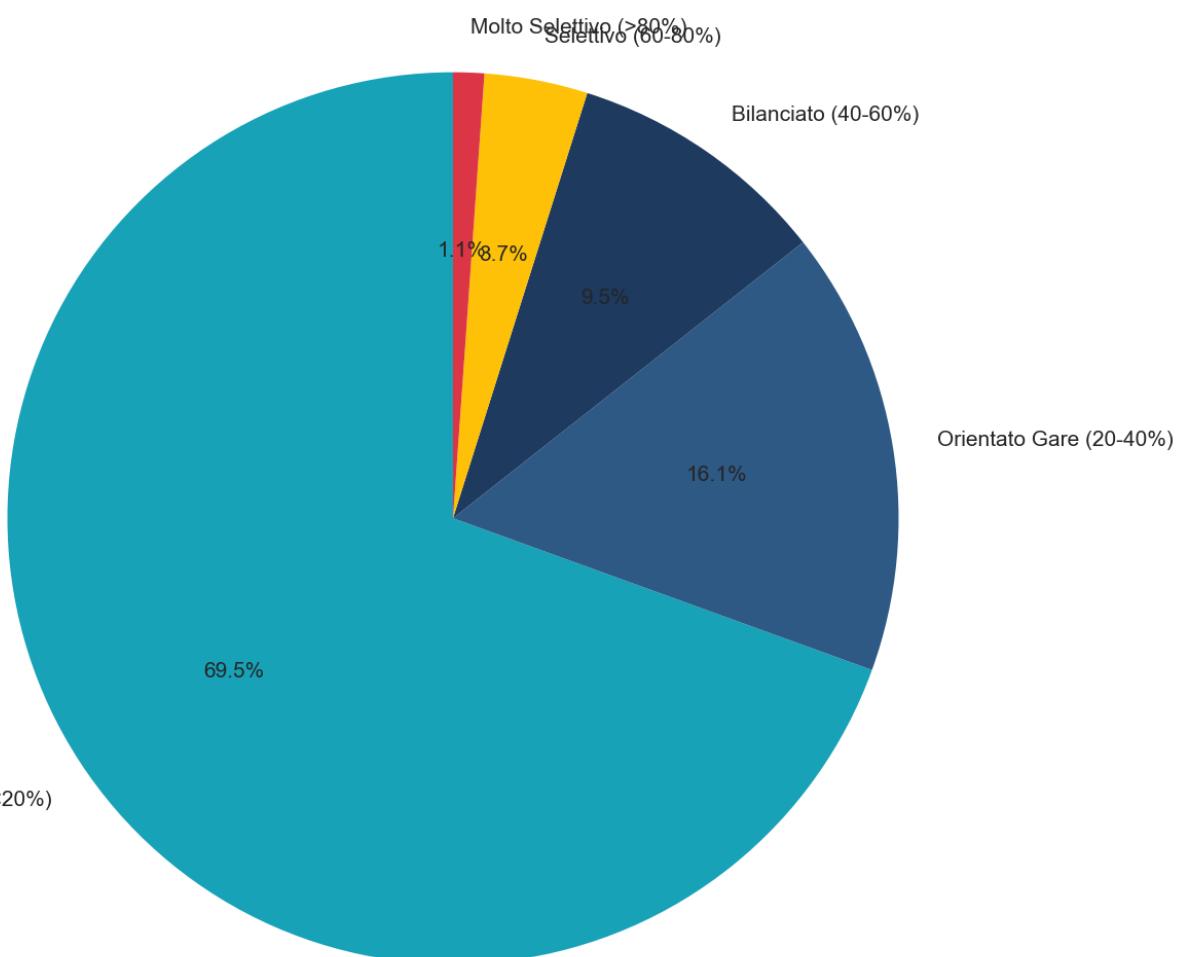


| Macroregione | Giocatori | Churn Rate | Gare Medie |
|--------------|-----------|------------|------------|
| Centro       | 9,895     | 57.2%      | 30.6       |
| Isole        | 2,888     | 52.0%      | 39.2       |
| Nord-Est     | 5,508     | 50.5%      | 34.0       |
| Nord-Ovest   | 9,843   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

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

## 7. Giocatori Selettivi: Campionati vs Tornei

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

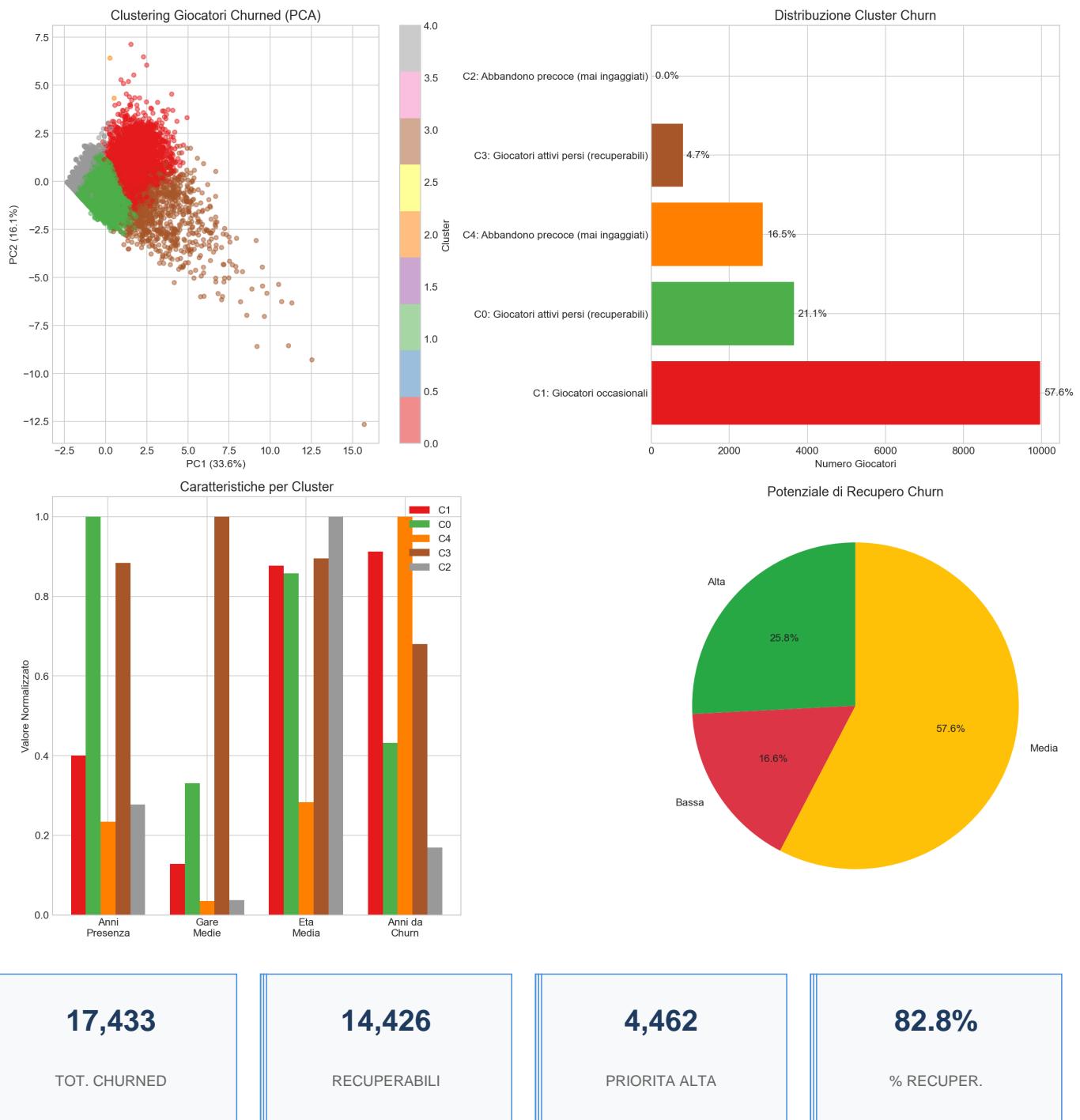


| Profilo                 | Giocatori | %     | Gare Medie |
|-------------------------|-----------|-------|------------|
| Solo Gare (<20%)        | 68,540    | 69.5% | 58.5       |
| Orientato Gare (20-40%) | 15,931    | 16.1% | 74.2       |
| Bilanciato (40-60%)     | 9,381     | 9.5%  | 62.1       |
| 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

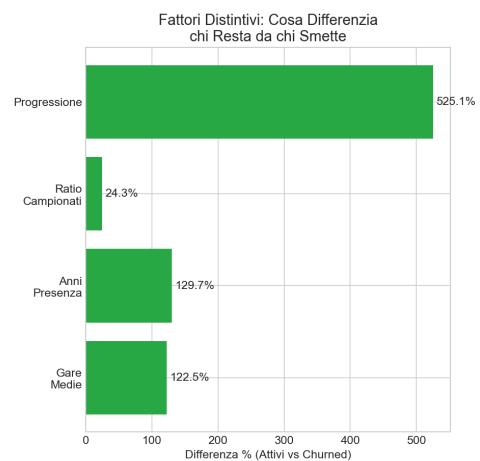
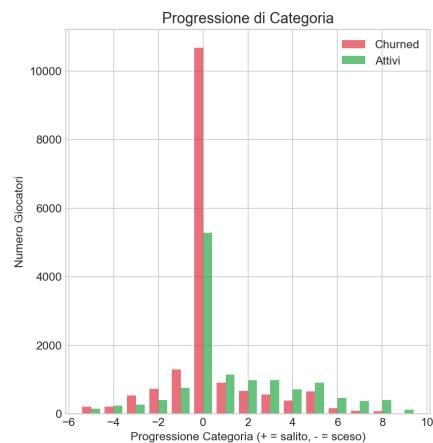
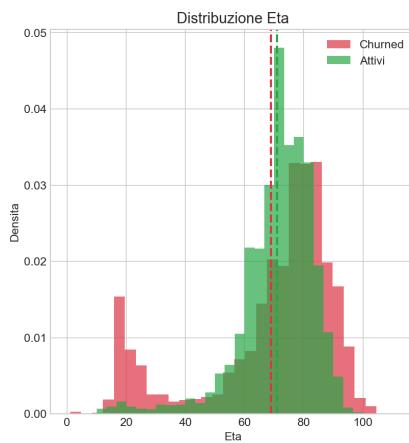
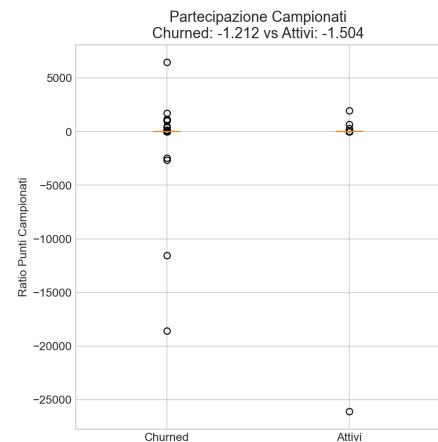
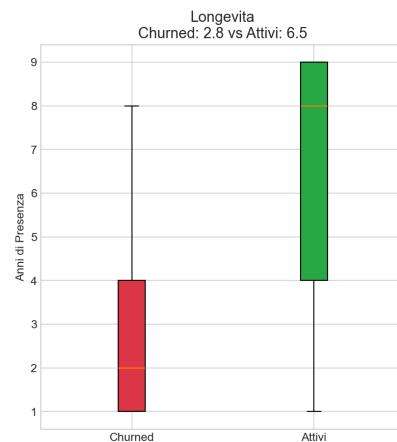
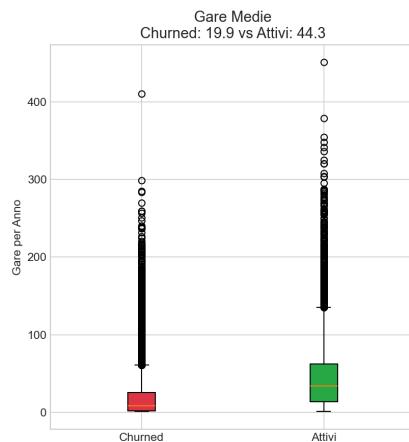
### 8. Clustering Giocatori Churned



## 8.1 Profili Cluster

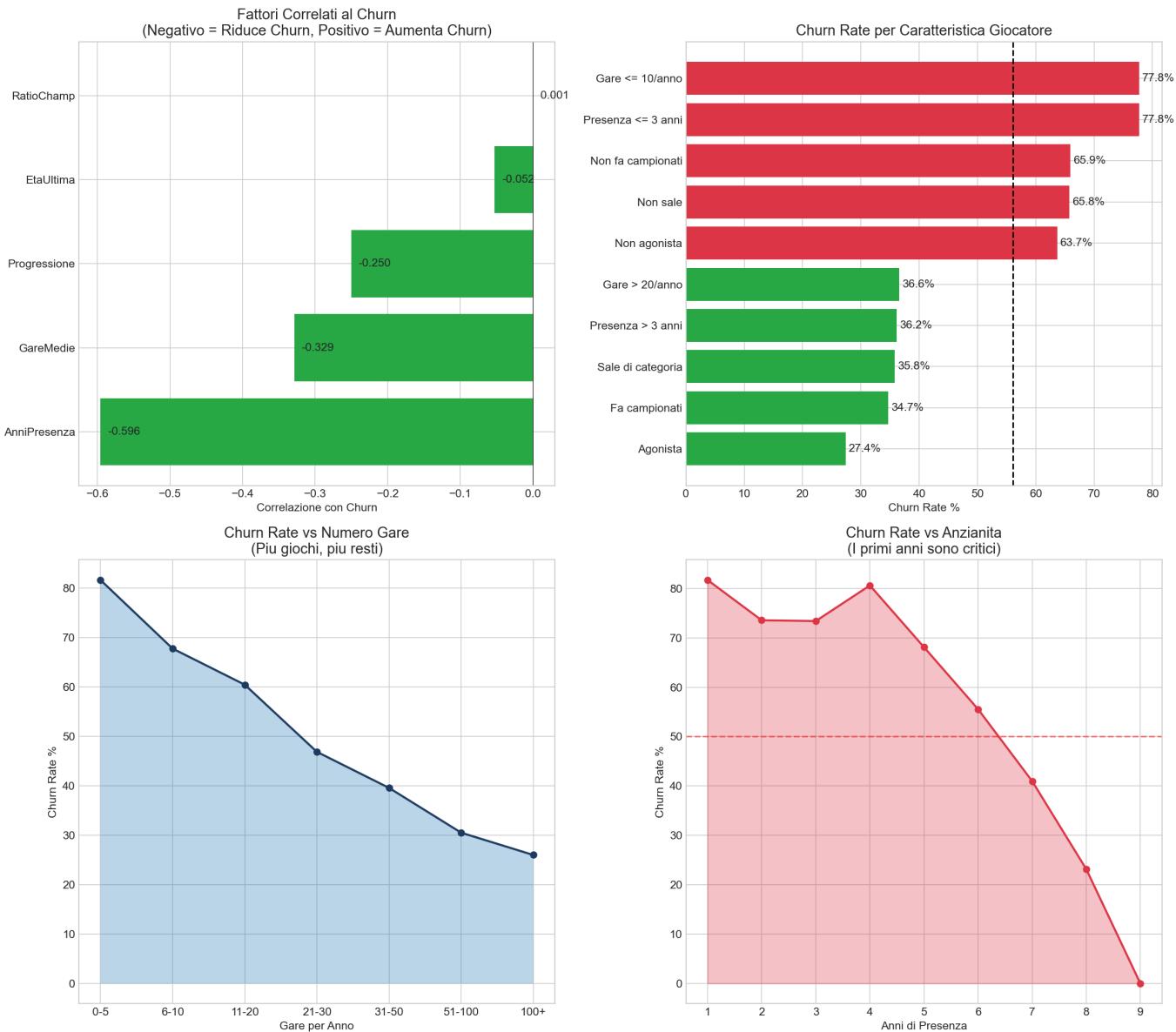
| Cluster                         | Giocatori | %     | Recuper. |
|---------------------------------|-----------|-------|----------|
| Giocatori occasionali           | 9,964     | 57.6% | MEDIA    |
| Giocatori attivi persi (recupe) | 3,655     | 21.1% | ALTA     |
| Abbandono precoce (mai ingaggi) | 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



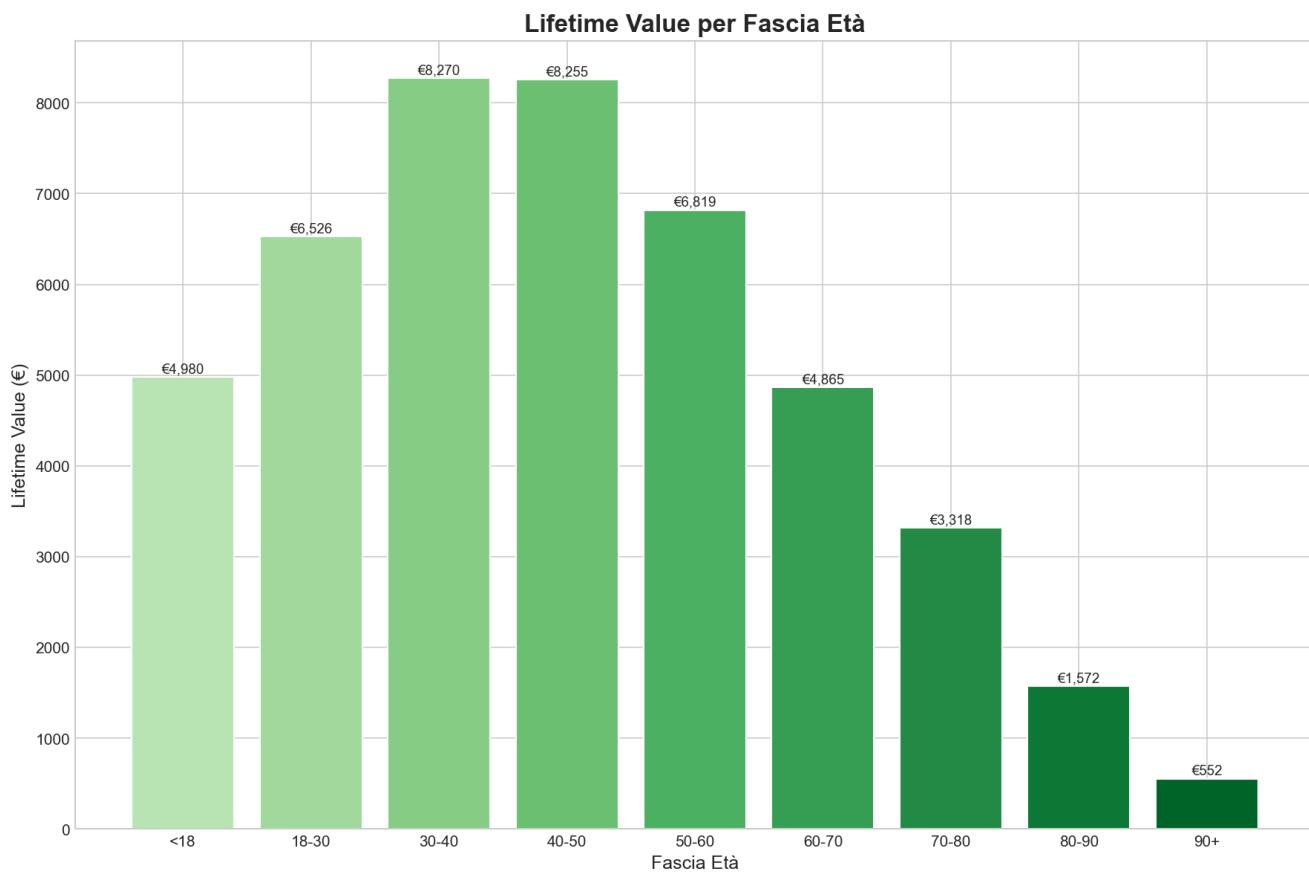
### 10.1 Soglie Critiche Identificate

| 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.

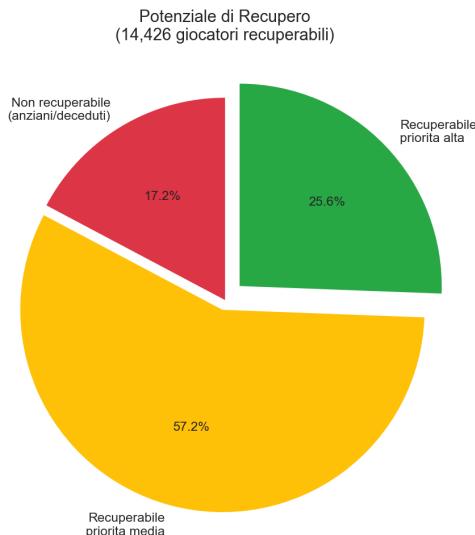
## PARTE IV - CONCLUSIONI

### 12. Raccomandazioni Strategiche



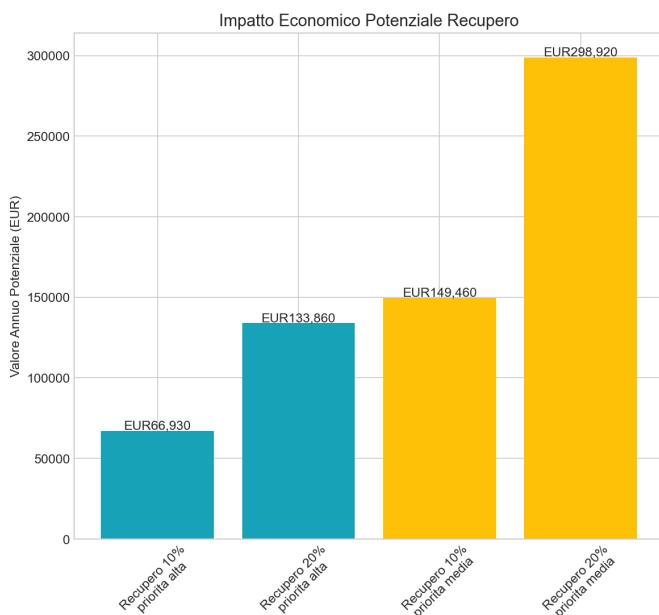
Errore API: 404

## 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 i giocatori recuperabili priorità 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 progression
- Eventi sociali regionali

**KPI DA MONITORARE:**

- Tasso recupero (target: 15% priorità 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 priorità 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*