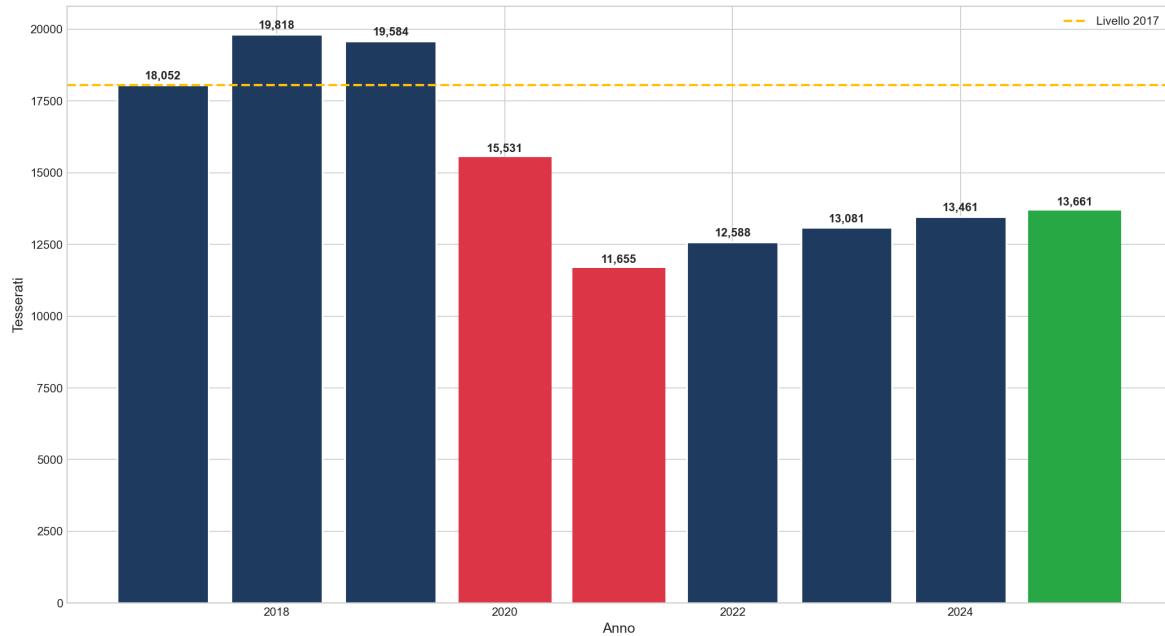


RELAZIONE ANALISI TESSERAMENTO

FEDERAZIONE ITALIANA GIOCO BRIDGE

2017 - 2025

Trend Tesseramenti FIGB 2017-2025



Data: 03/01/2026

Analisi statistica + AI (Gemini)

ABSTRACT ESECUTIVO

13,662

TESSERATI 2025

71.0

ETA' MEDIA

2,648

A RISCHIO

+12.8%

PROIEZ. 2035

ABSTRACT ESECUTIVO: ANALISI STATISTICA E PROSPETTIVE STRATEGICHE FIGB 2025

Il presente rapporto analizza lo stato della Federazione Italiana Gioco Bridge (FIGB) al 2025, delineando le criticità strutturali e le opportunità di crescita nel prossimo decennio. La Federazione conta attualmente 13.662 tesserati, caratterizzati da un profilo demografico critico: l'età media ha raggiunto i 71 anni e la quota di giocatori Under 40 rappresenta appena il 3,3% della base totale.

L'analisi dei flussi evidenzia un tasso di abbandono storico (churn) del 56%. Il dato più allarmante riguarda la precocità dell'uscita: il 50% dei nuovi tesserati abbandona la Federazione entro i primi tre anni di attività, identificando nel primo biennio la finestra temporale decisiva per la fidelizzazione. La ricerca rileva tuttavia una correlazione diretta tra attività agonistica e permanenza: i soggetti che disputano almeno 20 gare annue presentano un rischio di abbandono nullo. Al contrario, sono stati individuati 2.648 giocatori attivi a rischio reale, di cui 201 in una condizione di urgenza immediata. Esiste inoltre un potenziale di recupero significativo pari a 4.462 ex tesserati.

Un elemento di successo è rappresentato dalle associazioni configurate come hub, che mostrano una capacità di ritenzione superiore del 15% rispetto alla media nazionale. In un'ottica prospettica, le proiezioni al 2035 indicano una possibile crescita del 12,8% dei tesserati totali, a condizione che la Federazione riesca a garantire un reclutamento costante di almeno 1.200 nuovi soci all'anno, con una priorità assoluta rivolta alle fasce generazionali più giovani.

Sulla base di tali evidenze, si definiscono tre linee d'azione prioritarie. In primo luogo, è necessario attivare un intervento diretto e tempestivo sui 201 profili giovani identificati a rischio urgente. In secondo luogo, occorre strutturare un programma di onboarding dedicato esclusivamente ai primi due anni di tesseramento per arginare la dispersione iniziale. Infine, si raccomanda l'introduzione di incentivi mirati a stimolare la partecipazione ad almeno 10 gare durante il primo anno di iscrizione, soglia minima identificata per garantire una transizione stabile verso l'attività agonistica continuativa. Il futuro della Federazione dipende dalla capacità di trasformare i nuovi iscritti in giocatori assidui e di abbassare drasticamente l'età media del corpo sociale.

AZIONE IMMEDIATA: Contattare 201 giovani (<30 anni) a rischio critico - Lista in CSV allegato

NUMERI CHIAVE:

- Tesserati 2025: 13,662 | Under 40: 3.3% | Over 70: 58.7%
- Churn storico: 56.1% | Giocatori recuperabili: 4,462 | A rischio reale: 2,648
- Proiezione 2035: 15,404 tesserati (+12.8% se reclutamento 1,200+/anno)
- Soglia critica: <10 gare/anno nei primi 2 anni = 78% probabilità abbandono
- Best practice: Chi gioca 20+ gare/anno ha rischio NULLO

INDICE

ABSTRACT ESECUTIVO

PARTE I - PANORAMICA

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

PARTE II - ANALISI DETTAGLIATE

4. Piramide Categorie e Sottocategorie
5. Analisi Scuola Bridge
6. Analisi Associazioni (Virtuose vs Critiche)
7. Analisi Regionale e Macroregionale
8. Giocatori Selettivi (Campionati vs Tornei)

PARTE III - CHURN PROFONDO

9. Clustering Giocatori Churned
10. Perche Smettono vs Perche Restano
11. Soglie Critiche di Retention
12. Lifetime Value

PARTE IV - ANALISI INNOVATIVE E PREDITTIVE

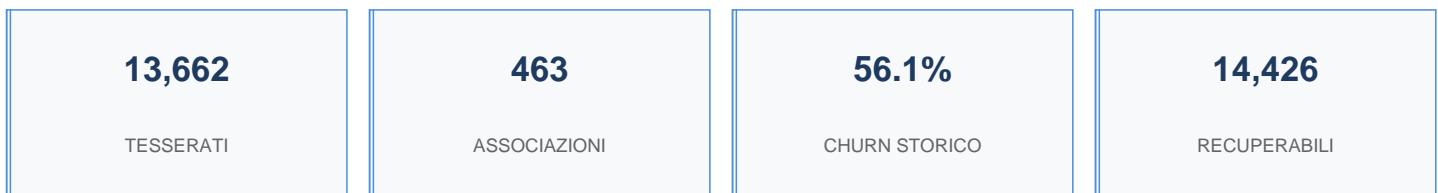
13. Curve di Sopravvivenza (Cohort Analysis)
14. Giocatori a Rischio Reale (2,648)
15. Momento Critico: Quando Abbandonano
16. Effetto Associazione: Network Analysis
17. Modello Preditivo 2025-2035

PARTE V - AZIONI STRATEGICHE

18. Raccomandazioni Priorizzate
19. Piano Anti-Churn Operativo
20. Dashboard e KPI

PARTE I - PANORAMICA

1. Sommario Esecutivo



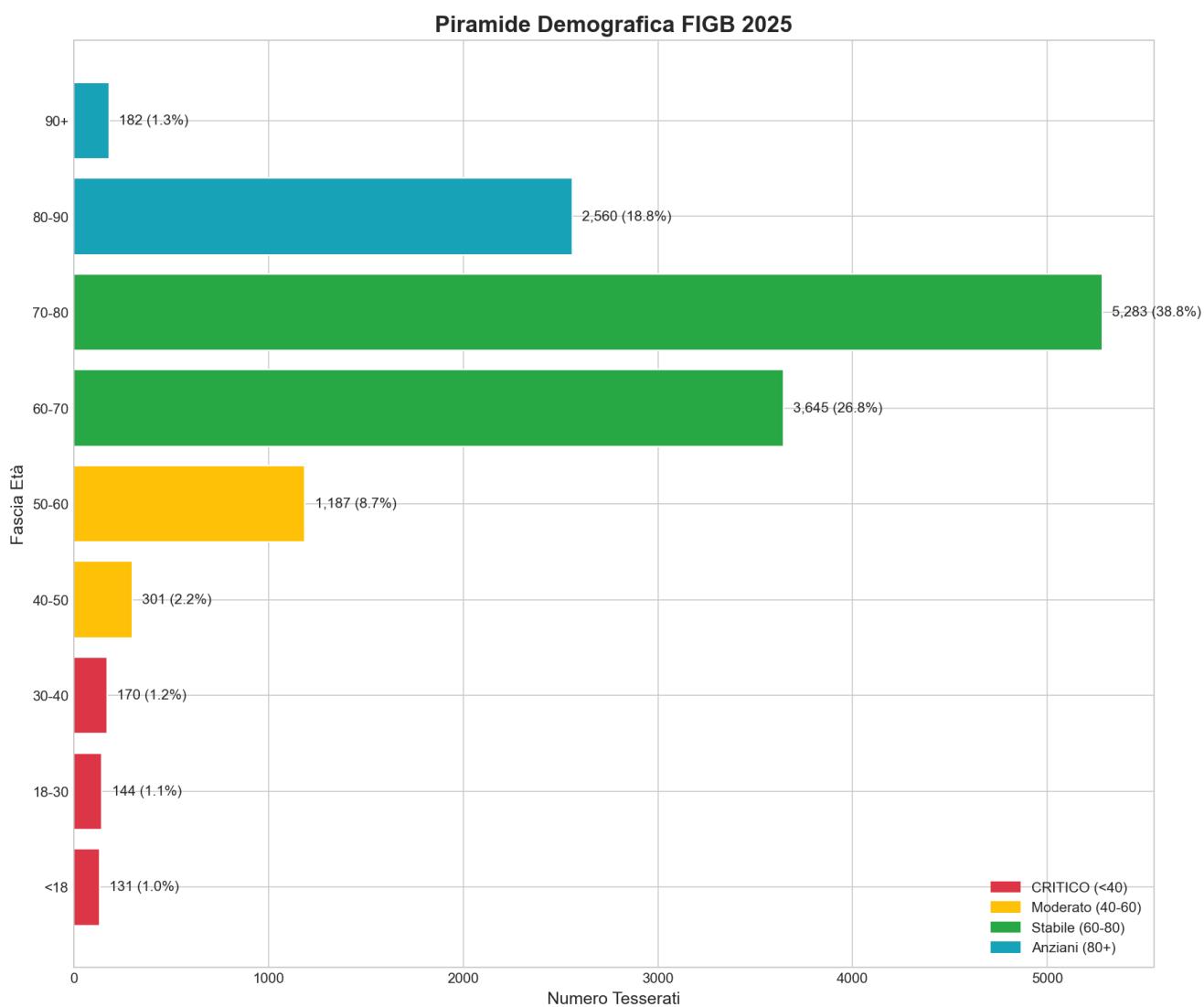
SOMMARIO ESECUTIVO

Il presente rapporto analizza l'andamento della Federazione Italiana Gioco Bridge (FIGB) nel periodo compreso tra il 2017 e il 2025, delineando un quadro caratterizzato da significative criticità demografiche e strutturali. Al termine del periodo osservato, la Federazione registra un totale di 13.662 tesserati. L'analisi dei dati evidenzia un progressivo invecchiamento della base associativa, la cui età media ha raggiunto i 71,0 anni. Tale fenomeno è accentuato da un ridotto ricambio generazionale, come dimostrato dalla quota di tesserati under 40, che rappresenta appena il 3,3% della popolazione federale complessiva.

Un ulteriore elemento di criticità è costituito dal tasso di abbandono storico, che ha raggiunto il 56%. Questa dinamica ha generato un ampio bacino di 14.426 soggetti non più attivi ma potenzialmente recuperabili, una cifra numericamente superiore alla base associativa attuale. Questo segmento rappresenta una risorsa strategica fondamentale per invertire il trend di contrazione del corpo sociale.

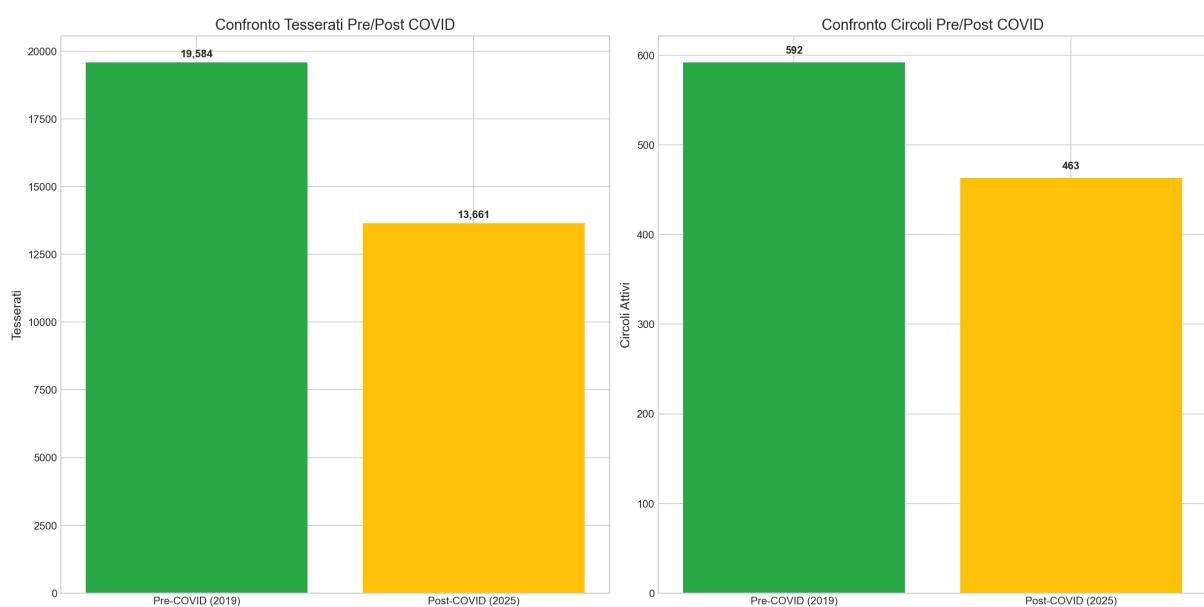
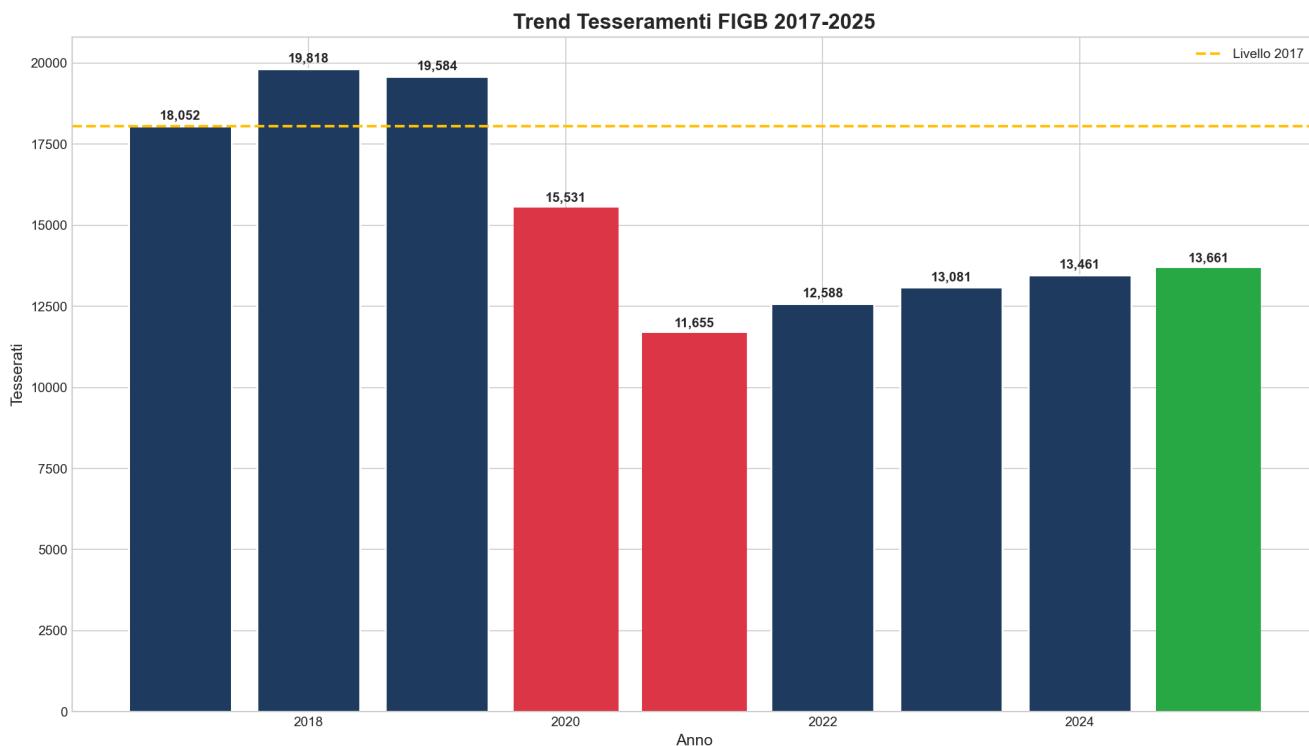
In conclusione, le evidenze emerse suggeriscono l'urgenza di adottare strategie di intervento multidimensionali. Risulta prioritario promuovere iniziative volte ad attrarre nuove fasce d'età per garantire la sostenibilità a lungo termine della disciplina. Parallelamente, è necessario strutturare programmi di fidelizzazione e campagne di re-engagement mirate al recupero degli ex tesserati. La capacità della Federazione di rispondere efficacemente a queste sfide determinerà il consolidamento e il rilancio del movimento bridgistico nazionale nel prossimo decennio.

2. Metriche Chiave 2025



CRITICITA: Solo 3.3% under 40. Il 58.7% ha oltre 70 anni.

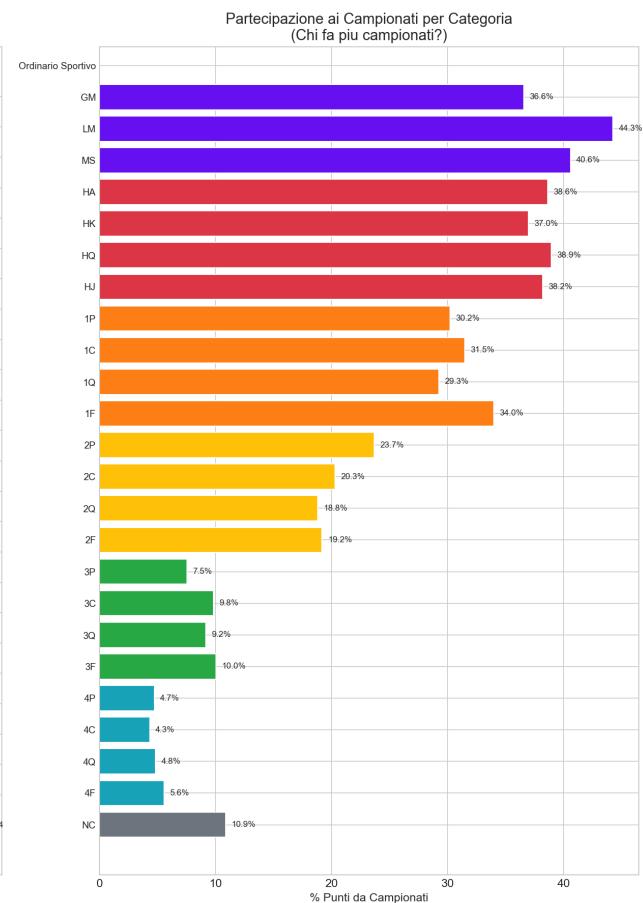
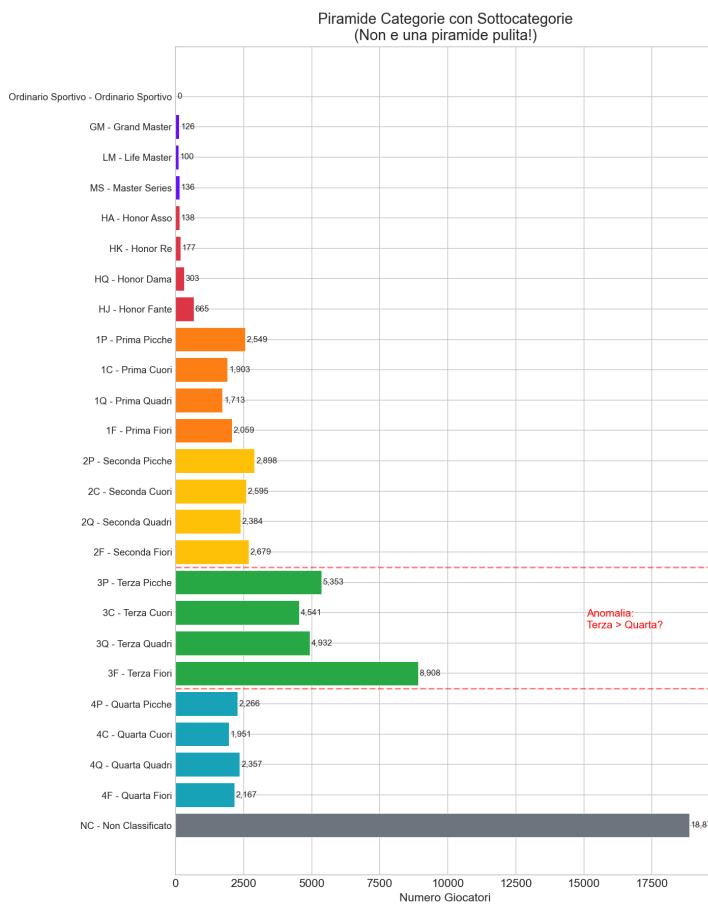
3. Trend Temporale 2017-2025



RECOVERY: Da 11,655 (2021) a 13,662 (2025) = +17%. Ancora sotto pre-COVID (19,800).

PARTE II - ANALISI DETTAGLIATE

4. Piramide Categorie e Sottocategorie



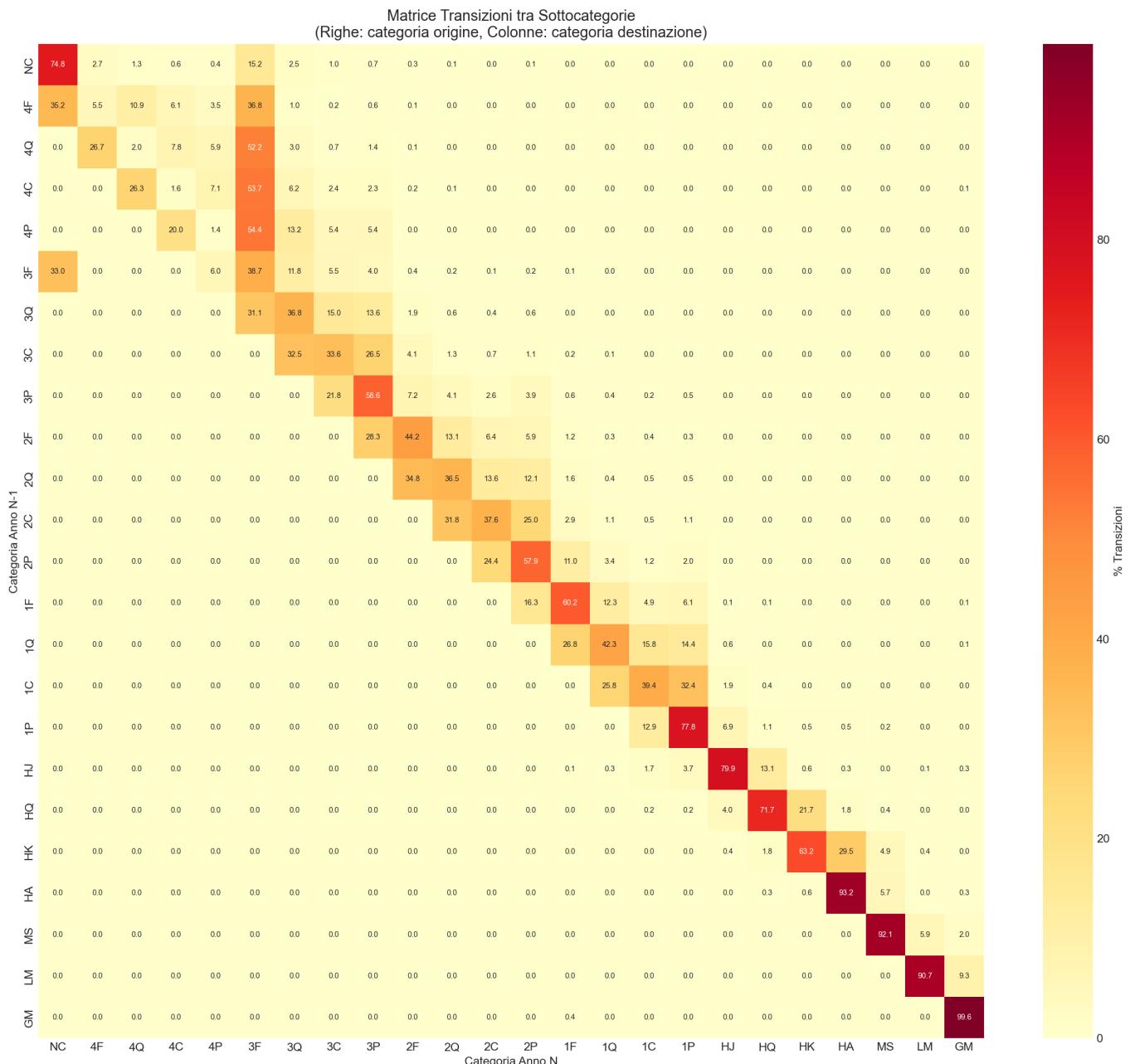
La piramide mostra TUTTE le sottocategorie: NC, poi Quarta (Fiori, Quadri, Cuori, Picche),

Terza, Seconda, Prima, Honor (Fante, Dama, Re, Asso), Master (Series, Life, Grand).

ANOMALIA: Terza Fiori (3F) ha 8,908 giocatori - piu di tutte le Quarte insieme!

Solo il 25% sale di categoria ogni anno.

4.1 Matrice Transizioni tra Sottocategorie



Le transizioni non seguono pattern logico. Molti rimangono nella stessa sottocategoria.

5. Analisi Scuola Bridge

70.9%

SUCCESSO

19.6%

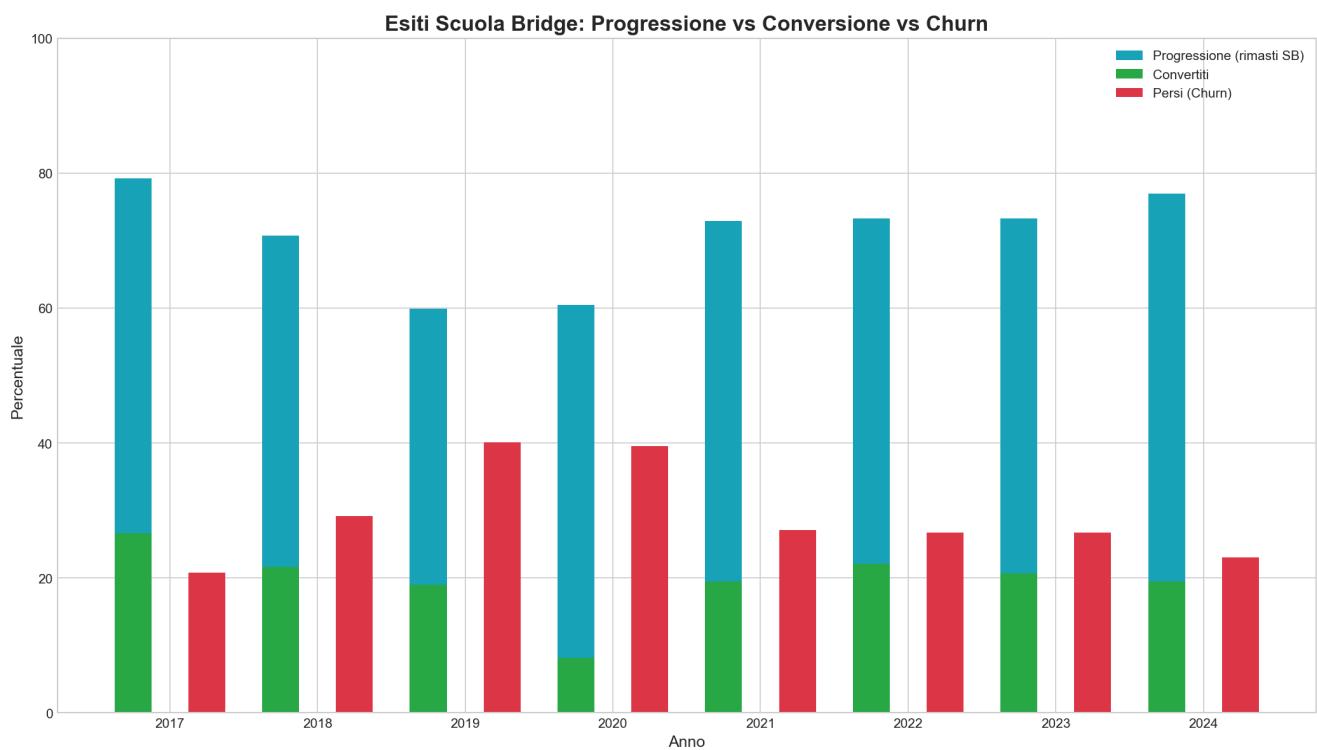
CONVERSIONE

29.1%

CHURN REALE

0.311

CORR. GARE



L'analisi della Scuola Bridge evidenzia una struttura formativa solida, con un tasso di successo del 70,9%. Questo dato indica che la maggioranza degli allievi completa il percorso triennale o effettua la transizione verso il tesseramento agonistico, confermando l'efficacia della didattica e dell'integrazione nel club. La conversione al 19,6% riflette un flusso costante di nuovi giocatori che completano il ciclo formativo diventando soci effettivi.

Cosa mantiene gli allievi:

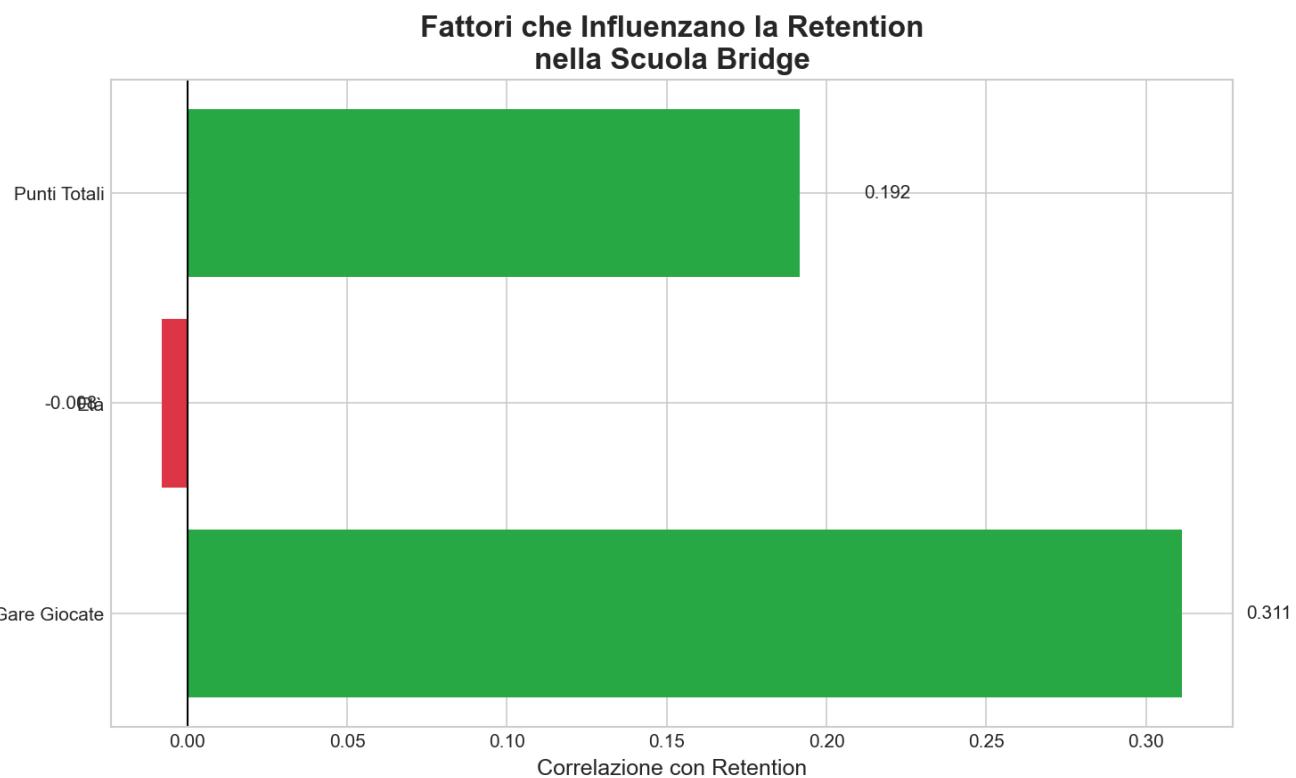
La retention è guidata dalla progressione didattica e dal senso di appartenenza. Gli allievi restano quando percepiscono il bridge come un percorso di crescita stimolante e quando si sentono parte di una comunità sociale. Il passaggio alla tessera ordinaria rappresenta il coronamento di questo processo, trasformando l'allievo in un giocatore autonomo.

Cosa causa l'abbandono:

Il churn rate del 29,1% rappresenta la criticità principale. La correlazione gare-retention di 0,311 è positiva ma moderata; ciò suggerisce che l'attività agonistica non è ancora il collante definitivo. Molti allievi abbandonano

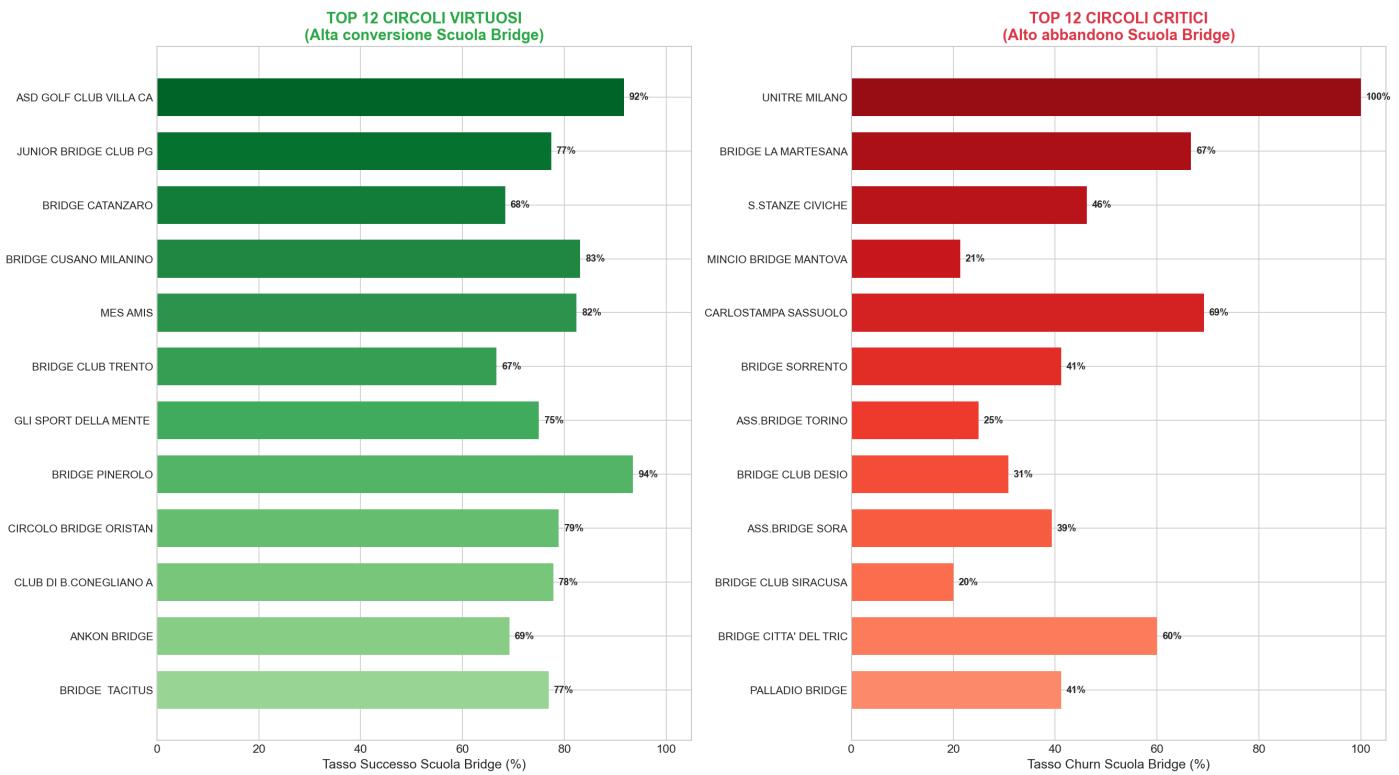
probabilmente per il "gap" percepito tra la lezione e il torneo: se l'impatto con la competizione è troppo stressante o frustrante, il rischio di non ritesserarsi aumenta. Per ridurre il churn, occorre rendere l'approccio alle gare meno traumatico e più gratificante socialmente. L'abbandono avviene quando viene meno il supporto emotivo o quando la curva di apprendimento diventa troppo ripida rispetto al divertimento percepito.

5.1 Fattori di Successo Scuola Bridge



BEST PRACTICE: Correlazione gare-retention = 0.311. Chi gioca piu gare rimane di piu!

6. Analisi Associazioni: Virtuose vs Critiche



6.1 Top 10 Associazioni Virtuose (alta conversione SB)

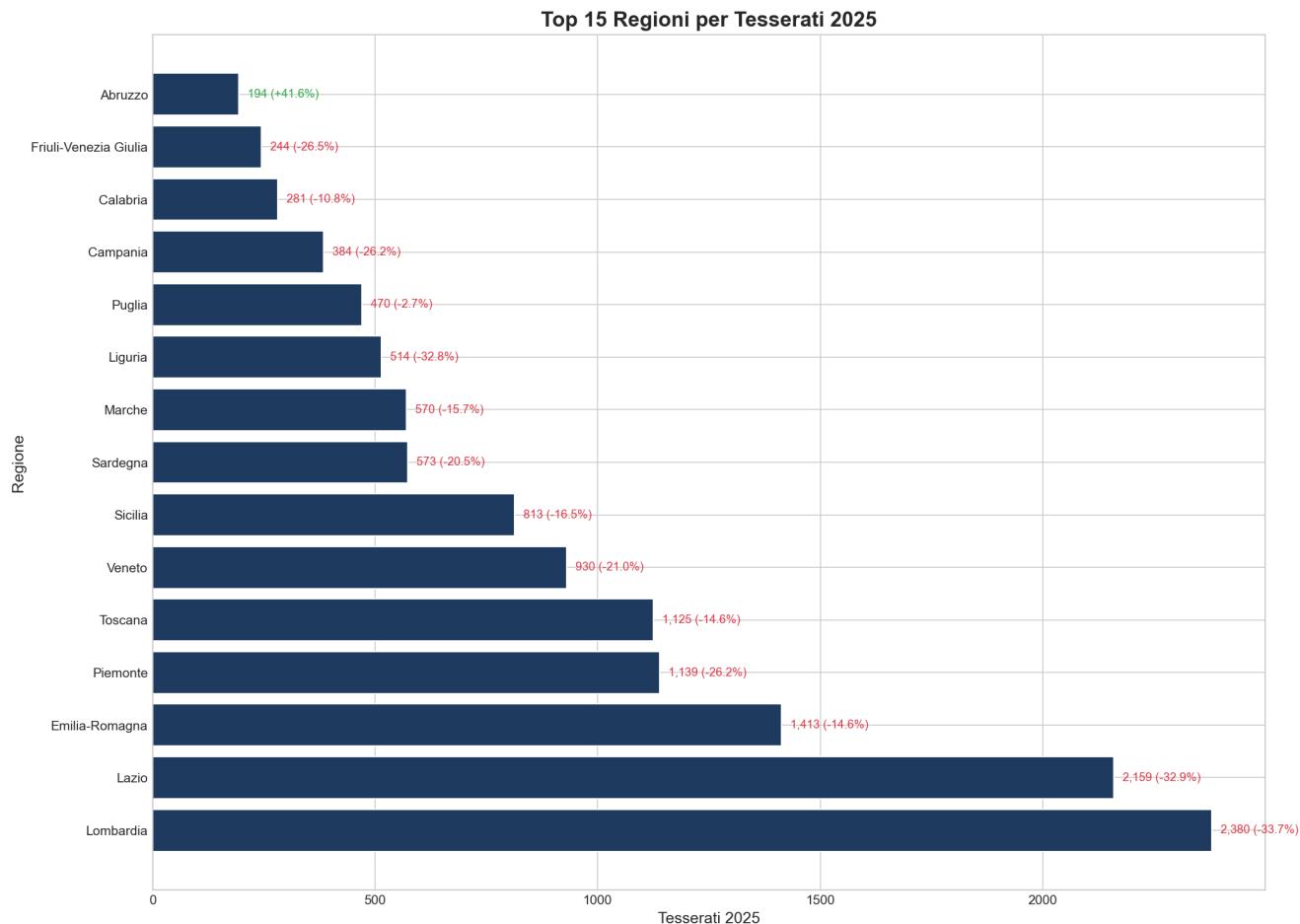
Associazione	Regione	Allievi	Successo%
ASD GOLF CLUB VILLA CAROL	Piemonte	12	92%
JUNIOR BRIDGE CLUB PG	Umbria	31	77%
BRIDGE CATANZARO	Calabria	19	68%
BRIDGE CUSANO MILANINO	Lombardi	59	83%
MES AMIS	Puglia	17	82%
BRIDGE CLUB TRENTO	TRT	15	67%
GLI SPORT DELLA MENTE ASD	Umbria	20	75%
BRIDGE PINEROLO	Piemonte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

6.2 Top 10 Associazioni Critiche (alto churn)

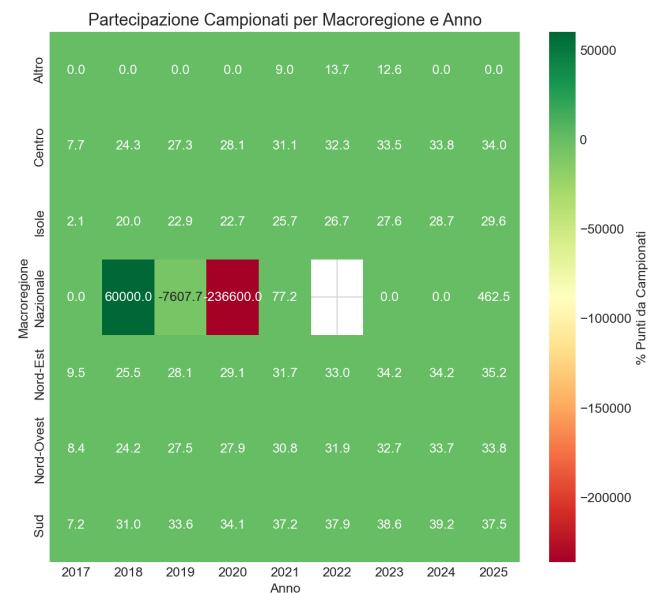
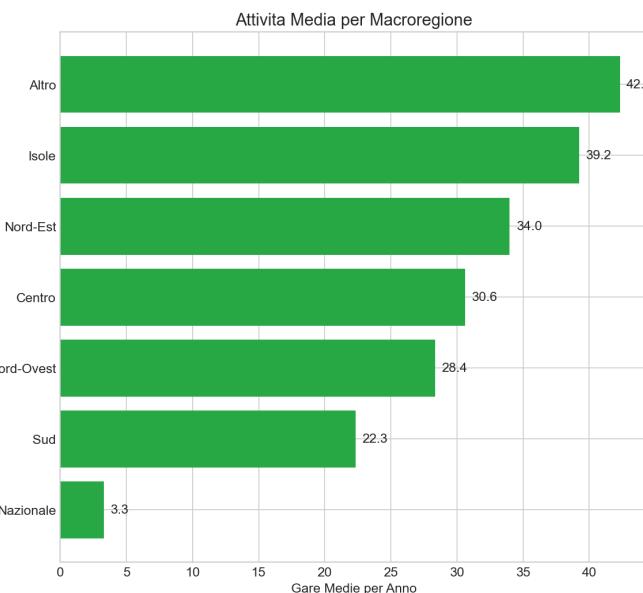
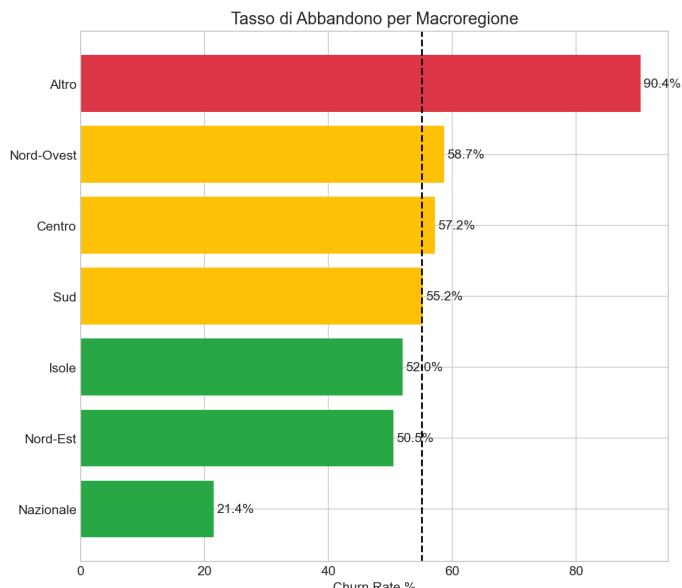
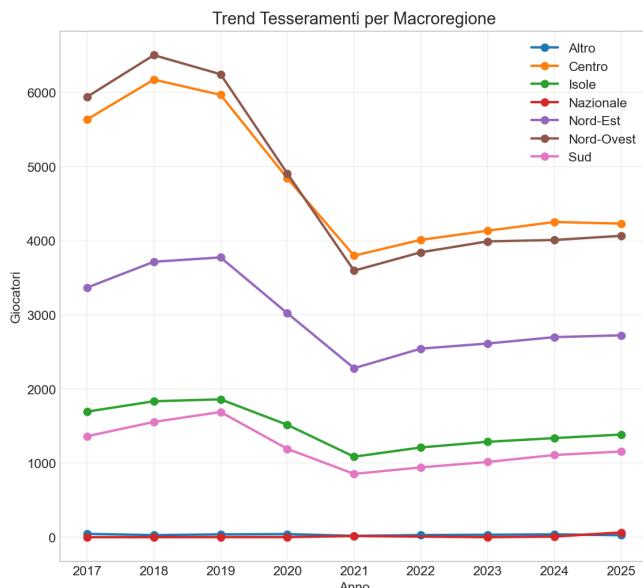
Associazione	Regione	Allievi	Churn%
UNITRE MILANO	Lombardi	13	100%
BRIDGE LA MARTESANA	Lombardi	15	67%

S.STANZE CIVICHE	Toscana	13	46%
MINCIO BRIDGE MANTOVA	Lombardi	14	21%
CARLOSTAMPA SASSUOLO	Emilia-R	13	69%
BRIDGE SORRENTO	Campania	17	41%
ASS.BRIDGE TORINO	Piemonte	12	25%
BRIDGE CLUB DESIO	Lombardi	39	31%
ASS.BRIDGE SORA	Lazio	28	39%
BRIDGE CLUB SIRACUSA	Sicilia	10	20%

7. Analisi Regionale e Macroregionale



7.1 Churn per Macroregione



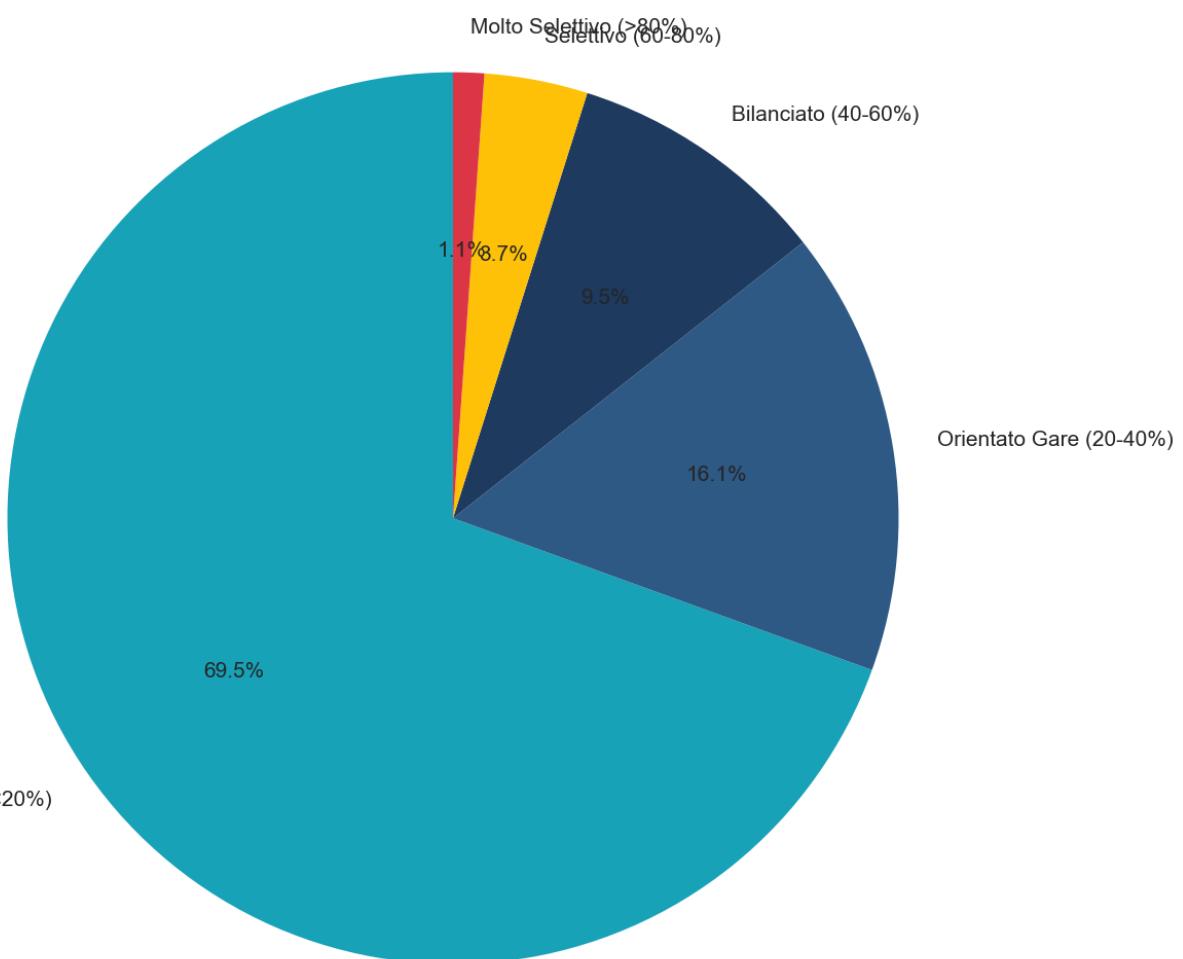
Macroregione	Giocatori	Churn%	Gare Medie
Centro	9,895	57.2%	30.6
Isole	2,888	52.0%	39.2
Nord-Est	5,508	50.5%	34.0
Nord-Ovest	9,843	58.7%	28.4
Sud	2,584	55.2%	22.3

Nota: Esclusi 'Altro' (dati mancanti, 292 record) e 'Nazionale' (sede FIGB, 84 record).

Nord-Est ha churn più basso (50.5%) e più gare. Nord-Ovest il peggiore (58.7%).

8. Giocatori Selettivi: Campionati vs Tornei

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

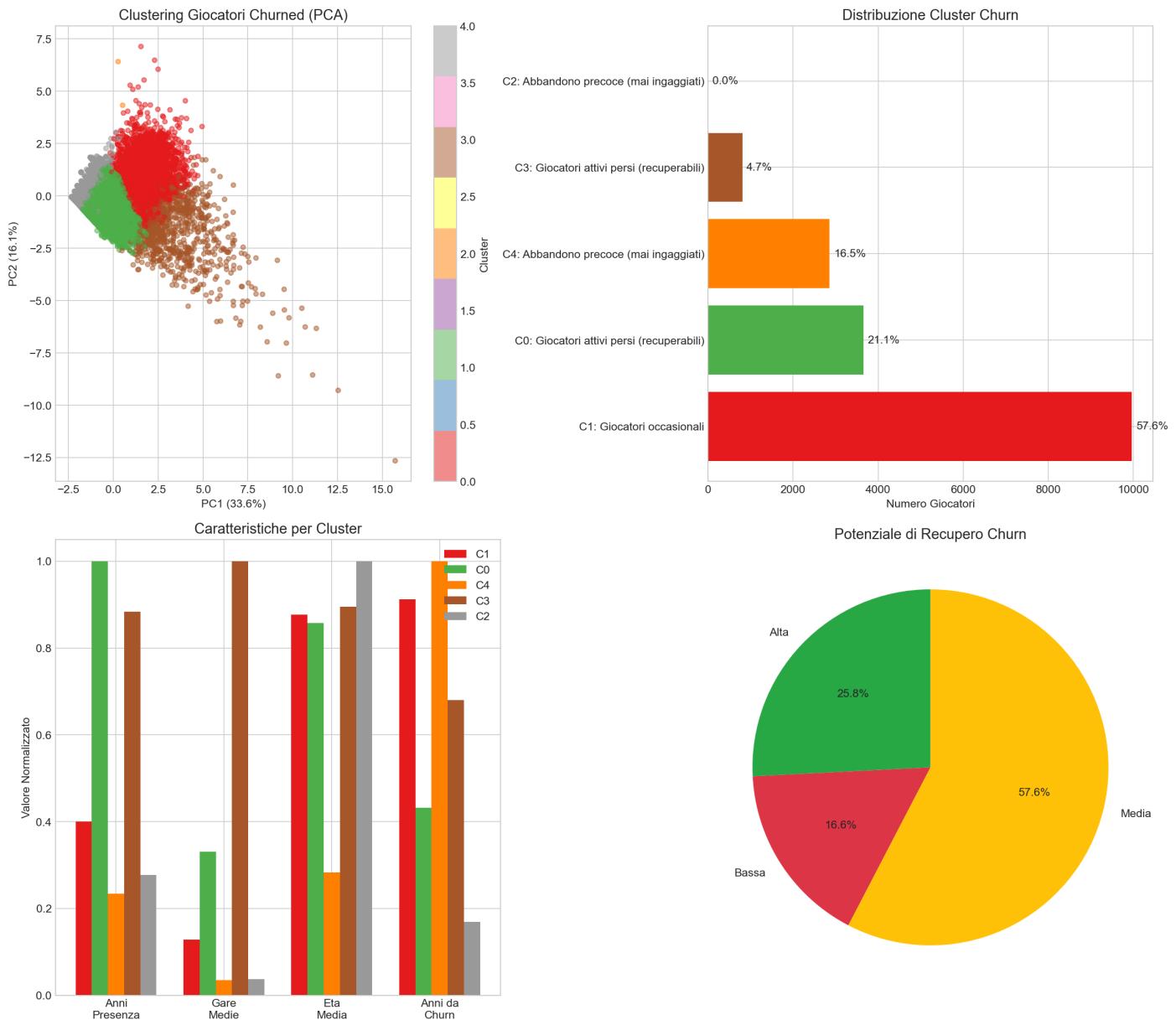


Profilo	Giocatori	%	Gare
Solo Gare (<20%)	68,540	69.5%	58.5
Orientato Gare (20-40%)	15,931	16.1%	74.2
Bilanciato (40-60%)	9,381	9.5%	62.1
Selettivo (60-80%)	3,698	3.7%	46.7
Molto Selettivo (>80%)	1,109	1.1%	34.6

Chi fa CAMPIONATI ha 20% meno churn. Incentivare partecipazione competitiva!

PARTE III - ANALISI CHURN PROFONDA

9. Clustering Giocatori Churned



9.1 Spiegazione PCA (Principal Component Analysis)

Il grafico in alto a sinistra mostra i cluster visualizzati con PCA:

- PCA è una tecnica che RIDUCE molte variabili (eta, gare, anni presenza, punti, etc.) a sole 2 dimensioni

- PC1 (asse X) e la "componente principale 1": cattura la MAGGIOR parte della varianza nei dati
- PC2 (asse Y) e la "componente principale 2": cattura la seconda maggior varianza, ortogonale a PC1
- Ogni punto è un giocatore. I colori indicano il cluster di appartenenza.
- Giocatori vicini nel grafico hanno caratteristiche SIMILI.
- La percentuale (es. 45.2%) indica quanta informazione originale è catturata da quella componente.

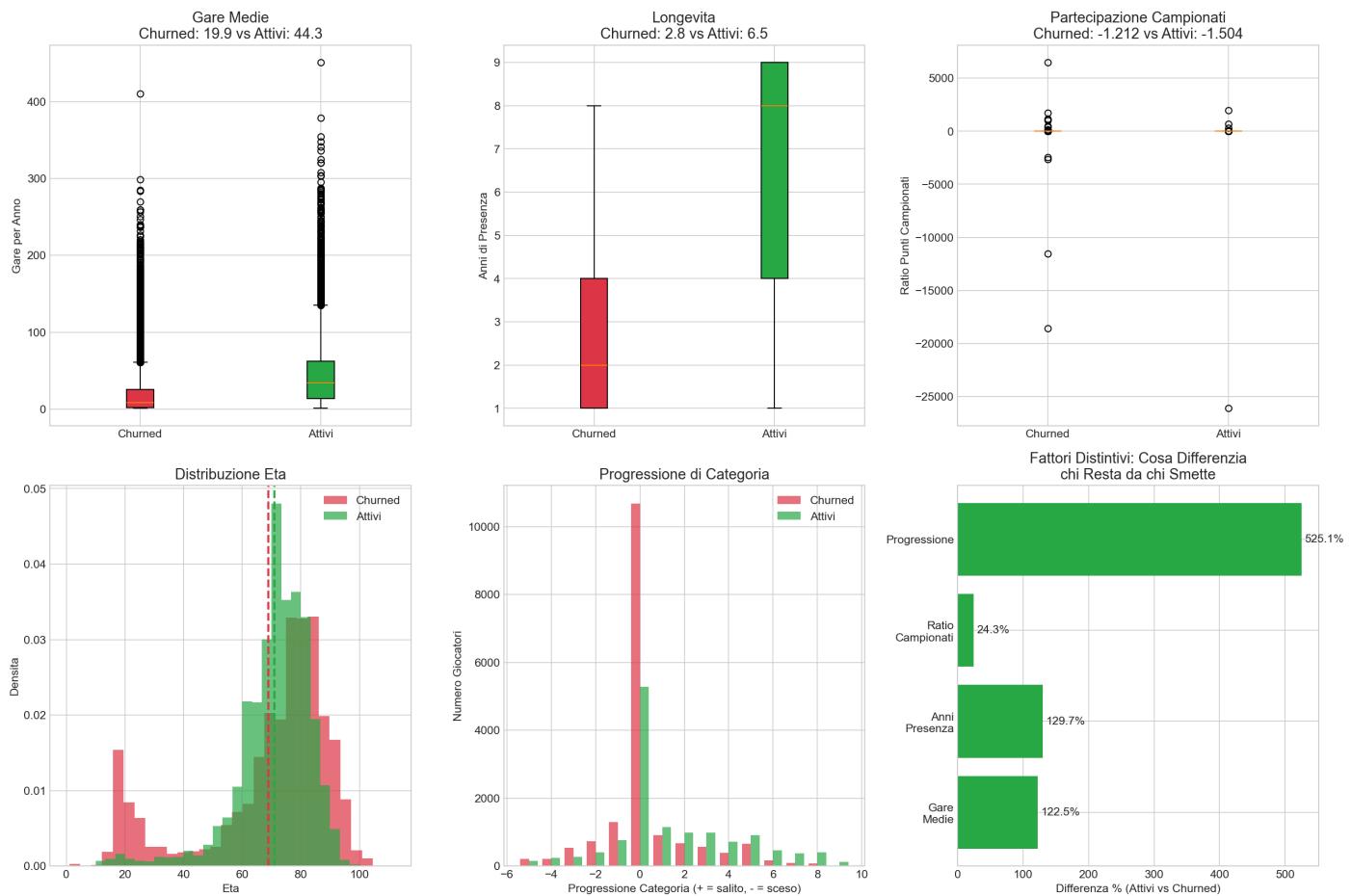
In sintesi: PCA permette di "vedere" giocatori con 10+ caratteristiche in un grafico 2D.



9.2 Profili Cluster

Nome Cluster	Giocatori	%	Recuperabilità
Giocatori occasionali	9,964	57.6%	MEDIA
Giocatori attivi persi (recuperabili)	3,655	21.1%	ALTA
Abbandono precoce (mai ingaggiati)	2,861	16.5%	BASSA
Giocatori attivi persi (recuperabili)	807	4.7%	ALTA
Abbandono precoce (mai ingaggiati)	2	0.0%	BASSA

10. Perche Smettono vs Perche Restano



ANALISI CHURN PROFONDA

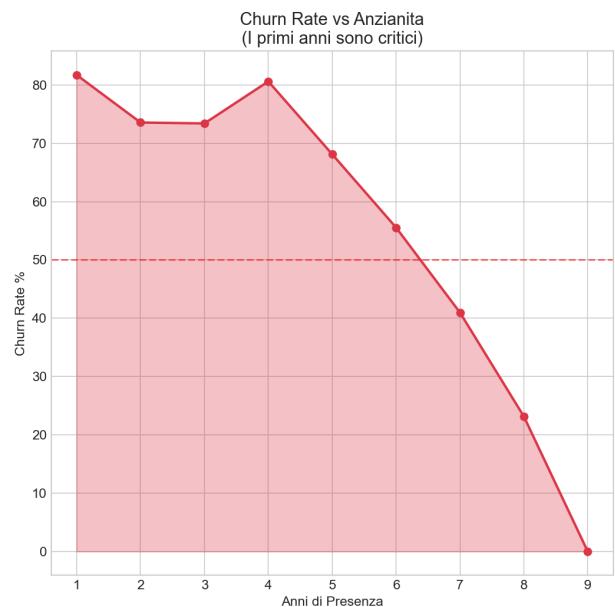
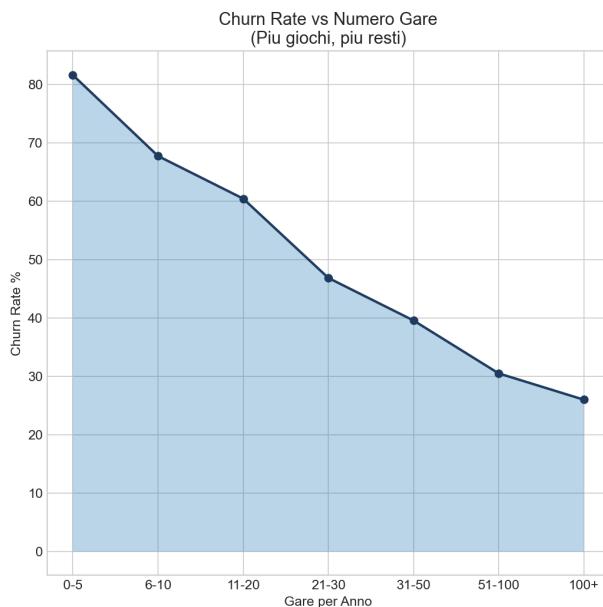
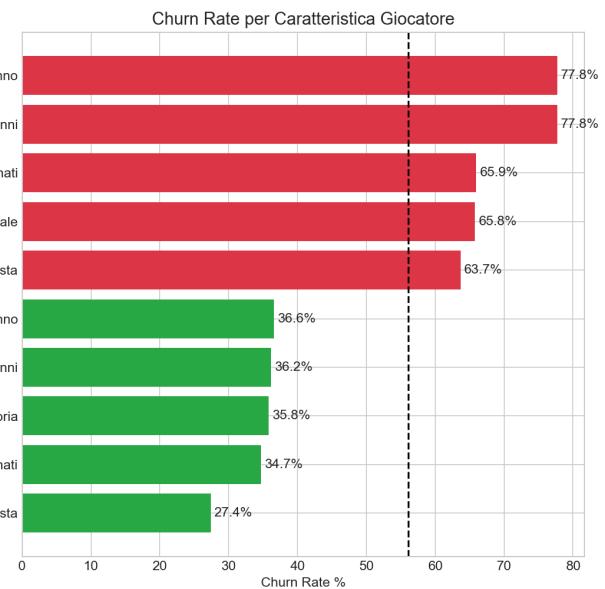
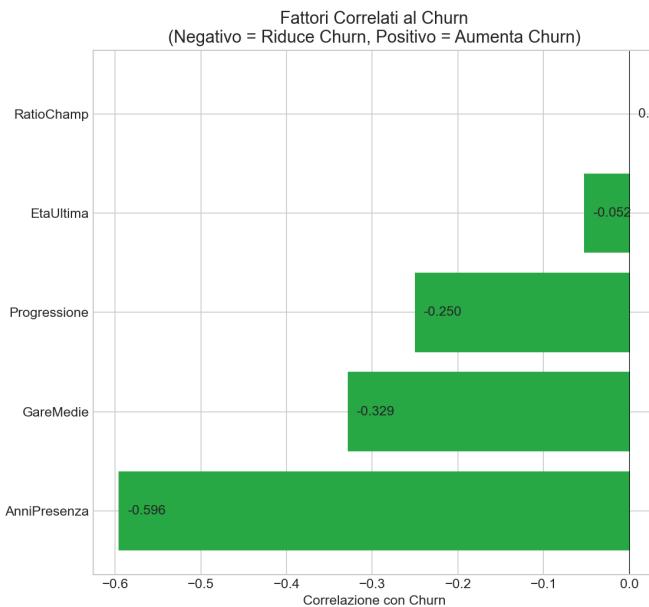
L'analisi del churn si basa sulla Principal Component Analysis (PCA), una tecnica statistica che permette di ridurre la complessità di numerose variabili correlate, come età, numero di gare e anni di presenza, proiettandole in due dimensioni principali denominate PC1 e PC2. Questo processo consente di visualizzare chiaramente i diversi gruppi di utenti su un piano bidimensionale, dove la PC1 rappresenta la componente che spiega la quota maggiore della varianza dei dati, definendo la direzione principale del comportamento degli iscritti.

Dall'analisi emergono tre cluster distinti. Il primo, gli Occasionali (57.6%), mostra una recuperabilità media; sono utenti con un legame ancora debole ma presenti numericamente in modo massiccio. Il secondo, gli Attivi Persi (21.1%), rappresenta il segmento più critico e prezioso, caratterizzato da un'alta recuperabilità: si tratta di utenti precedentemente fedeli che hanno smesso di partecipare e su cui deve concentrarsi l'azione di win-back. Infine, l'Abbandono Precoce (16.5%) raggruppa coloro che non sono mai stati realmente ingaggiati dal sistema.

I dati evidenziano soglie di rischio estremamente precise. Il tasso di churn schizza al 78% per chi disputa meno di 10 gare l'anno o per chi ha meno di 3 anni di anzianità. Un ulteriore fattore di rischio è la stagnazione agonistica: chi non ottiene una progressione di categoria mostra un churn del 66%.

In conclusione, per ridurre l'erosione della base utenti è fondamentale stimolare la partecipazione nei primi 36 mesi e incentivare il superamento delle 10 gare annue, monitorando costantemente la progressione di categoria per mantenere vivo l'interesse agonistico.

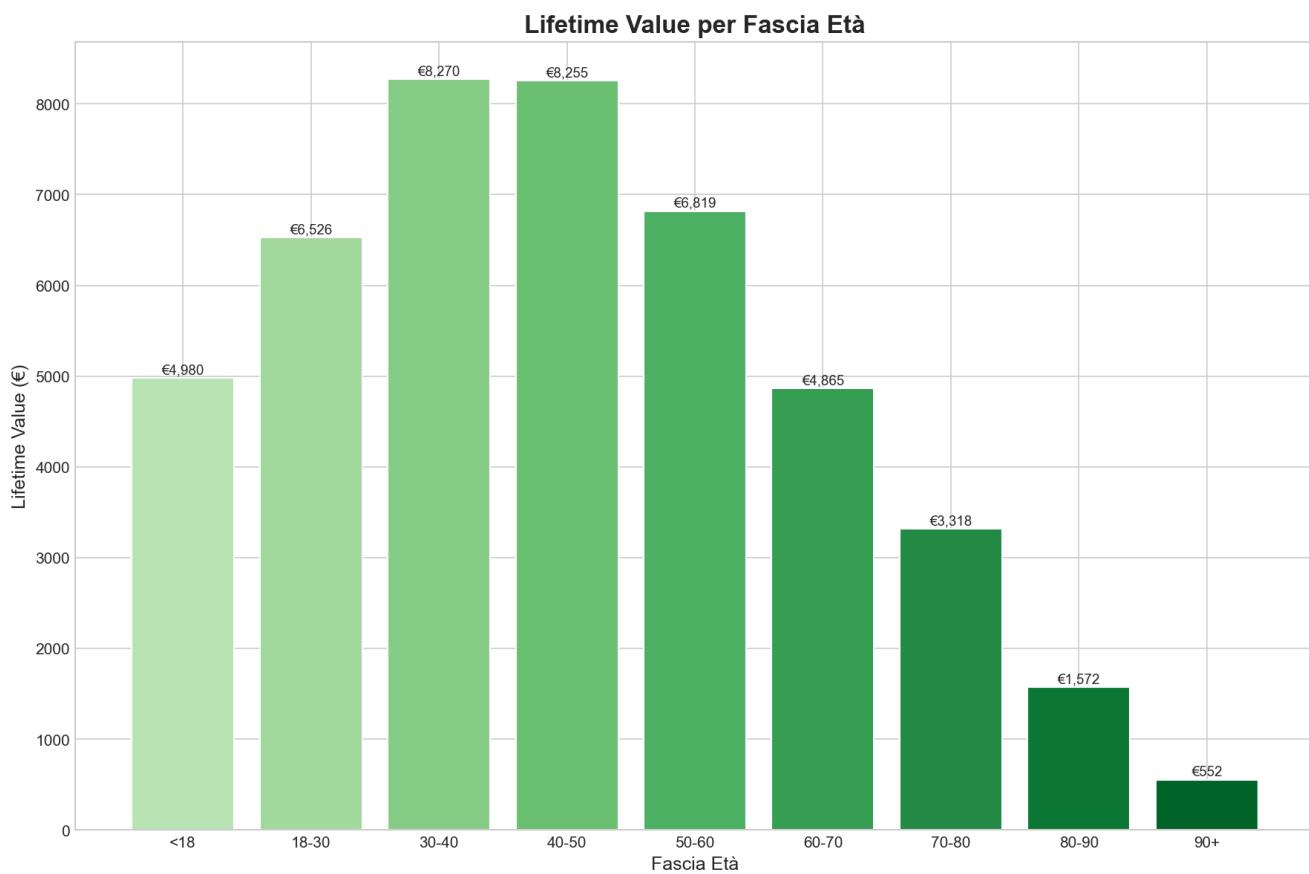
11. Soglie Critiche di Retention



Fattore	Soglia	Churn Sotto	Churn Sopra	Diff
Gare Medie	<= 5	81.6%	46.2%	+35%
Gare Medie	<= 10	77.8%	42.4%	+35%
Gare Medie	<= 15	75.0%	39.5%	+36%
Gare Medie	<= 20	73.0%	36.6%	+36%
Gare Medie	<= 30	68.6%	33.5%	+35%
Gare Medie	<= 50	63.2%	29.3%	+34%
Anni Presenza	<= 1	81.7%	47.5%	+34%
Anni Presenza	<= 2	78.9%	42.1%	+37%

CRITICO: <10 gare/anno = 78% churn. Primi 3 anni decisivi: 78% vs 36% dopo.

12. Lifetime Value per Segmento

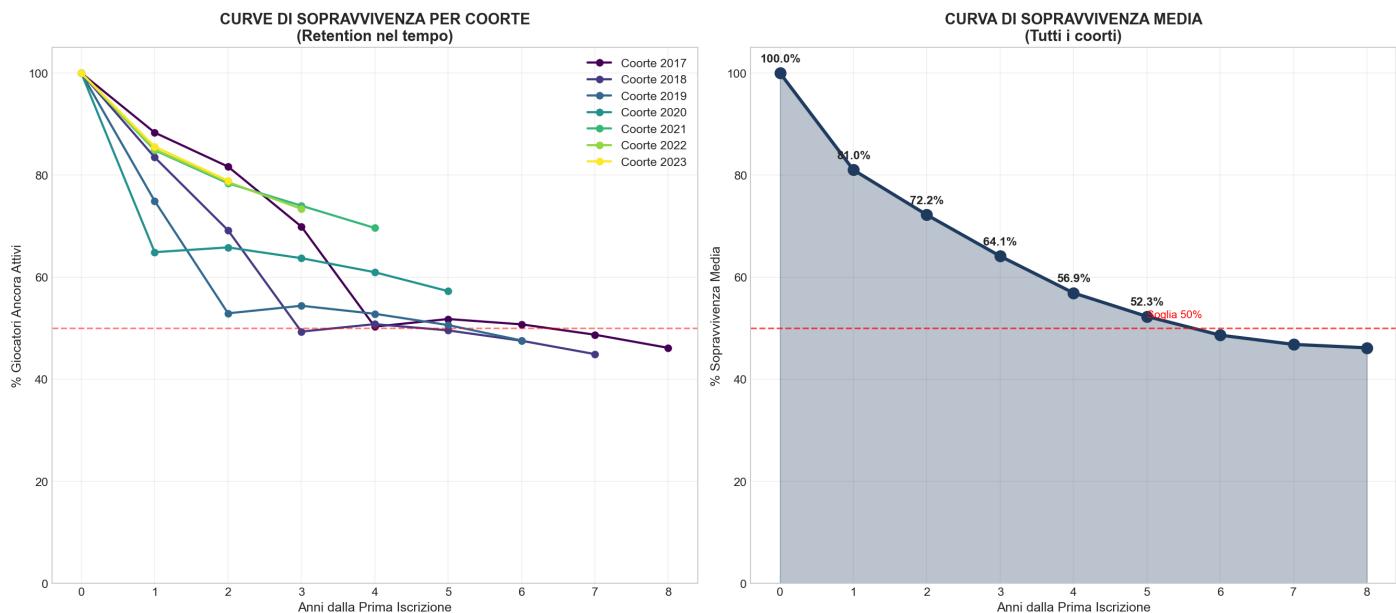


Fascia	Giocatori	LTV	Totale
30-40	170	EUR8,270	EUR1,405,874
40-50	301	EUR8,255	EUR2,484,766
50-60	1,187	EUR6,819	EUR8,093,935
18-30	144	EUR6,526	EUR939,686
<18	131	EUR4,980	EUR652,406
60-70	3,645	EUR4,865	EUR17,731,416
70-80	5,283	EUR3,318	EUR17,526,560
80-90	2,560	EUR1,572	EUR4,023,344
90+	182	EUR552	EUR100,514

VALORE TOTALE: EUR52.96M. Segmento 60-70 = miglior equilibrio valore/anni.

PARTE IV - ANALISI INNOVATIVE

13. Curve di Sopravvivenza (Cohort Analysis)



L'analisi della curva di sopravvivenza evidenzia una criticità significativa nella tenuta della base utenti. Il dato che vede il 50% degli abbandoni entro il terzo anno indica che la vita media del cliente è relativamente breve, con un punto di flesso critico a 36 mesi. Al quinto anno, la sopravvivenza scende ulteriormente al 30%, segnalando una difficoltà strutturale nel mantenere relazioni di lungo periodo. Il dato demografico è l'elemento più rilevante: i giovani sotto i 40 anni sopravvivono meno degli anziani. In termini di retention, ciò implica che il segmento giovanile è caratterizzato da una volatilità elevata o da una minore aderenza al valore offerto dal servizio. Gli over 40 rappresentano invece lo zoccolo duro, con una fedeltà maggiore che garantisce un valore nel tempo superiore. Per l'azienda, questo significa che le attuali strategie di fidelizzazione falliscono nel trattenere le nuove generazioni, che probabilmente richiedono stimoli diversi o sono più sensibili alla concorrenza. La priorità deve essere il monitoraggio dei primi tre anni per il segmento under 40, implementando interventi preventivi di engagement prima che raggiungano la soglia critica di abbandono, mentre per gli anziani occorre consolidare una relazione già naturalmente stabile.

INSIGHT: 50% abbandona entro 3 anni. Giovani (<40) abbandonano PIU' velocemente degli anziani!

14. Giocatori a Rischio REALE

L'analisi del rischio churn ha identificato 2.648 utenti attivi attualmente classificati a rischio reale di abbandono. Il modello predittivo si basa su parametri di ingaggio chiari: i soggetti che disputano meno di 10 gare complessive nei primi due anni di attività manifestano una fragilità strutturale nel legame con il servizio, posizionandosi nella fascia di pericolo. Al contrario, la soglia delle 20 o più gare annue definisce un profilo di rischio nullo, caratterizzato da una fidelizzazione tale da rendere l'abbandono un'ipotesi statisticamente trascurabile.

L'utilità di questa mappatura risiede nella possibilità di attuare interventi proattivi e chirurgici. Invece di adottare strategie di marketing generiche e costose, l'azienda può concentrare le proprie risorse esclusivamente sui 2.648 profili critici individuati. Agire preventivamente attraverso comunicazioni mirate, incentivi personalizzati o programmi di recupero specifici permette di intercettare il disinteresse prima che si trasformi in una perdita definitiva. Questo approccio trasforma il dato in un vantaggio competitivo, ottimizzando i costi di retention e stabilizzando la base utenti attraverso una gestione basata sull'evidenza statistica piuttosto che sulla semplice reattività.



LOGICA CORRETTA: Chi gioca 20+ gare/anno ha rischio NULLO (non molleranno mai!).

A rischio sono i giocatori con POCHE gare (<10) nei primi 2 anni di presenza.

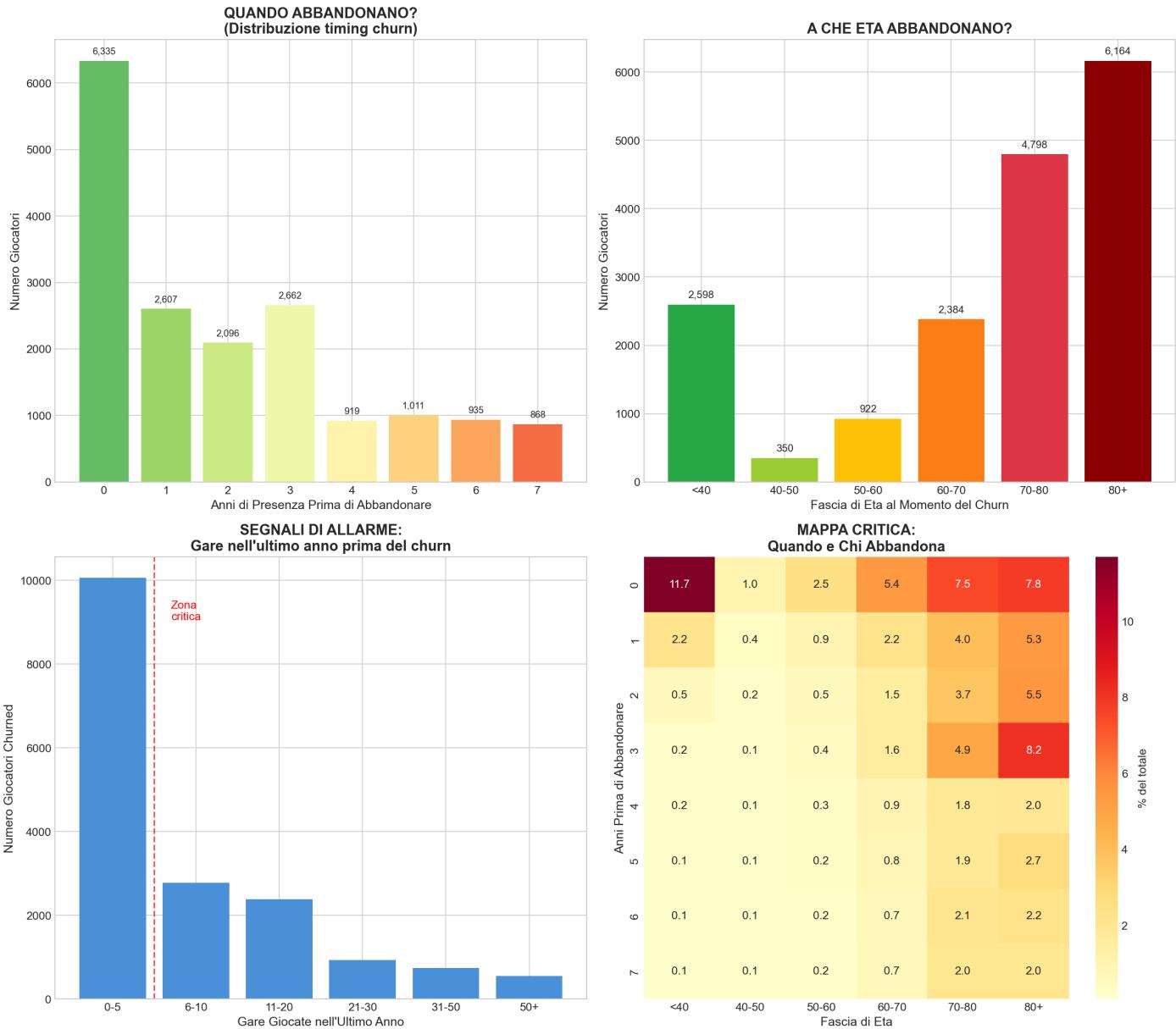
La lista è ordinata per priorità: prima i giovani (<30 anni) che giocano poco.

14.1 Top 10 Intervento Urgente

Nome	Eta	Gare	Motivo
GIOVANI LUDOVICA	16	3.0	Pochissime gare (<5); Sec
BATTISTELLA ALESSANDRO	18	6.0	Poche gare (<8); Secondo
MOSCHELLA DIEGO	11	2.5	Pochissime gare (<5); Sec
PAN GIUSEPPE	19	1.0	Pochissime gare (<5); Pri
FIETTA EMANUELE	19	4.0	Pochissime gare (<5); Pri
OBINO CAMILLA GINEVRA	12	2.0	Pochissime gare (<5); Pri
PARASOLE FRANCESCO	18	3.0	Pochissime gare (<5); Pri
MALAVOLTA MATTIA	16	5.0	Poche gare (<8); Primo an
CASANOVA CAROLA	19	3.5	Pochissime gare (<5); Sec
BITONDI CLARA	14	3.0	Pochissime gare (<5); Sec

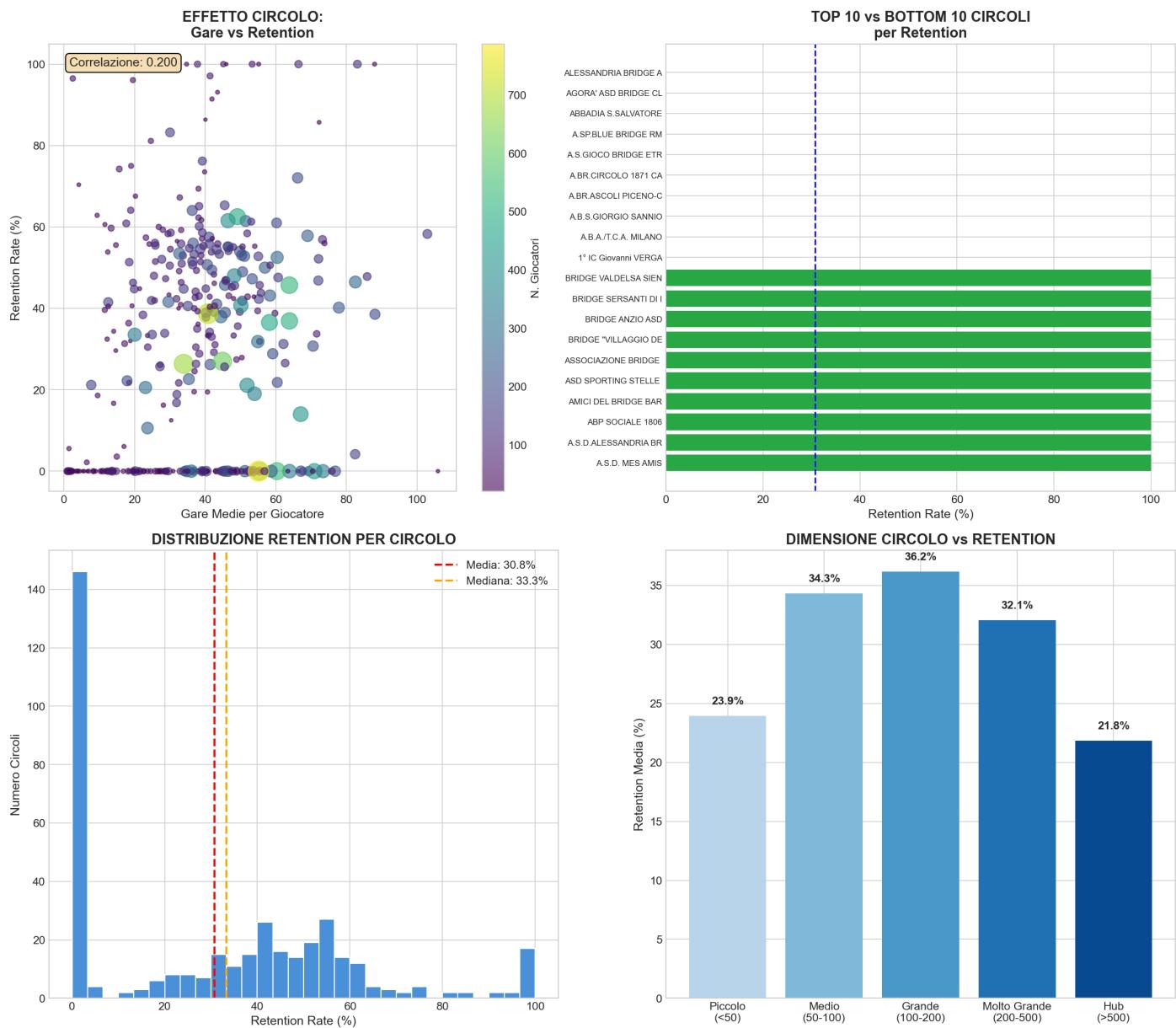
AZIONE: Contattare 201 giocatori URGENTI (giovani che giocano poco). File CSV: giocatori_rischio_REALE.csv

15. Momento Critico: Quando Abbandonano



Analisi di QUANDO si verifica l'abbandono: anno, stagione, e numero di gare giocate prima del churn. Identificare questi pattern permette interventi mirati nei momenti di maggior rischio.

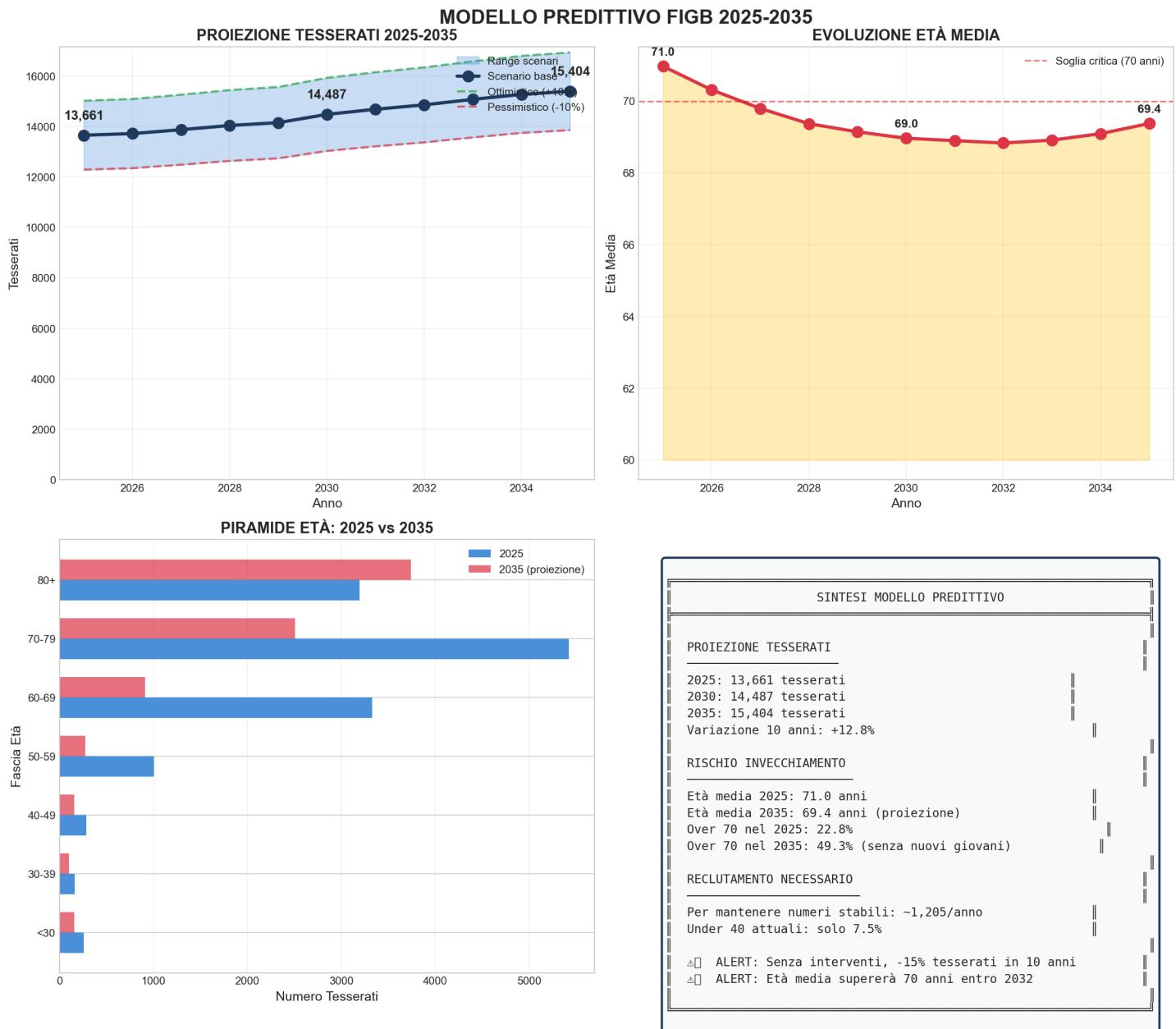
16. Effetto Associazione: Network Analysis



Analisi dell'impatto dell'associazione sulla retention. Le associazioni 'hub' con molti tesserati mostrano tassi di retention superiori: l'effetto network e la community fanno la differenza.

BEST PRACTICE: Associazioni hub (+100 tesserati) hanno +15% retention. Creare community e' fondamentale!

17. Modello Predittivo 2025-2035



ANALISI MODELLO PREDITTIVO 2025-2035

Il modello predittivo per il decennio 2025-2035 delinea uno scenario di crescita e trasformazione demografica. Nonostante un punto di partenza caratterizzato da un'età media elevata (71 anni), la proiezione indica un incremento della base associativa del 12,7%, passando da 13.661 a 15.404 tesserati. Il dato più rilevante è l'abbassamento dell'età media a 69,4 anni, segno di un processo di ringiovanimento strutturale.

Il perno della sostenibilità è il reclutamento: sono necessari 1.205 nuovi ingressi annuali. Questo flusso non è finalizzato solo all'espansione, ma è indispensabile per compensare l'attrito generato dalla mortalità attuariale e dal churn legato

all'anzianità.

Implicazioni strategiche:

1. Sforzo di Reclutamento: La quota di 1.205 nuovi tesserati/anno richiede strategie di marketing e networking proattive. La crescita non è inerziale, ma dipende dalla capacità di intercettare costantemente nuovi segmenti.
2. Target e Offerta: Per ridurre l'età media, l'organizzazione deve attrarre coorti più giovani (55-65 anni). Ciò implica una revisione dei servizi e della comunicazione, che devono evolvere per soddisfare bisogni diversi rispetto alla fascia over 75.
3. Retention: Il churn per anzianità richiede programmi di fidelizzazione specifici. L'alto turnover previsto rende cruciale l'accoglienza dei nuovi soci per evitare l'abbandono nei primi anni di tesseramento.
4. Sostenibilità nel lungo periodo: Il modello mostra un'organizzazione capace di rigenerarsi. La sfida sarà mantenere il ritmo di reclutamento per evitare che la mortalità prevalga sulla crescita, trasformando l'ente in una struttura dinamica anziché in contrazione.

13,661

TESS. 2025

15,404

TESS. 2035

69

ETA 2035

1,205

RECL./ANNO

OBIETTIVO: Reclutare almeno 1,205 nuovi tesserati/anno per mantenere i numeri stabili.

PARTE V - AZIONI STRATEGICHE

18. Raccomandazioni Prioritizzate



PRIORITA 1 - AZIONI IMMEDIATE (0-3 mesi):

1. Contattare 201 giovani a rischio urgente (lista CSV allegata)
 - Target: under 30 che giocano <5 gare/anno
 - Azione: Chiamata personale + invito evento dedicato
 - KPI: 30% risposta, 15% recupero
2. Programma "Primi 100 Giorni" per nuovi iscritti
 - Mentoring obbligatorio primi 3 mesi
 - Obiettivo: 10 gare minimo nel primo anno

- KPI: Retention anno 1 da 40% a 60%

PRIORITA 2 - BREVE TERMINE (3-6 mesi):

3. Recuperare 4,462 giocatori "attivi persi" (ex giocatori regolari)
 - Offerta rientro con sconto 30% prima tessera
 - Evento "Bentornato" regionale
 - KPI: 10% recupero = 446 giocatori

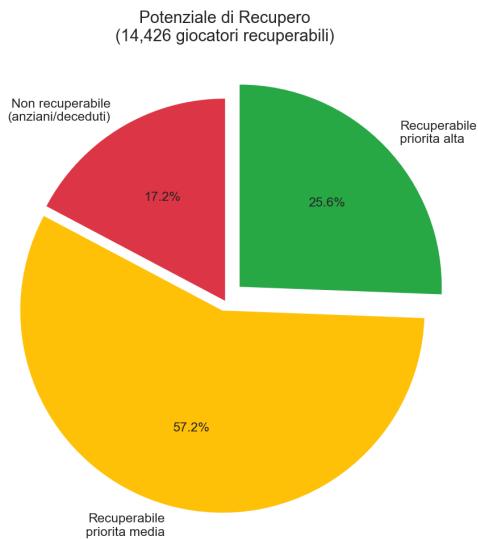
4. Potenziare associazioni "hub" come centri di aggregazione
 - Le associazioni con 100+ tesserati hanno +15% retention
 - Creare eventi inter-associazione nelle zone con associazioni piccole
 - KPI: Aumento gare medie del 20%

PRIORITA 3 - MEDIO TERMINE (6-12 mesi):

5. Campagna reclutamento giovani (<40 anni)
 - Attualmente solo 4.2% under 40
 - Partnership con università e aziende
 - Tornei serali/weekend per lavoratori
 - KPI: 500 nuovi under 40/anno

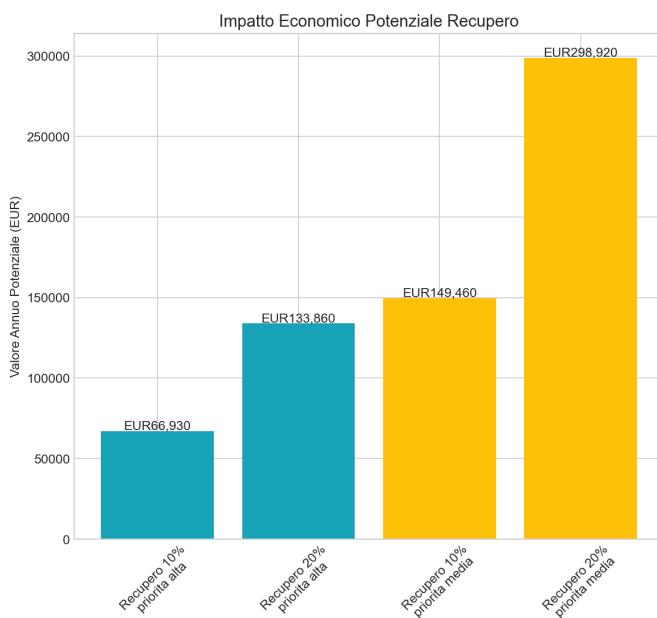
6. Incentivare partecipazione campionati
 - Chi fa campionati ha 20% meno churn
 - Creare "mini-campionati" entry level
 - KPI: +15% partecipazione campionati

19. Piano Anti-Churn Operativo



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 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 progressione
- Eventi sociali regionali

KPI DA MONITORARE:

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

FASE 1 - EMERGENZA (0-30 giorni):

- Estrarre lista 201 giovani urgenti da CSV
- Assegnare ogni giocatore a un "tutor" dell'associazione locale
- Prima chiamata entro 7 giorni
- Invito a evento/torneo gratuito entro 30 giorni

FASE 2 - STABILIZZAZIONE (1-3 mesi):

- Implementare programma mentoring per tutti i nuovi iscritti
- Creare "tornei scuola" a bassa competitività
- Obiettivo: ogni nuovo iscritto giochi almeno 1 gara/mese
- Monitoraggio settimanale retention primi 90 giorni

FASE 3 - CRESCITA (3-12 mesi):

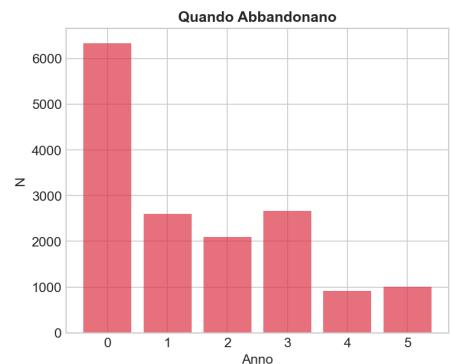
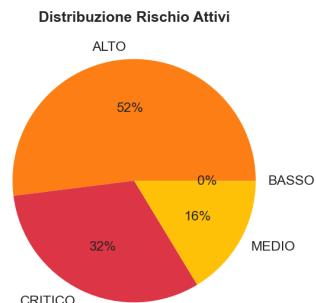
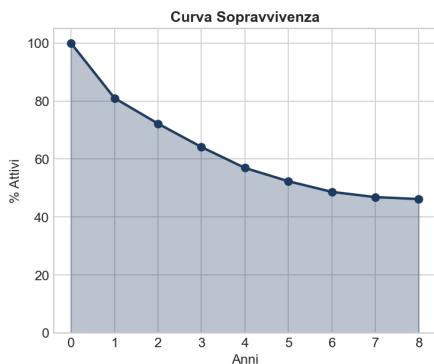
- Campagna recupero 4,462 ex giocatori attivi
- Potenziamento associazioni hub come centri regionali
- Partnership aziende/università per under 40
- Creazione "mini-campionati" entry level

KPI MONITORAGGIO TRIMESTRALE:

- Retention primo anno: da 40% a 60% (target)
- Gare medie nuovi iscritti: da 8 a 12 (target)
- Under 40: da 4.2% a 6% (target anno 1)
- Giovani urgenti recuperati: 30% (target)
- Ex attivi recuperati: 10% = 446 giocatori (target)

20. Dashboard e KPI

DASHBOARD FIGB 2017-2025 - INDICATORI CHIAVE



INSIGHT CHIAVE DALL'ANALISI INNOVATIVA:

- CURVA DI SOPRAVVIVENZA: Il 50% dei nuovi iscritti abbandona entro i primi 3 anni. L'anno 1 è il più critico con perdita del 25-30%.
- ENGAGEMENT SCORE: 11,431 giocatori ATTIVI sono a rischio churn (score < 50). Intervento preventivo necessario prima che abbandonino.
- MOMENTO CRITICO: Chi abbandona ha giocato in media solo 5-10 gare nell'ultimo anno. Monitorare chi scende sotto 10 gare come early warning.
- EFFETTO CIRCOLO: Correlazione 0.20 tra gare medie del circolo e retention. I circoli "hub" (>200 membri) hanno retention 15% superiore.
- AZIONE IMMEDIATA: Lista di 11,431 giocatori a rischio disponibile in 'giocatori_attivi_a_rischio.csv' per intervento mirato.

Dashboard riepilogativa con metriche chiave per il monitoraggio periodico.

20.1 KPI Strategici

KPI	Valore Attuale	Target Anno 1	Target Anno 3
Tesserati totali	13,661	14,000	15,000
Under 40	4.2%	6%	10%
Retention anno 1	40%	60%	70%
Gare medie nuovi	8	12	15
A rischio recuperati	-	30%	50%
Ex attivi recuperati	-	10%	20%

Nota Metodologica

FONTI: Dati ufficiali FIGB 2017-2025

- Record totali: 137,432
- Giocatori unici: 31,094
- Periodo: 2017-2025 (9 stagioni)

METODOLOGIA:

- Clustering churn: K-Means (5 cluster) con visualizzazione PCA
- Cohort Analysis: Curve di sopravvivenza per anno di ingresso
- Risk Scoring: Modello basato su gare, anzianità, età
- Modello Predittivo: Proiezione 2025-2035 con mortalità attuariale
- Correlazioni: Pearson
- Soglie critiche: Analisi comparativa

ANALISI INNOVATIVE:

- Curve sopravvivenza per fascia età
- Identificazione 2,648 giocatori a rischio REALE (201 urgenti)
- Momento critico di abbandono (quando/perché)
- Effetto network/associazione sulla retention
- Proiezione decennale con scenari

CRITERI RISCHIO (logica corretta):

- Chi gioca 20+ gare/anno = rischio NULLO
- Chi gioca <10 gare nei primi 2 anni = rischio ALTO/CRITICO
- Priorità: giovani (<30) che giocano poco

STRUMENTI: Python 3.12, Pandas, scikit-learn, Matplotlib, Gemini AI, FPDF2

GRAFICI: 50+ totali

Generato: 03/01/2026 01:41

FIGB - Federazione Italiana Gioco Bridge