

STUDIO DI SETTORE WM25A

ATTIVITÀ 46.49.30 COMMERCIO ALL'INGROSSO DI GIOCHI E
GIOCATTOLE

Giugno 2014

Documento non definitivo

PREMESSA

L'evoluzione dello Studio di Settore VM25A – Commercio all'ingrosso di giochi e giocattoli, è stata condotta analizzando i modelli per la comunicazione dei dati rilevanti ai fini dell'applicazione degli studi di settore per il periodo d'imposta 2012.

I contribuenti interessati sono risultati pari a 542.

Nella prima fase di analisi 72 contribuenti sono stati scartati in quanto, pur tenuti alla compilazione dei modelli, non risultano utilizzabili nelle successive fasi dell'elaborazione dello studio di settore (cessazione di attività, situazioni di non normale svolgimento dell'attività, contribuenti forfettari, ecc.).

Sui modelli studi di settore della restante platea sono state condotte analisi statistiche per rilevare la completezza, la correttezza e la coerenza delle informazioni in essi contenute.

Tali analisi hanno comportato, ai fini della definizione del campione dello studio, lo scarto di ulteriori 98 posizioni.

A seguito degli scarti effettuati, il numero dei contribuenti oggetto delle successive analisi è stato pari a 372.

DISTRIBUZIONE DEI CONTRIBUENTI PER FORMA GIURIDICA		
	Numero	% sugli elaborati
Persone fisiche	110	29,57
Società di persone	81	21,77
Società di capitali, enti commerciali e non	181	48,66

INQUADRAMENTO GENERALE

I gruppi omogenei sono stati individuati sulla base del fattore tipologia di vendita. Tale fattore ha consentito di distinguere quelle imprese che effettuano prevalentemente vendita sul territorio (cluster 1 e 3) da quelle con vendita al banco e/o a libero servizio (cash&carry) (cluster 2).

Nelle successive descrizioni dei cluster emersi dall'analisi, salvo segnalazione contraria, l'indicazione di valori numerici riguarda valori medi.

DESCRIZIONE ECONOMICA DEI CLUSTER

CLUSTER 1 - INGROSSI CHE EFFETTUANO IN PREVALENZA VENDITA SUL TERRITORIO DIRETTA (SENZA VENDITORI E/O AGENTI)

NUMEROSITÀ: 162

Le imprese appartenenti a questo cluster effettuano prevalentemente vendita sul territorio diretta (senza venditori e/o agenti) (91% dei ricavi).

Le superfici utilizzate per lo svolgimento dell'attività comprendono generalmente locali destinati a deposito e/o magazzino (235 mq), locali destinati ad uffici (42 mq) e locali destinati alla vendita e all'esposizione della merce (193 mq nel 39% dei casi).

Le imprese del cluster sono per lo più società (43% di capitali e 19% di persone); nell'attività generalmente sono impiegati 2 o 3 addetti, di cui talvolta 1 dipendente.

L'assortimento in genere comprende giochi per la prima infanzia, pre-scolari e scolari (nel 40% dei casi il 43% dei ricavi), gadget e/o oggettistica (nel 36% il 46%), giochi da tavolo, di società, di magia e/o puzzles (nel 36% il 26%), modellismo (nel 23% il 44%), articoli per feste, carnevale e/o addobbi natalizi (nel 22% il 14%) e videogiochi e/o accessori (nel 19% il 42%).

La clientela è rappresentata per lo più da commercianti al dettaglio (58% dei ricavi) e commercianti all'ingrosso (nel 43% dei casi il 62% dei ricavi).

Gli approvvigionamenti per lo più sono effettuati direttamente da imprese all'ingrosso (54% degli acquisti) e talvolta da imprese industriali e/o artigianali (nel 44% dei casi il 72% degli acquisti). Nel 43% dei casi, i soggetti del cluster effettuano acquisti da imprese estere (importazione) (62% degli acquisti).

La dotazione di beni strumentali è costituita, nel 38% dei casi, da 1 o 2 automezzi (escluse le autovetture).

CLUSTER 2 - INGROSSI CHE EFFETTUANO PREVALENTEMENTE VENDITA AL BANCO E/O A LIBERO SERVIZIO (CASH&CARRY)

NUMEROSITÀ: 97

Le imprese appartenenti a questo cluster effettuano prevalentemente vendita al banco (nel 76% dei casi l'85% dei ricavi) e/o a libero servizio (cash&carry) (nel 34% il 79%).

Le superfici utilizzate per lo svolgimento dell'attività comprendono generalmente locali destinati a deposito e/o magazzino (441 mq), locali destinati alla vendita e all'esposizione della merce (318 mq) e locali destinati ad uffici (35 mq).

Le imprese del cluster sono per lo più società (34% di persone e 30% di capitali); nell'attività generalmente sono impiegati 4 addetti, di cui 3 dipendenti.

L'assortimento in genere comprende giochi per la prima infanzia, pre-scolari e scolari (24% dei ricavi), giochi da tavolo, di società, di magia e/o puzzles (9%), articoli per feste, carnevale e/o addobbi natalizi (9%), gadget e/o oggettistica (nel 53% dei casi il 19% dei ricavi), modellismo (nel 41% il 15%) e videogiochi e/o accessori (nel 40% il 14%).

La clientela è rappresentata generalmente da commercianti al dettaglio (69% dei ricavi) e commercianti all'ingrosso (nel 41% dei casi il 42% dei ricavi).

Gli approvvigionamenti per lo più sono effettuati direttamente da imprese all'ingrosso (55% degli acquisti) e talvolta da imprese industriali e/o artigianali (nel 52% dei casi il 64% degli acquisti).

La dotazione di beni strumentali è costituita, nel 42% dei casi, da 1 o 2 automezzi (escluse le autovetture).

CLUSTER 3 - INGROSSI CHE EFFETTUANO IN PREVALENZA VENDITA SUL TERRITORIO INDIRETTA (TRAMITE VENDITORI E/O AGENTI) E/O VENDITA SUL TERRITORIO TRAMITE TELEFONO, FAX, ON LINE, ECC.

NUMEROSITÀ: 113

Le imprese appartenenti a questo cluster effettuano in prevalenza vendita sul territorio indiretta (tramite venditori e/o agenti) (nel 62% dei casi l'83% dei ricavi) e/o vendita sul territorio tramite telefono, fax, on line, ecc. (nel 56% il 73%); per l'articolazione della struttura di vendita sul territorio si avvalgono, nel 37% dei casi, per lo più di 8 agenti e/o rappresentanti (non dipendenti).

Le superfici utilizzate per lo svolgimento dell'attività comprendono generalmente locali destinati a deposito e/o magazzino (569 mq), locali destinati ad uffici (77 mq) e locali destinati alla vendita e all'esposizione della merce (239 mq nel 42% dei casi).

Le imprese del cluster sono quasi esclusivamente società (73% di capitali e 15% di persone); nell'attività generalmente sono impiegati 5 addetti, di cui 3 dipendenti.

L'assortimento in genere comprende giochi per la prima infanzia, pre-scolari e scolari (nel 44% dei casi il 51% dei ricavi), giochi da tavolo, di società, di magia e/o puzzles (nel 31% il 31%), modellismo (nel 30% il 70%), gadget e/o oggettistica (nel 26% il 32%) e articoli per feste, carnevale e/o addobbi natalizi (nel 23% il 9%).

La clientela è rappresentata generalmente da commercianti al dettaglio (53% dei ricavi) e commercianti all'ingrosso (32%).

Gli approvvigionamenti sono effettuati, nel 58% dei casi, direttamente da imprese industriali e/o artigianali (80% degli acquisti) e, nel 55%, da imprese all'ingrosso (72%). Inoltre, nel 66% dei casi, i soggetti del cluster effettuano acquisti da imprese estere (importazione) (68% degli acquisti).

La dotazione di beni strumentali è costituita, nel 28% dei casi, da 2 automezzi (escluse le autovetture).