

# ALLEGATO 5

---

NOTA TECNICA E METODOLOGICA

STUDIO DI SETTORE SG54U

## NOTA TECNICA E METODOLOGICA

---

### CRITERI PER LA COSTRUZIONE DELLO STUDIO DI SETTORE

---

Di seguito vengono esposti i criteri seguiti per la costruzione dello studio di settore.

Oggetto dello studio sono le attività economiche:

- 92.34.2 - Sale giochi e biliardi;
- 92.34.4 - Altre attività di intrattenimento e spettacolo (solo se svolta da gestori di apparecchi di intrattenimento).

La finalità perseguita è di determinare un “ricavo potenziale” tenendo conto non solo di variabili contabili, ma anche di variabili strutturali in grado di determinare il risultato di un’impresa.

A tale scopo, nell’ambito dello studio, vanno individuate le relazioni tra le variabili contabili e le variabili strutturali, per analizzare i possibili processi produttivi e i diversi modelli organizzativi impiegati nell’espletamento dell’attività.

Al fine di conoscere le informazioni relative alle strutture produttive in oggetto si è progettato ed inviato ai contribuenti interessati un questionario per rilevare tali informazioni (il codice del questionario relativo allo studio in oggetto è SG54).

Il numero dei questionari inviati è stato pari a 6.607. I questionari restituiti sono stati 2.403, pari al 36,4% degli inviati.

La seguente tabella riporta i dati analitici per ogni codice di attività:

	Numero questionari inviati	Numero questionari restituiti	% sul totale questionari inviati
92.34.2 Sale giochi e biliardi	2.056	1.047	50,9%
92.34.4 Altre attività di intrattenimento e spettacolo (solo se svolta da gestori di apparecchi di intrattenimento)	4.551	1.356	29,8%
<b>TOTALE</b>	<b>6.607</b>	<b>2.403</b>	<b>36,4%</b>

Sui questionari 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 dello studio, lo scarto di 995 questionari, pari al 41,4% dei questionari rientrati.

I principali motivi di scarto sono stati:

- ricavi dichiarati maggiori di 5.164.569 euro (10 miliardi di lire);
- quadro M del questionario (elementi contabili) non compilato
- presenza di attività secondarie con un’incidenza sui ricavi complessivi superiore al 20%;
- errata compilazione delle percentuali relative alle modalità di espletamento dell’attività (quadro F del questionario);
- errata compilazione delle percentuali relative agli elementi specifici dell’attività (quadro G del questionario);
- incongruenze fra i dati strutturali e i dati contabili contenuti nel questionario.

A seguito degli scarti effettuati, il numero dei questionari oggetto delle successive analisi è risultato pari a 1.408.

---

## IDENTIFICAZIONE DEI GRUPPI OMOGENEI

---

Per segmentare le imprese oggetto dell'analisi in gruppi omogenei sulla base degli aspetti strutturali, si è ritenuta appropriata una strategia di analisi che combina due tecniche statistiche:

- una tecnica basata su un approccio di tipo multivariato, che si è configurata come un'analisi fattoriale del tipo *Analyse des données* e nella fattispecie come un'*Analisi in Componenti Principali*<sup>1</sup>;
- un procedimento di *Cluster Analysis*<sup>2</sup>.

L'utilizzo combinato delle due tecniche è preferibile rispetto a un'applicazione diretta delle tecniche di clustering.

In effetti, tanto maggiore è il numero di variabili su cui effettuare il procedimento di classificazione, tanto più complessa e meno precisa risulta l'operazione di clustering.

Per limitare l'impatto di tale problematica, la classificazione dei contribuenti è stata effettuata a partire dai risultati dell'analisi fattoriale, basandosi quindi su un numero ridotto di variabili (i fattori) che consentono, comunque, di mantenere il massimo delle informazioni originarie.

In un procedimento di clustering di tipo multidimensionale, quale quello adottato, l'omogeneità dei gruppi deve essere interpretata, non tanto in rapporto alle caratteristiche delle singole variabili, quanto in funzione delle principali interrelazioni esistenti tra le variabili esaminate che contraddistinguono il gruppo stesso e che concorrono a definirne il profilo.

Le variabili prese in esame nell'Analisi in Componenti Principali sono quelle presenti in tutti i quadri di cui si compone il questionario ad eccezione del quadro M che contiene gli stessi dati contabili presenti nella dichiarazione dei redditi. Tale scelta nasce dall'esigenza di caratterizzare le imprese in base ai possibili modelli organizzativi, alle diverse modalità di espletamento dell'attività, etc.; tale caratterizzazione è possibile solo utilizzando le informazioni relative alle strutture operative, al mercato di riferimento e a tutti quegli elementi specifici che caratterizzano le diverse realtà economiche e produttive di una impresa.

I fattori risultanti dall'Analisi in Componenti Principali vengono analizzati in termini di significatività sia economica sia statistica, al fine di individuare quelli che colgono i diversi aspetti strutturali delle attività oggetto dello studio.

La Cluster Analysis ha consentito di identificare sei gruppi omogenei di imprese.

---

## DESCRIZIONE DEI GRUPPI OMOGENEI

---

Lo studio analizza le attività economiche relative al cosiddetto settore dell'intrattenimento automatico ovvero l'intrattenimento legato a videogiochi, biliardi, calcio balilla, bowling, flipper, giochi per bambini, ecc. installati presso locali pubblici o aperti al pubblico.

I fattori che hanno contribuito maggiormente a determinare i modelli di business prevalenti sono:

- la tipologia di attività;
- la dimensione delle imprese (ampiezza dei locali, numero di apparecchi, numero di addetti);
- la tipologia di intrattenimento.

Sulla base del primo fattore, la tipologia di attività, l'analisi consente di operare una distinzione tra esercenti (cluster 1, 2, 3 e 6) e gestori (cluster 4 e 5).

---

<sup>1</sup> L'Analisi in Componenti Principali è una tecnica statistica che permette di ridurre il numero delle variabili originarie di una matrice di dati quantitativi in un numero inferiore di nuove variabili dette componenti principali tra loro ortogonali (indipendenti, incorrelate) che spieghino il massimo possibile della varianza totale delle variabili originarie, per rendere minima la perdita di informazione; le componenti principali (fattori) sono ottenute come combinazione lineare delle variabili originarie.

<sup>2</sup> La Cluster Analysis è una tecnica statistica che, in base ai fattori dell'analisi in componenti principali, permette di identificare gruppi omogenei di imprese (cluster); in tal modo le imprese che appartengono allo stesso gruppo omogeneo presentano caratteristiche strutturali simili.

Con il termine esercenti si fa riferimento ai gestori delle sale specializzate nell'intrattenimento (sale giochi, sale biliardi, bowling). L'attività dei gestori di apparecchi di intrattenimento, invece, consiste nell'installazione dei propri apparecchi presso esercizi di varia natura (sale specializzate ma anche esercizi commerciali in cui l'attività prevalente è diversa quali, ad esempio, bar, pizzerie, stabilimenti balneari, discoteche, ecc.).

Nell'ambito dei gestori di videogiochi, il secondo fattore, la dimensione delle imprese, consente di distinguere tra imprese strutturate (cluster 5) - che presentano una certa articolazione in termini di personale, mezzi di trasporto, superfici utilizzate, nonché un'ampia dotazione di apparecchi da intrattenimento - e realtà meno strutturate (cluster 4) sia in termini di addetti e di spazi che di apparecchi.

Sulla base del terzo fattore, la tipologia di intrattenimento, è possibile operare una distinzione tra sale giochi in cui prevalgono i videogiochi e i giochi a premio (cluster 6), sale in cui la principale attrazione è rappresentata dai biliardi (cluster 3), sale giochi specializzate nell'intrattenimento dei più piccoli (cluster 2) e sale caratterizzate dalla presenza delle piste da bowling (cluster 1).

Nella descrizione dei cluster individuati sulla base di tali fattori l'indicazione dei valori numerici riguarda, salvo segnalazioni contrarie, valori medi.

Di seguito vengono riportate le descrizioni di ciascuno dei gruppi omogenei (cluster).

### **CLUSTER 1 – SALE BOWLING**

#### **NUMEROSITÀ: 77**

Al cluster appartengono le sale giochi di maggiori dimensioni (all'attività ricreativa sono destinati 980 mq).

Si tratta di sale che offrono ai clienti molteplici tipologie di intrattenimento: sono infatti mediamente presenti 12 piste da bowling, 25 videogiochi, 5 biliardi a tariffa oraria, 3 calcio balilla, 2 flipper; gli altri apparecchi disponibili sono rappresentati da biliardi a gettone (6 nel 39% delle sale), apparecchi a premio (8 nel 42% delle sale) e tavoli da ping pong (3 nel 45% delle sale).

Per completare l'offerta di intrattenimento sono generalmente presenti locali destinati a bar (107 mq) che dispongono mediamente di circa 40 posti a sedere. In un numero limitato di casi (10%) sono presenti anche locali destinati a ristorazione. Infine quasi metà delle sale (43%) offre ai clienti la possibilità di accedere a internet (*internet point*).

Trattandosi di strutture destinate ad accogliere un elevato numero di clienti (concentrati solitamente nelle ore serali e nei giorni festivi), le sale sono generalmente collocate in zone periferiche (63% dei casi) o extraurbane (21%) ed è spesso prevista un'area riservata al parcheggio (oltre 700 mq).

Tra le funzioni svolte dai 4 addetti (di cui 2 dipendenti) mediamente occupati nell'attività, rientrano la manutenzione degli apparecchi e la gestione del bar.

La principale fonte di ricavo è rappresentata dal gioco del bowling (41% dei ricavi) ma anche il servizio bar e distributori automatici fornisce un significativo contributo (circa il 20%). La quota residua di ricavo è distribuita soprattutto tra videogiochi (18% dei ricavi) e biliardi (8%).

Coerentemente con la consistenza numerica degli apparecchi presenti nelle sale, sia le imposte sugli intrattenimenti (circa 9.600 euro) sia le spese per la manutenzione e la riparazione (circa 4.200 euro) sono superiori alla media del settore.

Per quanto riguarda la forma giuridica, si tratta quasi esclusivamente (92% dei casi) di società, in particolare di società a responsabilità limitata (66% dei casi).

### **CLUSTER 2 – AREE GIOCHI DEDICATE AI BAMBINI**

#### **NUMEROSITÀ: 53**

Trattandosi di imprese specializzate nell'intrattenimento dei più piccoli, la maggior parte dei ricavi (73%) deriva dai giochi per bambini; per il resto la principale attrazione è costituita dai videogiochi.

L'attività ricreativa è svolta prevalentemente in spazi all'aperto (che ricoprono circa 270 mq). Poiché nel cluster si riscontra una consistente presenza di esercizi con numero di giorni d'apertura non superiore a 180, si può presupporre che le strutture del cluster sono aperte prevalentemente stagionalmente o solo nei fine settimana. Il 42% dei soggetti dispone anche di locali al chiuso destinati all'attività ricreativa (circa 150 mq).

In linea con la specializzazione delle strutture, il numero di giochi a gettoni per bambini (13) è superiore alla media del settore; le strutture ospitano anche 45 videogiochi per il 36% dei casi, 6 flipper per il 26% e 8 apparecchi a premio per il 17%.

Si tratta prevalentemente di ditte individuali (79%) in cui lavora solo il titolare raramente coadiuvato da altri addetti; i lavoratori dipendenti sono presenti solo nell'8% dei casi.

### **CLUSTER 3 – SALE BILIARDI**

#### **NUMEROSITÀ: 75**

Il cluster è formato dalle sale in cui la principale attività di intrattenimento è rappresentata dai biliardi (45% dei ricavi). Presenti nelle sale anche videogiochi (che apportano il 21% dei ricavi) e apparecchi a premio (19% dei ricavi per il 37% dei soggetti). La quota residua dei ricavi, per il 39% delle imprese che la hanno indicata, è riconducibile principalmente al servizio bar e distributori automatici.

All'interno dei locali destinati all'attività ricreativa (che occupano 234 mq) trovano posto 8 biliardi a tariffa oraria e 13 videogiochi; in alcuni casi sono presenti apparecchi a premio (11 per il 44% dei soggetti), calcio balilla (2 per il 37% dei soggetti) e biliardi a gettone (5 per il 20% dei soggetti).

Nel 60% delle sale sono presenti anche locali destinati a bar (che occupano 58 mq), metà dei quali dispone in media di 30 posti a sedere.

Relativamente alla forma giuridica, si evidenzia una prevalenza di ditte gestite in forma societaria (60% dei casi) rispetto alle ditte individuali. Mediamente operano in tali esercizi 1 o 2 addetti.

### **CLUSTER 4 – IMPRESE DI PICCOLE DIMENSIONI CHE GESTISCONO APPARECCHI DA INTRATTENIMENTO**

#### **NUMEROSITÀ: 516**

Le imprese appartenenti al cluster gestiscono videogiochi ed altri apparecchi da intrattenimento presso esercizi di varia natura: bar/pub (da cui deriva il 68% dei ricavi), circoli (20% dei ricavi per il 56% dei soggetti) e sale giochi e biliardi (25% dei ricavi per il 35% dei soggetti).

Negli ultimi anni si è assistito ad un crescente interesse da parte degli utenti verso gli apparecchi a premio (ad esempio i videopoker). In linea con questa tendenza, la principale fonte di ricavo è rappresentata proprio dai giochi a premio presso terzi (46% dei ricavi), seguiti da videogiochi (36%) e flipper (9%).

Per quanto riguarda le spese, le imprese appartenenti al cluster oltre a pagare l'imposta sugli intrattenimenti (circa 8.850 euro), cedono una parte dell'incasso (circa 41.200 euro) ai titolari degli esercizi presso cui sono installati gli apparecchi.

La dotazione di apparecchi delle imprese è costituita da 52 videogiochi, 43 apparecchi a premio, 7 calcio balilla, 8 flipper. Inoltre sono presenti juke-box (5 per il 44% dei soggetti) e giochi a gettoni per bambini (10 per il 25% dei soggetti).

Per lo svolgimento dell'attività le imprese dispongono di locali destinati a deposito (74 mq) e uffici (sono presenti nel 42% dei casi e occupano 17 mq); quasi sempre dispongono di un automezzo per effettuare il trasporto degli apparecchi.

Si tratta prevalentemente di ditte individuali (69% dei casi) in cui lavorano 1-2 addetti.

L'area di svolgimento dell'attività è prevalentemente provinciale.

### **CLUSTER 5 – IMPRESE DI GRANDI DIMENSIONI CHE GESTISCONO APPARECCHI DA INTRATTENIMENTO**

#### **NUMEROSITÀ: 91**

Le imprese di questo cluster si occupano della gestione di un numero di giochi consistente: 224 videogiochi, 206 apparecchi a premio, 33 flipper, 26 calcio balilla, 11 juke-box, 7 biliardi a gettone; un gestore su due indica in media 12 giochi per bambini.

Gli apparecchi da intrattenimento vengono installati principalmente presso bar/pub (62% dei ricavi), ma anche presso sale giochi (15%) e circoli (14%).

La principale fonte di ricavo è rappresentata dagli apparecchi a premio installati presso terzi (47% dei ricavi); seguono i videogiochi (31%) e i flipper (9%).

Dato l'elevato numero di apparecchi gestiti, sia l'imposta sugli intrattenimenti (circa 37mila euro) sia la quota di incasso spettante agli esercenti dei locali presso cui sono installati gli apparecchi (circa 220mila euro), sono superiori alla media del settore. Anche le spese sostenute per la manutenzione e la riparazione degli apparecchi (circa 14mila euro) sono superiori alla media. Per gli interventi di manutenzione si dispone in media di 3 addetti quasi sempre dipendenti.

Per la gestione dell'attività dispongono di locali destinati a deposito (279 mq) e uffici (34 mq). Il 25% dei soggetti dispone inoltre di locali destinati all'attività ricreativa (249 mq): una piccola parte dei ricavi deriva infatti da apparecchi installati presso esercizi propri.

Per gli spostamenti delle apparecchiature da un esercizio all'altro, sono presenti mezzi di trasporto: 3 automezzi di portata fino a 3,5 tonnellate e, per il 57% delle imprese, 2 autovetture.

Le imprese del cluster sono prevalentemente gestite in forma societaria (78%) ed impiegano in media 6 addetti di cui 3 – 4 dipendenti.

L'attività si estende prevalentemente al di fuori dei confini provinciali.

## CLUSTER 6 – SALE GIOCHI

### NUMEROSITÀ: 544

Questo cluster, composto prevalentemente da piccole imprese che operano sotto forma di ditta individuale (81% dei casi), comprende sale di dimensioni contenute (circa 120 mq) la cui principale fonte di ricavo è rappresentata dai videogiochi (55% dei ricavi). Seguono apparecchi a premio (19% dei ricavi), flipper (8%) e biliardi (6%). Il 13% delle sale giochi ha indicato inoltre di offrire alla clientela il servizio bar e/o distributori automatici.

Le sale sono occupate principalmente da videogiochi (22); inoltre sono presenti 12 apparecchi a premio nel 57% delle sale, 3 flipper nel 55%, 2 calcio balilla nel 55% e 2 biliardi a gettone nel 37%.

Non essendo previsti servizi aggiuntivi rispetto alla fruizione dei videogiochi e degli altri apparecchi, l'attività è generalmente gestita dal solo titolare.

---

## DEFINIZIONE DELLA FUNZIONE DI RICAVO

---

Una volta suddivise le imprese in gruppi omogenei è necessario determinare, per ciascun gruppo omogeneo, la funzione matematica che meglio si adatta all'andamento dei ricavi delle imprese appartenenti al gruppo in esame. Per determinare tale funzione si è ricorso alla *Regressione Multipla*<sup>3</sup>.

La stima della "funzione di ricavo" è stata effettuata individuando la relazione tra il ricavo (variabile dipendente) e alcuni dati contabili e strutturali delle imprese (variabili indipendenti).

E' opportuno rilevare che prima di definire il modello di regressione si è proceduto ad effettuare un'analisi sui dati delle imprese per verificare le condizioni di "normalità economica" nell'esercizio dell'attività e per scartare le imprese anomale; ciò si è reso necessario al fine di evitare possibili distorsioni nella determinazione della "funzione di ricavo".

In particolare sono state escluse le imprese che presentano:

- (costo del venduto<sup>4</sup> + costo per la produzione di servizi) dichiarato negativo;
- costi e spese dichiarati nel quadro M superiori ai ricavi dichiarati.

Successivamente è stato utilizzato un indicatore economico-contabile specifico delle attività in esame:

- **valore aggiunto per addetto** = (ricavi - costo del venduto - costo per la produzione di servizi - spese per acquisti di servizi) / (numero addetti<sup>5</sup> \* 1.000);

---

<sup>3</sup> La Regressione Multipla è una tecnica statistica che permette di interpolare i dati con un modello statistico-matematico che descrive l'andamento della variabile dipendente in funzione di una serie di variabili indipendenti relativamente alla loro significatività statistica.

<sup>4</sup> Costo del venduto = Esistenze iniziali + acquisti di merci e materie prime – rimanenze finali

<sup>5</sup> Le frequenze relative ai dipendenti sono state normalizzate all'anno in base alle giornate retribuite.

Per ogni gruppo omogeneo è stata calcolata la distribuzione ventile dell'indicatore precedentemente definito e poi sono state selezionate le imprese che presentavano valori dell'indicatore all'interno di un determinato intervallo, per costituire il campione di riferimento.

Per il **valore aggiunto per addetto** sono stati scelti i seguenti intervalli:

- non sono stati effettuati tagli per i cluster 1, 2;
- dal 1° ventile, per i cluster 3, 5;
- dal 2° ventile, per il cluster 4;
- dal 3° ventile per il cluster 6.

Così definito il campione di imprese di riferimento, si è proceduto alla definizione della “funzione di ricavo” per ciascun gruppo omogeneo.

Per la determinazione della “funzione di ricavo” sono state utilizzate sia variabili contabili (quadro M del questionario) sia variabili strutturali. La scelta delle variabili significative è stata effettuata con il metodo stepwise. Una volta selezionate le variabili, la determinazione della “funzione di ricavo” si è ottenuta applicando il metodo dei minimi quadrati generalizzati, che consente di controllare l'eventuale presenza di variabilità legata a fattori dimensionali (eteroschedasticità).

Affinché il modello di regressione non risentisse degli effetti derivanti da soggetti anomali (outliers), sono stati esclusi tutti coloro che presentavano un valore dei residui (R di Student) al di fuori dell'intervallo compreso tra i valori -2,5 e +2,5.

Nella definizione della “funzione di ricavo” si è tenuto conto anche delle possibili differenze di risultati economici legate al luogo di svolgimento dell'attività.

A tale scopo si sono utilizzati i risultati di uno studio relativo alla “territorialità generale a livello provinciale<sup>6</sup>” che ha avuto come obiettivo la suddivisione del territorio nazionale in aree omogenee in rapporto al:

- grado di benessere;
- livello di qualificazione professionale;
- struttura economica.

Nella definizione della funzione di ricavo, le aree territoriali sono state rappresentate con un insieme di variabili dummy ed è stata analizzata la loro interazione con la variabile “Radice quadrata del valore dei beni strumentali”. Tali variabili hanno prodotto, ove le differenze territoriali non fossero state colte completamente nella Cluster Analysis, valori correttivi da applicare, nella stima del ricavo di riferimento, al coefficiente della variabile “Radice quadrata del valore dei beni strumentali”.

Nell'allegato 5.A vengono riportate le variabili ed i rispettivi coefficienti della “funzione di ricavo”.

---

## APPLICAZIONE DEGLI STUDI DI SETTORE ALL'UNIVERSO DEI CONTRIBUENTI

---

Per la determinazione del ricavo della singola impresa sono previste due fasi:

---

numero addetti = 1 + numero dipendenti a tempo pieno + numero dipendenti a tempo parziale + numero apprendisti + numero (ditte individuali) assunti con contratto di formazione e lavoro o a termine e lavoratori a domicilio + numero collaboratori coordinati e continuativi che prestano attività prevalentemente nell'impresa + numero collaboratori dell'impresa familiare e coniuge dell'azienda coniugale + numero associati in partecipazione che apportano lavoro prevalentemente nell'impresa

numero addetti = Numero dipendenti a tempo pieno + numero dipendenti a tempo parziale + numero apprendisti + numero (società) assunti con contratto di formazione e lavoro o a termine e lavoratori a domicilio + numero collaboratori coordinati e continuativi che prestano attività prevalentemente nell'impresa + numero associati in partecipazione che apportano lavoro prevalentemente nell'impresa + numero soci con occupazione prevalente nell'impresa + numero amministratori non soci

<sup>6</sup> I criteri e le conclusioni dello studio sono riportati nell'apposito Decreto Ministeriale.

- l'Analisi Discriminante<sup>7</sup>;
- la stima del ricavo di riferimento.

Nell'allegato 5.B vengono riportate le variabili strutturali risultate significative nell'Analisi Discriminante.

Non si è proceduto nel modo standard di operare dell'Analisi Discriminante in cui si attribuisce univocamente un contribuente al gruppo di massima probabilità; infatti, a parte il caso in cui la distribuzione di probabilità si concentri totalmente su di un unico gruppo omogeneo, sono considerate sempre le probabilità di appartenenza a ciascuno dei gruppi omogenei.

Per ogni impresa viene determinato il ricavo di riferimento puntuale ed il relativo intervallo di confidenza.

Tale ricavo è dato dalla media dei ricavi di riferimento di ogni gruppo omogeneo, calcolati come somma dei prodotti fra i coefficienti del gruppo stesso e le variabili dell'impresa, ponderata con le relative probabilità di appartenenza.

Anche l'intervallo di confidenza è ottenuto come media degli intervalli di confidenza, al livello del 99,99%, per ogni gruppo omogeneo ponderata con le relative probabilità di appartenenza.

---

<sup>7</sup> L'Analisi Discriminante è una tecnica che consente di associare ogni impresa ad uno dei gruppi omogenei individuati per la sua attività, attraverso la definizione di una probabilità di appartenenza a ciascuno dei gruppi stessi.

## ALLEGATO 5.A

### COEFFICIENTI DELLE FUNZIONI DI RICAVO

SG54U

VARIABILI	CLUSTER 1	CLUSTER 2	CLUSTER 3	CLUSTER 4	CLUSTER 5	CLUSTER 6
Costo del venduto + Costo per la produzione di servizi	1,5430	2,3412	1,7609	1,0031	1,0611	1,2317
Spese per acquisti di servizi	2,3250	2,3412	1,3236	0,9652	1,1075	1,4041
Spese per lavoro dipendente e per altre prestazioni diverse da lavoro dipendente afferenti l'attività dell'impresa	0,6924	-	1,3236	1,0818	0,9130	1,6335
Soci e associati in partecipazione con occupazione prevalente (numero)	-	-	11.393,4023	9.519,2043	-	10.384,5185
Collaboratori dell'impresa familiare e coniuge dell'azienda coniugale (numero)	-	-	11.393,4023	9.519,2043	-	10.384,5185
Valore dei beni strumentali	0,0835	0,1459	-	-	0,1791	-
Radice quadrata del Valore dei beni strumentali	-	-	55,8356	102,7555	-	74,1013
Piste di bowling (numero)	2.486,1688	-	-	-	-	-
Numero totale di giochi	-	211,4221	-	135,1363	220,7934	93,8762
Totale mq dei locali destinati all'attività ricreativa	-	-	31,8131	-	-	32,4851

CORRETTIVI TERRITORIALI	CLUSTER 1	CLUSTER 2	CLUSTER 3	CLUSTER 4	CLUSTER 5	CLUSTER 6
Correttivo da applicare al coefficiente della Radice quadrata del Valore dei beni strumentali <i>Gruppo 2 della territorialità generale a livello provinciale – Aree con livello di benessere non elevato, bassa scolarità, sistema economico locale poco sviluppato e basato prevalentemente su attività commerciali</i>	-	-	-	-24,4759	-	-
Correttivo da applicare al coefficiente della Radice quadrata del Valore dei beni strumentali <i>Gruppo 5 della territorialità generale a livello provinciale – Aree di marcata arretratezza economica, basso livello di benessere e scolarità poco sviluppata</i>	-	-	-	-24,4759	-	-

- Le variabili contabili vanno espresse in euro

- Il numero totale di giochi viene calcolato come: biliardi (a gettone) + videogiochi + apparecchi a premio + simulatori + tavoli da ping pong + calcio balilla + flipper + juke-box + giochi a gettoni per bambini

## ALLEGATO 5.B

### VARIABILI DELL'ANALISI DICRIMINANTE

#### QUADRO A:

- Numero delle giornate retribuite per i dipendenti a tempo pieno
- Numero delle giornate retribuite per i dipendenti a tempo parziale
- Numero delle giornate retribuite per gli apprendisti
- Numero delle giornate retribuite per gli assunti con contratto di formazione e lavoro o a termine e lavoratori a domicilio

#### QUADRO B:

- Mq dei locali destinati ad ufficio
- Mq dei locali destinati all'attività ricreativa
- Mq degli spazi all'aperto destinati all'attività ricreativa
- Mq di parcheggio destinato ai clienti
- Bar - Posti a sedere

#### QUADRO D:

- Automezzi con massa complessiva a pieno carico fino a t. 3,5

#### QUADRO F:

- Modalità di espletamento dell'attività: Videogiochi e simulatori presso l'esercizio
- Modalità di espletamento dell'attività: Videogiochi e simulatori presso terzi
- Modalità di espletamento dell'attività: Apparecchi a premio presso l'esercizio
- Modalità di espletamento dell'attività: Apparecchi a premio presso terzi
- Modalità di espletamento dell'attività: Flipper, calciobalilla e juke-box a premio presso l'esercizio
- Modalità di espletamento dell'attività: Flipper, calciobalilla e juke-box a premio presso terzi
- Modalità di espletamento dell'attività: Biliardi presso l'esercizio
- Modalità di espletamento dell'attività: Biliardi presso terzi
- Modalità di espletamento dell'attività: Bowling presso l'esercizio
- Modalità di espletamento dell'attività: Bowling presso terzi
- Modalità di espletamento dell'attività: Ping pong presso terzi
- Modalità di espletamento dell'attività: Giochi e attrazioni per bambini presso l'esercizio
- Modalità di espletamento dell'attività: Giochi e attrazioni per bambini presso terzi

#### QUADRO G:

- Esercizi di terzi presso i quali sono collocati i videogiochi e le altre apparecchiature: Bar/Pub
- Addetti all'attività dell'impresa: Numero delle giornate retribuite per gli addetti alla manutenzione/riparazione delle apparecchiature - Dipendenti
- Addetti all'attività dell'impresa: Numero di addetti esclusivamente al servizio di bar/ristorazione (in caso di gestione diretta) - Non dipendenti
- Addetti all'attività dell'impresa: Numero delle giornate retribuite per gli addetti esclusivamente al servizio di bar/ristorazione (in caso di gestione diretta) - Dipendenti
- Altri elementi specifici: Quote di incasso spettanti ai titolari degli esercizi presso i quali sono installate le apparecchiature
- Altri elementi specifici: Spese relative a manutenzione e riparazione apparecchiature

**QUADRO I:**

- Beni strumentali: Piste di bowling - Numero
- Beni strumentali: Biliardi (a tariffa oraria) - Numero
- Beni strumentali: Biliardi (a gettone) – Numero
- Beni strumentali: Apparecchi a premio – Numero
- Beni strumentali: Flipper – Numero