



16

Publicación Especial  
Jóvenes y Apuestas

2011



ASOCIACIÓN ALAVESA  
DE JUGADORES EN  
REHABILITACIÓN  
ERREABILITAZIOAN DIREN  
ARABAKO JOKALARIEN ELKARTEA

kanpo



Ayuntamiento  
de Vitoria-Gasteiz  
Vitoria-Gasteizko  
Udala

ARABAKO FORU ALDUNDIA  
Gizarte Ongizaterako  
Foru Erakundea  
Instituto Foral  
De Bienestar Social  
DIPUTACIÓN FORAL DE ALAVA

CAJA LABORAL  
EUSKADIKO KUTXA

- 1 ARTÍCULOS
  - “Jóvenes y juego”
  - “Apuestas , jóvenes y menores”
  - “Ludopatía y jóvenes”
- 2 MANIFIESTO ASAJER 2011
- 3 EL CIUDADANO RESPONDE
- 4 TESTIMONIO DE AFECTADO/A
- 5 NOTICIAS
  - “Cada vez más jóvenes vuelcan sus esperanzas en euromillones”
  - “El poker y los jóvenes”
  - “Drogodependencias. Informe euskadi y drogas 2010”
  - “Unos 170.000 menores juegan a diario en internet”
- 6 RECURSO: GAUEKOAK
- 7 CAMPAÑA ASAJER JÓVENES Y APUESTAS

**Edita:** ASAJER. Asociación Alavesa de Jugadores en Rehabilitación

**Colaboran:** IFBS (Diputación Foral de Álava), Dpto. de Salud y Consumo (Ayuntamiento de Vitoria-Gasteiz) y Caja Laboral

**Fotografía:** Asajer

**Diseño:** ERDU

**Maquetación:** KOMUNIKA DIGITAL 2.0

**Traducciones:** Higan Itzulpen Zerbitzuak

**Imprime:** Gráficas Vicuña

**Depósito Legal:** VI - 356 / 07

# Jóvenes y Juego

ASAJER, desde sus inicios, ha considerado a la población joven un sector de la población vulnerable en relación a hábitos no saludables relacionados con el juego. También en sus primeros pasos de andadura, mostró preocupación por el fácil acceso del juego para los menores.

A lo largo de estos años se ha observado que ha descendido de forma considerable la edad de las personas que contactan con la asociación para buscar una salida a un problema de juego. En otros recursos de ludopatía no solo de nuestra comunidad sino de otras comunidades autónomas tienen la misma percepción.

Hay dos situaciones nuevas que han surgido en los últimos años. Una de ellas ha sido la apertura de las Casas de Apuestas en el año 2008 y la instalación de máquinas para apostar en locales de hostelería, lo cual propició un nuevo reglamento de juego en la Comunidad Autónoma Vasca.

Otra novedad ha sido la aparición de Internet y su incorporación a nuestra vida cotidiana. Internet abre la puerta a los juegos online, medio que ha atraído a muchas personas sobre todo al sentir que su anonimato está más protegido. Hay que tener en cuenta que la sociedad no tiene muy buena imagen del/a jugador/a. Jugar en red es poder jugar en tu casa, en soledad y sin que nadie te vea. Por otro lado, internet al no tener fronteras presenta dificultades para regular este tipo de juego, lo cual ha atraído también a menores al mundo de las apuestas.

Actualmente hablar de Prevención de la Ludopatía es hablar de Jóvenes y de Juego Responsable. Sobre estos dos pilares, ASAJER ha puesto en marcha una Campaña de Sensibilización en torno a los juegos de azar y las apuestas, bajo el lema "Decide tu Apuesta".

Con dicha campaña se pretende conseguir los siguientes objetivos:

- Por un lado, intervenir en los/as menores de edad (Adolescentes), con la realización de una serie de actividades informativas y preventivas tanto dirigidas a ellos como a sus padres/madres, así como al mundo empresarial.
- Por otro lado, intervenir en jóvenes mayores de edad, con la realización de actividades informativas y preventivas dirigidas a ellos, al ámbito universitario y de empresas, así como a locales de hostelería.

ASAJER ha querido dedicar un boletín especial sobre Apuestas y Jóvenes con el fin de informar a la opinión pública sobre esta realidad que cada vez preocupa más en los ámbitos sanitarios, educativos y sociales. Hemos querido compartir acciones y actividades que se desarrollan en torno a este tema. Esperamos que sirva para prevenir en nuestra juventud un problema que va en aumento.

ASAJER

# Apuestas, Jóvenes y menores

**Apuesta:** aquella actividad de juego por la que se arriesga una cantidad de dinero sobre los resultados de un acontecimiento previamente determinado, de desenlace incierto y ajeno a las partes intervinientes en la apuesta.

## Reglas acerca de la Apuesta responsable

1. Si decides jugar, hazlo sólo con la finalidad de entretenerte y a poder ser en compañía.
2. Establece un límite de tiempo y ajústate a él.
3. Decide cuánto quieres gastar, ganes o pierdas. No cambies de opinión.
4. Acepta la pérdida como parte del Juego.
5. No pidas dinero prestado para apostar.
6. No trates de compensar pérdidas con el Juego.
7. No utilices el Juego para enriquecerte.
8. No juegues para evadirte de problemas, preocupaciones o frustraciones.
9. No juegues si te estás recuperando de otra adicción .
10. No permitas que los menores de 18 años participen en actividades de Juegos de Azar.
11. Controla el uso de juegos individuales con aparatos tecnológicos por parte de los menores, ya que pueden generar tendencia adictiva en el futuro.

En cumplimiento del Decreto 95/2005, de 19 de abril, por el que se aprueba el Reglamento de Apuestas de la Comunidad Autónoma de Euskadi, **no podrán realizar apuestas ni los menores de edad**, ni los incapacitados legalmente, ni los que perturben el orden, la tranquilidad y el desarrollo del juego, así como a las demás personas a que se refiere el artículo 23.1 de la Ley 4/1991, de 8 de noviembre, Reguladora del Juego.



**Prohibido apostar  
a menores de 18 años**

# El creciente riesgo de padecer Ludopatía entre los Jóvenes dispara las alarmas en Álava

Cada vez son más los jóvenes gasteiztarras que se dejan seducir por el juego y acaban cayendo en las redes de la ludopatía, un problema real dentro del municipio tal y como atestigua el II Plan Joven Municipal. El informe del Observatorio de la Realidad Joven, publicado en el mes de julio, añade a las adicciones ya reconocidas como el alcohol y las drogas, las relacionadas con el juego entre las personas jóvenes y afirma que, aunque no existen datos actualizados sobre su grado de afección patológica en Álava, se estima que cerca del 40% de quienes padecen problemas con el juego tienen entre 18 y 30 años.

Según los expertos a los que alude el documento municipal, la primera toma de contacto con el juego suele llegar en la adolescencia. Habitualmente, transcurre un promedio de cinco años desde la realización de las primeras apuestas hasta la pérdida total de control.

Los últimos datos facilitados por la Asociación Alavesa de Jugadores en Rehabilitación (Asajer), correspondientes a finales del año pasado, hablaban de que si bien sólo el 1,7% de los alaveses, 4.564 personas, presenta dificultades graves de control con los juegos de azar y apuestas, más del 80% de los residentes en el territorio practica algún tipo de juego de azar con relativa asiduidad.

De acuerdo con los estudios que cita el Observatorio, los jugadores patológicos se caracterizan por ser varones, ya que la media está en torno a 2 hombres por cada mujer. Entre los adolescentes, la proporción pasa a ser de cuatro hombres por cada mujer. La edad de quienes solicitan ayuda oscila entre los 30 y los 50 años, aunque las personas que acuden a terapia son cada vez más jóvenes, quizás porque ahora existe una mayor conciencia social de la magnitud del problema.

La tasa de prevalencia del juego patológico en la infancia y adolescencia es superior a la de la edad adulta. Además, últimamente se ha observado un aumento de los menores de 18 años entre quienes reconocen tener problemas. "La adolescencia es un período crítico de cara al futuro, ya que la mayoría de las personas con problemas de juego comienza a jugar antes de los 20 años", afirma el estudio.

Diario Noticias de Álava (24 Julio 2011)

# MANIFIESTO DÍA SIN JUEGO DE AZAR Y APUESTAS 2011

La Asociación Alavesa de Jugadores/as en Rehabilitación (ASAJER), con motivo del Día Sin Juego de Azar y Apuestas (29 de Octubre) quiere transmitir a la opinión pública las siguientes reflexiones:

- La oferta de juego en la CAV es la siguiente: 11.429 máquinas, 120 salones de juego, 2 casinos y 20 bingos.

- Los/as vascos han gastado 1.398,8 millones de euros en los juegos de azar en el año 2009. En el juego privado 806,7 millones de euros, repartidos de la siguiente manera: casinos-71,5 millones, bingos-116,7 millones y tragaperras- 618,5 millones). En juegos de gestión pública 526,8 millones y en la Once, 60,2 millones. En el País Vasco se ha ingresado como tributos en concepto de juego privado 65,6 millones.

- 1.400 personas residentes en el País Vasco se han inscrito de forma voluntaria para que se les impida la entrada a bingos y casinos de la CAV. De éstos 315 han ampliado la prohibición a locales ubicados en España.

-Las Nuevas Tecnologías están cambiando los gustos de la población en lo concerniente al juego. Las apuestas online aumentaron en el año 2009 cerca del 20% en España según datos de AEDAPI (Asociación Española de Apostadores por Internet). En ese año se obtuvieron 260 millones de euros. Hay aproximadamente 280.000 españoles/as que juegan en la red, un 40% más respecto al ejercicio anterior. En el año 2012 se espera llegar a los 800 millones de euros, lo cual confirma el crecimiento tan vertiginoso previsto en un corto espacio de tiempo.

- Las primeras casas de apuestas legales en España abrieron sus puertas en el año 2008. En la CAV a finales de verano. Actualmente, Euskadi cuenta con 81 locales y casi 1.000 terminales, repartidos a lo largo de la geografía del País Vasco.

- Según el Estudio Sociológico sobre el Juego y sus Patologías y Conductas Adictivas en la Comunidad Autónoma de Euskadi, la tasa de prevalencia de jugadores/as problemáticos/as es de 2,5%.

- En Álava hay aproximadamente 4.564 personas con dificultades de control con los juegos de azar y de apuestas (1,7% de la población). Computando como personas afectadas a los/as jugadores/as y a las personas que conviven con ellos/as, el volumen de las personas afectadas es aproximadamente de 11.772 ciudadanos y ciudadanas (3,8% de la población).

- Los/as menores y su comportamiento con los juegos de azar ha sido una preocupación que siempre ha tenido la asociación pero que hasta que no han surgido las apuestas y la modalidad online no se ha visto reflejado en la sociedad. Empiezan a llegar padres preocupados porque sus hijos, menores de edad, apuestan en salas y en bares, a pesar de que la ley establece la importancia de proteger a los/as menores.

- Durante el año 2011, ASAJER ha valorado necesario realizar alguna acción preventiva en torno a las apuestas y los/as jóvenes, porque considera que es una población vulnerable en relación a hábitos no saludables relacionados con el juego y tienen un fácil acceso a las diferentes modalidades de juego.

Para ello ha puesto en marcha una **Campaña de Sensibilización bajo el lema "DECIDE TU APUESTA"**. El objetivo de la misma tiene una doble vertiente:

- Por un lado, intervenir en los/as menores de edad (Adolescentes), con la realización de una serie de actividades informativas y preventivas tanto dirigidas a ellos como a sus padres/madres, así como al mundo empresarial.

- Por otro lado, intervenir en jóvenes mayores de edad (entre 18 a 30 años), con la realización de actividades informativas y preventivas dirigidas a ellos, al ámbito universitario y de empresas, así como a locales de hostelería.

- Actualmente hablar de Prevención de la Ludopatía es hablar de Jóvenes y de Juego Responsable. Sobre estos dos pilares, ASAJER quiere transmitir a la opinión pública, a los/as jóvenes, a los padres y madres, a Empresarios, así como a la administración cuáles deben ser los criterios para hacer un uso responsable, tarea en la que todos y todas debemos responsabilizarnos.

**POR TODO ELLO, NUESTRA TAREA CONTINÚA.**

## responde

- 1 ¿Creé que los/as jóvenes alaveses/as juegan a juegos de azar?
- 2 ¿A qué tipo de juegos?
- 3 ¿Porqué juegan?
- 4 ¿Cree que puede ser perjudicial para ellos/as jugar a estos juegos?

**Mujer 41 años, (Vitoria-Gasteiz):**

1. Sí sobre todo a los juegos de las nuevas tecnologías.
2. Juegos de internet, máquinas tragaperras, apuestas...
3. Juegan para conseguir dinero fácil.
4. Creo que sí, pero no sé las repercusiones.

**Hombre 44 años, (Vitoria-Gasteiz):**

1. Sí, por ejemplo al pokerstars, que es lo que les gusta.
2. Al poker que está en auge.
3. Para evadirse.
4. Sí.

**Hombre 48 años, (Vitoria-Gasteiz):**

1. Sí, creo que a internet y apuestas.
2. Poker y apuestas de deportes.
3. Unos por probar y otros por que les gusta y repiten.
4. Sí porque estos juegos enganchan.

## de afectado/a

Mi problema comenzó a los 17 años. Empecé apostando en internet poco dinero, hasta que me fui enganchando y llegué a perder mucho.

Después de cerca de dos años apostando a través de la red, siempre a apuestas deportivas, lo dejé durante prácticamente un año.

Posteriormente llegaron las salas de apuestas a Vitoria, y esa fué mi perdición. Estuve apostando de forma constante durante dos ó tres años, llegando a perder todo el dinero que ganaba trabajando. En una ocasión logré ganar unos cuatro mil euros en una semana pero no me duró nada.

Continué apostando hasta agosto del 2010 cuando perdí el último centimo que tenía, me gasté otros cuatro mil euros en dos semanas y entre mi hermano y mis padres me ayudaron para intentar salir de este bache en el que he estado inmerso durante unos seis ó siete largos años.

Entré en la asociación, ASAJER, y espero que ésto me acabe ayudando a dejar esta ludopatía, y poder disfrutar de la vida como cualquier otra persona.

## Cada vez más jóvenes vuelcan sus esperanzas en Euromillones

Madrid, 25 de mayo de 2011.

Ventura24.es (gestión de loterías por Internet), ha hecho público un estudio pormenorizado sobre los hábitos de consumo y tendencias de los jugadores a las apuestas de Euromillones por Internet. La participación de los jóvenes, de entre 18 y 29 años, ha aumentado considerablemente en el último año y se sitúa ya en el 23% de los jugadores. "A día de hoy, son las personas que se hallan en esta franja de edad las que más dificultades tienen para afrontar una hipoteca, encontrar un trabajo o sacar hacia adelante a una familia". "La crisis económica y las dificultades a las que se enfrentan los más jóvenes también han provocado que jueguen cada vez más a Euromillones".

## EL POKER Y LOS JÓVENES

El poker es un juego de cartas, el más conocido mundialmente, que tiene muchas variedades. La que cuenta con más adeptos es el Texas Hold'em, un juego basado en la estadística y las probabilidades, pero con un componente importante de azar. En esta variedad, a cada jugador se le reparten dos cartas y sobre la mesa aparecen otros cinco naipes disponibles para todos. Cada jugador tiene que elegir la mejor jugada que pueda hacer combinando cinco cartas entre las siete disponibles, es decir las dos que tiene en la mano más las cinco de la mesa.

El poker está de moda y hoy en día más que instalado en la cultura del ocio y los juegos de azar. Cada vez son más las páginas de internet en las que se puede aprender a jugar y los programas de televisión que retransmiten partidas de torneos. Se ha abierto un nuevo horizonte para todos los jugadores de poker del mundo. Desde que a finales de los años 90 se inaugurase la primera sala de poker en la Red, su crecimiento ha sido imparable. Si quieres jugar, puedes hacerlo en cualquier momento, a cualquier hora, durante cualquier día de la semana, a lo largo de todo el año. Siempre encontrarás a miles de jugadores echando manos de poker en las diferentes salas que existen en Internet. Lo único que hay que hacer es entrar en cualquier sala de poker online.

El póker atrae a personas de todas las edades, pero es especialmente atractivo para las generaciones jóvenes, como demuestra el dato que la edad promedio de jugadores en España ha bajado de 45 a 25 años.

Pero tenemos que prestar especial atención a dos realidades que se están dando vinculadas a este juego:

- Menores que, dado que a ellos no se les permite entrar a las salas de casino, se sientan en el ordenador de casa o de un cyber para jugar al poker online. Con tan sólo introducir un número de cuenta y de identificación que acredite la mayoría de edad (en muchos casos es de los padres), se puede jugar online en un casino, un bingo o al póker, que son los más adictivos. El problema es que estas webs no exigen más datos al jugador, por lo que realmente no se comprueba la veracidad de la edad.

- Creciente población de adolescentes y jóvenes de entre 13 y 25 años adictos al poker online que comprometen sus relaciones familiares, vida social y su economía. La red facilita muchísimo la adicción, sobre todo en jóvenes. Es la privacidad y la comodidad que crea internet lo que hace que la incidencia de la ludopatía sea mayor, a la vez que disminuye la vergüenza del jugador, que ya no es observado por otros como ocurre en un bar.

## **DROGODEPENDENCIAS. INFORME EUSKADI Y DROGAS 2010 CAE EL CONSUMO DE DROGAS PERO IRRUMPEN LAS NUEVAS ADICCIONES AL JUEGO E INTERNET**

**El Gobierno Vasco llama a «no bajar la guardia» ante los hábitos juveniles detectados. El informe 'Euskadi y Drogas 2010' apunta a una reducción de los consumos de alcohol y sustancias ilegales.**

Quando se habla de la evolución del consumo de drogas, cualquier dato en positivo siempre se acompaña de una segunda parte menos complaciente. «No hay que bajar la guardia», repiten como moraleja los expertos en drogodependencias. El mensaje que se emitió el ocho de Abril en la presentación en Bilbao del informe 'Euskadi y Drogas 2010' también tuvo su cara y su cruz. El estudio, de carácter bianual, ha constatado una caída de los consumos en casi todas las sustancias, unos resultados «favorables», especialmente porque consolidan la tendencia descendente desde 2004. Sin embargo, al mismo tiempo que se corrigen ciertas conductas se han destapado nuevas adicciones, como el juego e internet, especialmente entre los jóvenes, lo que obliga a permanecer «alerta».

Los estudios hablan de una «rápida evolución» de las adicciones. Cuando se consiguió barrer la heroína de las calles, los años noventa abrieron la puerta a las sustancias sintéticas, el éxtasis, el LSD, la cocaína...

Y ahora que empezaban a reducirse los consumos de drogas ilegales, así como el de las legales -alcohol y tabaco-, irrumpen las llamadas adicciones 'sin drogas'. Socialmente desapercibidas, pero igualmente perniciosas.

El viceconsejero de Sanidad, Jesús María Fernández, y la directora de Drogodependencias, Celina Pereda, presentaron las principales conclusiones del informe, para el cual se entrevistaron a 2.000 personas de entre 15 y 74 años. Los principales retos que derivan de los comportamientos detectados serán tomados en cuenta para articular las nuevas políticas de prevención, aseguraron.

Diario Vasco 09 / 04 / 2011

### **Unos 170.000 menores juegan a diario en Internet. La nueva Ley del Juego regulará el acceso a las páginas de pago.**

"Mi colega le quita el DNI y la tarjeta del banco a sus padres y se gasta unos 200 euros al mes jugando en internet". Así describe Miquel, un joven de 16 años del Instituto Lope de Vega de Madrid, la adicción de su "amigo" por los videojuegos online. Él también está enganchado: "Yo me paso toda la tarde jugando al *Counter* [un juego de guerra], desde que llego a casa a mediodía hasta la medianoche, pero no pago como mi amigo".

Miquel y su amigo no son los únicos que disfrutan en el mundo virtual. Una encuesta realizada por la Fundación Universidad-Empresa entre 13.000 niños de toda España reveló que más de 120.000 niños y más de 50.000 niñas de entre 10 y 18 años juegan a diario en internet.

Un adolescente: "Mi amigo gasta 200 euros al mes en juegos online"

No obstante, el problema no es que los adolescentes jueguen, sino la facilidad con que pueden gastarse dinero en ello. "Hoy en día hay cientos de sitios en España donde puedes adquirir unas tarjetas prepago, sin límite de cuantía y totalmente anónimas. Y la única condición para registrar a un jugador es que tenga un correo electrónico, que un chico puede tener a nombre de su gato", denunció Bernardino Cortijo, ex comisario de Policía y director de Seguridad Corporativa de Telefónica, en un reciente debate sobre la legislación del juego online.

Sin embargo, Sacha Michaud, presidente de la Asociación Española de Apostantes por Internet (Aedapi), asegura que "la mayoría de casas de apuestas son tajantes en este aspecto

y gracias a los sistemas informáticos pueden filtrar la entrada de usuarios". "Un ejemplo claro es el de aquellos que se registran utilizando únicamente una tarjeta de débito o crédito. **A estos usuarios se les mantienen los datos de la tarjeta bloqueados hasta que no hayan facilitado una prueba fehaciente de su edad**", explicó.

## Prevenir ludopatías

Según el 66,7%, sus padres restringirían sus juegos si los conocieran bien.

Sea como sea, la nueva Ley del Juego que el Consejo de Ministros tiene previsto aprobar hoy establece, además de una regulación fiscal que ha levantado polémica, la creación de una Comisión Nacional del Juego, que será la encargada de velar por la "protección social de los menores y prevenir fenómenos de dependencia". De hecho, el artículo número seis del borrador prohíbe "la participación en los juegos a los menores de edad y los incapacitados legalmente o por resolución judicial".

José, otro de los estudiantes del Lope de Vega, de 17 años, también conoce a alguien que se juega su paga en videojuegos online: "Mi amigo tiene su propia tarjeta y la utiliza para reforzar el poder de sus personajes en *Last Chaos*. Se gasta 50 o 100 euros, depende de lo que tenga", relata.

*Last Chaos* es un simple juego de rol, aparentemente inofensivo. Gamiga, la empresa responsable del juego, presume en su página de inicio de que *Last Chaos* es "totalmente gratuito" **y advierte de que "no es obligatorio comprar nada para jugar"**.

Así es, pero algunos usuarios comentan en su propio foro que el juego se vuelve aburrido si no pagas. "El juego ha tocado fondo, ya son excesivos los precios", se queja un jugador (o jugadora) que se hace llamar *Malopy*. Aunque también es cierto que está en sus manos resolver ese problema. *SrWolf* lo resume: "La solución es no comprar nada y sacar las cosas por uno mismo". De hecho, José, el estudiante de 17 años, asegura que no es peligroso jugar en la red: "Si quieres pagas; si no, no".

¿Qué ocurre con los que optan por la primera opción? ¿Se lo permiten sus padres? "En el caso de mi colega, el dinero es suyo", apunta José. Miquel es más rotundo: "Sus padres no se enteran...".

El estudio *Menores y Redes Sociales*, presentado la semana pasada, revela que el 66,7% de los menores admite que "sufriría restricciones" si sus padres conocieran sus videojuegos. Sebastián Muriel, director general de Red.es (Ministerio de Industria), apostó por el control parental para prevenir los riesgos de los menores en la red: "Tenemos que saber qué hacen y, además, hacerlo con ellos".

# de la ciudad y de la provincia

## GAUEKOAK



Gauekoak es un **programa de actividades de ocio en fines de semana** que centra su actividad en diferentes espacios de Vitoria-Gasteiz.

**Dirigido a diferentes colectivos de jóvenes de entre 14 y 30 años**, es un programa que enfatiza en la participación y permanece abierto a aportaciones y propuestas tanto de asociaciones y colectivos, como de usuarios y usuarias.

### **Gauekoak tiene los siguientes objetivos específicos:**

- Mantenerse como un proyecto global, plural y con una amplia representación institucional, asociativa y de colectivos juveniles.
- Potenciar la participación de la juventud y asociaciones juveniles como protagonistas de la noche organizando de una manera activa su ocio.
- Favorecer la ocupacion del tiempo libre de una manera saludable, diferente y variada, ofreciendo una alternativa al consumo de alcohol y otras sustancias.
- Crear una red asociativa capaz de participar de forma activa en la gestión del programa, abierta y estructurada de forma que pueda desarrollar actividades de forma individual ó conjuntamente.

# Campaña Jóvenes y apuestas

ASAJER (Asociación Alavesa de Jugadores en Rehabilitación), dentro de diferentes actividades, ha organizado una Campaña en colaboración con la Diputación Foral de Álava y el Ayuntamiento de Vitoria-Gasteiz centrada en jóvenes y apuestas, bajo el lema "**DECIDE TU APUESTA**". La población a la que va dirigida son jóvenes de 17 a 30 años, y los objetivos:

- Que los/as menores de edad no apuesten.
- Los/as mayores de edad, si deciden apostar, que lo hagan de manera responsable.

En dicha Campaña, se están llevando a cabo diversas acciones:

**Sondeo:** Se pretende obtener datos sobre el uso que están haciendo los/as jóvenes de las apuestas y los juegos de azar.

Estos datos nos servirán para poder plantear futuras actividades de cara al futuro.

**Cuñas radiofónicas:** emitir una serie de cuñas en diversas emisoras radiofónicas con mensajes dirigidos a los/as jóvenes.

**Concurso de comics:** Tema "**Los/as jóvenes, los juegos de azar y las apuestas online/offline. Práctica del juego responsable**".

**Materiales:** Folletos y carteles:

1. Material sobre jóvenes y apuestas.
2. Material del concurso de comics.
3. Material dirigido a hostelería.

**Actividad en con Gauekoak:** participamos el día 4 de Noviembre , en la sala People en los conciertos de **KOPIA BARATA** y **FROM LOST TO THE RIVER**. Colocamos una mesa informativa con material con diversas pautas sobre un uso responsable de las apuestas (tanto On Line como Off line), así como otros materiales de interés. Por otro lado, repartimos un detalle a las personas que se acercan a la mesa para contestar unas breves preguntas referido a este tema en el que centramos la campaña.

# DECIDE TU APUESTA

campana sobre jóvenes y apuestas



www.onlinezurekin.org  
Organiza:

ASOCIACIÓN ALANESA  
DE FAMILIARES Y  
EXFAMILIARES DE  
ADULTOS JOVENES EN ELASTEA

Colabora:

AYUNTAMIENTO  
de Vitoria-Gasteiz  
Vitoria-Gasteiz  
Udala

Colabora • Edita

Arribas Ferrn Alzola  
Diputación Foral de Álava

Los juegos de azar (cartas, máquinas tragaperras, bingos, loterías, quinielas, apuestas...) son actividades con las cuales, la mayor parte de las personas que juegan, mantienen una relación adecuada y responsable. Sin embargo, el jugar sin control y sin límite puede llevar a consecuencias serias e importantes para la persona que juega y para su entorno.

## JUEGO Y CONTROL

La pérdida de control es uno de los indicadores de que hay algo que no funciona de forma correcta: se gasta más dinero del que inicialmente se pensaba dedicar al juego y se dedica más tiempo del previsto al mismo.

## SEÑALES DE ADVERTENCIA

ALGUNAS SEÑALES DE ADVERTENCIA DE UN PROBLEMA CON EL JUEGO:

- Ausencias injustificadas frecuentes a clase o al trabajo.
- Preocupación progresiva por el juego.
- Aislamiento de los/as amigos/as y de la familia.
- Cambios visibles en el comportamiento (cambios de humor, problemas de conducta...)
- Posibilidad de síntomas como la depresión, ansiedad, baja autoestima...
- Mentiras sobre la conducta de juego.
- El juego se utiliza para escapar de problemas, preocupaciones.
- El entorno ve deudas que no son capaces de explicar.
- Se hace evaluación exagerada del dinero, de posesiones...
- Se siente obligado/a a jugar para recuperar las pérdidas.
- Abandono de actividades.

# JUEGO RESPONSABLE

Si decides jugar, su finalidad ha de ser pasar un buen rato, entretenerse.

Practica juego acompañado/a, en grupo, y plantéalo como una actividad social.

Es importante fijar la cantidad que se va a dedicar al juego antes de ir. Has de tener claro que el dinero para juego no ha de obtenerse del presupuestado para los gastos fijos y habituales.

Si no hay dinero para juego, no se juega. Hay que evitar pedir dinero para jugar y/o apostar.

Antes de ir a jugar, se ha de fijar el tiempo que se va a destinar a ello.

No se ha de jugar y/o apostar cuando se está desanimado/a, triste, ni tampoco utilizar el juego para olvidarse de las preocupaciones, de los problemas.

La pérdida de dinero en el juego es una parte más del mismo. Si se ha perdido, no volver para recuperarlo.

Es importante no consumir sustancias (alcohol, otras drogas) mientras se juega, ya que esto reduce el autocontrol.

# DECIDE TU APUESTA

Si necesitas información, contacta con nosotros/as

ASAJER • 945234990 • www.onlinezurekin.org

\*"Los menores de edad, los incapacitados legalmente, los incluidos en la relación de prohibidos, así como los que perturban el orden, la tranquilidad y el desarrollo de los juegos, no podrán practicar los mismos, usar máquinas con premio, ni participar en ningún género de apuestas... (Ley 4/1991, de 8 de noviembre, reguladora del juego en la Comunidad Autónoma del País Vasco)



# CONCURSO DE CÓMIC



## DECIDE TU APUESTA

campana sobre jóvenes y apuestas

[www.onlinezurekin.org](http://www.onlinezurekin.org)

Organiza:



ASOCIACION ALAVESA  
DE REHABILITACION  
Y ASAJERIA  
ARABAKO JOZUAGAIEN  
ELKARTEA

Colabora:



Ayuntamiento  
de Victoria-Gasteiz  
Ustea

Colabora • Edita



Arabako Erro Alavaldia  
Diputazioa Foral de Alava

## BASES DEL CONCURSO

Se crearán dos categorías:

- jóvenes entre 12 y 17 años
- jóvenes entre 18 y 30 años

## TEMA

LOS/AS JÓVENES, LOS JUEGOS DE AZAR Y LAS APUESTAS (ONLINE/OFFLINE), EL JUEGO RESPONSABLE.

## LENGUA

Euskera o castellano

## FORMATO

Obra original, en blanco y negro o color, técnica libre. DIN A3.

## MODALIDADES

jóvenes entre 12 y 17 años.- 1-2 páginas DIN A3 (29,7x42)  
jóvenes entre 18 y 30 años.- 2-4 páginas DIN A3 (29,7x42)

## PRESENTACIÓN

Los trabajos se presentarán con un título y firmados con pseudónimo. En un sobre cerrado se presentarán los siguientes datos: nombre y apellidos, dirección, teléfono, edad y e-mail.

Se pueden presentar tanto obras individuales como conjuntas. En este último caso, se incluirán, en el sobre, los datos de todas las personas que participen.

Los trabajos se presentarán en la sede de ASAJER, calle General Alava, 25-1ª decha.

## PLAZO DE PRESENTACIÓN:

HASTA EL 2 DE MARZO DE 2012.

## PROPIEDAD DE LAS OBRAS

Los trabajos premiados pasarán a ser propiedad de ASAJER que se reservará todos los derechos sobre su utilización, reproducción y difusión en cualquiera de sus campañas, haciendo mención de la autora.

Los trabajos no premiados podrán ser recogidos en ASAJER en el plazo de un mes desde la finalización del concurso.

## PREMIOS

### Categoría 12-17 años:

Mejor autor/a..... vales por valor de 200€  
Mención especial..... vales por valor de 100€

### Categoría 18-30 años:

Mejor autor/a..... vales por valor de 300€  
Mención especial..... vales por valor de 150€

Entrega de premios

El día 27 de Abril de 2012, viernes. Posteriormente se informará del lugar en el cual se realizará dicha entrega.

## JURADO

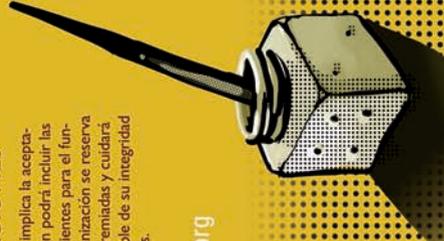
Estará formado por:

- Un/a representante del Instituto Foral de Bienestar Social (Diputación Foral de Alava)
- Un/a representante del Ayuntamiento de Victoria-Gasteiz
- La presidenta de la Asociación Alavesa de Jugadores en Rehabilitación (ASAJER)
- Un/a artista del mundo del cómic

## OTRAS DETERMINACIONES

La participación en este concurso implica la aceptación de estas bases. La organización podrá incluir las modificaciones que estime convenientes para el funcionamiento del concurso. La organización se reserva el derecho de publicar las obras premiadas y cuidará de ellas pero no se hace responsable de su integridad por daños fortuitos e involuntarios.

[www.onlinezurekin.org](http://www.onlinezurekin.org)



# EN HOSTELERIA, JUEGO RESPONSABLE

campaña sobre jóvenes y apuestas



# ¿COLABORAS?

Organiza: [www.onlinezurekin.org](http://www.onlinezurekin.org)

Colabora:

ASOCIACIÓN ALBERTA  
FERRAZKUNDA DIERA  
ERABAZTARION  
ARABASO JOZUEKINEN ELKARTEA

Colabora:

Ajuntamento  
de Vitoria-Gasteiz  
Vitoria-Gasteizko  
Udala

Colabora • Edita



Azulekiko Foroa  
Diputación Foral de Álava

Los locales de hostelería suelen ser lugares en los que un porcentaje importante de personas juegan a juegos de azar y de dinero y a las apuestas. En dichos locales, los/as clientes tienen la posibilidad de adquirir décimos de lotería, cupones de la ONCE, así como de acceder a las máquinas tragaperras, las apuestas deportivas, jugar a las cartas... En los mismos confluyen al juego, el alcohol y el tabaco, consumos que pueden estar relacionados entre sí.

## JUEGO Y MENORES

LEY 41/1991, DE 8 DE NOVIEMBRE, REGULADORA DEL JUEGO EN LA COMUNIDAD AUTÓNOMA DEL PAÍS VASCO.

"...se protegen los derechos de los menores de edad y de las personas que tengan reducidas sus facultades volitivas, impidiendo su participación en el desarrollo de los juegos de los que resulte la obtención de premios..." (Exposición de motivos).

"Los menores de edad,.....no podrán practicar los mismos, usar máquinas de juego con premios, ni participar en ningún género de apuestas" (Artículo 23. Prohibiciones de juego).

A pesar de que la Ley protege a la menor, prohibiendo su acceso al juego, la realidad evidencia que los/as menores están jugando y apostando en locales de hostelería.

SI OBSERVAS QUE UNA PERSONA MENOR JUEGA, ACÉRCATE E INDICALÉ QUE NO PUEDE HACERLO. EN DEFINITIVA, CUMPLE LA LEY. ESTU RESPONSABLEIDAD.

Las pautas que sigas para su cumplimiento, comunicaselas a todos/as tus empleados/as para que la postura, en tu local, sea unánime.

## JUEGO RESPONSABLE

EL JUEGO RESPONSABLE SUPONE:

- Entrenamiento
- Diversión
- Control
- Límites de tiempo y dinero
- Y entender que el juego no debe de ser una forma de obtener recursos o de completar los mismos.

## RESPONSABILIDAD ANTE EL JUEGO

- No prestes dinero a ningún/a cliente para jugar.
- No juegues en tu establecimiento ni participes jugando a medias con un cliente
- Si una persona lleva tiempo jugando y te pide que "le apagues la máquina" o lo hace ella misma para ir a buscar dinero, no lo hagas y no se lo permitas. No fomentes, alargues su juego incontrolado.
- Si observas que una persona juega de forma descontrolada, intenta hablar con ella y si ves que aceptaría ayuda, facilítale un teléfono y/o dirección donde poder recibir ayuda.

Si quieres ampliar información y/o hacernos alguna consulta, puedes encontrarnos en:

ASAJER

Tfno: 945234990

email: [asajer@telefonica.net](mailto:asajer@telefonica.net)

[www.onlinezurekin.org](http://www.onlinezurekin.org)

