



Memoria 2016

(azajer)

ÍNDICE

Datos de interés.....	3
¿Que hacemos?	4
Filosofía.....	4
Misión de Azajer, propósitos.....	4
Ludopatía: conceptualización	6
Los ludopatas.....	8
Beneficiarios de los servicios o actividades que realiza Azajer.....	12
Evolución de los socios años 2016.....	13
Medios personales y técnicos.....	13
Cifras	14
Resultados obtenidos.....	16
Actividades más destacadas.....	17
Agradecimientos	19

DATOS DE INTERÉS

Razón Social

AZAJER (Asociación Aragonesa de Jugadores de Azar en Rehabilitación)

Centro de Especialidades: nº 5023374

Domicilio: C/ Rioja, 9

Localidad: 50017 Zaragoza

Teléfono: 976 200 402

Página Web: www.azajer.com

Correo electrónico: azajer@azajer.com

Personas de contacto

Esther Aguado Martínez. *Presidenta y Directora.*

Miriam Gañán Aguado. *Secretaria.*

Otros datos de interés

- Declarada de utilidad pública con el número nacional 89026.
- Número 33 del Registro de Entidades, Servicios y Establecimientos de la DGA.
- Inscrita con el n.º37 en entidades de iniciativa social del Gobierno de Aragón.
- Inscrita con el n.º 695 en el Registro Municipal de Entidades ciudadanas del Excmo. Ayuntamiento de Zaragoza.
- Declarada de Interés Público Municipal.
- Declarada Asociación de Interés Social por el Excmo. Ayuntamiento de Zaragoza.
- Centro de especialidades nº 5023374 homologado por Dirección General de Planificación y Aseguramiento del Gobierno de Aragón.

Azajer es una Asociación in animo de lucro, confidencial y cuya labor esta concentrada en la Información, Prevención y rehabilitación de las personas de cualquier edad, sexo, raza y condición social que tengan problemas con el juego de azar (ludópatas) así como a sus familiares y entorno igualmente afectados por la enfermedad del dependiente.

¿QUE HACEMOS?

1. Informamos y prevenimos a la población en general de la problemática del juego de azar y de sus graves consecuencias en muy distintas áreas: personal, familiar y socio-laboral.
2. Igualmente informamos y ayudamos a quienes están interesados en dejar la adicción y a sus familiares para que adquieran recursos para ayudarse y ayudar al enfermo.
3. Rehabilitamos y reinsertamos a jugadores patológicos (ludópata) y a sus familiares en el marco de una reestructuración personal que les aporte mejores recursos personales y socio-laborales, mejorando con ello su nivel y calidad de vida en lo personal, social y familiar.

FILOSOFÍA

Definición de los objetivos de Azajer

Los valores, creencias y actitudes de Azajer están permanentemente al servicio de la PREVENCIÓN, REHABILITACIÓN Y REINSERCIÓN de los enfermos ludópata.

MISIÓN DE AZAJER, PROPÓSITOS

Misión

Azajer nace y trabaja con la misión de atender, informar, prevenir y rehabilitar, así como asesorar y orientar tanto a los enfermos del juego o jugadores patológicos, como a sus familiares y entornos sociales o laborales en nuestra comunidad. Es así mismo propósito de Azajer, sensibilizar a la opinión pública e instancias oficiales de la peligrosidad del abuso y dependencia del juego de AZAR, así como de las consecuencias a corto, medio y largo plazo en el ámbito personal, familiar y sociolaboral. Es también finalidad del programa, sensibilizar a la opinión pública y a nuestras autoridades del peligro del abuso del juego de azar así como de sus graves consecuencias a medio y largo plazo, fundamentalmente en la población mas vulnerable.

Propósitos

Reducir el daño que en los individuos, en las familias y en la comunidad causa la dependencia del juego de azar, sobrevenida patológicamente.

1. Por la información y desde campañas de prevención pretendemos llegar a todos aquellos que tienen problemas (aunque no reconozcan su carácter patológico con el juego de azar)
2. Lograr hacer comprensible que la dependencia del juego de azar es una dependencia de carácter psicológico que modifica y altera la capacidad de raciocinio y discernimiento (conciencia) alterando sensiblemente la voluntad y sentido de si mismo.
3. Variar a nivel social la concepción que del juego y su dependencia tiene la sociedad en general de vicio a enfermedad psíquica.
4. Paliar la conciencia de "sociosis lúdica" instaurada en nuestra sociedad, por lo que la misma, admite, aprueba y estimula el sentido de ludicidad, tanto para el juego como aliciente, como para con el alcohol.
5. Rehabilitar y reinsertar a los ludopatas desde la nueva perspectiva de personas con articuladas defensas personales, nuevas actitudes y valores, criterio y responsabilidad.

Fines

- Reconocimiento social e institucional de la labor de Azajer.
- Conocimiento y posicionamiento en la sociedad.
- Ampliación de las Acciones Informativas y Preventivas.

Acciones

1. Sobre el cambio cognitivo. Cambio de pensamiento que introduzca la acción:
 - a) Sobre el cambio cognitivo como objetivo: ampliar la información de las personas e instituciones sobre que es Azajer y sus fines, así como elevar el conocimiento sobre los objetivos terapéuticos.
2. Sobre el cambio de conductas y la reestructuración personal.
 - b) Sobre el cambio de conductas: aprendiendo nuevas conductas, creando nuevos esquemas ante la vida que impliquen una reestructuración personal.

LUDOPATÍA: CONCEPTUALIZACIÓN

Es una enfermedad de carácter mental que marca la dependencia psicológica con el juego de azar.

La ludopatía como enfermedad psíquica provoca sufrimiento en le enfermo, ruptura del equilibrio y alteraciones de las relaciones con los demás, así como la desadaptación del enfermo al medio.

En el ludópata el juego está por encima de todos los intereses, de forma que su relación con tal actividad se convierte progresivamente en el eje central de la vida del afectado, subordinando a la dependencia el resto de sus obligaciones cotidianas, con grave quebranto personal, familiar y laboral.

El juego patológico es una enfermedad adictiva en la que el sujeto es empujado por un abrumador e incontrolable impulso de jugar. El impulso persiste y progresa en intensidad y urgencia, consumiendo cada vez más tiempo, energía y recursos emocionales y materiales de los que dispone el individuo. Finalmente invade, socava y a menudo destruye toso lo que es significativo en la vida de la persona.

CONCEPTO DE JUEGO

El juego es un fenómeno esencial en el desarrollo humano, que contiene todos los valores de la vida humana, puesto que es una actividad libre que permite a la persona recrear, exaltar o transfigurar la realidad.

El juego, como experiencia lúdica, es vital para el hombre dentro de su proceso de crecimiento.

Cuando el juego adquiere la dimensión de necesidad, es cuando resulta patológico.

CONCEPTO DE JUEGO DE AZAR

El juego de azar significa suerte, albur, fortuna o casualidad e incluye una apuesta que implica ganar o perder.

Psicológicamente, el juego de azar es un reto a la suerte, mediante el cual una persona proyecta sus anhelos de cambiar el futuro a su favor. Es una forma de desafiar al destino que resulta insufrible o sirve para compensar la frustración que la vida depara.

4 TIPOS DE JUGADORES

El jugador social, que juega ocasionalmente, lo hace por entretenimiento, satisfacción, por ocio o placer, pudiendo dejar de jugar en cualquier memento independientemente.

Para este tipo de jugador el juego es accesorio, contingente y prescindible.

El Jugador profesional, que mediante cálculos ponderados de probabilidades, experiencia dilatada y a veces estrategias de dudosa o nula legalidad, utiliza el juego como fuente regular de ingresos. Se trata de una especie cada día mas rara ya que cada vez la cobertura legal de los juegos de azar ofrece mayor garantía frente al fraude.

El Jugador problema, se caracteriza por llevar a cabo una conducta de juego frecuente o diaria, con un gasto habitual de dinero que en alguna ocasión por excesivo, le acarrea problemas, pero que no llega a la gravedad del jugador patológico. Tiene menos control sobre los impulsos que el jugador social y aumento de la regularidad del juego, que le exige jugar con mayor intensidad y dedicación. Aunque suele atender a su familia y trabajo, llevando una vida normal, el aumento en la regularidad del juego exige gastar el tiempo y el dinero con mayor intensidad. Si la cantidad de dinero dedicada al juego aumenta y se está al límite de no poder hacer frente a las pérdidas o surge algún problema que lleve a un incremento en la conducta de juego, puede convertirse en breve en jugador patológico. Por estas razones se le considera persona con alto riesgo de convertirse en jugador patológico.

El Jugador Patológico o ludópata es aquel que establece con el juego una relación de dependencia, lo que implica la pérdida de libertad de elección entre jugar y no jugar, haciéndolo frecuentemente de forma impulsiva o compulsiva y la pérdida de control para detenerse una vez iniciado el juego.

Inicialmente como la mayoría de las personas, el ludópata se acerca al juego desde una perspectiva lúdica, para divertirse o pasar un rato. Incluso en un primer momento es posible que este presente el objetivo de ganar dinero de forma fácil y rápida. Posteriormente comienza a jugar de forma sistemática y cada vez más frecuente, en parte por el placer del juego, consecuente al propio riesgo que conlleva ya a la situación de reto que supone el dominarlo.

Una vez que ha comenzado a jugar de forma sistemática, es lógico que hayan comenzado a producirse pérdidas económicas que, salvo casos excepcionales, comienza a acumularse. En estos momentos, en especial si el jugador no tiene otras alternativas, pasa a jugar ya no por placer o por el reto que suponga, sino como una posible solución para recuperar todo lo que ha perdido (según sus propias creencias erróneas será la "solución" pues piensa que podrá controlar el resultado del juego. De esta forma comenzará buscar más dinero para jugar y así poder recuperar el dinero perdido hasta la fecha. Sus pensamientos erróneos respecto a sus capacidad para controlar el juego guían esta actuación, pero el resultado no varía, las pérdidas cada vez son mayores y en consecuencia el endeudamiento. Esta espiral de conseguir más dinero para apostar más dinero, obligado cada vez por la necesidad de recuperar es la que le conducirá a la ruina económica y personal.

LOS LUDÓPATAS

Perfil psicosocial

El perfil psicosocial del jugador patológico no responde a ningún modelo o patrón fijo en lo referente a la edad, sexo, cultura, nivel de estudios y situación económica. Los ludópata están en toda la escala social, aunque preferentemente se instaura en la población de mediana edad, así como en los más jóvenes. Estos son dos de los segmentos más castigados por la ludopatía

Por los datos que Azajer maneja de sus socios, se consta la baja sensible en la edad de inicio de la dependencia.

La baja en la edad de inicio, lleva pareja una situación de cierta marginalidad, que caso de no iniciar una acción preventiva e informativa, puede desembocar –a corto plazo- en problemas de orden público y alteraciones sociales de la convivencia, pues, -es obvio recordar- que la adicción se mantiene con dinero y la fuente de provisión es normalmente la familia o los trabajos ocasionales en situación de precariedad, lo que les lleva a intentarlo conseguir a través de los pequeños delitos.

Este estado rayano con la marginalidad sin expectativas de salida, puede convertirse en foco de conflictos, dada la inmadurez y precocidad de los afectados.

Perfil psicológico del ludópata

Es difícil construir el perfil de la hipotética personalidad del jugador patológico típico.

No obstante, hay ingrediente genuinamente constitutivos de la psicología del jugador: se trata de una persona fundamentalmente inmadura en su estructura emocional, con una notable contradicción entre su fuerte dotación pulsional o instintiva y su insatisfacción o frustración en la vida real respecto a sus apetencias pulsionales por falta de medios personales para realizarlas. En conjunto, el jugador es una persona de carácter débil, inestable, abierto, confiado, nervioso, impaciente, ansioso, inseguro y mágico-fantasioso.

Algunos de los factores de personalidad más específicos de las personas afectadas por el juego son los siguientes:

- Es una persona que no tolera el aburrimiento, por lo que se comporta como un activo buscador de nuevas sensaciones y emociones intensas, en especial en condiciones arriesgadas en las que el éxito dista de ser fácil y tiene una relativa dependencia de las normas sociales.
- La actividad cognitiva también parece diferenciar a los jugadores patológicos de los ocasionales o no jugadores. Con actividad cognitiva nos referimos a la forma en que perciben, interpretan y valoran los distintos elementos implicados en el juego (supersticiones).
- El jugador se entrega, fascinado por la magia de la suerte a la vivencia mágica de un presente orgiástico y vertiginosos, embriagador, que tiende a dilatarse en el tiempo, a adueñarse de

todo el pasado y el futuro, que así quedan difuminados en su mente, al absorber en sí toda su temporalidad biográfica, a esclavizar todo su propio yo. El jugador se convierte en un esclavo de sus instintos (de su propia ambición, de su propia codicia y apetencias) así como de sus pensamientos (entre los que domina el pensamiento mágico, que le hace supersticiosos respecto a cantidad de detalles que rodean el juego) y sentimientos (entre los que domina el optimismo irracional, que le hace sentirse el mejor jugador o portador inminente de un golpe de suerte), y ellos a su vez en siervos del presente, momento en el que se puede ya proclamar que la dependencia se ha puesto en marcha.

Algunas de las tendencias psicoafectivas más significativas son:

- Carácter reservado.
- Poca fuerza de ego, inestable, impresionable, inmaduro.
- Tendencia sumisa, apacible, dócil, manejable.
- Astuto, calculador, mundano, galante, atento a lo social.
- Inseguro, preocupado y con tendencia a la culpabilidad.
- enso, sobreexcitado
- Tendencia a la ansiedad y al desajuste emocional.

Características personales del enfermo y del familiar

Características de la personalidad del enfermo

Aunque no puede establecerse un patrón único en el enfermo ludópata, sí podemos hablar de ciertos rasgos que se producen en la mayoría de los casos y nos permiten hablar de un "perfil" de jugador patológico.

Es importante entender que se trata de rasgos característicos de la personalidad dependiente, que se desarrollan antes de desencadenarse la adicción y, por lo tanto, no son consecuencia de la misma:

- Inseguridad
- Carácter débil
- Inmadurez
- Impaciencia
- Inestable
- Baja autoestima
- El YO anulado; ilidad emocional
- Impulsibilidad: 'esto quiero y ahora'
- Poca tolerancia a la frustración
- Gratificaciones inmediatas.

Características definitorias de las conductas adictivas

A diferencia de las características de la personalidad enumeradas anteriormente, estos rasgos aparecen en el momento en que se desencadena la dependencia y son los síntomas principales para el diagnóstico de la ludopatía. Las adicciones se pueden definir de forma general como conductas que producen placer o evitan la incomodidad, con un patrón de fracaso recurrente en el control de la conducta y una continuación de la misma a pesar de sus consecuencias negativas. Seis son los elementos básicos en la conceptualización de las adicciones:

- **Craving:** Excesiva preocupación y deseo de satisfacer la necesidad que se siente de llevar a cabo la conducta adictiva.
- **Supeditación:** El estilo de vida del jugador se subordina al mantenimiento de la adicción, anteponiendo su conducta de juego a cualquier otra necesidad tanto propia como familiar.
- **Dependencia:** alcohol-juego, o incapacidad para detener la conducta una vez que ésta se ha iniciado.
- **Tolerancia:** necesidad de aumentar la implicación en la conducta adictiva (incremento de la dosis) para conseguir el efecto original producido por la misma.
- **Abstinencia:** síntomas característicos que aparecen cuando se interrumpe la conducta adictiva con manifestaciones de irritabilidad, dolor de cabeza, náuseas, insomnio...
- **Pérdida de control:** Dificultad para mantenerse abstinentes.

El juego patológico es una adicción psicológica pura.

La familia y el ludópata

Los familiares de enfermos ludópata, especialmente las esposas e hijos sufren distintas alteraciones psicosociales derivadas de la enfermedad de su allegado y de la presión social (vecinos, familiares, entorno laboral, etc.)

Al hablar de alteraciones, la referencia se hace a:

- La incomunicación, frustración, anhelos y angustias, sensación de fracaso, hastío, violencia verbal o incluso física, frustración sexual, mentiras, ambientes enrarecidos y gastos por parte del ludópata.
- Mentiras y ocultación. Las mentiras se convierten en la forma habitual de actuación.
- Errónea interpretación de la realidad: a partir de estereotipos disfuncionales, el sujeto relativiza la realidad perdiendo el marco de referencia objetivo.
- Ruptura con el entorno: el jugador tiende a romper con su entorno familiar y social en un progresivo aislamiento hacia su mundo subjetivo.
- Tendencia hacia la frustración. Está íntimamente ligada con la necesidad de gratificación inmediata. El enfermo busca la gratificación inmediata, el "quiero esto y lo quiero ahora" y al no conseguirlo genera rabia, frustración e irritabilidad, son las condiciones propias del conflicto en que se vive.

El origen y causa de la formación de este tipo de personalidad debemos buscarlo en familias desestructuradas, con problemas emocionales.

Estas familias desestructuradas en ocasiones toman los estereotipos clásicos de padre cabeza de familia excesivamente autoritario y madre permisiva y protectora, o viceversa. O bien los padres de la familia son excesivamente permisivos. No hay un patrón único, pero es una característica común que en este entorno familiar ninguno de los miembros, y en especial los hijos, pueden tener un adecuado crecimiento personal.

Esta situación es el germen de cultivo para desarrollar en el futuro cualquier tipo de dependencia.

Rasgos. Características de la personalidad del familiar

Generalmente se trata de personas que en lo único que se diferencian de su compañero, hermano, padre, etc, es en el juego. Hablamos de sujetos con iguales carencias emocionales y personales que el enfermo, pero que han encontrado una vía de escape alternativa.

Por otra parte, una vez que se ha desencadenado la dependencia el ludópata genera nuevos problemas en sí mismo y en su entorno. Los familiares con los que convive, especialmente las parejas, van arrastrando durante mucho tiempo una situación insostenible tanto económica como personal, emocional y social. Todas las actitudes y aptitudes del enfermo han ido generando en el familiar incomunicación, tendencia al fracaso, odio, rabia, culpabilidad y frustración por la vida.

La familia como centro de atención de la realidad física del ludópata, ha sufrido durante tiempos, un largo proceso de desestructuración. Los problemas existían antes del juego, estaban ya antes del matrimonio en base a relaciones deficientes o conflictivas con padres, hermanos y entorno. En otras comienzan o es al poco tiempo de matrimonio debido principalmente a la inmadurez y aumento de la responsabilidad, así como al sentido de pérdida, real o ficticia de la libertad soñada, que en muchos casos nunca se ha conocido.

Las sensaciones negativas hacia el miembro dependiente, que han amenazado o roto la convivencia, han sido acalladas y no han encontrado cauce adecuado para expresarse, motivado por la posición, rol o escala familiar, que permite sólo alguno de los miembros expresen sus sentimientos de rabia, resentimiento, etc., quedándose los otros, esposa, hijos, con los suyos para sí mismos.

Consecuencias negativas en la convivencia con la ludopatía:

- Se resta tiempo de las relaciones de la familia por ir a jugar y por los efectos del juego.
- Incumplimiento de las tareas y obligaciones, diversiones y creciente resentimiento, desinterés sexual, etc.
- Interrupción de la comunicación y progresivo aislamiento personal y emocional del dependiente en el intento de evitar interferencias en su juego.
- Incumplimiento de promesas, ocultaciones y engaños. Pérdida de la confianza.

BENEFICIARIOS DE LOS SERVICIOS O ACTIVIDADES QUE REALIZA AZAJER

Azajer actúa entre la población en general, sin discriminación alguna por clases sociales, niveles económicos o culturales, ya que la ludopatía se manifiesta de hecho en cualquier sector de la población, existiendo una parte de la misma que ya está afectada por esta dependencia pero que no es consciente de ello o que no quiere reconocerlo. Especial atención se le da desde la Asociación aquellos sectores más desfavorecidos o con mayores posibilidades de generar esta patología: jóvenes, inmigrantes, parados, mujeres, etc.

Azajer no descuida y trata igualmente a los ludópatas que adolecen de otra u otras patologías. Estamos hablando de comorbilidad para la cual Azajer tiene respuesta terapéutica y tratamiento.

Para ser beneficiarios de los servicios y tratamiento que presta Azajer solamente es preciso reconocer y aceptar que se tiene un problema con el juego de azar y que por uno mismo no se es capaz de erradicarlo.

Otra de las condiciones es aceptar las normas de obligado cumplimiento en cuanto a dinero, sistema de control de las cuentas, asistencia a terapia y resto de requisitos establecidos en el contrato terapéutico. En algunos casos que el ludópata o el familiar requieran de tratamiento individualizado o médico farmacológico Azajer dispensará tales tratamientos mediante la psicóloga o el médico de la Asociación.

Otros beneficiarios directos de la acción terapéutica de Azajer son las personas que diariamente llaman a la Asociación solicitando información y normas para poder paliar su dependencia con el juego de azar caso de ser ellos los interesados, o bien sus familiares como fórmula para poder ayudar al miembro familiar dependiente.

El servicio de información telefónica que funciona en Azajer de lunes a viernes y en el horario de atención al público es prestado por personal cualificado y formado para atender estas situaciones.

EVOLUCIÓN DE LOS SOCIOS AÑOS 2016

Pasamos a reseñar que AZAJER durante el año 2016 ha realizado a través de sus distintos proyectos:

- **192 Primeras informaciones o asesoramientos**, en sus formas no presenciales: telefónica-mente o vía correo electrónico. De las que 114 generaron una entrevista posterior, de carácter presencial.
- **84 Primeras informaciones presenciales** sin cita previa.
- **156 Personas han participado del programa terapéutico** a lo largo del 2016, en calidad de adictos (ludopatía y/u otras adicciones). De este conjunto 25 personas abandonaron el tratamiento, en diversos momentos, siendo la cifra de los que continuaron tratamiento 131 personas.

A ello hay que sumar la atención prestada a sus distintos familiares, según su vinculación (parejas, hijos, padres), 234 familiares directos, más las pautas e intervenciones con otros familiares y personas del entorno.

Por lo tanto ha habido una intervención directa de carácter terapéutico continuado sobre 390 personas directamente, además de las personas a las que se les ha facilitado información y asesoramiento y sobre las que se ha actuado en otros entornos en concepto de prevención y difusión de la enfermedad de la ludopatía.

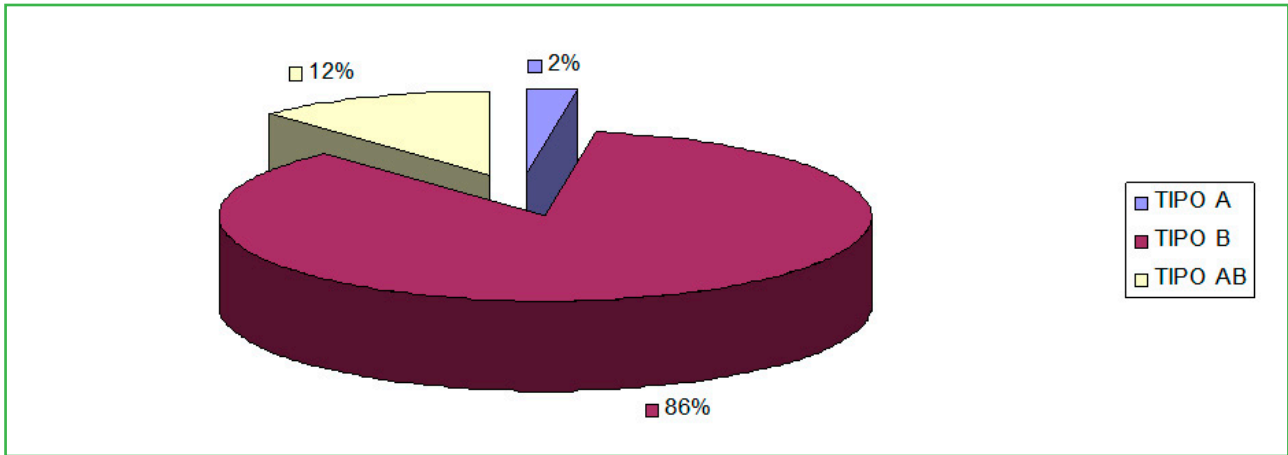
MEDIOS PERSONALES Y TÉCNICOS

Personal contratado

Cualificación Profesional	Nº	Dedicación total al proyecto
Directora y coterapeuta	1	Jornada completa
Director Terapéutico (información)	1	Turnos
Médico Terapeuta	1	Jornada completa
Psicóloga	1	Jornada completa
Responsable administración (atención primera demanda)	1	Jornada completa

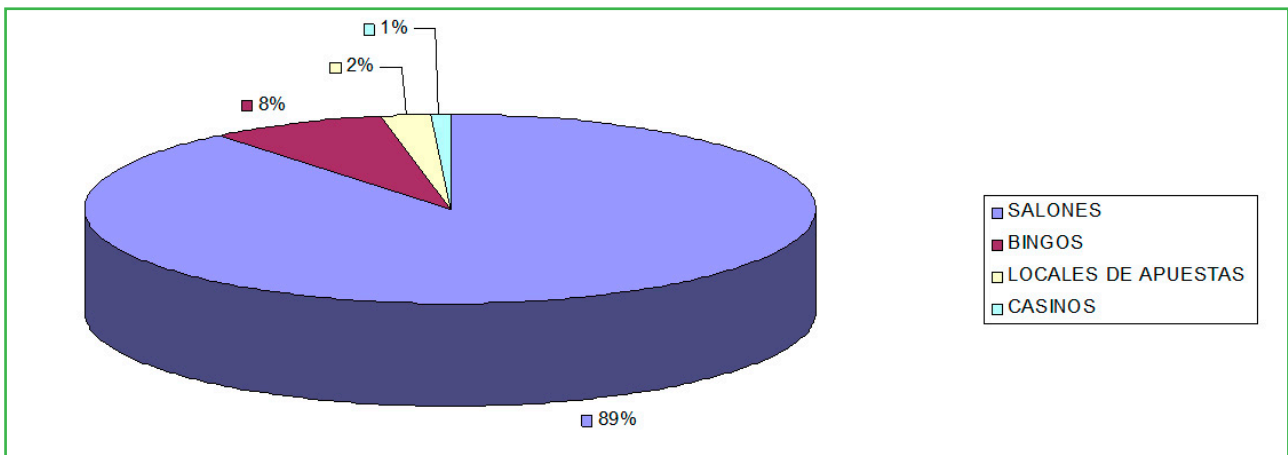
CIFRAS

Distribución empresas salones 31/12/2016



EMPRESAS TITULARES DE SALONES	Nº
TIPO A	1
TIPO B	36
TIPO C	5

Establecimientos con apuestas 31/12/2016



SALONES	114
BINGOS	10
LOCALES DE APUESTAS	3
CASINOS	1

RESULTADOS ECONOMICOS APUESTAS DEPORTIVAS

DATOS APUESTAS	CANTIDADES APOSTADAS	PREMIOS PAGADOS	B EMPRESARIAL
2013	27.057.554,60 €	21.102.100,94 €	5.955.453,66 €
2014	37.617.522,77 €	30.056.570,12 €	7.560.952,65 €
2015	47.929.268,72 €	39.097.510,75 €	8.831.757,97 €
2016	55.817.508,35 €	45.647.151,69 €	10.170.356,66 €

UN 10 POR CIENTO DE LOS INGRESOS (BENEFICIO EMPRESARIAL) SON PARA HACIENDA.

INGRESOS TRIBUTARIOS POR MAQUINAS RECREATIVAS ARAGON

2012	27.737.796,39 €	0,38%
2013	27.243.515,59 €	-1,78%
2014	20.179.554,60 €	-25,93%
2015	21.458.062,11 €	6,34%

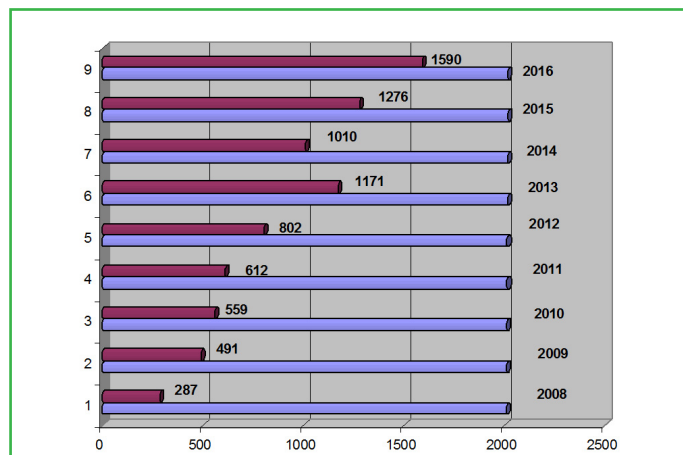
INGRESOS TRIBUTARIOS SALAS DE BINGO

2015	11.969.888,20 €
2014	11.814.462,10 €
2013	14.410.544,77 €
2012	15.332.323,16 €

Ha habido una caída continua desde el año 2005, aunque la comparación de las cifras de 2014 y 2015 permite apreciar una ligera recuperación, habiéndose producido un incremento de un 1,32%.

Los Ingresos Tributarios por (Loterías, rifas, boletos y combinaciones aleatorias) en el año 2015 ha sido 1.549.835,72, apreciándose un crecimiento continuo desde el año 2010, habiéndose producido un aumento de un 15,33% entre los años 2014 y 2015.

REGISTRO DE JUEGO PROHIBIDO ARAGON



RESULTADOS OBTENIDOS

La valoración de este año 2016 es altamente positiva, tanto por el número de personas informadas como fundamentalmente por la cantidad de personas que hemos tratado y rehabilitado.

Igualmente estamos satisfechos del nivel de conocimiento de nuestra Asociación que hace de ella un referente a nivel nacional e internacional.

Estamos contentos con el cambio de lo local en mayo de 2016, ya que nos posibilita poder ampliar la atención tanto a personas con problemas de ludopatía como a familiares afectados por la enfermedad.

También la visibilidad de la Asociación con el nuevo cambio y la mejora del local hacen que los pacientes se sienten más cómodos.

Fue una decisión costosa y con muchas dudas pero viendo los resultados estamos contentos de los resultados que estamos obteniendo.

Igualmente Azajer se propone seguir trabajando porque la sociedad acepte como ya está sucediendo que la ludopatía no es un vicio si no que es una dependencia de carácter psicológico y por lo tanto susceptible de ser tratada como cualquier otra enfermedad, dejando a un lado la visión moralista.

ACTIVIDADES MÁS DESTACADAS

Campaña “Bocadillos solidarios”

Efectuada durante el mes de Mayo, con la colaboración de Campomar y el Bar Cebrian Actur.

Dirección General de Ordenación del Juego

Colaboración estudio clínico Dirección General de ordenación del Juego. A través de la una plataforma los usuarios en tratamiento de Azajer rellenaron un cuestionario para luego poder realizar un estudio – se realizó durante el mes de mayo.

Actos del “Día sin Juego”

- **Rueda de prensa**, con presencia de la Directora General de Justicia e Interior se realizó el 25 y el 26 de octubre, con importante repercusión en los medios, por el número de apariciones.
- **Conferencia:** “Repercusiones en la familia del juego no responsable”, siendo impartida por Ana Piquer, Trabajadora Social de AZAJER, en el salón de actos del Edificio CAI, situado en Paseo de Independencia nº 10 (Zaragoza), el 25 de octubre.
- **La “Jornada de puertas abiertas”** se realizó en la nueva sede de AZAJER sita en C/Rioja nº 9, Zaragoza el viernes 28 de octubre.
- **Material de difusión** de “Prevención de la ludopatía” se distribuyó tanto en la sede de AZAJER, como en espacios de servicios ciudadanos, a demanda o a iniciativa de miembros de la entidad.
- **La campaña en Mupis zaragozanos** en octubre, con la reseñada anteriormente.

“I Jornada Juego Responsable”

La Jornada se celebró el 27 de octubre, por cuestiones de coordinación interinstitucional, en la Sala de la Corona, Edificio Pignatelli, sede del Gobierno de Aragón.

Al acto se planificó y realizó en estrecha colaboración con la Dirección General de Justicia e Interior.

En el encuentro se contó con la presencia y participación de representantes políticos del Gobierno y las Cortes de Aragón, del Justicia de Aragón, de numerosos profesionales, especialmente del ámbito sociosanitario, representantes del sector empresarial del juego, con significación tanto en Aragón, como en España y representantes de los afectados por el juego patológico.

Jornada Sensibilización sobre Ludopatía

Se realizó en sala de conferencias del Centro Joaquín Roncal el 21 de diciembre.

21 de diciembre Conferencia “Riesgos y responsabilidad en el uso de las redes sociales”. Impartida por el Tomas Tajada Rodrigo (Inspector de la Unidad Adscrita de la Policía), en Salón de actos del Centro Joaquín Roncal.

Torneo Solidario de Padel

Barbastro acogió su primer torneo benéfico de padel a favor de AZAJER, del 9 al 11 de diciembre, gracias a la colaboración de los deportistas y a iniciativa de Ismael Hernandez.

Charla Colegio Oficial de Trabajadores Sociales de Aragón

16 de Noviembre, en la Sede del colegio profesional de Trabajo Social, dentro de la programación de formación del Colegio Profesional.

Charlas preventivas dirigidas a estudiantes y jóvenes en general:

Fecha	Población	Nombre del centro
7 Junio	Villanueva de Gallego	Universidad San Jorge
14 Junio	Villanueva de Gallego	Universidad San Jorge
5 Mayo	La Almunia de Dña. Godina	Instituto Cabañas
10 Mayo	La Almunia de Dña. Godina	Instituto Cabañas
19 Mayo	La Almunia de Dña. Godina	Instituto Cabañas
9 de Abril	Pedrola	Casa de Juventud
15 de Marzo	Zaragoza	Colegio Salesianos
12 Mayo	Zaragoza	CIPAJ
19 Enero	Zaragoza	Colegio Montessori
21 Enero	Zaragoza	Colegio Montessori
26 Enero	Zaragoza	Montessori Formación Profesional

Charla dirigida a personas con discapacidad intelectual leve

Con carácter preventivo, en colaboración con la Asociación “Plena Inclusión Aragón”, se realizó esta actividad dirigida a personas que a pesar de su discapacidad psíquica tienen autonomía en gran parte de su vida cotidiana. Se impartió en la sede de su asociación.

AGRADECIMIENTOS

AZAJER quiere agradecer a las personas e instituciones que durante el año 2016 han colaborado en el logro de los objetivos y compromisos previstos a pesar de la crisis y la disminución sustancial de subvenciones.

- A los ludópatas y sus familias de quienes aprendemos día a día.
- A las personas en tratamiento aquejadas de otras adicciones y a sus familias.
- Gobierno de Aragón.
 - Departamento de Presidencia:
 - Dirección General de Justicia e Interior.
 - Departamento de Sanidad:
 - Dirección General de Salud Pública.
 - Dirección General de Derechos y Garantías.
 - Departamento de Ciudadanía y Derechos Sociales.
 - Dirección General de Igualdad y Familias.
- Ayuntamiento de Zaragoza.
 - Concejalía Acción Social.
 - Gabinete de Prensa y Comunicación.
- Cortes de Aragón.
- Grupos Parlamentarios.
- Medios de comunicación, radio, TV (tanto locales, nacionales o internacionales) que nos han permitido difundir la problemática de Azajer y de las personas en tratamiento en la misma.)
- Socios de número, colaboradores, socios de honor, así como empresas y particulares que desinteresadamente nos han apoyado para que pudiéramos realizar nuestra labor.
- Policía Autonómica Aragonesa, en especial: Comisario Antonio Placer e Inspector Tomás Tajada.
- Profesionales de los centros sanitarios aragoneses: médicos, trabajadores sociales, psiquiatras... que derivan pacientes para atención especializada.

- Empresas Colaboradoras con Campaña de de Bocadillos Solidarios
 - Bar Cebrian (Actur)
 - Campomar
- Responsabilidad social corporativa de empresas de juego:
 - Azemar
 - Aesa
 - Cirsas
- Menciones destacadas a voluntariado de AZAJER:
 - José Vicente Marin Charlez (colaboración en organización jornadas).
 - Francisco José Sanz Moncasi (Informático colaborador)
 - Doctor Mauricio Díaz Sardi (Médico colaborador)
 - Antonia Blasco (Campaña Bocadillos Solidarios)

Y a todos nuestros voluntarios que con su aportación diaria hacen posible la continuidad de este proyecto.

(azajer)

C/ Rioja, 9
50017 Zaragoza (España)
Tel. 976 200 402
www.azajer.com
e-mail: azajer@azajer.com