

**EKINTZÄÄLUVIZ**  
AYUDA A LUDOPATAS DE BIZKAIA • BIZKAIKO LUDOPATENTZAKO LAGUNTZA

MEMORIA ANUAL 2019

## ÍNDICE

1. Presentación. Misión, Visión y Valores .....	2
2. Órganos de Gobierno y equipo .....	5
3. Ludopatía .....	7
4. Programas y servicios .....	10
4.1. Apoyo psicológico .....	10
4.2. Trabajo social .....	10
4.3. Asesoramiento jurídico .....	10
4.4. Acompañamiento grupal .....	10
4.5. Programa de prevención .....	18
4.6. El voluntariado .....	23
5. Perfil de los/as pacientes atendidos/as .....	24
6. Otros datos estadísticos.....	29

## 1. PRESENTACIÓN

---



Estimados/as lectores/as: este año tenemos la satisfacción de, tras mucho camino recorrido haber llegado a los 30 años de ejercicio con nuestra asociación. Nuevamente, batimos el récord de acogidas –tanto en personas afectadas por adicciones sin sustancia, como en la atención ofrecida a sus familiares.

Empezamos este 2020 con muchas expectativas, aunque también nos preocupa la creciente demanda de ayuda que se está produciendo tanto en Ekintza Aluviz como en Alubiz Bilbao, así como de los recursos que disponen las mismas para poder atender de forma eficaz e integral sus necesidades. Datos recientes extraídos del primer informe oficial del Observatorio de Juego de Euskadi, hacen saltar las alarmas sobre el desproporcionado incremento de las personas que desarrollan trastorno de juego patológico en la CAPV. Podemos afirmar que a pesar de disponer de los mismos recursos, Ekintza Aluviz y Alubiz Bilbao han conseguido desarrollar con relativa normalidad las actividades programadas para el año 2019, y así mismo, que hemos cumplido los objetivos previstos: formación a

voluntarios (incorporación de familiares como voluntariado, cosa que nos enorgullece mucho) y la renovación de protocolo de tratamiento para seguir en esta batalla contra el juego. Asimismo, celebramos el día sin juego, por primera vez en la asociación de Alubiz Bilbao (con el patrocinio del Ayuntamiento de Bilbao), esta vez, con el objetivo denunciar los mensajes que envía la publicidad de las empresas de juego, siendo estos especialmente dañinos para la población joven.

Como asociación queremos resaltar la importancia de trabajar sobre tres ejes fundamentales para la reducción de los daños generados a nivel social por el juego de azar/y o apuestas deportivas. Estos tres ejes se basarían en: realizar programas efectivos de prevención temprana en el colectivo juvenil, una regulación exhaustiva sobre al menos, los juegos de azar que mayor riesgo suponen para la población general y, por último, asegurar la no entrada a ningún tipo de local que ofrezca este servicio, tanto a personas menores de edad, como a las que opten, por voluntad propia de auto prohibirse en el ejercicio del mismo.

Otro aspecto que queríamos resaltar, es el cumplimiento del primer año de atención ofrecida a este colectivo desde la asociación, **ALUBIZ BILBAO** (en el municipio de Bilbao, concretamente en Bolueta). Aunque estamos satisfechos con las actividades realizadas (GAM a personas afectadas por el juego y otras adicciones sin sustancia, GAM a familiares de personas afectadas y por último el apoyo ofrecido desde las

disciplinas del trabajo social y de la psicología a todas esas personas), iniciamos el año con el objetivo de optimizar y mejorar en la medida de lo posible todas las actividades que se lleven a cabo durante el año 2020.

Por ultimo como presidente de las dos asociaciones, quiero agradecer a todas las personas su trabajo incondicional.

Agradecer a Luis Bermejo toda su trayectoria en Ekintza y decirle, allí donde este, que te echamos de menos todos los días. *“Siempre he hecho lo que me ha dado la gana, pero nunca lo que he querido”*.

Fdo. Jon Antón.

## MISIÓN

- EKINTZA ALUVIZ es una asociación sin ánimo de lucro que nació en 1989, este año 2019, ha cumplido 30 años de andadura como aliado de la solidaridad y ayuda a las personas y familiares afectados por el juego patológico.
- Desde 1993 formamos parte de FEJAR (Federación Española de Jugadores de Azar Rehabilitados), junto a sus miembros integrantes, veinte asociaciones provinciales en todo el territorio nacional y una Federación Regional, trabajamos día a día la ludopatía.

## VISIÓN

- Dar respuestas adecuadas a los cambios que se puedan desarrollar en el tiempo en este colectivo y en la tipología de la intervención:
- Incremento del número de personas que padecen ludopatía a causa de la fácil accesibilidad al juego, la irrupción de las nuevas tecnologías, la normalización en la sociedad y la publicidad que llega a los consumidores.
- Atención específica a las personas más vulnerables que padecen este tipo de adicción.

## VALORES

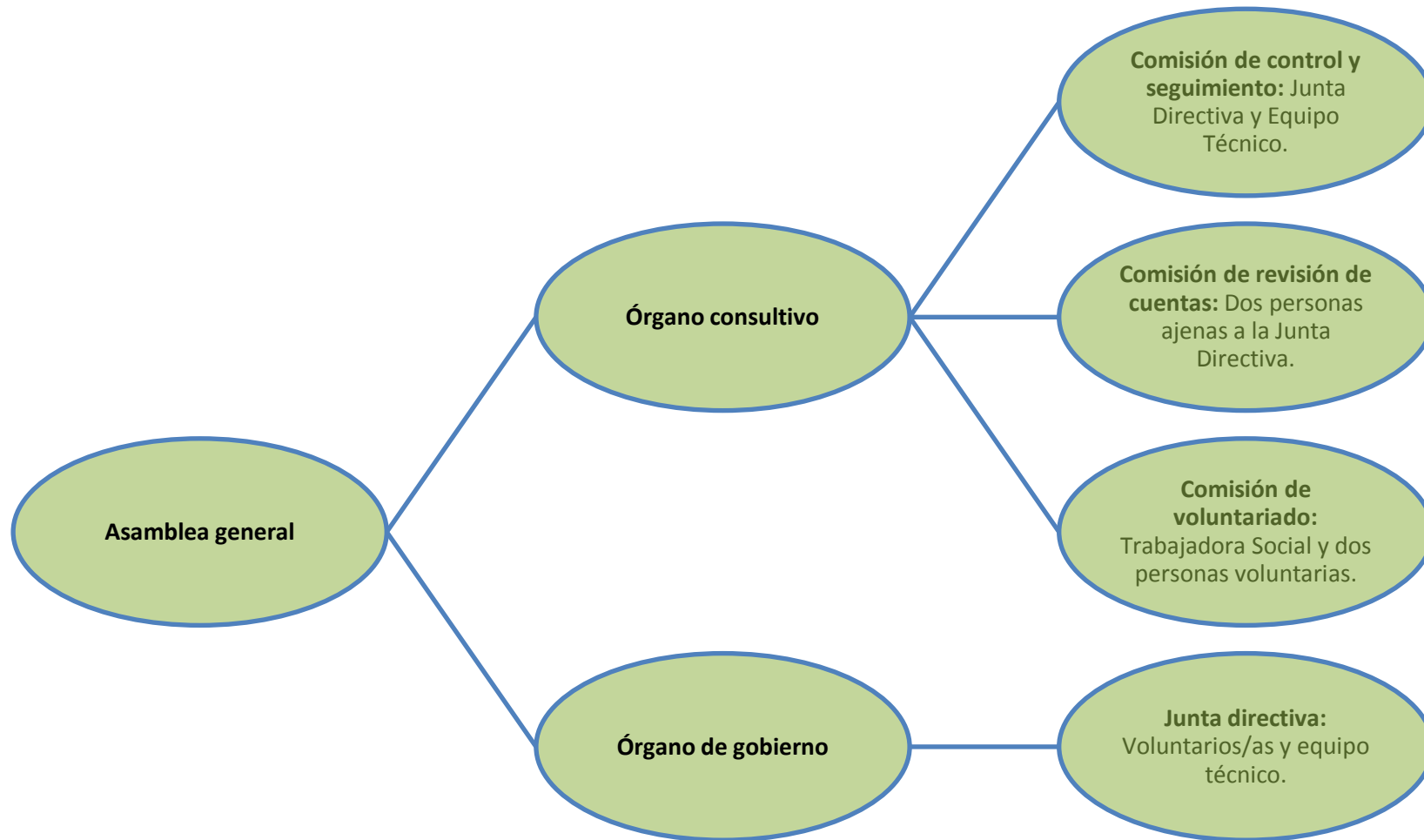
- Trabajo en equipo
- Transparencia
- Compromiso
- Respeto y confianza
- Cercanía
- Escucha y respeto

## 2. ÓRGANOS DE GOBIERNO

---

<b>JUNTA DIRECTIVA</b>	<b>JON ANTON. Voluntario</b>	<b>PRESIDENCIA</b>	
	<b>LUIS BERMEJO. Voluntario</b>	<b>VICEPRESIDENCIA</b>	
	<b>JAVI CUEVAS. Voluntario</b>	<b>SECRETARÍA</b>	
	<b>PEDRO ZUAZNABAR. Voluntario</b>	<b>TESORERÍA</b>	
<b>VOCALÍAS</b>	<b>JESÚS RODRÍGUEZ. Voluntario</b>	<b>EQUIPO TÉCNICO</b>	<b>ILLARGI ZARATE. Psicóloga</b>
	<b>JOSEBA MAESO. Voluntario</b>		<b>LUCIA PANIAGUA GARCÍA. Psicóloga</b>
	<b>JUANJO GÓMEZ. Voluntario</b>		<b>GARAZI LUZURIAGA RAMOS. Psicóloga</b>
	<b>JOSEBA ROYO. Voluntario</b>		<b>ANA FERNÁNDEZ CUBILLAS. Trabajadora social</b>
	<b>OLGA GALLEGO. Voluntaria</b>		<b>MARISA GRACIA. Letrada de referencia</b>

## ORGANIGRAMA



### 3. LUDOPATÍA

El juego favorece el desarrollo de una persona, sobre todo en la infancia, aunque también en la vida adulta. A lo largo del proceso vital puede aportar muchos beneficios y satisfacciones y ante todo es ideal para aprender y retener ese aprendizaje de forma divertida y lúdica.

Sin embargo, el juego con apuesta (Gambling) presenta un lado dañino si se emplea de manera descontrolada o si el fin va más allá del entretenimiento (el único objetivo es obtener más y más dinero).

Por ello es preciso distinguir distintos tipos de jugadores:

#### Jugador/a social

- Placentero y divertido.
- No tiene metas o finalidades externas.
- Espontáneo y voluntario.
- Implica aprendizaje, creatividad, socialización,...

#### Jugador/a problemático/a

- Aún existen ciertos momentos de control.
- Incidentes concretos de grandes pérdidas de dinero.
- No tiene grandes complicaciones en su conducta.
- No afecta al entorno y a sus relaciones sociales.

#### Jugador/a patológico/a

- Solo es placentero en ocasiones.
- Tiene metas externas: primero ganar dinero y posteriormente recuperar lo perdido.
- No es elegido libremente, conducta adictiva.
- Afecta al resto de áreas de su vida.
- Tiene una función fundamental en la vida de la persona que no es capaz de alcanzar si no es por medio del juego.

Cuadro 1: Tipos de jugadores. Labrador y Becoña (1994), citado en el *VI Plan de Adicciones de la Comunidad Autónoma de Euskadi 2011-2015* (2011)



Cuando se incrementa la falta de control de impulsos estamos hablando de una adicción que, durante mucho tiempo, e incluso en la actualidad, ha sido vista como un vicio, debido a la escasa información de la que disponemos en nuestra sociedad. Asimilar este problema como adicción en la familia y, sobre todo, por parte del afectado, es fundamental. Se trata de una enfermedad de tipo psicológico donde la persona afectada ha de adoptar una postura activa respecto a su tratamiento. Actualmente, en el **DSM V** (2014), *Manual Diagnóstico en Salud Mental*, cuya finalidad es que los/as profesionales clínicos/as e investigadores/as de las ciencias de la salud puedan diagnosticar, estudiar e intercambiar información y tratar los distintos trastornos mentales, se enfoca la ludopatía desde una perspectiva que tiende a considerarla como una conducta adictiva, es decir, una adicción sin sustancia. Como sucede con el consumo de sustancias, es una conducta que persiste a pesar de las consecuencias adversas que origina (OMS 1993) entre las que destacan la ansiedad, la depresión y la alta comorbilidad hallada entre este trastorno y otros trastornos adictivos, como, por ejemplo, el consumo de alcohol. La Ley 1/2016, de 7 de abril, de *Atención Integral de Adicciones y Drogodependencias* también contempla la ludopatía como una conducta adictiva.

Cuando una persona empieza a jugar, en determinadas ocasiones, desarrolla dependencia al juego. Pasa por distintas fases;

- La fase de ganancia (episodios de importantes beneficios); quien juega empieza a apostar dinero con más frecuencia.
- La fase de pérdida; el/la jugador/a empieza a competir con el propósito de recuperar lo perdido “caza de pérdidas”. Se contraen deudas y se pide dinero, ya sea a la familia o conocidos/as para pagarlas y con la promesa de no volverlo a hacer. Normalmente en este punto no suelen cumplir sino que vuelven a jugar. Esta tregua es destructiva ya que no permite que el jugador asuma sus responsabilidades.
- La fase de desesperación; La conducta se repite constantemente. Se vuelven a generar deudas y aparecen otras consecuencias. La familia lo descubre o la persona afectada acaba por destapararlo debido a que ya no puede más. Suele ser en este momento cuando buscan ayuda especializada.

Algunas de estas consecuencias son:

**Ámbito emocional:**

*mentiras, ansiedad, insomnio,  
descuido personal, tristeza,  
irritabilidad, baja autoestima,  
frustración, etc.*

**Ámbito laboral:**

*bajo  
rendimiento, sanciones,  
desmotivación, abandono del  
trabajo, etc.*

**Ámbito académico:**

*bajo  
rendimiento, desmotivación,  
faltas injustificadas,  
abandono de los estudios, etc.*

**Ámbito familiar:**

*discusiones, desconfianza,  
poca comunicación,  
deterioro de las relaciones  
familiares, etc.*

**Ámbito social:**

*alejamiento  
de tu pareja, familia, amigos,  
aislamiento, pérdida de  
amistades, disminución de  
actividades de ocio, etc.*

**Ámbito económico:**

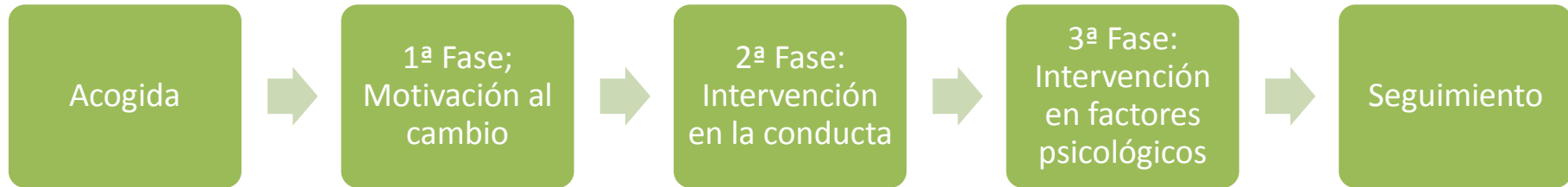
*deudas  
a personas conocidas, micro  
préstamos, robos en casa,  
préstamos en el banco, etc.*

#### 4. PROGRAMAS Y SERVICIOS

---

En **Ekintza Aluviz** se trabaja desde el modelo **cognitivo- conductual**. Las estrategias que utilizamos en el tratamiento desempeñan un papel crucial en el desarrollo de patrones de conductas inadaptadas. Los/as pacientes aprenden a identificar y corregir conductas problemáticas mediante la aplicación de varias destrezas que pueden usarse para interrumpir el abuso de los juegos de azar y abordar otros problemas que suelen presentarse simultáneamente. Para ello, contamos con un equipo multidisciplinar, que trabaja en red, mediante distintas coordinaciones, con otras entidades y recursos (sanitarios y sociales).

- **4.1. Apoyo psicológico:** Tiene como objetivo completar el tratamiento teniendo en cuenta el conjunto de la persona: su personalidad y las circunstancias propias de cada usuario.
- **4.2. Trabajo social:** Entrevista socio-sanitaria y evaluación multidimensional, asesoramiento y apoyo en resolución de problemas socioeconómicos y socioeducativos en el ámbito personal y familiar.
- **4.3. Asesoramiento jurídico:** Dirigido a pacientes y familiares con el fin de asesorar en relación a deudas y cualquier otro problema legal derivado.
- **4.4. Acompañamiento grupal:** La rehabilitación del juego patológico en Ekintza-Aluviz conlleva una serie de fases, cada una de ellas con una función y objetivos concretos.



## **ACOGIDA**

La llevan a cabo los/as voluntarios/as de la asociación. Se recogen datos de la persona afectada y también de la de apoyo. A ambas se les informa sobre la gravedad de esta patología y su necesaria intervención, relatando sus propias vivencias. Es importante la presencia de alguien cercano en la acogida ya que servirá de apoyo en la rehabilitación del/la paciente. En este momento se recomiendan una serie de pautas generales referidas a control económico, cambio de hábitos y juego cero.

## **1ª FASE: MOTIVACIÓN AL CAMBIO**

El objetivo de esta primera fase tratamiento de que la persona afectada por juego patológico se conciencie sobre la gravedad de la enfermedad que padece, para así favorecer la motivación al cambio. Cuando hablamos de enfermedad es necesario aclarar que el/la paciente tiene un papel activo en su rehabilitación y que no existen medios farmacológicos que solucionen el juego patológico ni otras adicciones comportamentales. Durante esta 1º fase de tratamiento también se trabajará la ambivalencia existente en las personas que padecen cualquier adicción, suponiendo un conflicto emocional para ésta, ya que sobre todo en los inicios, prevalecen dos ideas contradictorias, querer dejar el juego y al mismo tiempo tener otra serie de ideas recurrentes que les impulsan a mantener en activo la conducta de juego patológico.

También reforzamos las pautas expuestas en la acogida. Está fase la coordinan una persona voluntaria y la Trabajadora Social. La terapia tiene una duración predefinida de 1h30' semanal.

### Control económico

- Presentación de tickets para justificar los gastos diarios.
- Mancomunar cuentas.
- Disponer de dinero justo para el día a día.
- El afectado/a no dispondrá de tarjetas ni cartillas.

### Cambio de hábitos

- Evitar entrar en lugares específicos de juego (casino, salones de juego, locales de apuestas, etc.)
- Evitar los lugares donde solían realizar la conducta de juego.
- Ocupar el tiempo libre.

### Juego cero

- No jugar a juegos de azar o con apuesta (independientemente de que no sea el juego preferido).
- El resto de juegos sin apuestas no suponen un riesgo en la medida en la que no afecten en la vida diaria.
- Autoprohibición en bingos y casinos.

## **2ª FASE: INTERVENCIÓN EN LA CONDUCTA**

La terapia grupal resulta muy enriquecedora porque ayuda a ver otros puntos de vista y a crear una sinergia de trabajo dinámica y en continuo crecimiento.

Esta fase del grupo de autoayuda la coordinan ludópatas rehabilitados/as que, de forma voluntaria, brindan su experiencia al grupo tras haber conseguido su propia rehabilitación. Sirven como modelos que estimulan a quienes integran el grupo de cara a conseguir sus objetivos de abstinencia ya la vez fomentan su motivación. La finalidad es el control de la conducta por medio de las pautas anteriormente dadas. Otros objetivos que se pretenden conseguir en esta etapa son:

- Conciencia de enfermedad.
- Fomentar las relaciones sociales.
- Cohesión y unidad del grupo.
- Apoyo emocional.
- Confianza y un lugar seguro donde expresarse.
- Identificación con los demás compañeros del grupo y con los coterapeutas.
- Información sobre el juego patológico.

Esta fase está compuesta por 25 sesiones aproximadamente, de las que 2-4 se realizan con sus familiares conjuntamente con el fin de valorar el proceso de rehabilitación de los afectados por el juego patológico.

### **3ª FASE: INTERVENCIÓN EN FACTORES PSICOLÓGICOS**

En esta fase coordinan el grupo una psicóloga y un/a monitor/a (un/a jugador/a rehabilitado/a) que sigue haciendo de guía experiencial del proceso. Lo primordial es reconstruir a la persona y tratar de dotarle de los recursos que puedan ayudarle en su vida cotidiana. Se tratarán temas tanto cognitivos como emocionales. Los primeros se refieren a los creencias erróneas que tenemos las personas, como por ejemplo, ilusión de control, insensibilidad al tamaño muestral, disponibilidad, correlación ilusoria (pensamiento mágico, como por ejemplo, utilizar el “lapicero de la suerte” para marcar los números del bingo), ratificación del sesgo (como por ejemplo, confusión entre azar y suerte).

Los temas emocionales, en cambio, se refieren a la autoestima, la comunicación, el entrenamiento en la resolución de problemas, la identificación de emociones y su regulación, entre otros. Esta fase está constituida por 25 sesiones aproximadamente. Entre las que se realizan de 2-4 con sus familiares conjuntamente con la intención de seguir valorando el proceso de rehabilitación de las personas afectadas por el juego patológico.



## **GRUPO ESPECÍFICO DE MUJERES**

En la intervención con personas afectadas por juego patológico llama la atención el reducido número de mujeres que solicitan ayuda terapéutica y, sin embargo, las estadísticas reflejan que es una ínfima parte de la realidad social de este colectivo. Uno de los aspectos que puede estar relacionado con la escasa demanda de ayuda por parte de las mujeres estaría fundamentado en el doble estigma. Además, las mujeres únicamente deciden acudir a tratamiento cuando las consecuencias derivadas de la adicción son de alta gravedad y esto supone una intervención más intensiva.

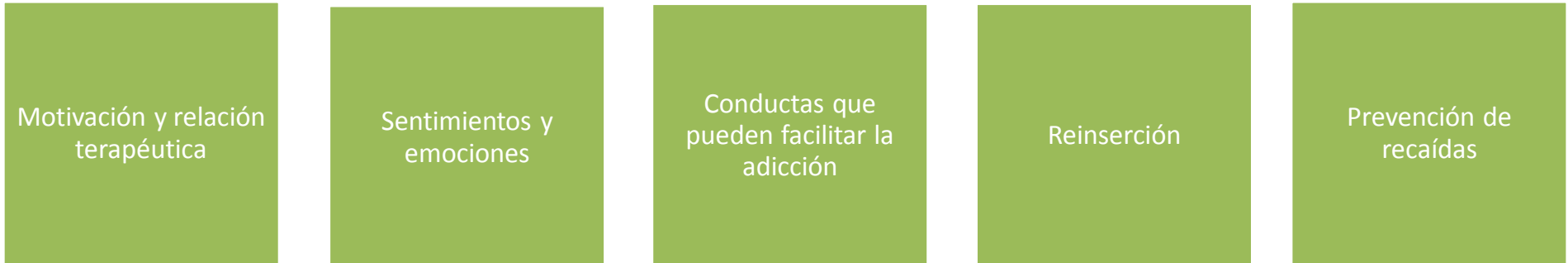
Teniendo en cuenta las diferencias existentes en el perfil y el contexto socio-familiar de las mujeres con trastorno por juego, desde la asociación se ha tomado la decisión de crear un espacio específico, con el objetivo de intentar responder a las necesidades de las mismas (estigmas, roles y estereotipos de género, tabúes, mitos...). Este grupo está liderado por una psicóloga y es complementario a la terapia grupal original.



## **SEGUIMIENTO**

El seguimiento se trabaja en diferentes reuniones del grupo: al mes de terminar el tratamiento, a los 3 meses, a los 6 meses y al año. El objetivo es facilitar una buena reinserción social.

## TALLER DE AYUDA A FAMILIARES AFECTADOS/AS POR LA LUDOPATÍA



### OBJETIVOS:

- Dotar de herramientas de comprensión a familiares.
- Mejorar el trato con las personas enfermas de juego patológico.
- Sentir apoyo, ya que los familiares también son muy vulnerables.
- Fortalecer y consolidar actuaciones durante el período de tratamiento: sus angustias y confusiones.

A lo largo del año llevamos a cabo en tres ocasiones el *Taller de ayuda a familiares afectados/as por ludopatía*. Está dividido en 10 sesiones con una duración de 3 meses aproximadamente. Cada semana se realiza una de dichas sesiones. Suele ser los miércoles por la tarde, con horario de 18h a 20h. y en grupos de 20-30 personas aproximadamente. Estos encuentros los dirigen la Trabajadora Social, una de las Psicólogas y un/a familiar de alguien ya rehabilitado.

#### 4.5. Programas de prevención

Tienen como objetivo modificar la conducta, pensamiento y comportamiento sobre el uso del juego. sobre el uso del juego. sobre el uso del juego.

- **Prevención primaria:** Dirigida a la población en general. Los objetivos principales son informar del concepto de juego patológico, analizar las consecuencias y las características de la ludopatía. Es importante saber distinguir entre un/a jugador/a social y patológico/a.
- **Prevención secundaria:** Dirigido a grupos considerados vulnerables: jóvenes, tercera edad, personas con otras adicciones, en situación de desempleo, amas de casa, etc. Detección de conductas de riesgo relacionadas con el juego patológico con el objeto de modificar los problemas que se encuentren en fase incipiente.
- **Prevención terciaria:** es la puesta en marcha de aquellas actividades encaminadas al tratamiento y rehabilitación de los jugadores patológicos y sus familias. Algunos de los objetivos establecidos son el establecimiento de servicios específicos ante la problemática del juego patológico, evaluación de la efectividad de los tratamientos, mantenimiento de la abstinencia (prevención de recaídas), entre otros.

## PREVENCIÓN PRIMARIA

Participación en distintos organismos y medios de comunicación con el objetivo de dar visibilidad a la problemática. Algunas son:

- Charla en el Ayuntamiento de Miravalles sobre ludopatía, realizada por **Galder Govillar** y **Javier Cuevas**, voluntarios de Ekintza Aluviz.
- Entrevista en la revista dominical *7K* a **Javier Cuevas**, voluntario de Ekintza Aluviz.
- Entrevista en periódico *El Correo* a **Unai Garma**, voluntario de Ekintza Aluviz.
- Presencia en diversos programas de la radio como LA SER, EUSKADI IRRATIA, ONDA CERO, entre otros. **Jon Anton**, **Ana Fernández**, **Galder Govillar**, **Unai Garma**
- Intervención con motivo del “Día sin juego de azar y/o apuestas deportivas” en TVE, Antena 3 y T5.
- Participación en el programa magazine *Qué me estás contando* de ETB2. **Jon Antón** y **Unai Garma**, voluntarios de la Ekintza-Aluviz.
- Charlas a asociaciones vecinales de Otxarkoaga e Indautxu. **Juanjo Gomez Solis** y **Jon Antón**.
- Participación el programa de la OCU. “Foro de asociaciones de consumo”. **Jon Antón**



## PREVENCIÓN SECUNDARIA

- Charla en la Asociación BAOBAD (Ayuda a inmigrantes) en Santurtzi “*Las consecuencias del juego patológico*”. **Mikel Estefanía** y **Javier Cuevas**, voluntarios de Ekintza Aluviz.
- Charla- coloquio en Centro de Formación Mendialde de Ortuella con menores de 16-18 años. **Mikel Estefanía** y **Javier Cuevas**, voluntarios de Ekintza Aluviz
- Charla- coloquio en con miembros de la Peña Herri Norte del Athletic Club. **Jon Antón**, **Juan José Gómez**, **Mikel Estefanía** y **Javier Cuevas**, voluntarios de Ekintza Aluviz.
- Charlas de prevención sobre juego patológico y/o problemático a menores y jóvenes: Fundación Peñascal, Colegio Salesianos Deusto, centro San Luis, Colegio Mayor de Deusto, Gaztetxe de Irala, entre otros. **Jon Antón**
- Charla de prevención a menores en el instituto Mutriku BHI. **Jon Antón**.
- Celebración del *Día Nacional sin juego de Azar* en la asociación Alubiz Bilbao el 29 de octubre del 2019.



Celebrando el *Día Nacional sin Juego de Azar* con Aitor Uriarte, Jon Antón, Alfonso y Ana Estévez en el Día Nacional Sin Juego de Azar, Alubiz Bilbao.

## PREVENCIÓN TERCIARIA

- El programa terapéutico especializado en ludopatía se modifica y se revisa anualmente y está diseñado *ex profeso* para la asociación.
- La terapia grupal y la terapia individual, que se perfilan como el procedimiento más eficaz en la rehabilitación de la ludopatía.
- Cursos de formación en ludopatía para profesionales de la salud. Un programa de prevención de recaídas, impartido por las psicólogas del centro, en la tercera fase del tratamiento. Está orientado a que los/as usuarios/as identifiquen situaciones de riesgo y busquen alternativas más saludables y adaptativas, 5 sesiones, 10h aprox.
- Participación en el **XX Congreso de FEJAR**, *Nuestro reto: prevenir + concienciar*, celebrado los días 27, 28 y 29 de septiembre del 2019 en A Coruña.



XX Cartel publicitario Congreso de FEJAR 2019.

## OTRAS ACTIVIDADES

- Comida asociativa con el voluntariado y equipo técnico.
- Dos cursos anuales de formación de voluntarios/as - pacientes y familiares- con duración de 20h. **Illargi Zarate Orio**. Psicóloga de la asociación.
- Participación en el concurso realizado desde IMPULSA2 PORTU. Ekintza-Aluviz obtuvo el primer premio por el concurso realizado el día 7 de abril 2019.
- Formación externa: Curso *Herramientas para afrontar la tarea profesional de manera más saludable*. Nivel I (40 horas): **Illargi Zárate**, psicóloga de Ekintza ALuviz y **Javier Cuevas**, voluntario de Ekintza ALuviz. Nivel II (40 horas): **Lucía Paniagua**, psicóloga de Ekintza-Aluviz y **Javier Cuevas**, voluntario de Ekintza-Aluviz. Ponente: **Enrique Saracho** (psiquiatra, psicoterapeuta, psicodramatista y Director Técnico de Ediren, cooperativa desalud). Organizado por el Área de Salud y Consumo. Ayuntamiento de Bilbao.



Foto: Entrega de premio IMPULSA2 PORTU el 7 de abril del 2019 en Portugalete.



Foto: Participantes en la comida asociativa celebrada el 14 de Diciembre de 2019.

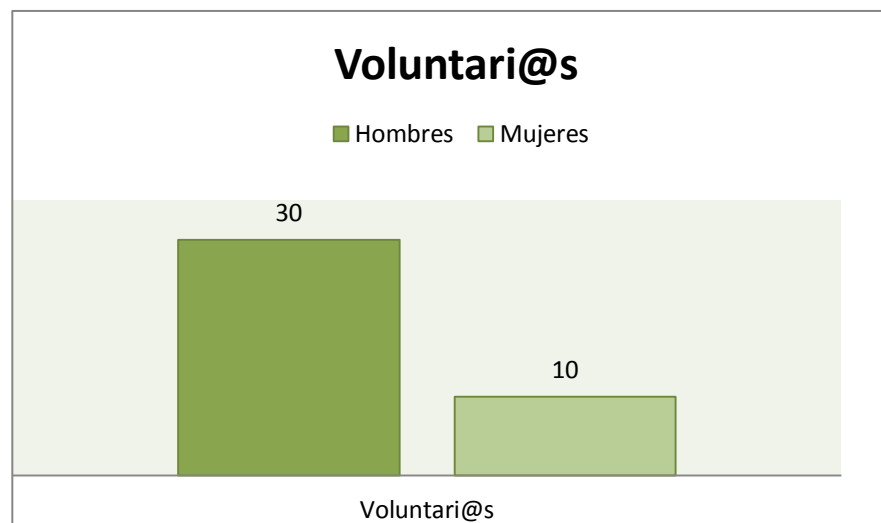


#### 4. 6. El voluntariado

El principal activo de **Ekintza-Aluviz** es su voluntariado. Está formado por hombres y mujeres recuperados de su adicción al juego o a las compras compulsivas, y también, por familiares que han acompañado a los/as afectados/as en su rehabilitación.

De forma altruista y desinteresada colaboran en el centro, proporcionando su experiencia para ayudar y apoyar en el tratamiento a otras personas afectadas. Las condiciones para poder ejercer como voluntarios/as en Ekintza-Aluviz son las siguientes: Haber finalizado la rehabilitación completa y superar un periodo de abstinencia mínimo de 2 años. Además de estas dos condiciones el/la voluntario/a (como pacientes rehabilitados o familiares) deberá asistir a la formación que se imparte por un/a de los/as miembros del equipo técnico.

Se consideran aptos/as para ejercer de voluntarios/as en las terapias de grupo personas mayores de edad o menores emancipados/as y no sujetos a ninguna condición legal para el ejercicio de su derecho, ni tengan limitada su capacidad en virtud de resolución judicial firme





## 5. PERFIL DE LOS/AS PACIENTES ATENDIDOS/AS

Los **perfiles** de jugadores/as patológicos/as atendidos/as en el centro durante el año 2019 han sido:

### HOMBRE

- Edad comprendida entre 31-70 años.
- Juega en solitario, como forma de evasión.
- Trayectoria de juego de muchos años.

### MUJER

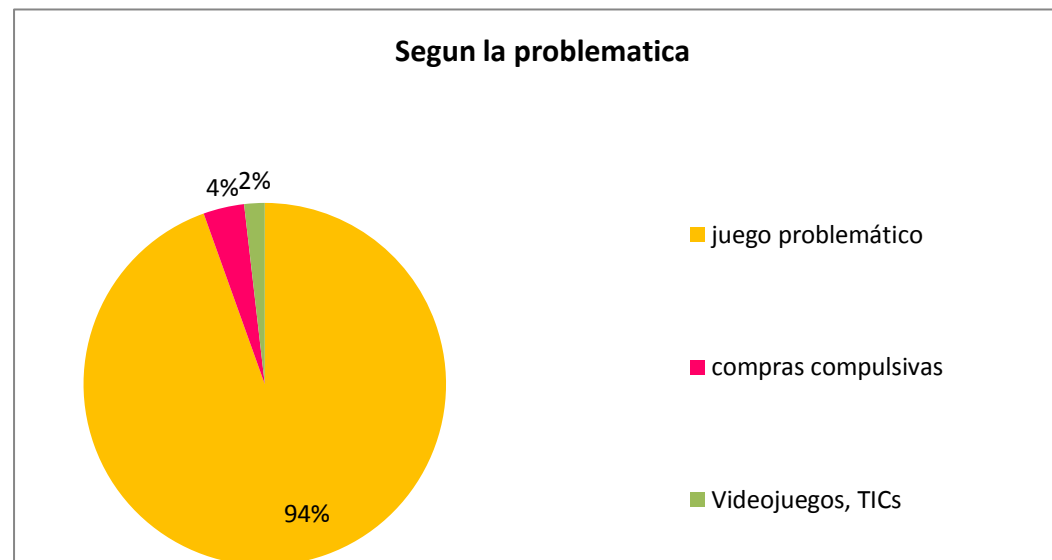
- Generalmente de entre 35-50 años.
- Inicio del juego tardío.
- Muchas veces acompañado de sintomatología ansiosa y/o depresión.

### JÓVENES

- De los 18 a los 30.
- Escasos años de trayectoria de juego.
- Búsqueda de adrenalina.
- Empiezan a jugar para ganar dinero fácil y socializarse.

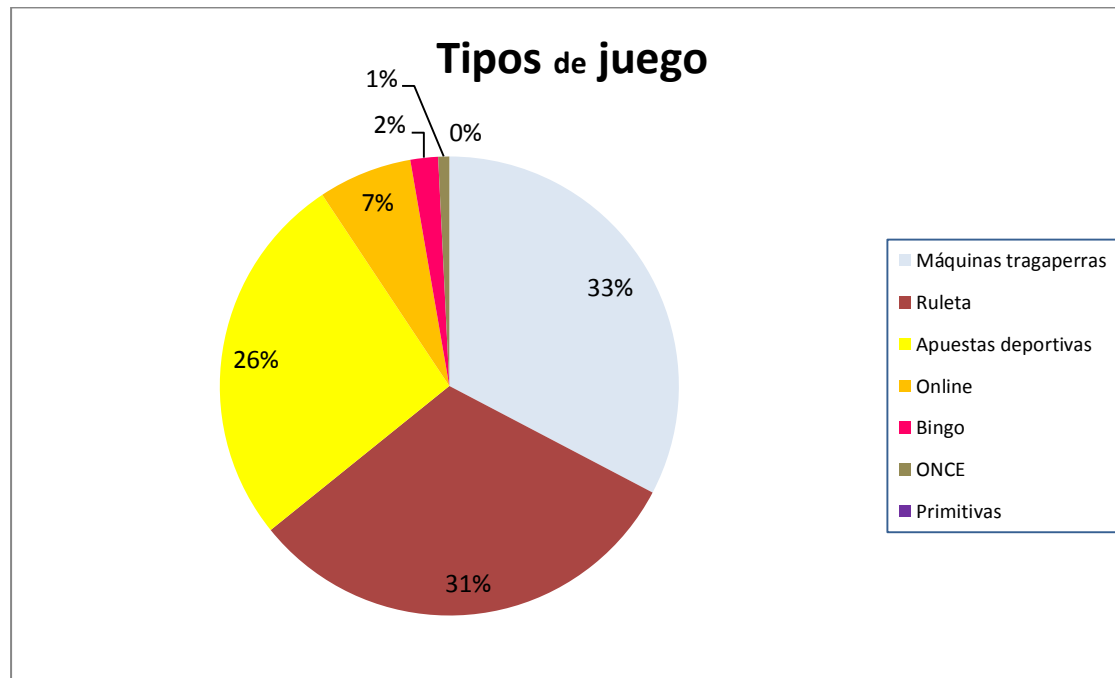
### Según la problemática

No hay que olvidar que también damos cobijo a otras adicciones sin sustancia como las compras compulsivas. Aun así, la adicción atendida que predomina es el juego patológico, como observamos en la gráfica izquierda. Existen distintos tipos de juego. A continuación, mostramos otra gráfica con los más comunes que tratamos y sus porcentajes.

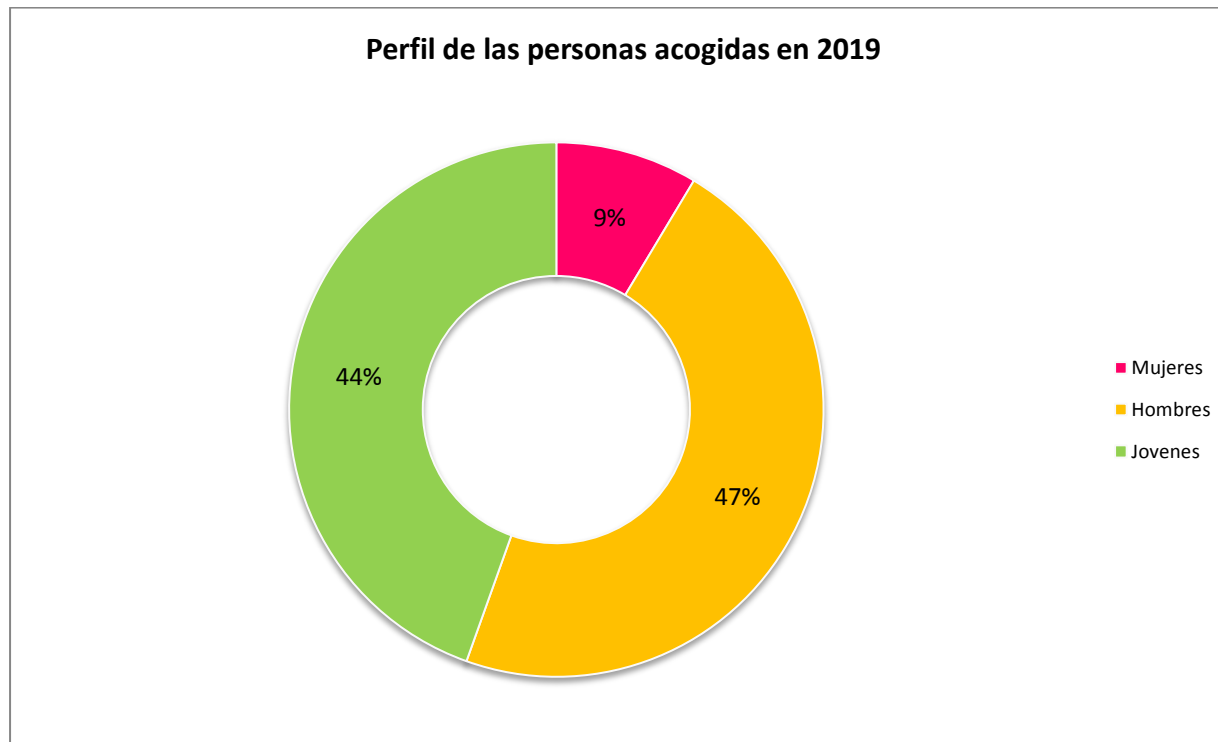


### Según los tipos de juego

Contemplamos que las máquinas tragaperras continúan estando en la cúspide de los juegos más problemáticos, seguido de la ruleta , que cada vez más, afecta a nuestra sociedad.



### Perfil de las personas acogidas en 2019.



## NÚMERO DE PERSONAS ACOGIDAS EN EKINTZA-ALUVIZ EN 2019, SEGÚN LOCALIDAD DE RESIDENCIA

<b>AMOREBIETA 8</b>	<b>GORLIZ 1</b>
<b>ARGOÑOS (CANTABRIA) 2</b>	<b>GUEÑES 2</b>
<b>ARRIGORRIAGA 3</b>	<b>GURIEZO (CANTABRIA) 1</b>
<b>ARTZENIAGA 1</b>	<b>LAREDO (CANTABRIA) 2</b>
<b>ASTRABUDUA 1</b>	<b>LEIOA 5</b>
<b>BALMASEDA 1</b>	<b>LEKEITIO 1</b>
<b>BARAKALDO 24</b>	<b>LEMOA 1</b>
<b>BARRIKA 1</b>	<b>LLODIO 2</b>
<b>BASAURI 13</b>	<b>MATIENA 1</b>
<b>BERANGO 1</b>	<b>MENA (BURGOS) 1</b>
<b>BERMEO 4</b>	<b>MUNGUIA 4</b>
<b>BILBAO 88</b>	<b>MUTRIKU (GIPUZKOA) 1</b>
<b>CASTRO URDIALES (CANTABRIA) 5</b>	<b>MUSKIZ 6</b>
<b>DURANGO 5</b>	<b>ONDARROA 4</b>
<b>EIBAR 2</b>	<b>OROZKO 1</b>
<b>ELORRIO 2</b>	<b>ORTUELLA 1</b>
<b>ERANDIO 6</b>	<b>PORTUGALETE 15</b>
<b>ERMUA 1</b>	<b>SANTURTZI 23</b>
<b>ETXEBARRI 3</b>	<b>SESTAO 8</b>
<b>GALDAKAO 10</b>	<b>SODUPE 1</b>
<b>GALLARTA 2</b>	<b>SONDIKA 3</b>
<b>GERNIKA 2</b>	<b>SOPUERTA 1</b>
<b>GETXO 5</b>	<b>TRAPAGARAN 5</b>
<b>USANSOLO 2</b>	<b>ZALLA 1</b>

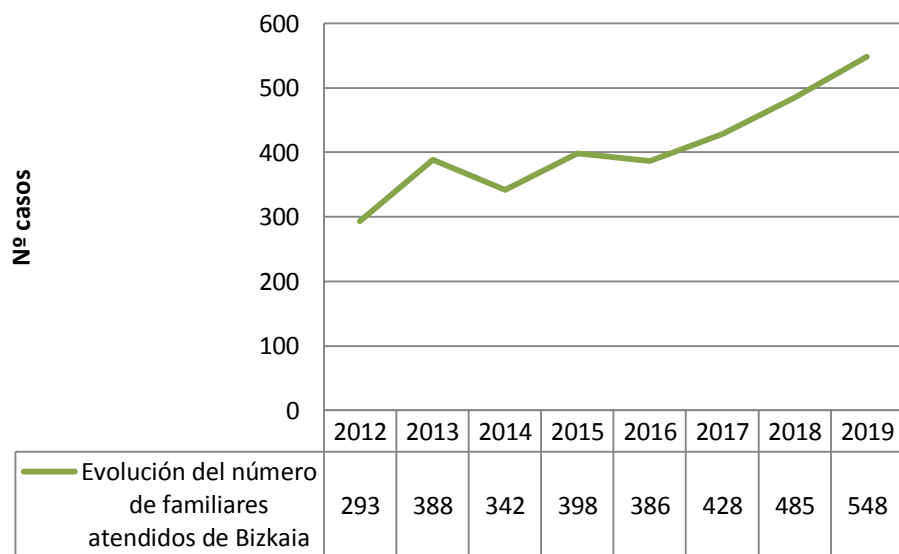
\* Los datos mostrados a lo largo de la memoria han sido recopilados de la base de datos que pertenece a la misma asociación.

## 6. OTROS DATOS ESTADÍSTICOS

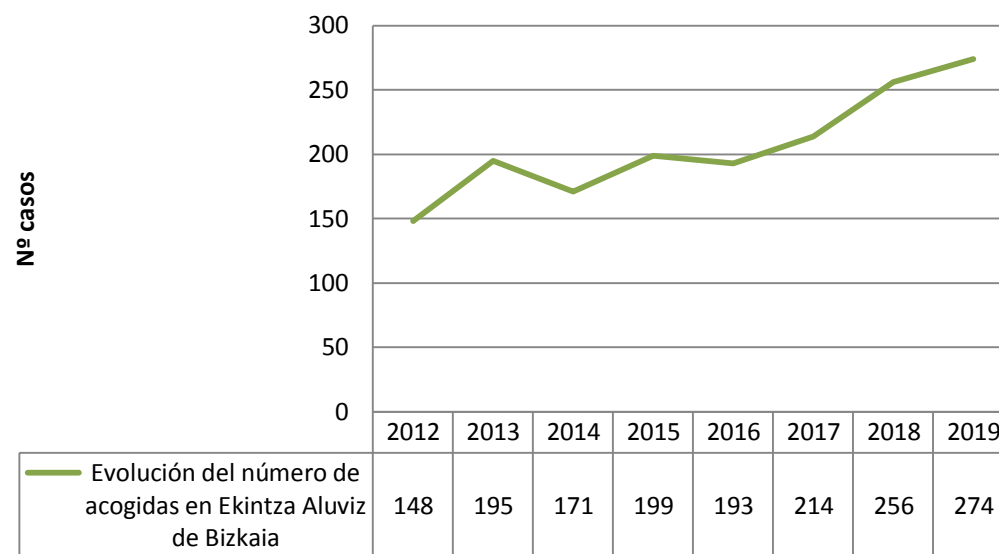
Acción realizada	Número de personas atendidas
<b>Apoyo y asesoramiento realizado por la trabajadora social, psicólogas y abogada sobre el juego patológico</b>	<b>274</b>
<b>Apoyo y asesoramiento realizado por la trabajadora social, psicólogas y abogada sobre otras adicciones sin sustancia</b>	<b>15</b>
<b>Atención a familiares de personas afectadas</b>	<b>548</b>
<b>Atención a familiares de personas afectadas que iniciaron tratamiento en el año 2018</b>	<b>250</b>
<b>Personas atendidas que iniciaron el tratamiento en el año 2018</b>	<b>125</b>
<b>TOTAL DE PERSONAS ATENDIDAS</b>	<b>1212</b>

## Evolución de la demanda

### Incremento de familiares atendidos en Ekintza Aluviz



### Incremento del número de personas acogidas en Ekintza Aluviz



## Fuentes de derivación

- Según una estimación realizada desde el mismo centro, en este año 2019, los/as pacientes han acudido derivados por:

