

DÍA SIN JUEGOS DE AZAR INFORME 2025



Dirección General de Salud Pública
Departamento de Sanidad



Índice

1- Legislación relacionada con los juegos con dinero en España y Aragón	2
1.1- Legislación nacional.....	2
1.2- Legislación Autonómica	5
2- El problema del juego en España en cifras	7
2.1- Estudio sobre adicciones comportamentales 2024 Plan Nacional Sobre Drogas	7
2.1.1- Juego con dinero (online y/o presencial)	8
2.1.2- Juego problemático y trastorno del juego.....	10
2.2- Indicador de admisiones a tratamiento por adicciones comportamentales / sin sustancias.....	11
3- Datos de admisión a tratamiento en Aragón por adicciones comportamentales	13
4- Actuaciones prevención de la Dirección General de Salud Pública y Dirección General de Política Educativa, Ordenación Académica y Educación.	19
5- Unidad de Coordinación Autonómica de Salud Mental.....	20
6- Intervenciones desde los Programas Especializados de Adicciones	21
7- Campañas en los medios de comunicación	23
8- Recursos en la Comunidad Autónoma de Aragón.....	24
9- Recursos web de información sobre juego.....	26



El Día Sin Juegos de Azar se celebra el día 29 de octubre por diversas organizaciones de entidad pública y privada a lo largo de las dos décadas anteriores. Pese a no estar reconocido, por el momento, por la Organización Mundial de la Salud, este día pretende ser una herramienta de sensibilización e información a la población y a los profesionales con competencias en el ámbito de las adicciones comportamentales, de la problemática que el juego puede conllevar, sus consecuencias a nivel personal, familiar y social y los medios que posibilitan su prevención y atención.

El Juego patológico es un diagnóstico recogido en el DSM-5 como aquel que se caracteriza por ser persistente y recurrente y provocar un deterioro o malestar clínicamente significativo. Así mismo, el Trastorno por juego de apuestas se recoge en la CIE 11, como aquel que se caracteriza por un patrón de comportamiento persistente o recurrente de juego de apuestas, que puede ser en línea (es decir, por internet) o no.

El juego patológico es un problema que afecta tanto al individuo como a la sociedad en su conjunto y es responsabilidad de todas las instituciones y entidades implicadas y, en definitiva, de toda la sociedad prevenir las consecuencias negativas derivadas del mismo. Para ello resulta fundamental introducir y mantener intervenciones preventivas basadas en la evidencia, dirigidas a familias, escuelas, empresas, y medios de comunicación. Las estrategias de promoción de la salud son una forma importante de involucrar y capacitar a las personas y las comunidades para que elijan conductas saludables y realicen cambios que reduzcan el riesgo de tener estas enfermedades y disminuir otras conductas que comprometan la salud.

En este informe se presentan los datos sobre la prevalencia del juego con dinero los cambios normativos que se han llevado a cabo en Aragón dirigidas a la reducción de la oferta, limitando las posibilidades de jugar y las distintas intervenciones dirigidas a prevenir las conductas problemáticas que puede generar el juego.



1- Legislación relacionada con los juegos con dinero en España y Aragón

La actividad del juego tiene un fuerte impacto económico, capaz de generar importantes ingresos públicos y beneficios sociales y económicos positivos, si bien, su práctica también genera efectos no saludables con consecuencias psicológicas, sociales y económicas negativas, que diferencian la práctica del juego responsable y consciente, de la práctica descontrolada de juego.

1.1- Legislación nacional

El 14 de marzo de 2023 se publicó en el BOE el nuevo Real Decreto 176/2023 por el que se regula el desarrollo de entornos más seguros de juego con el objetivo de reforzar el alcance material del marco actualmente aplicable a las actuaciones en materia de juego seguro. El conjunto de medidas del Real Decreto, serán exclusivamente aplicables a aquellos entornos de juego sometidos a identificación de usuario y con cuenta de juego, trasladando, además, aquellas medidas recogidas en el RD 958/2020, de 3 de noviembre, a fin de ofrecer un marco regulatorio lo más completo posible sobre esta materia.

La finalidad del RD es la protección de la totalidad de los participantes en la actividad de juego, así como focalizar dicha protección en determinados colectivos, que presentan una mayor vulnerabilidad, como los jugadores jóvenes o aquellos con comportamiento de juego intensivo, entre otros.

Se da un cambio en la concepción del juego responsable, que pasa a denominarse también **“juego seguro”**.

Las medidas de alcance general incluyen:

- Por un lado, las previsiones normativas sobre el responsable de juego seguro, el plan de medidas activas y las obligaciones de formación a las que deben ajustarse los operadores de juego.
- Por otro lado, un conjunto de obligaciones generales de información y protección destinadas a la totalidad de la clientela, potenciales o existentes, de los operadores de juego, como determinadas obligaciones de información para los portales web, aplicaciones y establecimientos abiertos al público u otras obligaciones dirigidas a la configuración de las sesiones de juego, a la fijación de límites de participación en las apuestas en directo, a la



presentación de los resultados en los juegos, a su evaluación de riesgo, así como a la articulación de un resumen mensual de la actividad de todos los participantes.

Se establecen, asimismo, políticas activas de información y protección añadidas, es decir, un conjunto de medidas de protección que van más allá de las de alcance general, y que tienen por destinatarios determinados colectivos de jugadores, a saber:

- **Personas jugadoras con comportamientos de juego intensivo**, imponiendo la obligación de remitir un mensaje específico para esta clase de jugadores, un resumen mensual de su actividad de juego, así como la prohibición de determinados medios de pago mientras mantengan esa condición;

- Por último, medidas de protección dirigidas a **participantes jóvenes**, (de 18 a 25 años) tales como la configuración de un mensaje personalizado para estas edades, así como la prohibición de la oferta de regalos, prebendas o contraprestaciones para esta categoría de jugadores;

Para más información, podéis acceder al Real Decreto en el siguiente enlace: Disposición 6735 del BOE núm. 63 de 2023.

La regulación y control del juego online explotado por operadores privados corresponde a la Administración General del Estado junto con los juegos públicos o semipúblicos, gestionados por la Sociedad Estatal de Loterías y Apuestas del Estado y la Organización Nacional de Ciegos. Ley 13/2011, de 27 de mayo, de Regulación del Juego y el Real Decreto 958/2020, de 3 de noviembre, de comunicación comerciales de las actividades de juego.

Corresponde a los poderes públicos impulsar políticas públicas de Juego Responsable, para que un tiempo de diversión no se convierta en una adicción:

- Implicando al conjunto de la sociedad, a los reguladores y a las empresas de juego.
- Estableciendo normativamente, mecanismos efectivos de información, prevención, sensibilización social, planificación, ordenación, protección y control para toda la población en general y especialmente para los grupos de población de riesgo, como son los jóvenes.
- Informando de los peligros y los riesgos del juego, para reducir al mínimo sus consecuencias perjudiciales y maximizar la protección de las personas vulnerables y el apoyo a quienes ya son víctimas, directas o indirectas, de la adicción al juego.

Las intervenciones de los poderes públicos en la actividad de juego además confieren mayor seguridad jurídica a los operadores y a los jugadores, concretando acciones, como:



- La prohibición de acceso a los locales de juego y a la práctica de juego a personas menores de 18 años y a las personas inscritas en el Registro de personas Prohibidas al Juego.
- Régimen restrictivo de publicidad, promoción y patrocinio de las actividades de juego y empresas de juego.
- Mecanismos de autoexclusión mediante la solicitud de inscripción en el Registro de Interdicciones de acceso al juego con eficacia nacional para todo tipo de juego y en el RIAJ.
- La entrega del Directorio de Ayuda de centros de apoyo y asociaciones para el tratamiento, recuperación de las personas con adicción al juego.
- La realización de encuestas voluntarias por las personas que acuden a autoprohibirse, para poder conocer la Administración los factores determinantes de sus problemas con el juego y poder abordarlos.
- La concesión anual de ayudas, mediante subvención en régimen de libre concurrencia, a las Entidades que sin ánimo de lucro tengan como objeto social desarrollar campañas de información y sensibilización de prevención de la ludopatía.

Modificación RD 958/2020

En abril de 2024 el Tribunal Supremo anuló varios artículos del Real Decreto 958/2020 de comunicaciones comerciales de las actividades de juego.

En la resolución, la Sala de lo Contencioso-Administrativo del alto tribunal descartó aquellos motivos que pretendían la nulidad de dicha norma reglamentaria por defectos en su tramitación, para después entrar a analizar los diferentes preceptos del Real Decreto en los que se establecen límites y prohibiciones relacionados con la publicidad del juego digital en los diferentes medios (televisión, radio e internet).

La sentencia considera que la publicidad forma parte de la libertad de empresa y está sujeta a límites, al tratarse de una actividad regulada en la que la intervención del Estado viene exigida por la protección a intereses superiores de carácter general, como los relativos a la protección de los menores y los derechos de consumidores y usuarios. Ahora bien, tales límites y prohibiciones, en cuanto inciden también en el ejercicio de una actividad empresarial lícita debe tener cobertura legal suficiente, sin que puedan regularse por normas reglamentarias independientes y desvinculadas de los criterios y límites fijados por el legislador.

Analizando los diferentes preceptos reglamentarios impugnados se llega a la conclusión de que determinadas limitaciones o prohibiciones establecidas en la norma reglamentaria



carecían de la necesaria cobertura legal y, por lo tanto, fueron anuladas. Este es el caso de los artículos:

- Artículo 13 apartados 1 y 3 actividades de promoción dirigidas a nuevos clientes
- Artículo 15 aparición en la publicidad de personajes famosos
- Artículo 23 apartado 1 que establece una prohibición generalizada para la difusión de comunicaciones comerciales a través de servicios de la sociedad de la información
- Artículo 25.3 publicidad del juego en plataformas de intercambio de videos
- Artículo 26 apartados 2 y 3 limita la posibilidad de llevar a cabo la publicidad a través de redes sociales

La sentencia, sin embargo, desestima el recurso respecto de otros preceptos reglamentarios por entender que tienen suficiente cobertura legal y las limitaciones establecidas son proporcionales.

1.2- Legislación Autonómica

A las Comunidades Autónomas les corresponde la ordenación e intervención de la explotación presencial de juego comercializado a través de empresas privadas, en los casinos de juego, salas de bingo, locales de apuestas, salones de juego y máquinas de juego instaladas en hostelería.

El 10 de abril de 2023 se publicó la LEY 9/2023, de 23 de marzo, de modificación de la Ley 2/2000, de 28 de junio, del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón https://www.boa.aragon.es/Ley_9/2023. La modificación de esta Ley refuerza las medidas para la práctica de un juego seguro y responsable, incorporando algunas de estas medidas:

1. De planificación y ordenación de la oferta de locales de juego

Se prohíbe la apertura o ampliación de los locales de juego a 500 metros de las áreas de influencia de centros escolares y otros lugares de afluencia juvenil, medidos desde el centro de la entrada principal del establecimiento de juego autorizado y siguiendo el eje del vial más corto de dominio público.

2. De prevención, para minimizar los riesgos de practicar juego en exceso

2.1. Programas de Prevención de la Ludopatía en el marco del Plan de Adicciones de la Comunidad Autónoma de Aragón, para mayor eficacia y optimización de los recursos y dispositivos socio-sanitarios disponibles en todo el territorio de Aragón, alcanzando a todos los municipios y comarcas.



2.2. Creación de la Comisión Técnica de Coordinación Interdepartamental de Políticas de Juego, para coordinar entre los diferentes Departamentos implicados medidas que permitan minimizar el impacto social derivado de la actividad de juego y colaborar en el seguimiento de las acciones de prevención y tratamiento de juego patológico, incluidas en el Plan de Adicciones de la Comunidad Autónoma de Aragón.

3. De información al jugador

Con rótulos y folletos en las fachadas, en el interior de los locales y en las máquinas instaladas en hostelería de “Prohibida la entrada a los menores de edad o “Prohibida la entrada a las personas inscritas en el Registro de Prohibidos al Juego” o información como “El juego en exceso puede producir ludopatía”.

Con información en el interior de los locales de juego, para propiciar el juego informado, seguro y consciente de información sobre las reglas de los juegos autorizados, los precios, folletos de la práctica de juego responsable, que incluirán “autotest” para conocer su comportamiento de juego, responsable o descontrolado, y folletos informativos de la posibilidad de solicitar autoprohibición al juego, para minimizar potenciales conductas adictivas a los jugadores y favorecer un entorno de juego saludable.

Con información en el frontal de las máquinas de juego emplazadas en hostelería que adviertan de “Prohibición de jugar a los menores de edad”, “Prohibición de jugar a las personas inscritas en el Registro de Prohibidos al Juego”, “El juego en exceso puede producir ludopatía”, así como de las dependencias oficiales para la inscripción en el Registro de Prohibidos al Juego.



En este enlace <https://www.aragon.es/-/juego-apuestas-y-casinos> se puede consultar la normativa vigente.



2- El problema del juego en España en cifras

2.1- Estudio sobre adicciones comportamentales 2024 Plan Nacional Sobre Drogas



https://pnsd.sanidad.gob.es/profesionales/sistemasInformacion/sistemaInformacion/pdf/2024_OEDA_Informe_AdiccionesComportamentales.pdf

La Delegación del Gobierno para el Plan Nacional sobre Drogas (DGPNSD), con la colaboración de las comunidades y ciudades autónomas realiza dos encuestas nacionales periódicas: la Encuesta sobre Alcohol y Drogas en España (EDADES) y la Encuesta sobre Uso de Drogas en Enseñanzas Secundarias en España de 14 a 18 años (ESTUDES) que se realizan en años alternos.

Ambas encuestas permiten observar la evolución de las prevalencias de consumo de sustancias psicoactivas, así como de otras conductas adictivas.

En base a la Estrategia 2017-2024 del Plan Nacional sobre Drogas (PNSD), en la encuesta EDADES 2020 y posteriores, se incluyeron una serie de preguntas relacionadas con las adicciones comportamentales, como el trastorno por juego con dinero. También se incluyeron preguntas relativas a otras conductas de interés que no están reconocidas como adicciones, como el uso compulsivo de internet.

El análisis de los resultados de las encuestas EDADES y ESTUDES a partir de 2014 confirma que el juego con dinero, el uso de internet y los videojuegos son actividades ampliamente extendidas en nuestra sociedad.



Este informe monográfico elaborado por el Plan Nacional sobre Drogas tiene por objetivo principal contribuir a conocer la situación actual sobre las adicciones comportamentales y, en concreto, sobre el juego con dinero, el uso problemático de internet, el posible trastorno por uso de videojuegos.

De esta manera, se espera ayudar, en último término, a la prevención del mal uso y posibles problemas asociados a estas actividades. Para ello se ha realizado un estudio descriptivo del juego con dinero, el uso de videojuegos, el uso de internet a partir de las respuestas a las preguntas específicas incorporadas a las últimas ediciones de las encuestas ESTUDES y EDADES, cuyos resultados tienen representatividad a nivel nacional. Además, se incorporan por primera vez, los datos de las admisiones a tratamiento por adicciones comportamentales en España.

2.1.1- Juego con dinero (online y/o presencial)

Población de 15-64 años (EDADES)

En 2024, un 53,8% de la población de 15 a 64 años ha jugado a juegos de azar (56,1% en hombres y 51,5% en mujeres) (Tabla1). Evolutivamente se mantiene el descenso en la prevalencia de juegos de azar que se viene observando desde 2022, observándose dicho decremento tanto entre hombres como entre mujeres.

Una oleada más se observa que entre la población española de 15 a 64 años, el juego de azar está menos extendido en el canal online (5,5%) que de manera presencial (52,9%). A pesar de esta mayor extensión, evolutivamente se aprecia un descenso en la prevalencia de juego de azar de manera presencial.

El 4,6% de la población española de 15 a 64 años declara haber jugado a juegos de azar, tanto en el canal online como de manera presencial, en los últimos 12 meses. Por sexo, dentro de la baja prevalencia, el juego de azar está más extendido entre los hombres (6,9%) que entre las mujeres (2,3%). Evolutivamente, la prevalencia se mantiene en niveles similares a los de 2022.

Atendiendo al tipo de juego, de manera presencial, la lotería convencional y las loterías instantáneas son, con diferencia, los juegos más utilizados, algo que se viene observando en los diferentes años. En el canal online, las apuestas deportivas, aunque siguen presentando una notable pérdida de adeptos, siguen siendo el juego más practicado junto con la lotería tradicional.

Respecto a la mayor cantidad de dinero gastado en un solo día por aquellas personas que han jugado a juegos de azar, apenas se muestran diferencias entre aquellos que lo han



hecho online y los que lo han hecho presencialmente, siendo lo más habitual haber gastado entre 6 y 30 euros. Evolutivamente, se aprecia un ligero incremento en la cantidad de dinero gastado respecto a 2022 tanto entre los que han practicado juegos de azar online como presencial.

La edad a la que se juega por primera vez a juegos de azar de manera presencial sigue siendo menor de la que se registra en el juego online (24,1 y 27,5, respectivamente). Respecto a 2022, se aprecia un ligero retraso en la edad de inicio en juegos de azar tanto presencial como online en la población española de 15 a 64 años.

Población de 14-18 años (ESTUDES)

En 2023, el 21,5% de los estudiantes de entre 14 y 18 años han jugado a juegos de azar online y/o presencial en los últimos 12 meses. Respecto al sexo, existen diferencias significativas elevándose este porcentaje hasta el 29,4% en el caso de los hombres y descendiendo hasta el 13,3% en el caso de las mujeres. Respecto a 2021, este porcentaje ha aumentado del 20,1% al 21,5%.

La prevalencia de juego presencial sigue siendo superior a la de juego online. Si bien, estas diferencias son menores respecto a 2021 ya que la prevalencia de juego de azar online ha pasado de un 9,4% a un 10,7% y la de juego presencial de un 17,2% a un 17,7%.

En 2023, la prevalencia de juego de azar online y presencial en los últimos 12 meses entre los estudiantes de 14 a 18 años es de un 6,9%. Sin embargo, esta prevalencia asciende hasta el 11,0% en el caso de los hombres y en el caso de las mujeres únicamente es del 2,7%. Evolutivamente, este porcentaje se ha incrementado ligeramente respecto a 2021 (6,4%) pero sin alcanzar el nivel de 2019 (7,4%).

La edad de inicio es similar en el juego de azar online y en el juego de azar presencial, siendo de 14,7 años y 14,8 años, respectivamente.

Con relación al tipo de juego utilizado, la figura 5 nos proporciona una visión del evolutivo sobre los estudiantes de 14 a 18 años que ha jugado a juegos de azar de manera online o presencial en los últimos 12 meses. En 2023, respecto al juego de azar online, en primer lugar, se sitúan los videojuegos, donde más de la mitad de los jóvenes admiten haber jugado dinero (51,5%). En segundo lugar, se sitúan las apuestas deportivas (35,2%) y en tercer lugar se sitúan las criptomonedas o trading que irrumpen en esta medición con un 26,8%. Respecto a la modalidad de apuesta con dinero de manera presencial, nos encontramos que loterías se coloca en primer lugar con un 40,6%, seguido del bingo con un 35,9% y las loterías instantáneas, con un 33,6%.

En cuanto a la evolución de los tipos de juegos de azar, cabe destacar algunos cambios en los hábitos de los jóvenes. Dentro de las apuestas online, resalta el descenso de eSports, que pasa de un 34,4% en 2021 a un 21,8% en 2023, y la pérdida de peso de apuestas deportivas,



pasando de un 40,6% en 2021 a un 35,2% en 2023. Y en cuanto a los juegos de azar de forma presencial, el mayor aumento se da en máquinas de azar (slots, tragaperras), pasando de un 17,7% en 2021 a un 27,5% en 2023, seguido del bingo (29,4% vs 35,9%).

2.1.2- Juego problemático y trastorno del juego

Según la última versión del Manual Diagnóstico y Estadístico de Trastornos Mentales, 5ª edición (DSM-5) el trastorno por juego es “una conducta de juego persistente y desadaptativa que genera un malestar clínicamente significativo”.

Dada la evidencia actual, en el DSM-5 el juego patológico se clasifica dentro del capítulo de “Trastornos relacionados con sustancias y trastornos adictivos”. Según este manual obtener una puntuación de 1 a 3 en la escala DSM-5 se consideraría juego problemático, representando una conducta de juego excesiva, experimentando algún problema derivado de esta actividad. Una puntuación igual o mayor a 4 se consideraría trastorno del juego, pudiendo diferenciarse en tres niveles según la puntuación: leve, moderado o grave.

Población de 15-64 años (EDADES)

En la edición 2018 de la encuesta EDADES se introdujo por primera vez una escala basada en los criterios diagnósticos DSM-5 para explorar la existencia de posible juego problemático y/o trastorno del juego.

Se estima que, en 2024, el 1,4% de la población mostraría un posible juego problemático (el 1,0% de personas realizarían un posible juego problemático y un 0,4% presentarían un posible trastorno del juego). De manera evolutiva este dato ha decrecido con respecto al dato en 2020, cuando la prevalencia de un posible juego problemático fue del 1,7%. Este valor es superior entre los hombres que entre las mujeres (2,2% vs 0,7% respectivamente)

El posible juego problemático (DSM-5 ≥ 1) entre la población que ha jugado dinero online o presencial en los últimos 12 meses, es mayor entre las personas que juegan online (18,4%) que entre las que juegan de forma presencial (4,3%), observándose un importante incremento respecto a las cifras de 2022 (13,6% y 2,9% respectivamente).

Así, parece que, en términos generales, aunque haya bajado la presencia de personas que han practicado juegos de azar, éstos presentan, en mayor medida un posible juego problemático con una tendencia ascendente en los últimos años.

Respecto al perfil de las personas que realizan un posible juego problemático se observa que:

- Juegan dinero con una mayor frecuencia que la población general de 15-64 años



- Juegan a una mayor variedad de juegos o gastan mayores cantidades de dinero
- Juegan con mayor frecuencia a máquinas de azar (slots/tragaperras) tanto en la modalidad de juego online como presencial.
- Presentan una mayor prevalencia de conductas de riesgo, tales como borracheras, binge drinking, consumo de riesgo de alcohol y consumo de tabaco diario

Población de 14-18 años (ESTUDES)

En la encuesta ESTUDES 2019, para explorar el posible juego problemático, se introdujo por primera vez el cuestionario Lie/Bet. Se trata de un instrumento de cribado de tan sólo dos preguntas en las que se indaga si el sujeto ha sentido la necesidad de apostar cada vez más o si ha mentido a personas significativas sobre cuánto dinero gasta en el juego. El índice de prevalencia de posible juego problemático según este instrumento es $\text{Lie/Bet} \geq 1$.

En 2023, se estima que el 4% de los estudiantes de 14 a 18 años podrían presentar un posible juego problemático. Esta cifra supone un ligero incremento respecto a 2021 (3,4%) fundamentalmente debido a un aumento de la prevalencia entre los hombres, ya que la prevalencia de juego entre las mujeres se ha mantenido estable en las 3 últimas ediciones.

Por edad, se observa que la prevalencia de posible juego problemático aumenta a medida que aumenta la edad analizada, siendo los estudiantes de 18 años los que presentan las prevalencias más altas (8,3%).

El 23,5% de los estudiantes que han jugado dinero online en 2023 tendrían un posible juego problemático mientras que entre los que han jugado con dinero de manera presencial este valor se sitúa en el 20,5%. Respecto a 2021, estas prevalencias han aumentado, haciéndolo en mayor medida en juego con dinero presencial, pasando de 18,2% al 20,5%

Respecto al perfil de los estudiantes de 14 a 18 años que presentan un posible juego problemático se observa que: o juegan dinero con una mayor frecuencia que el resto de estudiantes de 14-18 años o juegan a una mayor variedad de juegos (videojuegos, apuestas deportivas y slots, máquinas de azar/tragaperras) o gastan mayores cantidades de dinero o presentan una mayor prevalencia de conductas de riesgo y consumo de sustancias psicoactivas, tales como borracheras, binge drinking y consumo de cannabis.

2.2- Indicador de admisiones a tratamiento por adicciones comportamentales / sin sustancias

El indicador Admisiones a Tratamiento por adicciones comportamentales o sin sustancia, es un registro que recoge datos individualizados sobre admisiones a tratamiento ambulatorio



por adicciones comportamentales/sin sustancias en una comunidad/ciudad autónoma y en un año dado. Inicia su recogida en todas las Comunidades Autónomas y Ciudades Autónomas en 2021

Su objetivo es complementar la información obtenida en las encuestas con la información sobre los tratamientos realizados a personas diagnosticadas de adicciones comportamentales o sin sustancia. Se dispone de un protocolo detallado en el que quedan descritas las variables incluidas en el mismo, las adicciones comportamentales/sin sustancia recogidas y los criterios de inclusión y exclusión. Esta información puede consultarse en la web del Plan Nacional sobre Drogas (PNSD)

En 2022 se notificaron 4.670 admisiones a tratamiento por adicciones comportamentales. El 82,0% de las admisiones a tratamiento en 2022, han sido por una adicción al juego, el 9,3% por trastornos por uso compulsivo de internet, móviles o dispositivos electrónicos, redes sociales o videojuegos, el 3,4% por una adicción a las compras y el 2,9% por adicciones relacionadas con el sexo, cifras similares a las del año anterior. Según sexo, se observa que a pesar de que la adicción comportamental que más admisiones genera en ambos casos es el juego, en el caso de los hombres supone un 85,6% mientras en las mujeres baja al 58,8%.

En 2022 se notificaron 3.228 admisiones por juego, el 72,7% son primeras admisiones en la vida por esta adicción. El perfil de estos admitidos similar al obtenido en 2021, es el de un hombre (90,2%), de 38,5 años de edad, con estudios postobligatorios superiores (36,7%), que llega trabajando (62,3%), por iniciativa propia (40,6%) o aconsejado por familiares o amigos (29,2%), vive con la familia de origen o con familia propia (pareja, y/o hijos) (79,7%) y en casa propia (95,7%).

La edad de inicio en la adicción comportamental es de 26,2 años. El 20,2% presenta patología dual y las principales consecuencias asociadas a esta adicción son problemas económicos (28,1%), conflictos familiares (26,5%), y problemas de salud tales como cefaleas, hipertensión arterial, malestar, nerviosismo, ansiedad, insomnio... (16,8%).

Respecto al modo de acceso en la adicción por juego, el 47,9% refieren juego presencial, el 17,5% juego online y el 14,9% por juego mixto, el 19,7% de los admitidos por su adicción al juego no especifican el tipo de acceso. No se detectan diferencias en el modo de acceso en función del sexo. Respecto a 2021 se observa un aumento del peso del juego presencial a costa, principalmente, del juego online.

En cuanto a los tipos de juego en función del modo de acceso, se observa que, en los admitidos a tratamiento por juego presencial, los tipos de juego más habituales son las máquinas tragaperras, tanto en hostelería (50,5%), como en salones de juego (28,9%). Entre los que generan una admisión a tratamiento por juego online, los tipos de juegos más habituales son las apuestas deportivas en diferido o en directo (55,2%) y la ruleta, Black Jack y otros juegos de casino en el 26,8% de los casos. En el caso de los admitidos a tratamiento



por juego mixto (jugadores que lo hacen tanto online como presencial), el 44,8% juegan a la ruleta, Black Jack y otros juegos de casinos, el 26,7% hacen apuestas deportivas (en diferido o en directo), y el 24,2% a las máquinas tragaperras en salones de juego.

3- Datos de admisión a tratamiento en Aragón por adicciones comportamentales

En el marco de la atención a las adicciones comportamentales, el Observatorio Español de las Drogas y Adicciones, ha puesto en marcha el indicador Admisión a Tratamiento por juego problemático cuyos datos correspondientes a Aragón vamos a analizar a continuación.

Entre los principales objetivos del indicador se encuentran:

- Describir la situación y tendencia temporal de las características sociodemográficas, patrones de comportamiento y problemas asociados en las personas admitidas a tratamiento por trastornos comportamentales o no relacionados con sustancias, como el trastorno por juego (ludopatía, juego problemático, juego patológico o adicción al juego) en los centros notificadores.
- Contribuir, junto con el resto de la información disponible en el Observatorio Español de las Drogas y Adicciones (indicador de admisiones a tratamiento, encuestas en estudiantes ESTUDES y en población general EDADES, etc.) a entender mejor la situación global de las adicciones en España, con el fin de aportar información útil para diseñar, implementar y evaluar políticas, así como para iniciar nuevos estudios.

En el IV Plan Autonómico de Adicciones de Aragón se define a las [Unidades de Atención y Seguimiento de Adicciones \(UASA\)](#) como la Unidad interdisciplinar comunitaria orientada al diagnóstico, asistencia y seguimiento de personas, mayores de 18 años, con problemas de adicciones, tanto a sustancias (alcohol, opiáceos, fármacos de abuso, estimulantes y cannabis) como otros trastornos del control de impulsos (ludopatía, etc.).

El número de inicios de tratamiento por adicciones comportamentales / sin sustancia en Aragón en 2024 ha sido de **133 personas**, el 88,0% hombres y el 12,0% mujeres.

El número de inicios de tratamiento por adicciones con sustancia en Aragón durante 2024 fue de 1.572 personas. En el cómputo total de inicios de tratamiento las adicciones comportamentales en Aragón, suponen un 8,5% del total.



En cuanto a la edad a la que inician tratamiento vemos que hay una gran dispersión ya que, el 24,1% de las personas tenían entre 20 a 29 años cuando iniciaron el tratamiento, el 18,0% tenían entre 30 y 39 años y el 25,6% tenían entre 40 y 49 años (tabla 1).

Tabla 1. Inicio tratamiento por grupos de edad y sexo. Aragón 2024

	Hombre	Mujer	Total
15-19 años	7,5%	0,0%	7,5%
20-29 años	24,1%	0,0%	24,1%
30-39 años	16,5%	1,5%	18,0%
40-49 años	21,8%	3,8%	25,6%
50-59 años	11,3%	3,0%	14,3%
60-69 años	5,3%	2,3%	7,5%
70-79 años	1,5%	1,5%	3,0%
Total	88,0%	12,0%	100,0%

El 79,7 % de las personas que iniciaron tratamiento en 2024 había completado estudios primarios, secundarios obligatorios o bachillerato o grado medio. Un 10,5% tenía estudios correspondientes a grado superior o estudios universitarios (tabla 2).

Tabla 2. Máximo nivel de estudios completado. Aragón 2024

	Frecuencia	Porcentaje
No ha finalizado la Educación Primaria Obligatoria	6	4,5%
Ha finalizado la Educación Primaria Obligatoria	25	18,8%
Ha finalizado la Educación Secundaria Obligatoria	41	30,8%
Ha finalizado Bachillerato o Ciclo Formativo de Grado Medio	40	30,1%
Ha finalizado Ciclo Formativo de Grado Superior o estudios universitarios	14	10,5%
Desconocido	7	5,3%
Total	133	100,0%

En cuanto a las sustancias asociadas a la adicción comportamental (tabla 3), vemos que, el 69,2% de las personas que iniciaron tratamiento no asociaban el consumo de ninguna sustancia psicoactiva a la adicción comportamental. Los que sí la asociaban, consumían en su mayoría alcohol 16,5%, cannabis 6,8% y cocaína un 6,1%.



Tabla 3. Sustancias psicoactivas asociadas a la adicción comportamental. Aragón 2024		% Respecto al total de casos
Alcohol (CH₃CH₂OH) (etil alcohol, etanol)		16,5%
Alcohol + cocaína		1,5%
Cannabis, sin especificar		6,0%
Tetrahidrocannabinol (THC, dronabinol)		0,8%
Cocaína clorhidrato (polvo)		2,3%
Cocaína, sin especificar		3,8%
Nicotina		2,3%
Anfetamina (sulfato de amfetamina)		0,8%
Anfetaminas, sin especificar		0,8%
Antidepresivos sin especificar (otros antidepresivos sin especificar o especificados)		0,8%
Bebidas energéticas		1,5%
Desconocida/s		4,5%
Sin otras adicciones		69,2%

Las personas que acuden a tratamiento refieren haber tenido en el último año diferentes problemas asociados a la adicción comportamental. En la tabla 4, vemos que los conflictos familiares se recogen en el 57,7% de los casos, los problemas económicos y de salud le siguen en importancia con un 48,1% y 36,8% respectivamente y en menor proporción con el 21,1% los problemas en el trabajo o en los estudios.

Tabla 4. Consecuencias asociadas a la adicción comportamental principal durante el último año. Admisión a tratamiento. Aragón 2024		
	TOTAL	% Respecto al total de casos
Conflictos familiares	77	57,9%
Problemas económicos	64	48,1%
Problemas de salud (cefaleas, hipertensión arterial, malestar, nerviosismo, ansiedad, insomnio...)	49	36,8%
Problemas en el trabajo o en los estudios	28	21,1%
Falta de autocuidado	26	19,5%
Pérdidas de relaciones familiares (divorcios, separaciones, pérdidas de custodia...)	24	18,0%
Pérdida de trabajo	14	10,5%



Pérdidas de relaciones significativas (fuera del ámbito familiar)	11	8,3%
Problemas legales	10	7,5%
Ninguna de las anteriores	7	5,3%
Desconocido	1	0,8%

Al analizar los inicios de tratamiento según el tipo de adicción comportamental (tabla 5), vemos que el trastorno por **juego con apuestas bien sea presencial u online supuso el 78,2%** de los casos tratados (n=104) de ellos, el 92,3% eran hombres y el 7,7% mujeres.

Por trastorno por uso compulsivo de internet, móvil, redes sociales o videojuegos iniciaron tratamiento un 6,8%, de nuevo los hombres representan un mayor porcentaje 88,9% frente al 11,1% de mujeres.

Tabla 5. Inicio de tratamiento según el tipo de trastorno comportamental y según sexo. Aragón 2024

	Total		Hombres		Mujeres	
	Frec	%	Frec	%	Frec	%
Trastorno por juego con apuestas (presencial, online...)	104	78,2%	96	72,2%	8	6,0%
Trastorno por uso compulsivo de internet, móvil, redes sociales, videojuegos	9	6,8%	8	6,0%	1	0,8%
Trastorno por compras	10	7,5%	5	3,8%	5	3,8%
Otros trastornos comportamentales	8	6,0%	7	5,3%	1	0,8%
Trastorno por sexo	2	1,5%	1	0,8%	1	0,8%

Analizando el tipo de trastorno que ha llevado a iniciar tratamiento, por grupos de edad vemos que el trastorno por juego patológico está presente en todas las franjas de edad y genera el mayor porcentaje de tratamiento en todas ellas.

Entre las personas más jóvenes de 15 a 19 años han iniciado tratamiento 10 personas, lo que supone un 7,5% del total de inicios en 2024, de los cuales la mitad acudieron por trastorno por uso compulsivo de videojuegos.

En el grupo de edad de 20 a 29 años iniciaron tratamiento 32 personas un 24,1% del total. En este grupo de edad el trastorno por juego con dinero supone el 93,8% de los admitidos.

En los grupos de edad de 20 a 29 años y de 30 a 39 años el porcentaje de admisiones a tratamiento relacionados con el juego con dinero ha supuesto el 93,8% y el 95,8%



respectivamente. El porcentaje asociado a esta causa de admisiones a tratamiento disminuye a partir de los 40 años, situándose en cifras inferiores al 80% (tabla 6).

Tabla 6. Inicios de tratamiento por edad y tipo de trastorno comportamental. Aragón 2024								
	15: 19 años	20: 29 años	30: 39 años	40: 49 años	50: 59 años	60:69 años	70:79 años	TOTAL
Trastorno por juego, juego patológico, ludopatía	1	30	23	26	14	8	2	104
Trastornos por compras compulsivas	0	0	0	4	3	1	2	10
Trastorno por uso compulsivo de videojuegos	5	1	0	0	0	0	0	6
Trastorno por uso compulsivo de Internet/móvil/dispositivos electrónicos	2	0	0	1	0	0	0	3
Trastorno sexual compulsivo	0	0	0	0	1	1	0	2
Otros trastornos comportamentales/sin sustancia	2	1	1	3	1	0	0	8
Total	10	32	24	34	19	10	4	133

En referencia a las personas que iniciaron tratamiento en 2024 por trastorno por juego de apuestas (presencial u online), recogiendo los datos en función del tipo de juego que realizaban se observa en primer lugar que realizaban más de un tipo de apuestas diferente, ósea una misma persona declaraba jugar a más de un juego (tabla 7).

Las máquinas tragaperras máquinas de azar y Slots tanto en hostelería como en los salones de juego son los más nombrados, en un 87,0% de los casos, seguidas de las apuestas deportivas (20,0%), y la ruleta, Black Jack y otros juegos de casino (8,7%).

Tabla 7. Trastorno por juego de apuestas por tipo de juego (pregunta con respuesta múltiple) % respecto al total de casos de adicción al juego. Aragón 2024	
Máquinas tragaperras en hostelería, máquinas de azar, Slots	51,0%
Máquinas tragaperras en salones de juego, máquinas de azar, Slots	36,5%
Apuestas deportivas en diferido	17,3%
Apuestas deportivas en directo o en tiempo real	6,7%
Ruleta, Black Jack y otros juegos de casino	8,7%
Bingo	3,8%
Póker	2,9%
Bolsa de valores	2,9%
E-Sports o deportes electrónicos con apuesta	1,9%



Lotería convencional (Loterías, cupones)	1,0%
Loterías instantáneas (rascas)	1,0%
Quinielas	1,0%
Otros juegos con dinero o apuesta	1,0%
No procede	27,9%

Una de las medidas de prevención más eficaces en los juegos de azar y en las apuestas deportivas es la **Auto-prohibición** de acceso a los locales de juego o de apuestas para las personas que tienen problemas de juego.

A través de este trámite, cualquier persona física podrá solicitar, de forma voluntaria, su inscripción en el Registro del Juego de Prohibidos de Aragón (REJUP), para que se les impida el acceso a locales de juego en Aragón, o la cancelación de su inscripción.

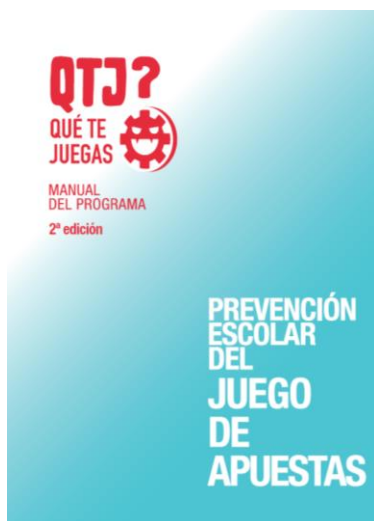
La solicitud debe presentarse en cualquiera de las siguientes unidades administrativas: Servicio de Autorizaciones Administrativas y Sanciones (puerta 5, Paseo M^a Agustín, 36 de Zaragoza); Delegación Territorial de Huesca (Plaza Cervantes 1); Delegación Territorial de Teruel (edificio San Francisco 1); Unidad de Policía Nacional adscrita a la Comunidad Autónoma de Aragón, en Zaragoza, Avda. de Ranillas, 1 y en las Oficinas Delegadas del Gobierno de Aragón.

De los 104 casos que iniciaron tratamiento por trastorno de juego con dinero, el 69,2% estaba inscrito en el registro de interdicciones al juego, de los cuales el 50% había vuelto a jugar (tabla 8).

Tabla 8. Personas que al inicio de tratamiento estaban inscritas en el registro de interdicciones de acceso al juego. Aragón 2024						
	TOTAL		HOMBRE		MUJER	
	Frec.	%	Frec.	%	Frec.	%
No está inscrito	31	29,8%	28	29,2%	3	37,5%
Sí, está inscrito y sí ha vuelto a jugar	36	34,6%	34	35,4%	2	25,0%
Sí, está inscrito y no ha vuelto a jugar	36	34,6%	33	34,4%	3	37,5%
Desconocido	1	1,0%	1	1,0%	0	0,0%
Total	104	100,0%	96	100%	8	100%



4- Actuaciones prevención de la Dirección General de Salud Pública y Dirección General de Política Educativa, Ordenación Académica y Educación.



La Dirección General de Salud Pública junto con la Dirección General de Política Educativa, Ordenación Académica y Educación Permanente realiza año tras año la oferta de programas de educación para la salud que buscan promover la responsabilidad personal, incorporando conocimientos, actitudes y hábitos saludables y desarrollar la capacidad crítica para tomar las decisiones que faciliten el cuidado de la propia salud y de los demás. El curso 2024/2025 y 2025/2026 se ha ofertado el programa ¿Qué te Juegas?

Intervenir desde la prevención en la conducta de juego de adolescentes es un proceso dinámico, el programa de prevención escolar del juego de apuestas “¿Qué te juegas?” lleva cuatro años de implementación en decenas de centros educativos.

Los resultados de evaluación indican que los cuatro componentes de ¿QTJ?: percepción del riesgo, ilusión de probabilidad, persuasión en las comunicaciones comerciales y presión social, siguen vigentes y por lo tanto se mantienen en esta segunda edición.

El programa está acreditado por la Conselleria de Sanitat Universal i Salut Pública de la Comunitat Valenciana y la Consejería de Salud de la Región de Murcia. Además, ha sido reconocido como Buena Práctica en Prevención por el Portal de Buenas Prácticas del PNSD.

El programa está destinado para el alumnado de 4º ESO, 1º de Bachillerato, y de Formación Básica Profesional, de forma que a lo largo de las cuatro sesiones de 50 minutos se puedan alcanzar los siguientes objetivos

- Reducir las creencias motivacionales y actitudes a favor del juego
- Identificar sesgos mentales que alimentan la ilusión de control.
- Fomentar una postura crítica ante la publicidad de juego.
- Promover el pensamiento reflexivo y reforzar la autoeficacia ante la presión de grupo...



Para mejorar la implementación del programa en Aragón se ofertaron en el año 2024 tres formaciones de 4 horas de duración en las tres capitales de provincia: 15 de octubre Zaragoza, 16 de octubre Huesca y 17 de octubre Teruel. Asistieron 17 personas en total de las cuales 7 eran profesionales del ámbito educativo y 10 profesionales del ámbito de servicios sociales, en representación de 7 centros educativos y 7 programas especializados de adicciones.

Este año 2025 se van a ofertar otras dos formaciones dirigidas a profesionales del ámbito de la educación y profesionales que trabajan en prevención de adicciones en entidades locales y entidades no gubernamentales. Estas formaciones serán una de ellas presencial, el día 4 de diciembre en horario de 16 a 20h en Zaragoza, y otra online de 4 horas repartida en dos sesiones los días 2 y 4 de diciembre en horario de 16 a 18h.

5- Unidad de Coordinación Autonómica de Salud Mental

En la línea estratégica 4: ADICCIONES del Plan de Salud Mental 2022-2025 se recoge como **objetivo general** garantizar un abordaje terapéutico integral y de calidad sobre las patologías adictivas, apostando por un modelo integrado de atención que supere la diferenciación de redes con diseños paralelos.

Entre los **Objetivos específicos** del plan se recoge desarrollar el trabajo en equipo interdisciplinar en la intervención sobre personas con patologías del ámbito de las conductas adictivas y entre las **Actuaciones** relacionadas con las adicciones comportamentales se recoge la estandarización de la detección y el abordaje de procesos de adicciones sin sustancia y posibilitar la formación actualizada y periódica sobre comorbilidad y abordaje de conductas adictivas para los profesionales de Salud Mental y Atención Primaria.





6- Intervenciones desde los Programas Especializados de Adicciones

En cuanto a la prevención de las adicciones en general y en el caso de que nos ocupa de las adicciones comportamentales, en Aragón disponemos de Programas Especializados de Adicciones, que constituyen la red pública en materia de prevención de drogodependencias. Su desarrollo y financiación cuenta con la colaboración del Gobierno de Aragón en el contexto del III Plan de adicciones con las condiciones establecidas en el artículo 35 de la Ley 3/2001 respecto a la obligación por parte de la entidad local correspondiente de disponer de un plan municipal o comarcal sobre prevención de adicciones convenientemente aprobado, y a consolidar en sus respectivos presupuestos los créditos específicos destinados a la actividad.

En este momento contamos con dieciséis convenios de colaboración con comarcas y ayuntamientos de las tres provincias. En estos Planes locales de prevención figuran objetivos e intervenciones relacionadas con la prevención de adicciones comportamentales y de manera específica con la prevención del juego patológico.

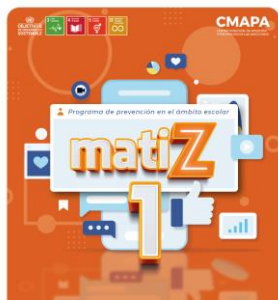
Como muestra de las actuaciones desarrolladas en los PEA recogemos las actuaciones realizadas por el CMAPA y el Programa de Huesca:

El Centro Municipal de Prevención y Atención Adicciones del Ayuntamiento de Zaragoza

El Centro Municipal de Atención y Prevención de Adicciones del Ayuntamiento de Zaragoza CMAPA ha elaborado materiales para trabajar en el ámbito educativo; el programa Trazos 5 y 6, y otros materiales específico Matiz 1 y Matiz 2, dirigido a alumnado de primero y segundo de secundaria, ON-OFF, dirigido a alumnado de tercero y cuarto de secundaria y ¿Qué te juegas? para alumnado de cuarto de secundaria, primero de bachiller y formación profesional grado básico, medio y superior.

Todos estos programas incluyen de igual manera material para el profesorado, el alumnado y la familia. Todos los materiales están disponibles en:

<https://www.zaragoza.es/sede/portal/servicios-sociales/adicciones/prevencion/educativo>



Zaragoza



PROGRAMA DE PREVENCIÓN EN EL ÁMBITO ESCOLAR
GUÍA DEL PROFESORADO | 2º ESO

Zaragoza



Zaragoza



Programa Especializado Adicciones del Ayuntamiento de Huesca: Programa “Inter”

El ayuntamiento de Huesca ofrece el programa Inter de apoyo a familias que proporciona habilidades educativas útiles y eficaces para la mejora de las relaciones familiares. Inter pretende:

1. Trabajar con padres y madres las habilidades educativas necesarias para afrontar situaciones de riesgo: prevención de drogodependencias, adicciones sin sustancia, resolución de conflictos...

las familias un mayor grado de participación.

2. Poner a disposición de la ciudadanía de forma fácil y accesible la información disponible en esta materia, incluyendo la atención profesional y la experiencia obtenida en casos similares.

3. Aprovechar las nuevas tecnologías como estrategia en la prevención, ofreciendo a





7- Campañas en los medios de comunicación

El Ministerio de Derechos Sociales, Consumo y Agenda 2030 ha lanzado una campaña institucional para informar y alertar a los jóvenes y a sus familias sobre los riesgos de las ‘cajas botín’ en los videojuegos. Se trata de un instrumento, más conocido como ‘loot boxes’, muy extendido que, según señalan diversos estudios, puede generar adicción ya que utiliza mecanismos similares a los juegos de azar o las máquinas que coloquialmente se denominan tragaperras.

Bajo el lema «Menos Loot Boxes, más real gamers», la campaña tiene el objetivo de mostrar a los jóvenes y a sus familias cómo funcionan estas cajas y cómo recurren a técnicas psicológicas que pueden conducir a la adicción. Para ello, las ‘loot boxes’ ofrecen la opción de que, por poco dinero, se consigan premios aleatorios en un videojuego que contengan algún elemento que el jugador está buscando, como puede ser, por ejemplo, un futbolista, una carta o un efecto. Todo ello a pesar de que la probabilidad indica que no se suele lograr el premio deseado, incentivando así que los jugadores (que en muchas ocasiones son menores de edad) tengan que volver a pagar para intentarlo de nuevo, o tengan que dedicar muchas más horas al juego para obtener esa recompensa.



Vídeo de la campaña: <https://www.youtube.com/watch?v=FtJBlz99UfM>



Según un estudio de la UNIR, un 30,4% de los 6.603 españoles de entre 11 y 30 años encuestados había comprado al menos una caja botín en el último año (entre los menores, el porcentaje es el 28,9%). Además, la investigación señala que las 'loot boxes' funcionan como "*bisagra*" entre los problemas de adicción a los videojuegos y a las apuestas online: es 4,5 veces más frecuente que quien adquiere estas cajas en el último año tenga problemas con las apuestas.

Por otra parte, un estudio de 2020 de la universidad de Nueva York reflejó que más del 58% de los juegos para móvil de Google Play e iPhone ya contenían estos mecanismos de recompensa aleatorios, que pueden aparecer de manera aparentemente inocente en formato de cofre, sobre, ruleta, animal o caja, contribuyendo con estas apariencias, a un comportamiento de riesgo y a la normalización de los juegos de azar desde edades muy tempranas.

Esta campaña se enmarca en el compromiso del Gobierno por la creación de un entorno digital seguro, donde el ocio no explote la vulnerabilidad de la infancia y donde el juego pueda practicarse en condiciones seguras que eviten la reproducción de conductas problemáticas. De esta manera, España se alinea con las autoridades europeas de Consumo que desde 2023 vienen alertando de los riesgos que representa el uso de las cajas botín en la industria del videojuego para las personas consumidoras, especialmente las más jóvenes.

8- Recursos en la Comunidad Autónoma de Aragón

Los Programa Especializado de Adicciones (PEA) son recursos que se encuentran en los Servicios Sociales de estos Ayuntamientos y Comarcas.



RECURSOS PREVENCIÓN ADICCIONES					
PROVINCIA ZARAGOZA	DIRECCIÓN	C.P	MUNICIPIO	TELÉFONO	CORREO ELECTRÓNICO
CMAPA Ayuntamiento Zaragoza	Avda. Pablo Ruiz Picasso, 59	50015	Zaragoza	976 724916	prevencionadicciones@zaragoza.es
Comarca de Tarazona y el Moncayo	Plaza Carmen Viejo, 14	50500	Tarazona	976 641033	css@tarazonayelmoncayo.es
Ayuntamiento de Calatayud	C/ Sancho y Gil, 19	50300	Calatayud	976 881018	lgallego@calatayud.es
Comarca Bajo Aragón Caspe / Baix Aragó Casp	C/ Guma, 52	50700	Caspe	976 639078	serviciososociales@cbac.es
Comarca Ribera Baja del Ebro	Avda. Constitución, 16	50770	Quinto	976 179230	prevencion@riberabaja.es
PROVINCIA TERUEL	DIRECCIÓN	C.P	MUNICIPIO	TELÉFONO	CORREO ELECTRÓNICO
Ayuntamiento de Teruel	C/ Yagüe de Salas, 16	44001	Teruel	978 619925	teruel.saludable@teruel.es
Comarca Cuencas Mineras	C/ Constitución, s/nº	44760	Utrillas	978 757679	drogodependencias@ccuencasmineras.es
Comarca Andorra - Sierra de Arcos	C/ Candela, 2	44500	Andorra	978 843853	serviciososociales@andorrasieradearcos.com
Comarca del Jiloca	C/ Corona de Aragón, 43	44200	Calamocha	978 730856	psicologa@comarcadeljiloca.org
Ayuntamiento de Alcañiz	Avda. Aragón, 46	44600	Alcañiz	978 871381	alcanizsoysana@alcaniz.es
PROVINCIA HUESCA	DIRECCIÓN	C.P	MUNICIPIO	TELÉFONO	CORREO ELECTRÓNICO
Ayuntamiento de Huesca	Avda. Martínez de Velasco, 6	22005	Huesca	974 292144	cpc@huesca.es
Ayuntamiento de Monzón	C/ Estudios, 3	22400	Monzón	974 400700	asuntossociales@monzon.es
Comarca del Sobrarbe	Avda. Ordesa, 79	22340	Boltaña	974 518026	sbsede@sobrarbe.com
Ayuntamiento de Jaca	C/ Hospital, 2	22700	Jaca	690 195323 974 355132	elzuel@aytojaca.es
Comarca Alto Gállego	C/ Serrablo, 13	22600	Sabiñanigo	974 483311	ccss@comarcaaltogallego.es
Comarca de la Ribagorza	C/ Señores de Entença, 1-3	22580	Benabarre	974 541186	juventud@cribagorza.org
Comarca de los Monegros	Pza. España, 1, 2ª planta	22200	Sariñena	974 570701	cssmonegros@monegros.es

Las Unidades de Asistencia y Seguimiento de Adicciones (UASAS) son recursos orientados al diagnóstico, tratamiento y seguimiento de personas mayores de 18 años con problemas de adicciones, tanto a sustancias como otros trastornos del control de impulsos (ludopatía, etc.).

UNIDADES DE ATENCIÓN Y SEGUIMIENTO DE ADICCIONES					
PROVINCIA ZARAGOZA	DIRECCIÓN	C.P	MUNICIPIO	TELÉFONO	CORREO ELECTRÓNICO
UASA Hosp. Nra. Sra. Gracia	C/ Doctor Fleming, 4, 4ª pl.	50004	Zaragoza	976 715261	adicciones-hnsgracia@salud.aragon.es
UASA Cruz Roja	C/ Allue Salvador, 8	50001	Zaragoza	976 158705	uasa@cruzroja.es
UASA Cinco Villas	Paseo Constitución s/nº	50600	Ejea de los Caballeros	976 667809	mnavarro@iniciativasocial.org
UASA Moncayo	Pza. Joaquina Zamora, 2	50500	Tarazona	976 641541	usmmoncayo@iniciativasocial.org
UASA Centro Solidaridad 1	C/ Manuela Sancho, 3	50002	Zaragoza	976 200216	csz@fundacioncsz.org
UASA Centro Solidaridad 2	C/ Lucero del Alba, 2	50012	Zaragoza	976 331775	csz@fundacioncsz.org
CMAPA	Avda. Pablo Ruiz Picasso, 59	50015	Zaragoza	976 724916	atencionadicciones@zaragoza.es
PROVINCIA TERUEL	DIRECCIÓN	C.P	MUNICIPIO	TELÉFONO	CORREO ELECTRÓNICO
UASA Alcañiz	Avda. Aragón, 46	44600	Alcañiz	978 871381	salud@alcaniz.es
UASA Teruel	C.S. Teruel Ensanche C/ Jerónimo Soriano, 9	44001	Teruel	978 654113	adicciones.usm.teruel@salud.aragon.es
PROVINCIA HUESCA	DIRECCIÓN	C.P	MUNICIPIO	TELÉFONO	CORREO ELECTRÓNICO
UASA Huesca	Paseo Lucas Mallada, 22	22006	Huesca	974 292022	uasahuesca@salud.aragon.es
UASA Barbastro - Monzón	Avda. Goya, 2	22400	Monzón	974 400711	uasa.sec.barbastro@salud.aragon.es

<https://www.aragon.es/-/directorio-de-recursos-de-drogodependencias>



9- Recursos web de información sobre juego

Registro del Juego de Prohibidos de Aragón (REJUB) de la Dirección General de Interior y Protección Civil del Gobierno de Aragón

Ofrece información y enlace directo para la inscripción en el Registro de Autoprohibidos de Aragón que abarca el juego presencial en el que se solicita documentación para el acceso.

www.aragon.es/-/juego-responsable

<https://www.aragon.es/tramitador/-/tramite/solicitud-autoprohibicion-juego-aragon>

Registro General de Interdicciones de Acceso al Juego (RGIAJ) de la Dirección General de Ordenación del Juego

Ofrece información y enlace directo para la inscripción en el Registro de Autoprohibidos nacional que abarca juego online y desde el que se traslada información a la respectiva comunidad autónoma.

<https://www.ordenacionjuego.es/es/rgiaj>

Web adicciones del Gobierno de Aragón

Ofrece información sobre adicciones con y sin sustancia, actuaciones y recursos en materia de prevención y asistencia en la comunidad autónoma, normativa y los Blogs “Aragón sin humo” y “Si vamos de fiesta”.

<https://www.aragon.es/-/adicciones>

Web Jugar Bien del Ministerio de Consumo

Ofrece información completa y sencilla a ciudadanos, asociaciones y empresas, y herramientas de control y prevención de ludopatía con el objetivo de promover y potenciar el juego responsable en la red. El usuario puede realizar distintos test de evaluación para conocer su comportamiento ante el juego y prevenir conductas no responsables, así como compartir experiencias con otros jugadores. Además, el portal realiza una aproximación a la realidad de los juegos de azar en un entorno interactivo: aporta consejos útiles e información de organizaciones que prestan apoyo al jugador.

www.jugarbien.es