





INDICE:

1. ANTECEDENTES (págs. 3-4)
2. DIAGNÓSTICO (págs. 5-26)
3. CONSIDERACIONES PREVIAS (págs. 27-34)
4. INTEGRACIÓN CON OTROS PLANES (págs. 35-39)
5. OBJETIVOS DE LA ESTRATEGIA MUNICIPAL DE ATENCIÓN Y PREVENCIÓN DE LA ADICCIÓN AL JUEGO (págs. 40-46)
6. EJES DE ACTUACIÓN (págs..47-78)
7. EQUIPO DE TRABAJO Y REUNIONES REALIZADAS (págs. 79)
8. DOCUMENTOS DE PARTIDA: (págs. 80-81)



1. ANTECEDENTES

El Pleno del Ayuntamiento de Madrid, en su sesión del día 28 de enero de 2020 aprobó, con el voto favorable de 51 concejales, la proposición número 2020/8000099 que entre otras cuestiones acordaba la formación de un grupo de trabajo integrado por las áreas de prevención y atención sanitaria, de apoyo social a las familias, de policía y de cuantas otras fueran necesarias para realizar, redactar y aprobar una estrategia común contra el trastorno adictivo al juego, indicando lo siguiente:

“Que el Área de Coordinación Territorial, Transparencia y Participación Ciudadana constituirá un grupo de trabajo que aúne a los responsables de las áreas municipales con competencias en materia de reequilibrio territorial, prevención y atención sanitaria, apoyo social a familias y control urbanístico y policial de la actividad de salas de apuestas y locales de juego, con el objetivo de implementar políticas públicas en materia de prevención y sensibilización, que coordinen las respectivas actuaciones, atajando de manera pluridisciplinar la proliferación del juego en la ciudad de Madrid y en especial en los barrios más desfavorecidos, desarrollándose campañas de publicidad institucional de concienciación.”

La proposición aprobada evidencia dos cuestiones: por un lado, existe una clara voluntad política por parte de los representantes de los Grupos Políticos Municipales en abordar la problemática del trastorno adictivo al juego de una manera decidida; y por otro, el abordaje de este problema debe hacerse desde una perspectiva multidisciplinar por diferentes órganos del Ayuntamiento de Madrid.

Esta estrategia ha sido tomada en consideración por la Junta de Gobierno de la ciudad de Madrid el 3 de marzo de 2022.



El tratamiento del fenómeno requiere de una acción coordinada de las administraciones públicas. En el ámbito municipal se puede incidir en el mismo mediante el ejercicio de sus competencias en materia de reequilibrio territorial, prevención y atención sanitaria, concienciación, desarrollo de ocio saludable entre la población joven, apoyo social a familias y control urbanístico y policial de la citada actividad. La estrategia municipal de prevención del trastorno adictivo al juego se adicionará a la acción de las otras Administraciones Públicas (Comunidad de Madrid y Plan Nacional de Drogas).

Para abordar la complejidad del problema y el carácter multidisciplinar de las soluciones, se elige la elaboración de una estrategia, al entender que es el instrumento jurídico adecuado que asegura una intervención coordinada y eficiente al incorporar un conjunto de medidas ordenadas para la prevención y tratamiento del trastorno adictivo al juego. Se utiliza como documento inicial un estudio preliminar elaborado por Madrid Salud que aborda la atención de los riesgos y trastornos por juego de azar y apuestas. Así mismo se han utilizado los documentos y estudios elaborados por el Plan Nacional de Drogas en sus diferentes ediciones.

Una de las principales acciones para la elaboración de dicha estrategia es la constitución un grupo de trabajo que aúne a los responsables de las citadas áreas de actividad municipal con el objetivo de implementar políticas públicas que coordinen las respectivas actuaciones, atajando de manera pluridisciplinar la lacra del juego en la ciudad de Madrid y en especial en los barrios más desfavorecidos. El grupo de trabajo ha considerado necesario que la Comunidad de Madrid se incorpore a esta estrategia al ser de vital importancia tanto la regulación en materia del juego que realiza, así como la prevención y tratamiento de esta patología.

Así mismo, esta estrategia cuenta con el respaldo de la Delegación del Plan Nacional de Drogas, las sociedades científicas de la Sociedad Española de Patología dual y de Socidrogalcohol. Cuenta también con el respaldo de las diferentes asociaciones preocupadas por esta problemática como son la Asociación Española de Jugadores de Azar Rehabilitados (FEJAR) y de la Federación Regional de Asociaciones de Vecinos de Madrid (FRAVM).



2. DIAGNÓSTICO

A continuación, se detallan los principales factores políticos/regulatorios, socioeconómicos, sociosanitarios y tecnológicos del entorno general que pudieran incidir en la elaboración de la estrategia.

Factores políticos/regulatorios: En este sentido cabe señalar que las distintas Administraciones con competencias en materia de juego han iniciado intervenciones dentro de su ámbito competencial para abordar la problemática del juego:

- ❖ Las competencias en materia de casinos, juegos y apuestas, a excepción de las apuestas mutuas deportivo-benéficas, recaen en la Comunidad de Madrid (Constitución Española, el Estatuto de Autonomía de la Comunidad de Madrid, la Ley 7/1985, de 2 de abril, reguladora de las Bases del Régimen Local y la Ley 22/2006, de 4 de julio, de Capitalidad y Régimen Especial de la Ciudad de Madrid, La Ley 1/1983, de 13 diciembre, de Gobierno y Administración de la Comunidad de Madrid).
- ❖ Además, existen los órganos de cooperación interadministrativa:
 - Conferencia Sectorial del Plan Nacional sobre Drogas. Presidida por Ministerio de Sanidad es un órgano de decisión política, formado por los miembros de la Administración General del Estado y los consejeros responsables de la política de drogodependencias en el ámbito autonómico. Entre otras funciones, le corresponde:



vicealcaldía

área delegada de coordinación territorial,
transparencia y participación ciudadana

MADRID

- Servir de cauce general de colaboración, comunicación e información permanentes entre los órganos de las Administraciones Públicas representadas con competencias relativas al ámbito del Plan Nacional sobre Drogas.
- Determinar y aprobar las prioridades y estrategias generales del Plan Nacional sobre Drogas para el período de tiempo que se establezca.
- Emitir su parecer sobre los planes y programas que pretendan llevarse a cabo en el ámbito del Plan Nacional sobre Drogas, y aquéllos que sean sometidos a su consideración.
- Estudiar y acordar los criterios de distribución de los créditos existentes en los Presupuestos Generales del Estado para el cumplimiento de planes y programas conjuntos referidos a competencias de las Comunidades Autónomas, así como la distribución de los mismos resultantes en materias relacionadas con el Plan Nacional sobre Drogas. Simultáneamente la Conferencia Sectorial podrá aprobar la descripción de los objetivos y actividades propios de los programas conjuntos.
- Comisión Inter autonómica del Plan Nacional sobre Drogas. Presidida por el Delegado del Gobierno para el Plan Nacional sobre Drogas, de la que forman parte los responsables directos de los Planes Autonómicos sobre Drogas existentes en las 17 Comunidades Autónomas y las Ciudades Autónomas de Ceuta y Melilla, que eleva propuestas de carácter técnico a la Conferencia Sectorial y ejecuta las directrices emanadas de la misma.



- ❖ Los grupos de trabajo y avances regulatorios en el seno de la Federación Española de Municipios y Provincias en materia de juego.

- ❖ Decreto 958/2020, de 3 de noviembre, de comunicaciones comerciales de las actividades de juego del Ministerio de la Presidencia, Relaciones con las Cortes y Memoria Democrática que regula las comunicaciones comerciales de las actividades de juego, las políticas activas de información y protección de las personas usuarias, e incorpora distintas medidas de “juego responsable o juego seguro” enfocadas a la prevención (mecanismos de información transparente y fácilmente accesibles a proporcionar a las personas usuarias por los operadores); hacia la sensibilización frente a los efectos adversos del juego (comunicación de los estudios sobre juego seguro que el operador realiza dirigidas a obtener un mejor conocimiento del funcionamiento de la actividad, de la percepción que de ella tienen las personas usuarias y de los factores de riesgo vinculados al juego) y la implantación de sistemas de control (obligación de los operadores de realizar un seguimiento de la actividad de sus participantes de cara a la detección de posibles comportamientos de riesgo, así como disposiciones sobre la suspensión de cuentas de juego por autoexclusión y auto prohibición). Asimismo, regula el régimen de supervisión, inspección y control.

- ❖ La Comunidad de Madrid en el ejercicio de sus competencias aprobó la siguiente normativa:
 - Ley 6/2001, de 3 de julio, del Juego en la Comunidad Madrid, que regula en su ámbito territorial todas las actividades relativas a juegos y apuestas en sus distintas modalidades, cualquiera que sea el medio por el que se realicen. Esta Ley en su artículo 2, define los órganos que pueden ejercer dicha competencia: el Gobierno de la Comunidad de Madrid y la Consejería competente en materia de juego. El artículo 2.1.b) de la citada Ley atribuye al Gobierno de la Comunidad de Madrid, entre otras competencias, la de planificar los juegos y las apuestas que se desarrollen en la Comunidad Autónoma. Asimismo, esta ley determina en su artículo 4.1 que el ejercicio de las actividades incluidas en su ámbito de aplicación requerirá autorización administrativa previa, a excepción de las actividades de juego meramente recreativas.



- Decreto 105/2004, de 24 de junio, por el que se aprueba el Reglamento de los Juegos Colectivos de Dinero y Azar en la Comunidad de Madrid.
- Decreto 106/2006, de 30 de noviembre, por el que se aprueba el Reglamento de Apuestas en la Comunidad de Madrid, modificado por el Decreto 42/2019, de 14 de mayo.
- Decreto 73/2009, de 30 de julio, por el que se aprueba el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Juego de la Comunidad de Madrid, modificado por el Decreto 42/2019, de 14 de mayo. Se modifican entre otras normas las que regulan las autorizaciones para la comercialización y la apertura y funcionamiento de este tipo de establecimientos de juego por el que se establece las siguientes medidas:
 - No se podrá conceder autorización de funcionamiento de salones de juego a locales situados a una distancia, a pie o poligonal inferior a 100 metros de los accesos de entrada a centros educativos de enseñanza no universitaria, a excepción de los centros de educación de personas adultas.
 - Concede un plazo de diez años a los locales de apuestas que se hallan a menos de cien metros de los centros escolares para que se trasladen a una ubicación más lejana. (en la actualidad, 61 locales de apuestas se encuentran a menos de cien metros de distancia de centros escolares de secundaria en la capital, y 53 colegios tienen locales dentro del radio de los 100 metros (Estudio FRAVM 2019¹)).

¹ “Locales de juego y apuestas en el municipio de Madrid: distribución territorial y análisis sociodemográfico”(FRAVM 2019) (pág. 75)



- Estableció un control de acceso físico en estos locales para evitar la entrada de menores e inscritos en el registro de prohibidos.
- Concretó que el 0,7 % de los impuestos recaudados por el juego se destinarán a la prevención y tratamiento de la ludopatía -la recaudación se estima en 1,2 millones de euros anuales-
 Determinó sanciones más duras de hasta 9.000 euros por menor detectado y suspensiones de actividad por 5 años y el refuerzo de las inspecciones ampliando el cuerpo de inspectores de juego
- Decreto 21/2020, de 26 de febrero, por el que se dispone la suspensión de la concesión de autorizaciones de comercialización, y de apertura y funcionamiento, de los establecimientos de juego, así como la emisión de informes de consultas previas de viabilidad, hasta la publicación del Decreto de planificación de los establecimientos de juego en el territorio de la Comunidad de Madrid, (con el límite máximo de dieciocho meses desde la entrada en vigor del Decreto y en todo caso, como máximo, hasta el 15 de mayo de 2022).
- ❖ La Comunidad de Madrid, está elaborando un Decreto de planificación de establecimientos de juego, siendo sus principales novedades las siguientes:
 - NUEVAS AUTORIZACIONES:
 Se establece un porcentaje del 1% de crecimiento anual de nuevas autorizaciones de apertura y funcionamiento (computando de diciembre a diciembre) y no contabilizando las autorizaciones producidas por el traslado de ubicación, para cumplir con los requisitos de distancia o a los efectos de no estar incluidos en una zona de especial protección. En todo caso, para Madrid se podrá conceder hasta un máximo de dos autorizaciones de apertura y funcionamiento por año (dentro de éstas no computan los locales trasladados).



Las nuevas autorizaciones de salones de juego concedidas en aplicación del porcentaje de crecimiento anual, no podrán ser objeto de transmisión inter vivos en los cinco años siguientes a la autorización. A estos efectos, se considerarán transmisiones todas las modificaciones de capital superiores al cincuenta por ciento de la empresa titular de la autorización

Requisitos de apertura:

- a) El número de solicitudes por empresa no podrá ser superior a uno.
- b) Entre las empresas solicitantes no puede haber vinculación alguna, entendiéndose ésta en los términos previstos en el artículo 18 de la Ley 27/2014, de 27 de noviembre, Ley del Impuesto de Sociedades.
- c) Para que la solicitud de nueva autorización se admita a trámite, deberá ir acompañada necesariamente de la correspondiente licencia municipal de apertura y funcionamiento del local para la actividad de que se trate a nombre de la empresa solicitante. Las solicitudes se resolverán por estricto orden de entrada en el registro, de conformidad con lo establecido en los artículos 31.2.c) y 71.2 de la Ley 39/2015, de 1 de octubre, del Procedimiento Administrativo Común de las Administraciones Públicas.

Requisitos adicionales para la renovación de autorizaciones de salones de juego y de nuevas autorizaciones de locales específicos de apuestas:

Para la renovación de los salones de juego será necesario, además del cumplimiento de todos los requisitos establecidos en la normativa de aplicación, no haber sido sancionada la empresa titular con motivo de la explotación de dicho salón de juego, mediante resoluciones firmes, por dos infracciones muy graves de la Ley 6/2001 del Juego en la Comunidad de Madrid en los últimos cinco años.



No podrá ser objeto de nueva autorización un local específico de apuestas cuando la empresa titular con motivo de la anterior explotación del mismo haya sido sancionada, mediante resoluciones firmes, por dos infracciones muy graves de la Ley 6/2001 del Juego en la Comunidad de Madrid en los últimos cinco años.

Se establecen ZONAS DE ALTA CONCENTRACIÓN en las que no se puede autorizar la apertura y funcionamiento de nuevos salones de juego ni de locales específicos de apuestas. Tienen la consideración de zonas de alta concentración aquellos distritos municipales de Madrid capital en los que existe, a fecha uno de enero de 2021, un número de establecimientos con autorización en vigor para la comercialización de apuestas con una ratio superior a 1,17 por cada diez mil habitantes. Son zonas de alta concentración los Distritos de ARGANZUELA, CARABANCHEL, CENTRO, CIUDAD LINEAL, CHAMBERÍ, LATINA, PUENTE DE VALLECAS, SALAMANCA, TETUÁN, USERA y VILLAVERDE

Se establecen ZONAS DE ESPECIAL PROTECCIÓN, siendo aquéllas en las que exista un salón de juego o local específico de apuestas con autorización de apertura y funcionamiento en vigor, situado a una distancia a pie o poligonal inferior a 100 metros de cualquiera de los accesos de entrada a centros educativos de enseñanza no universitaria, a excepción de los centros de educación de personas adultas

Los salones de juego y locales específicos de apuestas situados en estas zonas deberán contar, en cada una de las puertas de acceso de que disponga el establecimiento, con la presencia física obligatoria y permanente de una persona encargada exclusivamente de realizar las funciones del servicio de control de admisión (las empresas tienen 2 meses desde la entrada en vigor para implementarlo).

Se establecen DISTANCIAS MÍNIMAS ENTRE ESTACIONAMIENTOS DE JUEGO, no autorizándose la apertura y funcionamiento de un salón de juego o local específico de apuestas, cuando exista ya autorizado, o en trámite de autorización, otro establecimiento de juego de cualquiera de estos tipos a una distancia inferior a 300 metros certificado por un técnico competente y visado por un colegio profesional). No se podrán transmitir mientras se incumpla la distancia.



Se considerarán TRASLADOS DE UBICACIÓN-las solicitudes de nueva autorización de apertura y funcionamiento de un establecimiento en un nuevo emplazamiento, con la finalidad de no estar incluido en una zona de especial protección o, en su caso, el incumplimiento de-los requisitos de distancia mínima. Los traslados de ubicación en estas condiciones no computan como nueva autorización.

Recoge asimismo OTRAS MEDIDAS PLANIFICADORAS:

1. No se permitirá la participación en los juegos y apuestas comercializadas en los salones de juego y locales específicos de apuestas mediante el uso de tarjetas bancarias de crédito o débito.
2. En los salones de juego y locales específicos de apuestas no estará permitido ofrecer consumiciones gratuitas, o a un precio sensiblemente inferior al de mercado, ni ofertar juego gratuito o a un precio por debajo del establecido, mediante la entrega de cualquier medio para la participación en los juegos y apuestas, ni la entrega de bonos de fidelización.
3. Ningún establecimiento de juego que no esté autorizado como casino de juego, podrá ostentar esta denominación ni cualquier otra que incorpore la palabra “casino” en su nombre comercial.

Se modifican aspectos relacionados con la ROTULACIÓN EXTERIOR. Las empresas tienen 2 meses desde la entrada en vigor para implementarlo.

- 1.- El letrero o rótulo con la indicación del carácter identificativo del salón de juego o local de apuestas, deberá ser de dimensiones adecuadas para cumplir con la finalidad de la correcta e inequívoca identificación del tipo de local de juego de que se trate, y deberá ser claramente visible desde el exterior del establecimiento.



2. En las fachadas o en los paramentos exteriores de los salones de juego, así como en los locales específicos de apuestas, no podrán existir ningún tipo de rotulación, imágenes fijas o en movimiento, que sean visibles desde el exterior, a través de las cuales se haga referencia a otro tipo de establecimientos de juego, o se difundan mensajes o representaciones de cualquier tipo de juego, apuesta o de material de juego. Tampoco se podrán exhibir en las fachadas, paramentos exteriores de los locales, o en el exterior de los mismos, imágenes de cualquier tipo, en movimiento o acompañadas de sonido, proyectadas en la vía pública.
3. Tanto en las fachadas y paramentos exteriores como en el exterior de los locales, o de forma que sea visible desde el exterior, está prohibido mostrar contenidos que inciten al juego, o incluyan información sobre el importe de los premios o el coeficiente de las apuestas.

Se modifican aspectos relacionados con el CONTROL DE ADMISIÓN en los establecimientos de juegos colectivos de dinero y azar. Las empresas titulares de los establecimientos de juegos colectivos de dinero y azar, dispondrán de un plazo de seis meses tanto para adaptar el servicio de control de admisión acorde a las previsiones contenidas en el presente decreto, como para disponer de un sistema informático de control y registro homologado. En el caso de que fuese necesario realizar obras en los establecimientos, dicho plazo se podrá ampliar por tres meses más.

Por otra parte, se modifican los siguientes decretos:

- Modificación del Decreto 105/2004, de 24 de junio, por el que se aprueba el Reglamento de Juegos Colectivos de Dinero y de Azar en la Comunidad de Madrid en relación:
 - La distribución interna de los establecimientos
 - El servicio de control de la admisión.
 - Admisión de usuarios



- Modificación del Decreto 106/2006, de 30 de noviembre, por el que se aprueba el Reglamento de apuestas de la Comunidad de Madrid en relación con:
 - Servicio de Control de Admisión
 - Modificación del Decreto 73/2009, de 30 de julio, por el que se aprueba el Reglamento de apuestas de la Comunidad de Madrid modifica:
 - Número y tipo de maquinas
 - Vigencia de autorizaciones.
- ❖ En el municipio de Madrid, los medios de intervención administrativa para el control de la legalidad de las actuaciones urbanísticas relativas a actividades, y entre ellas la explotación de establecimientos dedicados al juego y las apuestas, son los establecidos y regulados en la Ordenanza para la Apertura de Actividades Económicas en la Ciudad de Madrid de 28 de febrero de 2014 (BOAM 20/03/2014 núm. 7131. La competencia para la tramitación de los expedientes regulados por esta ordenanza ha sido establecida por el Acuerdo del Pleno de 30 de octubre de 2014, por el que se aprueban los Estatutos del Organismo Autónomo Agencia de Actividades, que establece en su artículo 2: *“La Agencia de Actividades tiene como finalidad la aplicación efectiva de los medios de intervención administrativa municipal para la apertura y funcionamiento de las actividades económicas en la ciudad de Madrid conforme a la ordenanza citada anteriormente”*.



- ❖ La Ley 1/2018, de 22 de febrero, de Coordinación de Policías Locales de la Comunidad de Madrid, en su artículo 11, establece entre las funciones de los Cuerpos de policía local la de ejercer la policía administrativa en relación al cumplimiento de las ordenanzas, bandos y demás disposiciones municipales, así como de otras normas autonómicas y estatales, dentro del ámbito de sus competencias.» Conforme con dicha atribución, la Ley 17/1997, de 4 de julio, de Espectáculos Públicos y Actividades Recreativas, otorga a los Ayuntamientos el ejercicio de las funciones inspectoras que garanticen el cumplimiento de las normas reguladoras de los establecimientos y locales y de la celebración de los espectáculos públicos y actividades recreativas. En su anexo CATÁLOGO DE ESPECTÁCULOS PÚBLICOS, ACTIVIDADES RECREATIVAS, ESTABLECIMIENTOS, LOCALES E INSTALACIONES se encuentran los locales de juegos recreativos y de azar (Casinos, Bingos, Salones de juego, Salones recreativos, otros locales o instalaciones asimilables a los mencionados). La citada Ley habilita también a la inspección de determinados aspectos contemplados en el «Decreto 106/2006, de 30 de noviembre, por el que se aprueba el Reglamento de Apuestas en la Comunidad de Madrid», entre los que se encuentran los locales específicos de apuestas. Las inspecciones se centran en los aspectos de condiciones, su artículo 37. Condiciones comunes de los locales y zonas de apuestas y el artículo 38. Horario.
- ❖ En el caso de la competencia del Ayuntamiento en materia de consumo y conforme a la ley RBLRL y la Ley de Capitalidad, la Ley 6/2001 es una Ley especial y posterior a la Ley 11/1998, de protección de los consumidores de la Comunidad de Madrid, por ello, únicamente cabe aplicar la Ley 11/98 en aquellos aspectos que no estén regulados por la Ley del Juego.
- ❖ En el 2018, la Organización Mundial de la Salud (OMS) en su Clasificación Internacional de Enfermedades (CIE-11) realiza la actualización más significativa en su apartado sobre Trastornos Adictivos, recogiendo:
 - Trastorno por juego (Gambling Disorder) que se refiere a apuestas y juegos de azar presencial o en línea (es decir, a través de Internet o redes electrónicas similares).



- Trastorno por videojuegos (Gaming disorder) que se refiere al uso de juegos digitales o videojuegos, ya sea mediante conexión a Internet o sin ella.

El juego patológico es un trastorno mental, un auténtico problema de salud, que está clasificado en la misma categoría que las drogodependencias o el alcoholismo; es decir, como un trastorno adictivo, por tanto, esta patología debe ser atendida en la red de adicciones según la Ley 5/2002 de Drogodependencias y Otros Trastornos Adictivos de la Comunidad de Madrid. El Instituto de Adicciones de la Ciudad de Madrid es el órgano que, dentro del Ayuntamiento, tiene a su cargo las competencias y la gestión de los recursos destinados a la prevención, tratamiento y reinserción de las adicciones. (Acuerdo de 27 de junio de 2019 de la Junta de Gobierno de la Ciudad de Madrid de organización y competencias del Área de Gobierno de Portavoz, Seguridad y Emergencias). Del Instituto de Adicciones depende una red de Centros de Atención a las Adicciones, distribuidos por el municipio de Madrid. El Instituto de Adicciones tiene en vigor el Plan de Adicciones 2017/21 y está en fase de elaboración un nuevo plan para el periodo de 2022-2026.

Factores socioeconómicos:

A efectos de este diagnóstico, se consideran los siguientes tipos de actividad:

- Administración de lotería (*epígrafe 920001-Juegos de azar y apuestas de gestión pública o autorización especial (estado y ONCE)*): Establecimientos en el que se llevan a cabo la cumplimentación y recepción de boletos de apuestas deportivas, adquisición de boletos de apuestas deportivas o benéficas reguladas por el estado, y cobro. Son locales generalmente de pequeño tamaño con un espacio de estancia o espera y un mostrador o caja con uno o varios puestos de recepción y pago. Su tramitación no se ajusta a la LEPAR.
- Local de Juegos (*epígrafe 920002.-Juegos de azar y apuestas de gestión privada (Bingos, casinos, máquinas tragaperras)*). Establecimiento en el que se pone a disposición del público máquinas recreativas y de juego que a cambio de dinero u otros medios de pago equivalentes, permiten al usuario un tiempo de uso y la posibilidad de obtener premios en metálico o en especie. Esta tipología suele corresponder a locales en los que en la mayor parte de su superficie



se disponen máquinas recreativas, ruletas, etc, (hasta 50 o 100 puestos) con 1 o más máquinas expendedora de bebidas o en su caso una pequeña barra para la entrega rápida de bebida que puede ser consumida durante el uso de las máquinas frente a las mismas. Son tramitados de acuerdo a la LEPAR.

- Sala de Apuestas (*epígrafe 932007.-Salones de recreo, diversión y otras actividades recreativas*). Establecimiento en el que se lleva a cabo aquella actividad de juego por la que se arriesga una cantidad de dinero sobre los resultados de acontecimientos generalmente ligados a competiciones deportivas, determinados por la empresa organizadora, de desenlace incierto y ajeno a las partes. Esta tipología suele corresponder a locales que cuentan con espacios libres para la permanencia y relación de público de pie, y/o mesas con sillas para la estancia de público sentado mientras esperan el desenlace del acontecimiento objeto de apuesta. Suelen tener una barra amplia donde se dispensa bebidas y snack a bajo precio y terminales para la realización de apuestas en las paredes perimetrales y alguna máquina de juegos recreativos o una ruleta electrónica hasta un máximo de 4 puestos de uso en total. Su tramitación no está sujeta a la LEPAR.

- Otros locales de juegos: Locales en los que en virtud de la sencillez de la tramitación realizada (por ejemplo cambio de titularidad) no es necesario presentar documentación que permita distinguir a cuál de las tipologías anteriores pertenece, o bien en los que se comparte cualquier otra actividad con cualquiera de las tres actividades enunciadas en los puntos anteriores. Entre estas últimas existe gran variabilidad de configuraciones. Entre las más habituales están los estancos con administraciones de lotería o los locales de escapismo con salones de juego. Su tramitación no se ajusta a la LEPAR.

- ❖ La distribución de las casas de apuestas y los salones de juego en la capital no es nada homogénea: la mayoría se halla dentro de la margen occidental de la almendra central y en los barrios del sur próximos a la M-30, que cuentan con rentas y niveles educativos por debajo de la media de la ciudad y tasas superiores de desempleo e inmigración. (*Estudio FRAVM*)².

² “Locales de juego y apuestas en el municipio de Madrid: distribución territorial y análisis sociodemográfico”(FRAVM 2019) (pág. 75)



- ❖ Los barrios con menor intensidad del desempleo tienen pocas casas de juego y apuestas, mientras que éstas se concentran en los barrios con tasas altas y medias de desempleo. Si atendemos al nivel de estudios de la población, hay pocos locales en los barrios en que la población adulta tiene un alto nivel de estudios acabados y, al revés, hay muchos en los barrios en los que el nivel de estudios es bajo. Hay que aclarar, sin embargo, que el grado de asociación de esta variable no es fuerte en tanto que también hay muchos barrios con bajo nivel de estudios y pocos locales y al revés, barrios con nivel medio o alto y muchos locales. (*Estudio FRAVM*)³. Sin embargo, no hay que subestimar el riesgo potencial de adicción entre la población entre la población con alto nivel educativo. De hecho, algunas modalidades de juego como las apuestas deportivas hacen vulnerables a la adicción a colectivos que huyen de otro tipo de adicciones (a sustancias) al considerar esta modalidad de ocio menos nociva para la salud (ocurre en deportistas de alto nivel o profesionales de la salud, por ejemplo). (*FEJAR- Federación española de jugadores de azar rehabilitados*)
- ❖ La correlación entre población de origen extranjero y zonas de concentración de locales es, en cambio, muy notable. A mayor proporción de extranjeros más locales, si bien igualmente ocurre que hay barrios con pocos extranjeros y muchos locales y viceversa. La mayoría de los barrios con ningún local o a lo sumo 1-2 tienen proporciones bajas de inmigrantes, mientras que la mayoría de los barrios con 7 o más locales tienen proporciones altas, como sucede con Bellas Vistas, Quintana, Moscardó, Almendrales o Vista Alegre. (*Estudio FRAVM*)³.
- ❖ De los años 2014 al 2018, se produjo una rápida penetración en el tejido urbano de locales destinados a apuestas, fundamentalmente deportivas. Muchos de los salones de Juegos, que ya existían y en los que ya se había verificado el cumplimiento de unas condiciones más estrictas, modifican su distribución o morfología para incorporar espacios específicos para apuestas dentro del salón de Juegos.. Algunos pasan a funcionar de facto como locales de apuestas, pero siguen licenciados como salones de juego. (*Estudio ADA*)⁴.

³ “Locales de juego y apuestas en el municipio de Madrid: distribución territorial y análisis sociodemográfico”(FRAVM 2019) (pág. 75)

⁴ “Estado y evolución de la tramitación de los expedientes de medios de intervención municipal para el control de legalidad en la apertura y funcionamiento del establecimiento de juegos y apuestas. Agencia de Actividades. Ayuntamiento de Madrid 2014-2018” (pág. 75)

DISTRITOS	Estudio 'Locales de juego y apuestas en el municipio de Madrid' (Estudio FRAVM -2019)	Estado y evolución de la tramitación de los expedientes de medios de intervención municipal para el control de legalidad en la apertura y funcionamiento de establecimientos de juegos y apuestas" (Estudio ADA (2014-2018)	
		LOCALES DE APUESTAS-SALONES DE JUEGO	ADMINISTRACIÓN DE LOTERIAS Y OTROS
Carabanchel	48	41	7
Puente de Vallecas	44	39	11
Tetuán	35	36	5
Centro	31	25	15
Usera	32	37	3
Latina	27	28	2
Ciudad Lineal	27	23	9
Arganzuela	21	24	9
Resto de distritos	135	140	63
TOTAL	400	393	124
Los locales de apuestas se concentran en:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Aluche-Vista Alegre-San Isidro, 2. Moscardó-Almendrales, San Diego-Numancia, 3. Sol, 4. Bellas Vistas 5. Quintana. 6. En esos espacios sobresalen determinadas calles y sus entornos: Bravo Murillo, Alcalá, Marcelo Usera, General Ricardos, avda. de la Albufera... 	<ul style="list-style-type: none"> • Usera con centro en la parte central de la Calle Marcelo Usera. • Puerta del sol, con ramificaciones en torno a la Gran Vía, Calle Reina y Calle Príncipe. • Puente de Vallecas (calles Avenida de la Albufera, Avenida de Peña Prieta y Calle de Martínez de la Riva). • Carabanchel y Latina, claro eje del juego que parece coincidir con el trazado de la línea 6 del metro. • Calle Alcalá, desde su inicio hasta la Calle Arturo Soria, • La Calle Bravo Murillo. 	



Factores sociosanitarios (Se resume las principales conclusiones de informes elaborados sobre la atención de los riesgos y trastornos por juego de azar y apuestas. Del Organismo autónomo Madrid Salud. Instituto de Adicciones)



(Documento-del Instituto de Adicciones).

El juego en sí mismo, forma parte de la condición humana, es una fuente facilitadora del desarrollo, el aprendizaje, el entretenimiento y la diversión. El juego patológico, solo se refleja en la fase final y severa de un proceso que funciona en escalada que pasa por las siguientes fases (juego recreativo o social, juego de riesgo, juego problemático y juego patológico). Las fases previas del proceso adictivo merecen especial atención para poder evitar, revertir y frenar la conducta problemática, para lo que son importantes y necesarias las acciones preventivas y la intervención temprana con adolescentes y jóvenes, familiares y otros adultos de referencia.

- ❖ El juego patológico se reconoce por la Asociación de Psiquiatría Americana desde 1980 (DSM-5; APA, 2013) y por la Organización Mundial de la Salud (OMS) que lo recoge en su Clasificación Internacional de Enfermedades en el año 1992. Desde un punto de vista etiológico, el juego patológico es un trastorno multicausal, en el que intervienen factores de riesgo ambiental (género, edad, nivel socioeconómico, estudios, disponibilidad y oferta de juego, etc.), psicológicos (impulsividad y búsqueda de sensaciones, déficits en estrategias de afrontamiento y solución de conflictos, comorbilidad, déficits y alteraciones neuropsicológicas) y biológicos.
- ❖ La adicción al juego es un trastorno mental y su tratamiento debe hacerse desde la ciencia y no desde la ideología. La vulnerabilidad a este trastorno es principalmente consecuencia de una serie de factores genéticos y o del neurodesarrollo que, por ejemplo, hacen que una persona sea excesivamente impulsiva, disfórica, tenga disfunciones cognitivas u otros trastornos previos. Eso no significa que exista un “gen del juego”, pero sí hay factores personales y biológicos que pueden contemplarse desde la Psiquiatría de Precisión. Los factores sociales, se puede concluir, ponen en contacto a la persona con el Juego o con otras realidades, pero son los factores individuales, genéticos y de personalidad los que determinan los comportamientos. Además, la adicción al juego aparece unida con alta prevalencia a otro tipo de trastorno mental (patología dual) e incluso es frecuentemente la punta



del iceberg bajo el que se esconde el problema fundamental, mientras que se pretende tratar únicamente al paciente por la cuestión del juego (Fundación Patología Dual 2021)

- ❖ De entre todos los factores de riesgo asociados al juego de azar (vulnerabilidad individual, factores familiares, factores estructurales, etc) es importante destacar aquellos factores que están relacionados con los **sesgos cognitivos** y el manejo de las emociones. En relación con los primeros, en las actuaciones de prevención y tratamiento, se abordan aquellas cogniciones erróneas más frecuentes entre las personas que desarrollan trastorno por juego de azar (falacia del jugador, ilusión de control, y otros sesgos). En relación con la **regulación emocional**, es necesario incorporar en los programas el aprendizaje de estrategias de control emocional o inteligencia emocional, así como el manejo de la impulsividad, la toma de decisiones y el de otras disfunciones emocionales. Es necesario, por tanto, que los programas de prevención además del conocimiento sobre el juego de azar y probabilidad asociado incluyan habilidades de autorregulación y regulación emocional, ya que según los estudios es posible que protejan en mayor medida que aquéllos que sólo se centran en el desarrollo de habilidades matemáticas y conocimiento de la probabilidad del juego (Navas, Billieux, Verdejo-García, & Perales, 2019).
- ❖ En cuanto al perfil tipo, la prevalencia es mayor en los núcleos urbanos, especialmente en los barrios más pobres y aumenta en las zonas donde hay una mayor oferta y disponibilidad de juegos de azar. El inicio suele darse durante la adolescencia o juventud en el caso de los varones y algo más tarde en las mujeres. Las personas que presentan otras adicciones muestran tasas de prevalencia de trastornos por el juego muy superiores a las observadas en la población general.
- ❖ El tipo de juego varía según la oferta social, siendo aquéllos con un intervalo menor entre la apuesta y el premio los que tienen mayor capacidad adictiva. En este sentido en España destacan las llamadas "máquinas tragaperras", que constituyen el principal problema entre la población adulta y las "apuestas deportivas" que constituyen el principal problema entre la población joven. Los factores que influyen para que las máquinas tragaperras y las apuestas sean los tipos de juego más problemático son: la facilidad para el acceso, el bajo coste de una apuesta y el reforzamiento inmediato, dado que los premios se reciben en el mismo momento.



- ❖ El perfil ha variado desde la entrada en vigor de la regulación del juego online en España en el 2011, experimentándose un incremento de la prevalencia del juego patológico en todas las edades, siendo de especial importancia; en jóvenes entre 19 y 22 años, (preferiblemente juegan on-line o realizan apuestas deportivas, con dos años de juego y un gasto que compromete toda su capacidad económica). En esta franja de edad la progresión hacia la enfermedad en muchos casos se desarrolla apenas en unos meses, en periodos inferiores a un año. (FEJAR)
- ❖ Destaca la preocupación creciente existente por el papel de las nuevas tecnologías como facilitadoras y potenciadoras de otras conductas adictivas, especialmente de los juegos de apuesta y el juego online entre adolescentes, muy mediado por una publicidad agresiva, recogándose cómo se ha producido un aumento en el número de personas con problemas de adicción al juego y a un cambio del perfil de los jugadores, especialmente online. (Estrategia Nacional de Adicciones (ENA 2017-2020))
- ❖ La regulación es un buen inicio, pero no es suficiente, es imprescindible que la prevención no quede relegada a un segundo plano y solo se pongan limitaciones horarias o control de contenidos. La información es poder y permite a la ciudadanía tomar decisiones. Ambas, la información y la prevención deben ir dirigidas de forma especial a los jóvenes de hoy para prevenir las adicciones del mañana. (Socidrogalcohol).
- ❖ Las apuestas deportivas se han convertido en la principal causa de problemas asociados al juego entre adolescentes y jóvenes que tienen acceso tanto a las plataformas digitales, como a los locales de apuestas instalados en nuestra ciudad:
 - Están ligadas a espectáculos deportivos. La presión publicitaria de las casas de apuestas deportivas es enorme e ilimitada; se ha normalizado el juego como una propuesta de ocio de fácil acceso, se pueden hacer apuestas con pocos euros, el anonimato está garantizado en muchas modalidades de juego y siempre está presente la posibilidad de ganar dinero fácil y rápido).
 - El diseño de estos locales (las luces, la disposición de las máquinas, las enormes pantallas, el rojo de la moqueta -considerado el color de la suerte, etc...), los reclamos utilizados en el sector con vales que regalan en la entrada, enormes pantallas en las que disfrutar de los principales encuentros



deportivos y los precios de las bebidas sensiblemente más bajos que los de otros locales, están convirtiendo estos espacios en punto de encuentro y reunión para los más jóvenes.

- ❖ Según datos de la XIII Encuesta sobre Uso de Drogas en Enseñanzas Secundarias en España (ESTUDES 2018)⁵, el 17,4 % de varones entre 14 y 18 años refiere haber jugado dinero online en el último año frente al 3,6% de mujeres. Respecto al juego presencial, el porcentaje en varones sube al 30,7%. Por primera vez disponemos de datos referidos a la ciudad de Madrid, en esta Encuesta: según el informe del Ayto. Madrid⁶ el 9,7% de los estudiantes del municipio ha jugado con dinero online en los últimos 12 meses, esta prevalencia se incrementa notablemente cuando analizamos el juego de manera presencial, donde el porcentaje de alumnos que juegan se incrementa hasta el 22,6%.
- ❖ Recientes estudios coordinados por la *Dirección General de Ordenación del Juego del Ministerio de Hacienda (2017)* señalan el riesgo relacionado con el consumo de juego en España en los siguientes aspectos:
 - Los jóvenes entre 18 y 24 años constituyen el grupo de consumidores de juego online que más ha aumentado en los últimos años.
 - La edad de inicio en el juego, dato crucial entre los factores de riesgo en adicciones, ha sido “antes de los 18 años” en más del 35% de las personas con diagnóstico de juego patológico.

⁵ “ESTUDES 2018/19. Encuesta sobre Uso de Drogas en Enseñanzas Secundarias en España”. Observatorio Español de las Drogas y Adicciones. Delegación del Gobierno para el Plan Nacional sobre Drogas. Secretaría de Estado de Servicios Sociales. Ministerio de Sanidad, Consumo y Bienestar Social. (Pág. 75)

⁶ Grupo Análisis e Investigación (2019). Encuesta sobre Uso de Drogas en Enseñanzas Secundarias en España 2018: Informe del municipio de Madrid. Ayuntamiento de Madrid. Organismo Autónomo Madrid Salud. (pág. 76)



- El n.º de personas que han decidido inscribirse voluntariamente en el registro de “interdicción” o “auto-prohibidos” (jugadores que, por iniciativa propia, han decidido prohibirse el acceso a páginas web de juegos online, casinos y salas de bingo) es representativo de individuos que están tratando de dejar de jugar y no son capaces de hacerlo sin apoyo y ayuda especializada y ha crecido un 320% en los últimos cinco años en Madrid. El 51,54% de las interdicciones del 2017 se produjeron en personas entre los 18 y los 35 años. En el sector del juego de azar, los cuatro juegos que presentan mayor representación son las apuestas de contrapartida (apuestas deportivas), las máquinas de azar (tragaperras), la ruleta y el póquer.
- ❖ Al explorar los hábitos tóxicos casi un 55% son fumadores, más de un 40% confiesa consumir alcohol regularmente, cerca del 8% otras sustancias no legales y un 10% fármacos sin prescripción médica. En relación a los antecedentes psiquiátricos personales, un 45% de los participantes informa haber consultado con profesionales debido a problemas relacionados con la salud mental a lo largo de la vida. Casi un 33% indican haber recibido tratamientos previos por trastornos mentales, siendo los más frecuentes la depresión y la ansiedad. Un inicio precoz de la conducta de juego y haber experimentado un alto número de acontecimientos vitales estresantes son potentes predictores de la severidad-afectación. También niveles altos de impulsividad cognitiva y emocional y niveles bajos de auto-dirección han mostrado ser factores estrechamente asociados al deterioro asociado a la conducta de juego problemática y/o patológica. *Estudio y análisis de los factores de riesgo del trastorno de juego en población clínica española 2017:* <https://www.ordenacionjuego.es/es/estudio-prevalencia>
- ❖ No olvidemos que la corteza prefrontal implicada en el control de la impulsividad y la planificación de la respuesta termina su desarrollo a los 21 años aproximadamente, por lo que a mayor precocidad de inicio en el juego, mayor riesgo adictivo.(FEJAR)



- ❖ *Consejo Científico del Ilustre Colegio Oficial de Médicos de Madrid (ICOMEM)*. Destaca que el juego patológico es un problema de salud pública que va en crecimiento en España. Un 85% de la población ha jugado en el último año al menos una vez, y un 1,5 millón de personas apuestan en juegos online anualmente, siendo Madrid la comunidad autónoma de mayor concentración de apuestas on-line.
- ❖ Según el estudio de la FAD: *“Jóvenes, juegos de azar y apuestas una aproximación cualitativa (Ignacio Megías Quirós)” 2020*: Desde una perspectiva sociológica para las y los jóvenes entre 18 y 24 años la inclusión del juego y las apuestas se percibe como una opción que integra y complementa un modelo de ocio absolutamente normalizado. Así, acudir a un salón de juego como paso previo a salir de bares o discotecas, elegir la ruleta o el bingo como modo de celebración, realizar apuestas deportivas mientras se disfruta con amigos o amigas de un partido, etc., se reconocen como opciones de ocio habituales, o, al menos, muy lejos de ser extrañas o minoritarias.
- ❖ La Delegación del Gobierno para el Plan Nacional sobre Drogas, actuando como Observatorio Español de las Drogas y las Adicciones, ha elaborado *el informe “Covid-19, consumo de sustancias psicoactivas y adicciones en España”*, en el que se lleva a cabo un análisis durante los meses de marzo a junio 2020 en base a diversas fuentes. El 86,6% de las personas que contestaron la encuesta referían no haber jugado con dinero online ni antes ni durante el confinamiento. Entre aquellas que jugaron, el 28,5% refiere jugar con la misma frecuencia, el 26% señala que durante el confinamiento la ha aumentado (16,5% se iniciaron en el juego) y el 45,5% señala que la ha disminuido. Los juegos más usados durante el confinamiento han sido los de cartas, el bingo, las tragaperras y el uso de dinero en videojuegos, mientras que las quinielas, loterías y apuestas deportivas son los menos usados. Según la escala Lie/Bet, el 26,3% de las personas encuestadas que han jugado dinero antes o durante el confinamiento tendrían un posible juego problemático, lo que supone el 2,7% del total de personas participantes en la encuesta (2037 encuestas procedentes de todas las CCAA)



Factores tecnológicos:

La oportunidad de emplear las redes sociales o las páginas web municipales nos facilita más medios para prevenir y concienciar a los jóvenes en los riesgos asociados al juego. Los nuevos avances en los sistemas de información geográficos, las metodologías de aprendizaje automático (*machine Learning* en su término inglés) y su aplicación a los chatbox, son una oportunidad para ofrecer información personalizada a cada uno de los actores que intervienen en esta estrategia, desde los que buscan ayuda hasta los que la ofrecen. La gamificación, que con tanto éxito se ha aplicado al mundo de la enseñanza, es otra oportunidad que, combinada con los nuevos interfaces que las aplicaciones web aportan y el uso de tecnologías de realidad virtual y realidad aumentada, nos sirve para ayudar a los jóvenes a tener conciencia de los riesgos que el juego lleva asociado.

Dentro de los Acuerdos de la Villa se recoge específicamente la acción de “Impulsar la industria de los video juegos”. Este sector ha crecido un 30% en el último año, constituyéndose en una historia de éxito empresarial. La aportación de Madrid en el ecosistema de los videojuegos supone un 33% del negocio que se mueve. Es un sector que promueve trabajo creativo, innovador y narrativo no sujeto a la automatización, así como profesiones que antes no existían. La creación del Campus de Videojuegos supone una oportunidad para el Ayuntamiento de impulsar valores futuros vinculados a la responsabilidad de hacer un uso saludable de esta tecnología.

La potente plataforma digital de participación ciudadana del Ayuntamiento de Madrid, pionera y puntera en la aplicación de la tecnología a la participación ciudadana, combinada con las posibilidades de las comunidades virtuales que la Dirección General de Participación Ciudadana va a implantar, es otra oportunidad que puede permitir el canalizar las sugerencias que pueden surgir dentro de esa plataforma de comunidades hacia la plataforma de participación ciudadana, generando sinergias.



3. CONSIDERACIONES PREVIAS

Como no puede ser de otra manera, la Estrategia del Ayuntamiento de Madrid se alinea con los objetivos del Plan Nacional de Drogas desarrollados en su Estrategia Nacional sobre Adicciones 2017-2024 (ENA 2017-2024). y se sustenta así mismo en el aprendizaje y la experiencia que, el Instituto de Adicciones del Ayuntamiento de Madrid, ha adquirido a través de los años de experiencia en la prevención y tratamiento de las adicciones.

La Estrategia Nacional sobre Adicciones 2017-2024 (ENA 2017-2024) recoge el aprendizaje y los factores de éxito de lo conseguido a través de las estrategias anteriores, y se inspira en la Estrategia de la UE en materia de lucha contra la droga (2013-2020), en la Estrategia del Observatorio Europeo de las Drogas y las Toxicomanías 2021-2025, así como en las Estrategias de otros países (Alemania, Reino Unido, Italia, Francia, Suecia, Australia, ...). Así mismo, revisa la evidencia científica disponible sobre adicciones, especialmente la relacionada con el papel de las nuevas tecnologías como facilitadoras del acceso a y potenciadoras de determinadas conductas adictivas.

El Ayuntamiento de Madrid se alinea con dicha estrategia haciendo suyos los objetivos de ésta y desarrollando ejes y acciones que, dentro de su competencia y específicamente en materia de juego, el Ayuntamiento de Madrid puede llevar a cabo. También incorpora los enfoques de las estrategias y planes de actuación vigentes en la Comunidad de Madrid.

La Estrategia Nacional sobre Adicciones 2017-2024 (ENA 2017-2024) persigue dos grandes objetivos:

- a) “Alcanzar” una sociedad más saludable e informada mediante la reducción de la demanda de drogas y de la prevalencia de las adicciones en general y



b) “Tener” una sociedad más segura a través de la reducción de la oferta de drogas y del control de aquellas actividades que puedan llevar a situaciones de adicción.

En el Plan de acción sobre adicciones 2021-2024 (Aprobado en Conferencia Sectorial, 25 de enero de 2022 (PNSD) se concretan los objetivos de la Estrategia para el periodo inmediato, proporcionando elementos para la acción de todas las partes implicadas y garantizando que todas puedan contribuir a su ejecución. En este Plan destacan, incluidas dentro de la Prevención y reducción del riesgo: la promoción de medidas de prevención ambiental/estructural, mejora de programas de prevención universal, selectiva e indicada, el ocio Seguro y Saludable y la Prevención de adicciones sin sustancia. Además, contempla acciones para la Atención integral y multidisciplinar y para la Sensibilización dirigida a la población general, a las y los menores de edad y a colectivos específicos.

a) Alcanzar” una sociedad más saludable e informada mediante la reducción de la demanda de drogas y de la prevalencia de las adicciones en general

Tal y como se describe en la Estrategia Nacional sobre Adicciones 2017-2024, las intervenciones preventivas tienen como objetivo reducir los factores de riesgo y aumentar los factores de protección frente a conductas susceptibles de generar adicción. Las intervenciones de prevención se clasifican en tres niveles en función de la población destinataria a la que van dirigidas:



vicealcaldía

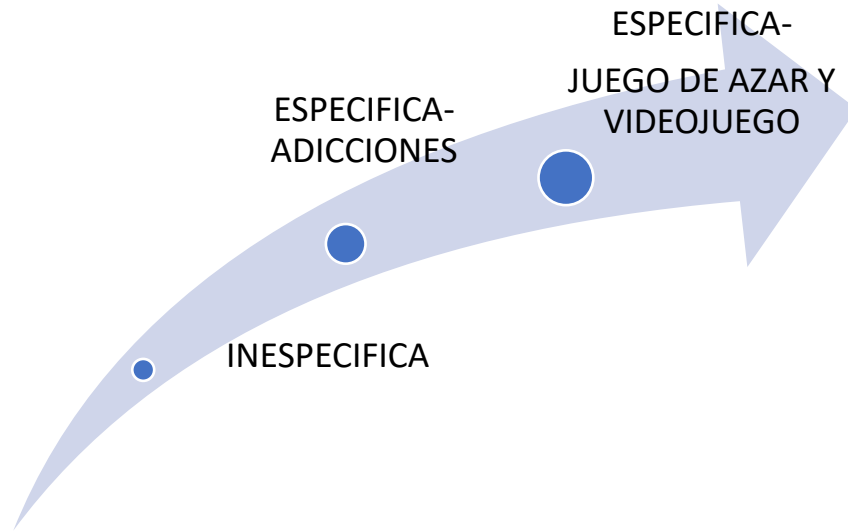
área delegada de coordinación territorial,
transparencia y participación ciudadana

MADRID



- **Intervenciones de prevención universales** entendidas como aquéllas que se dirigen a toda la población como el Plan de Infancia y Adolescencia o las estrategias de fomento del Deporte. Estas acciones se sustentan en el fomento de los valores y comportamientos positivos.
- **Intervenciones de prevención selectivas**, dirigidas a grupos en situación de vulnerabilidad; e indicadas y orientadas a individuos con perfiles de mayor riesgo. Estas intervenciones de prevención selectivas se complementan con actuaciones denominadas de **prevención ambiental** dirigidas a minimizar los factores de riesgo de los contextos sociales en los que se producen las conductas, y que actúan a nivel social modificando las normas sociales y las regulaciones del mercado.
- **Intervenciones de prevención indicada de las adicciones para la reducción del riesgo en las conductas adictivas** en aquellas personas con factores específicos de vulnerabilidad. Tienen como finalidad disminuir los efectos negativos del uso, por ejemplo, evitando que el consumo experimental y el uso esporádico se conviertan en uso continuado, previniendo la aparición de los consumos de riesgo y/o problemáticos.

En este sentido y tal como se detalla en la Estrategia Nacional sobre Adicciones 2017-2024, resulta vital establecer la situación de riesgo en función de las características individuales (por ejemplo, menores con problemas de salud mental, con falta de habilidades sociales, con elevada búsqueda de sensaciones, etc.), comportamentales (por ejemplo, la práctica del botellón, jóvenes infractores, etc.), de su situación escolar (fracaso escolar, absentismo o abandono escolar, falta de integración escolar, etc.) o de su entorno familiar o social (falta de recursos, riesgo de exclusión, residencia en barrios o zonas desfavorecidas, menores en situación de riesgo de desamparo y/o en conflicto social residentes o no en centros de protección o reforma, menores con entornos familiares de riesgo, etc.).



Asimismo, las respuestas preventivas deben adaptarse a los nuevos contextos y formas de relación en las que se producen los consumos, especialmente las redes sociales, y aprovechar las oportunidades que dichos contextos ofrecen para la prevención.

Como se describe arriba, es necesario actuar de forma preventiva en las adicciones en general, ya que suman en la prevención de los posibles trastornos de juego problemático o patológico. Por lo que en esta estrategia se han clasificado las acciones que previenen de forma inespecífica y aquellas que previenen específicamente las adicciones en general y las derivadas de los trastornos del juego, en sus dos vertientes de juegos de azar y videojuegos.

Además, las respuestas preventivas deben adaptarse a los nuevos contextos y formas de relación en las que se producen los consumos, especialmente las redes sociales, y aprovechar las oportunidades que los mismos ofrecen para la prevención.

En esta estrategia del Ayuntamiento de Madrid se incorporan únicamente las acciones preventivas denominadas como selectivas e indicadas, identificando como sinergias aquellos planes que trabajan la prevención universal.

Cuando esté elaborado el Plan de Adicciones de 2022-2026, se actualizarán las acciones a incluir, y específicamente los dirigidos al colectivo de mayores de 25 años.

En cuanto a la selección de zonas/distritos en los que actuar de forma prioritaria se han tenido en cuenta el informe de la Agencia de Licencias y el estudio de la FRAVM referenciados en el diagnóstico. Se han combinado con los objetivos de atención a las zonas más vulnerables, haciendo hincapié en el reequilibrio territorial. Así mismo se han considerados zonas de alta concentración y de zonas de especial protección establecidas por la Comunidad de Madrid.



DISTRITOS	ZONAS DE ALTA CONCENTRACIÓN			PROPUESTA DE ACTUACIÓN ESTRATEGIA				
	CAM <i>CRITERIO: 1,17 locales por 100.000 habitantes</i>	AYTO- ADA <i>CRITERIO: zonas de concentración de locales</i>	FRAVM <i>CRITERIO: zonas de concentración de locales</i>	CONTRAPARTIDA FASE I de agosto 2020 a julio 2022	CONTRAPARTIDA FASE II inicio septiembre 2022			CONTRAPARTIDA FASE III inicio 2024
					FINANCIADO POR SURES	FINANCIADO POR FRT	FINANCIADO POR PIBA	
CENTRO								
ARGANZUELA								
RETIRO								
SALAMANCA								
CHAMARTÍN								
TETUÁN								
CHAMBERÍ								
FUENCARRAL-EL PARDO								
MONCLOA - ARAVACA								
LATINA								
CARABANCHEL								
USERA								
PUENTE DE VALLECAS				proyecto de distrito				
MORATALAZ								
CIUDAD LINEAL								
HORTALEZA								
VICALVARO								
VILLAVERDE								
VILLA DE VALLECAS								
SAN BLAS - CANILLEJAS								
BARAJAS								



b) “Tener” una sociedad más segura a través de la reducción de la oferta de drogas y del control de aquellas actividades que puedan llevar a situaciones de adicción.

En este sentido y en el margen de las competencias que en materia de juego ejerce el Ayuntamiento, **la estrategia se centra en el control de la actividad que se ejerce en los locales autorizados y la detección de la presencia de los menores en los mismos.**

Asimismo, y como actividad a realizar en 2029, sería preciso comprobar que los locales de apuestas que se hallan a menos de cien metros de los centros escolares se han trasladado a una ubicación más lejana a la Comunidad de Madrid para que actúe en aquellos locales de apuestas que no lo hayan hecho, según se establece en el Decreto 42/2019, de 14 de mayo.

En cuanto a materia de indicadores que evalúen el seguimiento de la estrategia, se toman como referentes los indicadores de valor público que se utilizan en la Estrategia Nacional sobre Adicciones a fin de poder evaluar si las acciones que se lleven a cabo logran los objetivos marcados y nos permite poder comparar la situación de Madrid con respecto a otras ciudades.

Estos objetivos del Plan Nacional sobre juego son:

- Conocer la prevalencia de jugar dinero, tanto online como presencial, en la población española de 15 a 64 años y en la población de estudiantes de 14 a 18 años, así como su evolución desde 2014.
- Determinar posibles diferencias del alcance del juego con dinero online y presencial por sexo, edad, frecuencia, tipo de juego y mayor cantidad de dinero gastada en un solo día.
- Conocer la prevalencia del posible juego problemático y del posible trastorno de juego en la población española de 15 a 64 años y en la población de estudiantes de 14 a 18 años.



- Conocer la prevalencia de posible uso compulsivo de internet en la población española de 15 a 64 años y en la población de estudiantes de 14 a 18 años, así como su evolución desde 2014.
- Conocer la prevalencia del uso de videojuegos, así como de un posible trastorno asociado en la población de estudiantes de 14 a 18 años.

La Estrategia Nacional de Adicciones mide estos objetivos con una serie de indicadores a través de encuestas periódicas realizadas por la Delegación del Gobierno para el Plan Nacional sobre Drogas

- la Encuesta Domiciliaria sobre Alcohol y Drogas en España (EDADES)
- la Encuesta Estatal sobre Uso de Drogas en Enseñanzas Secundarias (ESTUDES).

Para el año 2018 se obtienen resultados de la ENCUESTA SOBRE USO DE DROGAS EN ENSEÑANZAS SECUNDARIAS EN ESPAÑA (ESTUDES) 2018 para el Municipio de Madrid, aunque no se incluyen las mediciones necesarias en materia de juego. Será necesario establecer mecanismos de medición para el municipio para poder establecer series periódicas de medición, fijar objetivos y poder evaluar el grado de consecución de la estrategia.

De los indicadores que se utilizan en la Plan Nacional de Drogas específicos para juego se seleccionan los siguientes para medir el seguimiento de esta estrategia:

- 1.- Ha jugado dinero (online y/o presencial) en los últimos 12 meses. Segmentados por edad y sexo
2. Máxima cantidad de dinero gastada en un solo día en la población que ha jugado dinero on-line/presencial en los últimos 12 meses: . Más de 300 euros; entre 61 y 300 euros; entre 31 y 60 euros; entre 6 y 30 euros; Menos de 6 euros, nunca he jugado dinero). Segmentados por edad y sexo



3. Con qué frecuencia ha jugado dinero (online/presencial) en los últimos 12 meses (Diariamente; Semanalmente; Mensualmente; Anualmente; Nunca). Segmentados por edad y sexo.
4. Tipo de juego (Online/presencial) (Apuestas deportivas; Juegos de cartas con dinero; Videojuegos; Quinielas de fútbol y/o quiniel; Apuestas en las carreras de caballos; Loterías, primitiva, bonoloto; Bingo; Juegos en casino; Concursos con apuesta económica; Bolsa de valores; Juegos en salas de juego; Slots, máquinas de azar/tragaperras; Loterías instantáneas (rasca once).
5. Posible juego problemático puntuación 1-2 en la escala Lie/Bet. (¿Alguna vez has tenido que mentir a gente importante para ti acerca de cuánto juegas?; ¿Alguna vez has sentido la necesidad de apostar más y más dinero?).
6. Posible juego problemático en población de 15 a 64 años: persona que alcanza una puntuación 1-3 en la escala DSM-V.
7. Posible trastorno por uso de videojuegos: persona que alcanza una puntuación igual o mayor de 5 en la escala DSM-V.



4. INTEGRACIÓN CON OTROS PLANES

Los planes y mesas activos en la ciudad de Madrid y que tienen, entre sus diferentes acciones, algunas que están relacionadas con la ESTRATEGIA MUNICIPAL DE ATENCIÓN Y PREVENCIÓN DE LA ADICCIÓN AL JUEGO son:

1. Planes de Adicciones del Instituto de Adicciones de Madrid Salud.

- a. Plan de Adicciones 2017-2021 de la ciudad de Madrid que fue aprobado por la Junta de Gobierno el 19 de octubre de 2017 y que fue elaborado de forma participativa. Las líneas estratégicas se articulan en torno a la prevención, la atención integral e integradora tanto a adolescentes y jóvenes como a personas adultas, con especial atención a las mujeres, a colectivos vulnerables, a drogodependientes sin hogar, a la patología dual, a la reducción de daños y riesgos, a los nuevos fenómenos como las adicciones comportamentales (incluye el juego patológico y apuestas deportivas) y las drogas emergentes.
- b. Plan de adicciones 2022-2026, que está en fase de elaboración.



2. **Planes de infancia y adolescencia** basados en las necesidades y expectativas de la infancia y adolescencia. Su finalidad es que las niñas, niños y adolescentes madrileños tengan sus necesidades atendidas y sus derechos garantizados en una ciudad que cada vez sea más amable, inclusiva y saludable con ellos. El actual plan vigente es el IV, recoge las líneas de trabajo de los diferentes planes anteriores e incorporan nuevos temas de trabajo como las adicciones. El IV Plan de Infancia y Adolescencia se aprobó el 21 de enero de 2020 por la Junta de Gobierno del Ayuntamiento y cuenta con seis líneas estratégicas centradas en:

- la participación en la infancia y en la adolescencia
- en potenciar la atención e intervención social dirigida a la infancia y la adolescencia
- en la familia, educación y sociedad
- en los estilos de vida saludables, salud, ocio, cultura y deporte
- en un entorno urbano seguro y saludable
- en la evaluación continua buscando la calidad de las intervenciones y de la información

3. **Comisión de Ocio Sostenible.** Derivada de la firma de la CARTA CIUDADANA POR LA ORDENACIÓN Y LA SOSTENIBILIDAD DEL OCIO EN MADRID, se constituye la Comisión de Ocio Sostenible de la Ciudad de Madrid. Se configura como un espacio de participación, coordinación, diálogo y concertación con el objetivo de promover un ocio ordenado, responsable y sostenible en la ciudad de Madrid, así como un grupo de trabajo permanente, sin carácter de órgano administrativo colegiado. De ella dependen dos Mesas de Trabajo permanentes que han sido convocadas en junio de 2021:

- A. Ocio Saludable
- B. Ocio nocturno y descanso vecinal





A continuación, se indican las acciones relacionadas incluidas en el Plan de Gobierno y su vínculo a los Objetivos de Desarrollo Sostenible-Agenda 2030.

En cuanto al Programa Operativo de Gobierno se incluyen dos acciones que tienen sinergias específicamente en materia de juego.

- Programa de prevención y atención a los problemas derivados de las apuestas deportivas y el juego de azar y del uso inadecuado de tecnologías de la información y la comunicación. (*Organismo Autónomo Madrid Salud - Prevención de la enfermedad y promoción de la salud y el bienestar*)
- Creación del Cluster de Industrias del Videojuego (industrias culturales). Apoyo a las industrias creativas y de contenidos digitales, como generadores de actividad económica, creación de empleo, generación de valor añadido y de talento en la ciudad. Crear el clúster de la Industria del Videojuego. (*Coordinación General de Economía, Comercio, Consumo y Parteneriado - Redes colaborativas: intercambio de ideas, conocimiento y servicio*)
- Apertura de patios de colegio para uso vecinal fuera del horario escolar y establecimiento de usos distintos en el espacio público en función de las horas del día o los días de la semana. Generación de espacios multifuncionales utilizando técnicas como pintura, luces y mobiliario. (*Dirección General de Coordinación Territorial y Desconcentración*).



En cuanto a los OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE - AGENDA 2030, aprobados por la ONU en 2015. La estrategia suma en el objetivo 3 de los 17 Objetivos de Desarrollo Sostenible, que incluyen desde la eliminación de la pobreza hasta el combate al cambio climático, la educación, la igualdad de la mujer, la defensa del medio ambiente o el diseño de nuestras ciudades.

Dentro del objetivo 3: Garantizar una vida sana y promover el bienestar para todos en todas las edades, se contemplan dos subobjetivos en los que esta estrategia puede contribuir:

3.5 Fortalecer la prevención y el tratamiento del abuso de sustancias adictivas, incluido el uso indebido de estupefacientes y el consumo nocivo de alcohol.

3.d Reforzar la capacidad de todos los países, en particular los países en desarrollo, en materia de alerta temprana, reducción de riesgos y gestión de los riesgos para la salud nacional y mundial.





5. OBJETIVOS DE LA ESTRATEGIA MUNICIPAL DE ATENCIÓN Y PREVENCIÓN DE LA ADICCIÓN AL JUEGO.

La Estrategia se concibe como un conjunto de actuaciones de los órganos municipales con competencia en la materia, para la consecución del objetivo de prevenir el trastorno adictivo al juego y marcar la línea de acción y colaboración de las diferentes áreas de gobierno y organismos autónomos, con atribuciones en la materia de prevención y tratamiento de la citada patología adictiva al juego por ser un fenómeno que está plenamente asentado en la sociedad española y que cuenta con mayor incidencia en grupos de población especialmente vulnerables.

Con periodicidad anual, se dará cuenta a la Junta de Gobierno del desarrollo de la citada estrategia, de sus resultados y de las acciones puestas en marcha por las Áreas afectadas y se propondrá, en su caso, la actualización de ésta.

El objetivo general de esta estrategia es *“prevenir e intervenir ante las conductas de riesgo y problemas asociados a los juegos de azar y videojuegos entre la población de la ciudad de Madrid, a través de un trabajo continuo que contempla desde la prevención a la detección, acogida, valoración, asesoramiento, atención a las familias e intervención biopsicosocial grupal e individual con población de riesgo o adicción establecida”*.



Objetivos específicos:

- Aumentar la percepción social de riesgo y modificar la actitud y norma social hacia el juego de azar.
- Sensibilizar e incrementar el grado de conocimiento sobre los riesgos y problemas asociados a los juegos de azar y videojuegos.
- Realizar un control efectivo sobre los locales en los que se ejerce la actividad de juego
- Prevenir la participación de adolescentes y jóvenes en juegos de azar o retrasar la edad de inicio y la intención de juego.
- Detectar a las personas adolescentes y/o jóvenes con juego de riesgo o, con conductas de juego problemático, para realizar una intervención de asesoramiento sobre cómo desarrollar habilidades y recursos personales de carácter protector frente a los problemas del juego de azar y/o sus daños asociados.
- Ofrecer una intervención biopsicosocial integral a adolescentes y jóvenes en situación de riesgo o con una adicción establecida y a sus familias en los siete CAD (Centros de Atención a las Adicciones)
- Ofrecer una intervención biopsicosocial integral a personas adultas con una adicción al juego establecida y a sus familias en los siete CAD (Centros de atención a las Adicciones).

Se referencian, hasta que Madrid disponga de estudios que puedan monitorizar esta estrategia, los resultados obtenidos como media nacional en los diferentes estudios realizados. Los datos mostrados pertenecen al Informe sobre Adicciones Comportamentales 2020 del Observatorio Español de las Drogas y las Adicciones de la Delegación del Gobierno para el Plan Nacional sobre Drogas. Hasta no disponer de datos de Madrid, no se podrá fijar objetivos.

1.- Ha jugado dinero (online y/o presencial) en los últimos 12 meses. Segmentados por edad y sexo.

PREVALENCIA DE JUEGO CON DINERO ON LINE Y/O PRESENCIAL EN LOS ÚLTIMOS 12 MESES EN LA POBLACIÓN DE 15 A 64 AÑOS, SEGÚN SEXO. España, 2017-2019-2020.	2017			2019		
	T	H	M	T	H	M
Nunca o no en los últimos 12 meses	39,8	36,5	43,1	35,8	33,2	38,5
Ha jugado dinero (on line y/o presencial) en los últimos 12 meses	60,2	63,5	56,9	64,2	66,8	61,5

FUENTE: Adicciones comportamentales 2020. Observatorio Español de las Drogas y Adicciones. Delegación del Gobierno para el Plan Nacional sobre Drogas.

2. Máxima cantidad de dinero gastada en un solo día en la población que ha jugado dinero on line y presencial en los últimos 12 meses. (Más de 300 euros; Entre 61 y 300 euros; Entre 31 y 60 euros; Entre 6 y 30 euros; Menos de 6 euros; Nunca he jugado dinero). Segmentados por edad y sexo

CANTIDAD MAYOR DE DINERO GASTADA EN UN SOLO DIA EN LOS ULTIMOS 12 MESES EN LA POBLACIÓN DE 15 A 64 AÑOS (%). España, 2017-2019-2020.	2017		2019	
	PRESENCIAL	ON LINE	PRESENCIAL	ON LINE
Más de 300 euros	0,9	0,2	0,7	0,2
Entre 61 y 300 euros	4,4	0,3	4,6	0,5
Entre 31 y 60 euros	7,7	0,5	7,6	0,8
Entre 6 y 30 euros	27,1	1,4	28,7	2,1
Menos de 6 euros	19,2	0,9	21,2	1,8
Nunca he jugado dinero	40,7	96,7	37,2	94,7

FUENTE: Adicciones comportamentales 2020. Observatorio Español de las Drogas y Adicciones. Delegación del Gobierno para el Plan Nacional sobre Drogas.

3. Con qué frecuencia ha jugado dinero (online/presencial) en los últimos 12 meses (Diariamente; Semanalmente; Mensualmente; Anualmente; Nunca). Segmentados por edad y sexo.

FRECUENCIA CON QUE LA POBLACIÓN DE 15 A 64 AÑOS HA JUGADO DINERO ONLINE EN LOS ULTIMOS 12 MESES, SEGÚN SEXO (%). España, 2015-2019/2020.	2015			2017			2019		
	T	H	M	T	H	M	T	H	M
Nunca o no en los últimos 12 meses	97,4	95,4	99,3	96,8	94,6	98,9	93,3	90,9	95,8
Anualmente	1,6	2,7	0,5	1,6	2,7	0,6	2,4	3,5	1,2
Mensualmente	0,6	1,1	0,1	1	1,7	0,2	1,7	2,4	0,9
Semanalmente	0,3	0,7	0	0,5	0,9	0,2	0,5	0,8	0,3
Diariamente	0,1	0,2	0	0,1	0,2	0,1	0,2	0,3	0,1

FUENTE: Adicciones comportamentales 2020. Observatorio Español de las Drogas y Adicciones. Delegación del Gobierno para el Plan Nacional sobre Drogas.



4. Tipo de juego (Online/presencial) (Apuestas deportivas; Juegos de cartas con dinero; Videojuegos; Quinielas de futbol y/o quinigol; Apuestas en las carreras de caballos; Loterías, primitiva, bonoloto; Bingo; Juegos en casino; Concursos con apuesta económica; Bolsa de valores; Juegos en salas de juego; Slots, máquinas de azar/tragaperras; Loterías instantáneas (rasca once).

TIPOS DE JUEGO CON LOS QUE LA POBLACIÓN DE 15-64 AÑOS HA JUGADO DINERO ON LINE EN LOS ULTIMOS 12 MESES, SEGÚN SEXO (%). España 2017,2019-2020.	2017		2019	
	H	M	H	M
Apuestas deportivas	71,5	32,9	58,8	22,6
Juegos de cartas con dinero	18,8	9,2	14,9	8,4
Videojuegos	15,6	17,6	14,4	13,1
Quinielas de futbol y/o quinigol	4,3	4,3	15,0	11,3
Apuestas en las carreras de caballos	11,0	1,5	6,4	8,3
Loterías, primitiva, bonoloto	10,3	32,9	22,6	45,5
Bingo	10,1	11,9	6,4	12,2
Juegos en casino	9,5	1,6	12,2	8,6
Concursos con apuesta económica	7,0	0,0	3,0	5,8
Bolsa de valores	7,0	4,4	3,8	6,4
Juegos en salas de juego	6,9	0,0	6,1	7,7
Slots, maquinas de azar/tragaperras	6,7	5,8	6,4	5,6
Loterías instantaneas (rasca once)	5,5	4,0	8,3	25,5

FUENTE: Adicciones comportamentales 2020. Observatorio Español de las Drogas y Adicciones. Delegación del Gobierno para el Plan Nacional sobre Drogas.

5. Posible juego problemático puntuación 1-2 en la escala Lie/Bet. (¿Alguna vez has tenido que mentir a gente importante para ti acerca de cuánto juegas?; ¿Alguna vez has sentido la necesidad de apostar más y más dinero?).

PREVALENCIA DEL POSIBLE JUEGO PROBLEMÁTICO (Lie/Bet ≥ 1) EN ESTUDIANTES DE 14 A 18 AÑOS QUE HAN JUGADO DINERO ONLINE O PRESENCIAL EN LOS ULTIMOS 12 MESES	2018
Han jugado dinero online	26,4
Han jugado dinero presencial	19,8

FUENTE: OEDA. Encuesta sobre Uso de Drogas en Enseñanzas Secundarias en España (ESTUDES)

6. Posible juego problemático en población de 15 a 64 años: persona que alcanza una puntuación 1-3 en la escala DSM-V.

	2017		2019	
	población 15-64 años	jugadores ultimos 12 meses que han contestado la escala DSM_V	población 15-64 años	jugadores ultimos 12 meses que han contestado la escala DSM_V
posible juego problemático (DSM-V ≥ 1 y < 4)	2	3,4	1,6	2,7
posible transtorno del juego (DSM-V ≥ 4)	0,5	0,9	0,6	1

FUENTE: OEDA. Encuesta sobre Alcohol y Drogas en España (EDADES)

PREVALENCIA DEL POSIBLE JUEGO PROBLEMÁTICO O TRASTORNO DEL JUEGO EN LA POBLACIÓN DE 15-64 AÑOS Y ENTRE LOS QUE HAN JUGADO DINERO ONLINE O PRESENCIAL EN LOS ÚLTIMOS 12 MESES (%). ESPAÑA, 2017-2019/2020	2017		2019	
	juego online	juego presencial	juego online	juego presencial
Posible juego problemático o trastorno del juego (DSM-V ≥ 1) entre los que han jugado dinero on line o presencial en los últimos 12 meses	22,9	4,2	15,8	3,5
Posible juego problemático o trastorno del juego (DSM-V >1) entre el total de la población de 15-64 años	0,8	2,5	0,9	2,0

FUENTE: OEDA. Encuesta sobre Alcohol y Drogas en España (EDADES)

7. Posible trastorno por uso de videojuegos: persona que alcanza una puntuación igual o mayor de 5 en la escala DSM-V.

PREVALENCIA DE POSIBLE TRASTORNO POR USO DE VIDEOJUEGO ENTRE LA POBLACIÓN DE ESTUDIANTES DE 14 A 18 AÑOS, SEGÚN EDAD Y SEXO (%). ESPAÑA. 2018								
	total	sexo		edad				
		H	M	14	15	16	17	18
Posible trastorno por uso videojuego (DSM-V ≥ 5)	6,1	10,4	1,9	7,5	6,5	5,3	5,5	5,9

FUENTE: OEDA. Encuesta sobre Uso de Drogas en Enseñanzas Secundarias en España (ESTUDES)



6. EJES DE ACTUACIÓN.

La estrategia se vertebrará **sobre 7 ejes**:

1. **Análisis y estudio del problema** con la finalidad de actualizar los diagnósticos realizados, y revisar, evaluar y actualizar la estrategia.
2. **Prevención a menores de 25 años** realizando acciones diferenciadas a través de los diversos recursos del Ayuntamiento para los colectivos de menores de 25 años y que engloban las acciones como:
 - sensibilización, información y concienciación ciudadana.
 - prevención genérica y de colectivos especialmente vulnerables
 - asesoramiento y apoyo a personas en riesgo y sus familias
 - formación a profesionales de educación, mediadores y agentes sociales
 - detección precoz y captación



3. **Prevención a mayores de 25 años** realizando acciones diferenciadas a través de los diferentes recursos del Ayuntamiento para los colectivos de mayores de 25 años y que engloban las acciones como:

- sensibilización, información y concienciación ciudadana.
- prevención genérica y de colectivos especialmente vulnerables
- asesoramiento y apoyo a personas en riesgo y sus familias
- formación a profesionales, mediadores y agentes sociales
- detección precoz y captación

4. **Atención integral y tratamiento especializado para menores y mayores de 25 años** que engloba:

- Atención integral en los Centros de Atención a las Adicciones (CAD), adecuada a la tipología de colectivo afectado y la intensidad de la patología y atención a familiares y adultos de referencia.
- El refuerzo de la intervención ambulatoria y de dispositivos especializados en el tratamiento de las adicciones como centro de día, unidad hospitalaria y recursos terapéuticos residenciales.
- La formación a través de talleres pre-laborales y servicio de orientación laboral dirigidos a la población afectada.
- Derivación o coordinación con la red de atención a Salud Mental cuando exista otro trastorno mental grave (patología dual)
- La colaboración con entidades ciudadanas a través de subvenciones a entidades sociales destinadas a proyectos de seguimiento para prevención, apoyo al tratamiento y reinserción de estas adicciones.



5. Actuaciones específicas sobre zonas más vulnerables con el objetivo de facilitar la integración laboral y el desarrollo de actividades de ocio y socioculturales. y refuerzo en los distritos que participan en el plan estratégico de reequilibrio territorial para mejorar la calidad de vida de los distritos del sur y del este de Madrid: Latina, Carabanchel, Usera, San Blas, Moratalaz, Villa de Vallecas, Villaverde. Vicálvaro, Puente de Vallecas, Tetuán, Centro y Ciudad Lineal.

6. Plan especial de control de los locales para verificar el cumplimiento de la normativa (presencia de menores, consumo, urbanismo, licencias y autorizaciones) y sancionar ilegalidades en las actividades de los epígrafes:
 - 920001.-Juegos de azar y apuestas de gestión pública o autorización especial (estado y ONCE)
 - 920002.-Juegos de azar y apuestas de gestión privada (Bingos, casinos, máquinas tragaperras)
 - 932007.-Salones de recreo, diversión y otras actividades recreativas.

7. Acciones de publicidad y difusión de la estrategia y de los recursos puestos al servicio de ésta.



Resumen de las acciones y presupuesto destinado.

	nº de acciones	presupuesto						Total
		2020	2021	2022	2023	2024	2025	
Eje 1: Análisis y estudio del problema	6	0	0	0	0	0	0	0
Eje 2: Prevención y concienciación en menores de 25 años	20	4.902.987	4.737.651	5.938.541	5.705.759	4.000.320	4.037.211	29.322.470
<i>prevención universal</i>	6	3.730.444	3.735.877	4.022.692	3.978.184	4.000.320	4.037.211	23.504.728
<i>prevención adicciones</i>	11	1.154.514	983.746	1.132.640	197.336	0	0	3.468.237
<i>prevención juego</i>	3	18.029	18.029	783.209	1.530.239	0	0	2.349.506
Eje 3: Prevención y concienciación en mayores de 25 años	9	2.247.387	2.429.524	2.561.941	2.561.941	2.561.941	2.561.941	14.924.673
<i>prevención universal</i>	2							
<i>prevención adicciones</i>	6	2.247.387	2.429.524	2.561.941	2.561.941	2.561.941	2.561.941	14.924.673
<i>prevención juego</i>	1							
Eje 4: Atención integral y especializada	12	10.505.985	11.649.007	11.744.033	10.397.666	10.112.666	10.112.666	64.522.035
<i>atención adicciones</i>	9	9.246.492	10.061.322	10.112.666	10.112.666	10.112.666	10.112.666	29.420.480
<i>atención juego</i>	3	1.259.493	1.587.685	1.631.367	285.000 (*)	0	0	4.763.545
Eje 5: Actuaciones específicas sobre zonas más vulnerables: Latina, Carabanchel, Usera, San Blas, Moratalaz, Villa de Vallecas, Villaverde. Vicálvaro, Puente de Vallecas, Tetuán, Centro y Ciudad Lineal.	4	108.441	236.990	288.950	650.764	492.620	0	1.777.765
<i>prevención juego</i>	4	108.441	236.990	288.950	650.764	492.620	0	1.777.765
Eje 6: Control de la actividad	6	0	0	0	0	0	0	0
Eje 7: Acciones de publicidad y difusión	6	88.706	17.833	7.133	0	0	0	113.672
Total juego		1.474.669	1.860.537	2.710.659	2.466.003	492.620	0	9.004.487
Total	63	17.853.505	19.071.005	20.540.598	19.316.130	17.167.547	16.711.818	110.660.615

El presupuesto es orientativo, puesto que muchas acciones no están presupuestadas todos los años que dura la estrategia y están pendientes de concretar algunos presupuestos. Así mismo no se incluyen todos los importes de aquellas acciones que se realizan con medios propios del Ayuntamiento (Ejemplo: las inspecciones). Así mismo, el presupuesto del Eje 3 se refuerza con el Eje 4)

() En el eje 4. El programa de empleo temporal dedicado a juego se consolida en la RPT por esta razón desciende y no consta en los siguientes años.*



LÍNEAS ESTRATEGICAS





Eje 1.

Análisis y estudio de la situación del trastorno adictivo al juego

Análisis y Estudio de la situación de trastorno adictivo al juego



1

- Actualización del diagnóstico (locales, estudios del Plan Nacional sobre Drogas, etc)
- Identificación de iniciativas que suman a la estrategia.
- Incorporar las propuestas de la Mesa del Ocio Saludable.
- Seguimiento a través del panel de familias.
- Evaluación y la actualización de la estrategia.

Eje 1 Análisis y estudio de la situación del trastorno adictivo al juego

ACCIONES	RESPONSABLES	AÑOS VIGENCIA ACCION	INDICADORES
1.1 Realizar la actualización del diagnóstico incorporando las conclusiones de los estudios realizados en el ámbito de Plan Nacional sobre Drogas.	Área de Gobierno de Vicealcaldía - (Coordinación General Distritos, Transparencia y Participación Ciudadana)	2020-2025	N.º actualizaciones realizadas
1.2 Elaborar de manera periódica informes desglosados por tipo de actividad (diferenciando de manera específica los locales de apuestas) y distrito.	Agencia de Actividades (ADA)/Área de Gobierno de Portavoz, Seguridad y Emergencias (Policía Municipal)	2020-2025	N.º de informes anuales
1.3 Establecer un sistema de medición estable de los indicadores de valor público que permita medir la eficacia de la estrategia y actualizar el diagnóstico y el seguimiento de la estrategia	Área de Gobierno de Vicealcaldía (Coordinación General de Distritos, Transparencia y Participación Ciudadana)	2022-2025	N.º de encuestas realizadas Nº de euros destinados
1.4 Identificar las iniciativas que en el ámbito municipal suman a la estrategia	Área de Gobierno de Vicealcaldía (Coordinación General de Distritos, Transparencia y Participación Ciudadana)	2021-2025	N.º de iniciativas sumadas
1.5 Incorporar las propuestas de la Mesa del Ocio Saludable vinculadas a la estrategia	Área de Gobierno de Vicealcaldía (Coordinación General de Distritos, Transparencia y Participación Ciudadana)	2021-2025	N.º de propuestas incorporadas
1.6 Realizar la evaluación anual del cumplimiento de la estrategia	Área de Gobierno de Vicealcaldía (Coordinación General de Distritos, Transparencia y Participación Ciudadana)	2021-2025	N.º de evaluaciones realizadas



Eje 2

Prevención a menores de 25 años

Prevención a menores de 25 años



2

- Fomento del Ocio Saludable: Centros juveniles, oficinas de información juvenil, QUEDATe, campus de videojuego, “el barrio más joven”, “la contrapartida”, promoción del deporte, cesion de espacios de centros educativos
- Convenios de colaboración
- Servicio de Psicología para Centros Juveniles y programas de Juventud.
- Asesoramiento a familias
- Formación para profesionales

Eje 2 Prevención a menores de 25 años

ACCIONES	TIPO DE ACCIÓN	RESPONSABLES	AÑOS VIGENCIA ACCION	INDICADORES PROPUESTOS
2.1 Ofrecer alternativas de ocio saludable, formativo y con carácter transversal, para adolescentes y jóvenes, que previenen el desarrollo de conductas de riesgo entre ellas los problemas relacionados con adicciones en general, y en concreto con el juego y son: <ul style="list-style-type: none"> • Enredaderos, • Red de Centros Juveniles, • Oficinas de información juvenil • QUEDAT.COM 	UNIVERSAL-INESPECIFICA	Área de Gobierno de Familias, Igualdad y Bienestar Social	2020-2025	<u>Programa Enredaderos:</u> N.º de enredaderos N.º de asistentes N.º asistentes presenciales chicos N.º asistentes presenciales chicas N.º de euros destinados <u>Programas: Red de Centros Juveniles, Oficinas de información juvenil, QUEDAT.COM</u> N.º de actividades N.º de participaciones presenciales N.º de participaciones on line N.º de euros destinados
2.2 Estudiar la inclusión de un aspecto formativo de carácter preventivo en los convenios de escuelas municipales deportivas, tanto de colaboración en CDM como de promoción en centros educativos	UNIVERSAL-INESPECÍFICA	Área de Gobierno de Cultura, Turismo y Deportes (Deportes)	2021-2025	N.º de escuelas deportivas municipales que incorporan aspectos formativos de carácter preventivo N.º de acciones de difusión de los programas de la Dirección General de Deporte de carácter preventivo
2.3 Elaborar un plan de actuación anual que persiga fomentar el consumo saludable, razonable y consciente de esta alternativa de ocio vinculada, a la par que sensibilizar e incrementar el grado de conocimiento sobre los riesgos y problemas asociados a un consumo inadecuado, y lograr el compromiso con l@s #players y el sector para prevenir trastornos y adicciones.	UNIVERSAL-INESPECIFICA	Área de Gobierno de Economía, Innovación y Empleo (Campus del videojuego)	2023-2025	N.º de acciones formativas N.º de participantes en esas acciones



ACCIONES	TIPO DE ACCIÓN	RESPONSABLES	AÑOS VIGENCIA ACCION	INDICADORES PROPUESTOS
2.4 Para población joven, ampliar los convenios ya vigentes y/o promover convenios de colaboración con entidades especializadas en materia de adicciones para: <ul style="list-style-type: none"> el desarrollo de grupos deportivos y sesiones informativas que se puedan incorporar al programa de aulas deportivas en los centros escolares ampliándolas o complementándolas el desarrollo de grupos deportivos específicos de duración determinada en centros deportivos municipales para una posterior incorporación a los grupos generales. 	UNIVERSAL- INESPECIFICA	Área de Gobierno de Cultura, Turismo y Deportes (Deportes)	2022-2025	N.º de convenios firmados N.º de deportistas que participan N.º de euros destinados
2.5 Facilitar espacios escolares fuera del horario escolar para que puedan ser utilizados por AMPAS y asociaciones para actividades preventivas	UNIVERSAL- INESPECIFICA	Comunidad de Madrid (CAM)/Área de Gobierno de Vicealcaldía (Coordinación General de Distritos, Transparencia y Participación Ciudadana	2022-2025	N.º de espacios cedidos N.º de actividades realizadas
2.6 Formar a profesionales de educación, mediadores y agentes sociales: a través del Aula de Formación a Distancia del Servicio PAD Madrid Salud que ofrece Cursos de Formación Especializada, con certificación universitaria: <ul style="list-style-type: none"> Prevención de adicciones en el ámbito familiar. Prevención de adicciones en el ámbito educativo. Cómo lograr una convivencia positiva con la tecnología. Guía para que los Cuerpos de Seguridad del Estado hagan una intervención preventiva de adicciones. Las RRSS desde una perspectiva de género en la etapa adolescente. Claves para atender y trabajar con población adolescente. 	UNIVERSAL- ADICCIONES	Área de Gobierno de Portavoz, Seguridad y Emergencias/Madrid Salud (Instituto de Adicciones)	2023-2025	N.º de acciones formativas realizadas N.º de profesionales de educación, mediadores y agentes sociales formados



ACCIONES	TIPO DE ACCIÓN	RESPONSABLES	AÑOS VIGENCIA ACCION	INDICADORES PROPUESTOS
2.7 Formar a profesionales de educación, mediadores y agentes sociales: a través del Aula de Formación a Distancia del Servicio PAD Madrid Salud que ofrece Cursos de Formación Especializada, con certificación universitaria: <ul style="list-style-type: none"> • Prevención de problemas vinculados al juego. Guía práctica para profesionales (Edición ebook y audiolibro) • Videjuegos: jugar sin riesgos Tratamiento por trastorno por juego de azar en adolescentes y jóvenes	UNIVERSAL JUEGO	Área de Gobierno de Portavoz, Seguridad y Emergencias/Madrid Salud (Instituto de Adicciones)	2020-2025	N.º de acciones formativas realizadas N.º de personas formadas N.º de euros asignados
2.8 Diseñar actividades especiales de Promoción Deportiva o utilizar el contexto de otras ya existentes (juegos deportivos municipales, Intergeneracional, Mujer, etc...) para sensibilizar a la población de la problemática de la adicción al juego	UNIVERSAL-JUEGO	Área de Gobierno de Cultura, Turismo y Deportes (Deportes)	2022-2025	N.º de actividades diseñadas: N.º de deportista en los juegos deportivos municipales N.º de deportista en las Escuelas deportivas en colaboración N.º de deportistas en Escuelas de Promoción deportiva
2.9 Realizar la fase III del programa de prevención e intervención temprana ante los riesgos del juego de azar: "La contrapartida" en los distritos de Fuencarral, Chamartín, Moncloa, Barajas, Chamberí, Salamanca, Retiro, Arganzuela y Hortaleza. Programa plurianual con posible prórroga de 3 años.	UNIVERSAL-JUEGO	Área de Gobierno de Portavoz, Seguridad y Emergencias/Madrid Salud (Instituto de Adicciones)	2024-2025	N.º de participantes en actividades comunitarias N.º de jóvenes participantes en centros educativos N.º de personas adultas de referencia participantes N.º de euros destinados



ACCIONES	TIPO DE ACCIÓN	RESPONSABLES	AÑOS VIGENCIA ACCION	INDICADORES PROPUESTOS
2.10 Creación de nuevos espacios para jóvenes de prevención de las adicciones: <ul style="list-style-type: none"> • Espacio joven de prevención de las adicciones a través del ocio en distrito de San Blas • Nuevo espacio joven en distrito de Villaverde de prevención de las adicciones en entorno comunitario 	SELECTIVA-ADICCIONES	Área de Gobierno de Portavoz, Seguridad y Emergencias/Madrid Salud (Instituto de Adicciones)	2020-2025	N.º de acciones de ocio realizadas San Blas Nº de personas participantes San Blas N.º de euros asignados San Blas N.º de acciones de ocio realizadas Villaverde N.º de jóvenes participantes Villaverde N.º de euros asignados Villaverde
2.11 Desarrollar un convenio de colaboración para formar a profesorado, concienciar a alumnado de 5º y 6º de primaria y ESO e informar a las AMPAS sobre los riesgos asociados a las adicciones, incluyendo el juego y el uso abusivo de pantallas, redes sociales y videojuegos. Contará con un proyecto piloto que se desarrollará en el curso 2021-2022 Acción.	SELECTIVA-ADICCIONES	Consejería de Educación de la CAM/Área de Gobierno de Portavoz, Seguridad y Emergencias/Madrid Salud (Instituto de Adicciones)	2022-2025	Formación de Profesorado Nº de cursos acreditados impartidas Nº de profesores formados <u>Formación:</u> Nº de coles que forman parte del programa Nº de talleres realizados Nº de alumnos/as formados <u>Familias:</u> Nº de escuelas de padres y madres dentro del programa Nº de sesiones realizadas

ACCIONES	TIPO DE ACCIÓN	RESPONSABLES	AÑOS VIGENCIA ACCION	INDICADORES PROPUESTOS
2.12 Realizar acciones de sensibilización por parte del Equipo de Educación Social: <ul style="list-style-type: none"> Trabajo en ámbito educativo: el objetivo es convertirse en referentes en materia de adicciones para la comunidad educativa, tanto en el trabajo con el equipo docente como en la intervención con alumnado. Trabajo en ámbito comunitario: el objetivo es conocer las entidades del distrito, analizar sus necesidades y demandas en materia de prevención de adicciones, colaborando en iniciativas de desarrollo comunitario, implementando actuaciones formativas dirigidas a profesionales y entidades, y asesorando sobre casos concretos, referidos tanto a adolescentes y jóvenes como a sus familiares, que necesiten intervención (preventiva o asistencial) relacionada con adicciones. 	SELECTIVA-ADICCIONES	Área de Gobierno Portavoz, Seguridad y Emergencias/Madrid Salud (Instituto de Adicciones)	2021-2025	N.º de personas participantes en el Programa de Apoyo a la Prevención en Ámbito Educativo (Alumnado, Profesorado) N.º de personas participantes en el Programa de Apoyo a la Prevención en Ámbito Comunitario (Adolescentes y Jóvenes, Profesionales) N.º de euros asignados
2.13 Incorporar a la estrategia el Convenio "El barrio más joven. (Diseño e implantación del proyecto del Barrio Mas Joven con INJUCAM, Scultistas, Scouts católicos y FRAVM, orientado especialmente a la prevención de los riesgos de adicción al juego de los jóvenes.)	SELECTIVA ADICCIONES	Área de Gobierno de Vicealcaldía (Coordinación General de Distritos, Transparencia y Participación Ciudadana	2020-2025	N.º de actividades diseñadas N.º de personas que han participado N.º de euros asignados



ACCIONES	TIPO DE ACCIÓN	RESPONSABLES	AÑOS VIGENCIA ACCION	INDICADORES PROPUESTOS
2.14 Promover la inclusión de personas con problemas en los programas generales de clases y escuelas para todas las edades, con informe de derivación del Instituto de Adicciones, haciendo hincapié con el público más joven para que se incorporen en un itinerario deportivo de escuelas contando para ello con todo el entramado de escuelas en colaboración con entidades deportivas haciendo copartícipes a estas entidades.	SELECTIVA ADICIONES	Área de Gobierno de Cultura, Turismo y Deportes (Deportes)	2022-2025	N.º de personas incorporadas
2.15 Impulsar el tratamiento transversal de los problemas derivados de la práctica del juego y apuestas relacionados con los menores mediante la intervención de los agentes tutores Y Unidad de Apoyo y Protección a la Mujer, Menor y Mayor en coordinación con la Fiscalía de Menores	SELECTIVA - JUEGO	Área de Gobierno de Portavoz, Seguridad y Emergencias (Policía Municipal-Unidad de Apoyo y Protección a la Mujer, Menor y Mayor-Agentes Tutores)	2021-2025	N.º de intervenciones en materia de juego N.º de intervenciones derivadas al servicio PAD N.º de intervenciones derivadas a Fiscalía de Menores'
2.16 Desarrollar un programa de FORMADOR DE FORMADORES para alinear y coordinar los mensajes y contenidos impartidos por las diferentes áreas. PLAN DE FORMACIÓN 2022	SELECTIVA-JUEGO	Área de Gobierno de Portavoz, Seguridad y Emergencias/Madrid Salud (Instituto de Adicciones)	2022-2025	N.º de acciones de formación realizadas N.º de colectivos formados N.º de personas formadas



ACCIONES	TIPO DE ACCIÓN	RESPONSABLES	AÑOS VIGENCIA ACCION	INDICADORES PROPUESTOS
2.17 Implantar un nuevo Servicio de Psicología para Centros Juveniles y programas de Juventud:	INDICADA- INESPECIFICA	Área de Gobierno de Familias, Igualdad y Bienestar Social	2021-2025	N.º de acciones individuales y grupales N.º de participaciones presenciales N.º de participaciones online N.º de euros destinados
2.18 Intervención Individual con adolescentes y jóvenes: detección precoz de adolescentes y jóvenes que presentan indicadores de riesgo o adicción, su captación proactiva y el trabajo de motivación para que inicien intervención individual y/o grupal de carácter socioeducativo o terapéutico, cualquiera que sea la dimensión de la conducta adictiva (consumo de alcohol y/u otras drogas, del uso abusivo de la tecnología (internet, redes sociales, videojuegos) y del trastorno por juego de azar y/o apuestas deportivas)..	INDICADA ADICCIONES	Área de Gobierno de Portavoz, Seguridad y Emergencias/Madrid Salud (Instituto de Adicciones Equipo de Educación Social del Dpto. de Prevención):	2020-2025	2020-2025 " N.º de personas atendidas en riesgo de adicciones "
2.19 Asesoramiento especializado a personas en riesgo y sus familias a través del Servicio de Orientación Familiar.	INDICADA ADICCIONES	Área de Gobierno de Portavoz, Seguridad y Emergencias/Madrid Salud (Instituto de Adicciones)	2021-2025	N.º de asesoramientos realizados en intervención educativa y comunitaria
2.20 Detección de menores absentistas con problemática de adicción al juego y valoración para posible derivación a los CAD. Esta actividad se realizará desde el programa de prevención y control del absentismo escolar y desde el programa de apoyo psicológico para menores absentistas".	INDICADA JUEGO	Área de Gobierno de Familias, Igualdad y Bienestar Social	2022-2025	Nº de expedientes de absentismo que presenten adicción al juego como un factor influyente Nº de derivaciones a centros especializados N.º de euros destinados prevención y control del absentismo N.º de euros destinados al programa de apoyo psico educativo.



Eje 3.

Prevención para mayores de 25

Prevención para mayores de 25 años



- Promoción del deporte (sensibilización, bonificaciones de cuotas, **3**)
- Organización de actividades familiares
- Asesoría a familias (7 centros CAD)
- Asesoría por sobreendeudamiento (OMIC)
- Subvenciones a entidades sociales
- Formación a profesionales a través del Aula a distancia del Servicio PAD.
- Prevención a través de Salud Laboral



Eje 3 Prevención para mayores de 25

ACCIONES	TIPO DE ACCIÓN	RESPONSABLES	AÑOS VIGENCIA ACCION	INDICADORES PROPUESTOS
3.1 Proponer bonificación específica del precio o utilizar las ya existentes: <ul style="list-style-type: none"> • Del 50% en grupos específicos de Hábitos Saludables. • Del 100% cuando hay riesgo de exclusión social reconocido por los Servicios Sociales del distrito 	UNIVERSAL INESPECIFICA	Área de Gobierno de Cultura, Turismo y Deportes (Deportes)	2020-2025	N.º de personas bonificadas
3.2 Incorporación a la estrategia de subvenciones para el fomento de la colaboración del Ayuntamiento con entidades sin ánimo de lucro en proyectos de interés general en el ámbito de los Distritos	UNIVERSAL INESPECÍFICA	Área de Gobierno de Vicealcaldía (Coordinación General de Distritos, Transparencia y Participación Ciudadana):	2022-2025	N.º de euros destinados
3.3 Actuaciones de prevención dirigidas al personal del Ayuntamiento de Madrid en el marco de las actuaciones desarrolladas con Salud Laboral	UNIVERSAL ADICCIONES	Área de Gobierno de Portavoz, Seguridad y Emergencias/Madrid Salud (Instituto de Adicciones)	2020-2025	N.º de actuaciones N.º de personas formadas

ACCIONES	TIPO DE ACCIÓN	RESPONSABLES	AÑOS VIGENCIA ACCION	INDICADORES PROPUESTOS
<p>3.4 Formación de profesionales a través del Aula de Formación a Distancia del Servicio PAD que ofrece Cursos de Formación Especializada, con certificación universitaria:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Prevención de problemas vinculados al juego de azar. Guía práctica para profesionales. • Tratamiento por trastorno por juego de azar en adolescentes y jóvenes 	UNIVERSAL JUEGO	Área de Gobierno de Portavoz, Seguridad y Emergencias/Madrid Salud (Instituto de Adicciones)	2021-2025	N.º de acciones formativas N.º de personas formadas
<p>3.5 Para población adulta y mayor y en el marco del convenio de colaboración con Madrid Salud, realizar actuaciones conjuntas en materia de promoción de la salud y de la actividad física, incorporando un programa específico de salud multidisciplinar que incluya charlas de educación para la salud y talleres de ejercicio físico en el marco del fomento de hábitos saludables. Estos programas podrían dirigirse principalmente a las poblaciones adulta y mayor con riesgo de padecer la adicción al juego y tendrían un foco de salud (mental y/o social). También se puede valorar la problemática de las adicciones en el proyecto de Receta Deportiva</p>	SELECTIVA ADICCIONES	Área de Gobierno de Cultura, Turismo y Deportes (Deportes)	2021-2025	N.º de actividades puestas en marcha



ACCIONES	TIPO DE ACCIÓN	RESPONSABLES	AÑOS VIGENCIA ACCION	INDICADORES PROPUESTOS
3.6 Actuaciones de prevención dirigidas a personas de recursos y entidades sociales de la ciudad de Madrid.	SELECTIVA ADICCIONES	Área de Gobierno de Portavoz, Seguridad y Emergencias/Madrid Salud (Instituto de Adicciones)	2021-2025	N.º de acciones formativas N.º de personas formadas
3.7 Realizar actividades de formación que refuercen las capacidades de las familias para afrontar situaciones de especial dificultad y conflicto, incluida esta problemática.	SELECTIVA ADICCIONES	Área de Gobierno de Familias, Igualdad y Bienestar Social	2020- 2025	N.º de acciones preventivas a las familias Nº de familias atendidas Nº de casos derivados al servicio PAD N.º de euros destinados
3.8 Incluir, dentro de los programas de atención personalizada a los consumidores que se realizan en la OMIC Central información sobre la problemática del juego y sobre la posibilidad de exclusión voluntaria del acceso a las salas de juego”.	INDICADA ADICCIONES	Área de Gobierno de Economía, Innovación y Empleo (IMC)	2022-2025	N.º de personas atendidas en la OMIC Central
3.9 Asesoramiento especializado a personas en riesgo y sus familias a través de los equipos profesionales de los 7 Centros de Atención a las Adicciones CAD).	INDICADA ADICCIONES	Portavoz, Seguridad y Emergencias - Madrid Salud-Instituto de Adicciones	2022-2025	N.º de personas asesoradas y apoyadas



Eje 4

Atención e Intervención especializada

Atención e intervención especializada



4

- Detección (Servicios Sociales, Agentes tutores)
- Intervención integral adecuada a través del refuerzo de los Servicios en :
 - Centros de día
 - Servicio de Orientación Familiar
 - Subvenciones a entidades sociales para la prevención, apoyo al tratamiento y reinsercción
 - Inclusión en programas deportivos (Deporte y Vida)

Eje 4.- Atención e Intervención especializada

ACCIONES	TIPO DE ACCIÓN	RESPONSABLES	AÑOS VIGENCIA ACCION	INDICADORES PROPUESTOS
4.1 Crear un grupo de trabajo para establecer acciones de coordinación con objeto de detectar entre la población usuaria de recursos sociales a personas afectadas y derivar a los programas y servicios de Madrid Salud-Instituto de Adicciones	ESPECIFICA ADICCIONES	Área de Gobierno de Familias, Igualdad y Bienestar Social/Área de Gobierno de Portavoz, Seguridad y Emergencias/Madrid Salud	2021-2025	N.º de personas derivadas
4.2 Colaborar a través de convocatorias de subvenciones con Entidades Sociales para prevención, apoyo al tratamiento y reinserción de adicciones.	ESPECIFICA ADICCIONES	Área de Gobierno de Portavoz, Seguridad y Emergencias/Madrid Salud	2020-2025	Euros destinados
4.3: Fomentar la detección precoz de adolescentes y jóvenes que presenten esta problemática a través de las diferentes líneas de intervención del Programa ASPA.	ESPECIFICA ADICCIONES	Área de Gobierno de Familias, Igualdad y Bienestar Social	2020-2025	Nº de adolescentes/jóvenes detectados con problemas de adicción al juego
4.4 Fomentar la inserción a través de talleres pre-laborales y servicio de orientación laboral (SOL) dirigidos a la población afectada	ESPECIFICA ADICCIONES	Área de Gobierno de Portavoz, Seguridad y Emergencias/Madrid Salud	2022-2025	N.º de talleres realizados N.º de personas atendidas en SOL
4.5 Ampliar el convenio de colaboración con la asociación "Deporte y vida", para el desarrollo de un programa de inclusión para personas en riesgo o con adicciones a través de la actividad físico deportiva.	ESPECIFICA ADICCIONES	Área de Gobierno de Cultura, Turismo y Deportes (Deportes)	2022- 2025	N.º de euros destinados a la ampliación N.º de participantes en el programa de inclusión social del convenio entre la Dirección General del Deporte y Deporte y Vida que manifiestan haber mejorado su condición física y su estado de salud gracias a las actividades del programa.

ACCIONES	TIPO DE ACCIÓN	RESPONSABLES	AÑOS VIGENCIA ACCION	INDICADORES PROPUESTOS
4.6 Realizar tratamiento integral ambulatorio, en los siete Centros de Atención a las Adicciones y, en su caso ingreso en recursos de apoyo al tratamiento y a la reinserción y/o en la red de Salud Mental	ESPECIFICA ADICCIONES	Área de Gobierno de Portavoz, Seguridad y Emergencias/Madrid Salud	2020-2025	N.º de personas atendidas en los CAD por adicciones N.º de euros destinados
4.7 Puesta en marcha de recursos de tipología de centro de día para el refuerzo de la intervención ambulatoria.	ESPECIFICA ADICCIONES	Área de Gobierno de Portavoz, Seguridad y Emergencias/Madrid Salud	2021-2025	Nº de personas atendidas en Centro de Día Terapéutico N.º de euros destinados
4.8 Realizar intervención terapéutica familiar a través de los equipos de los CAD	ESPECIFICA ADICCIONES	Área de Gobierno de Portavoz, Seguridad y Emergencias/Madrid Salud	2020-2025	N.º de familias atendidas
4.9 Promover la inclusión de personas con problemas en los programas generales de clases y escuelas para todas las edades, con informe de derivación del Instituto de Adicciones, haciendo especial hincapié con el público más joven para que se incorporen en un itinerario deportivo de escuelas contando para ello con todo el entramado de escuelas en colaboración con entidades deportivas haciendo copartícipes a estas entidades	ESPECIFICA ADICCIONES	Área de Gobierno de Cultura, Turismo y Deportes (Deportes)	2022- 2025	N.º de personas derivadas por el Instituto de Adicciones de Madrid Salud, que participan en el programa de inclusión social del convenio entre la Dirección General del Deporte y Deporte y Vida.



ACCIONES	TIPO DE ACCIÓN	RESPONSABLES	AÑOS VIGENCIA ACCION	INDICADORES PROPUESTOS
4.10 Reforzar el equipo de tratamiento de los CAD con incorporación de 20 profesionales para atender a personas afectadas	ESPECIFICA JUEGO	Área de Gobierno de Portavoz, Seguridad y Emergencias/Madrid Salud	2020-2023	N.º de profesionales incorporados N.º de euros destinados N.º de personas atendidas (juego y videojuego)
4.11 Realizar asesoramiento y apoyo a personas en riesgo y sus familias a través del Servicio de Orientación Familiar	ESPECIFICA JUEGO	Área de Gobierno de Portavoz, Seguridad y Emergencias/Madrid Salud	2020-2025	N.º de familias atendidas en SOF (juego y videojuegos) N.º de euros destinados
4.12 Impulsar la intervención transversal de los problemas derivados de la práctica del juego y apuestas relacionados con los menores mediante la intervención de los agentes tutores Y Unidad de Apoyo y Protección a la Mujer, Menor y Mayor en coordinación con la Fiscalía de Menores	ESPECIFICA JUEGO	Área de Gobierno de Portavoz, Seguridad y Emergencias (Policía Municipal- Unidad de Apoyo y Protección a la Mujer, Menor y Mayor-Agentes Tutores)	2022-2025	N.º de intervenciones en materia de juego N.º de casos derivados desde la Policía Municipal al Servicio PAD N.º de intervenciones derivadas a la Fiscalía de menores.



Eje 5.

Atención a las zonas con más incidencia

Atención a las zonas con más incidencia



5

- Actuaciones sobre zonas más vulnerables con el objetivo de facilitar la integración laboral y el desarrollo de actividades de ocio y socioculturales. Refuerzo en los distritos que participan en el plan estratégico de reequilibrio territorial para mejorar la calidad de vida
- PROYECTO: "La contrapartida"
- DISTRITOS: Latina, Carabanchel, Usera, San Blas, Moratalaz, Villa de Vallecas, Villaverde. Vicálvaro, Puente de Vallecas, Tetuán, Centro y Ciudad Lineal.

Eje 5. Atención a las zonas con más incidencia

ACCIONES	TIPO DE ACCION	RESPONSABLES	AÑOS VIGENCIA ACCION	INDICADORES PROPUESTOS
5.1 Desarrollar un programa para asesorar, sensibilizar, prevenir y en su caso detectar e intervenir frente al uso inadecuado, abuso y/o dependencia de las nuevas tecnologías, así como el acceso a las casas de apuestas tanto de forma presencial como online, por la población en general, y de forma especial, por los menores y adolescentes mediante técnicas, intervenciones comunitarias, grupales e individuales. Distrito de Puente de Vallecas.	UNIVERSAL JUEGO	Distrito de Puente de Vallecas/Área de Gobierno de Vicealcaldía (Coordinación General de Distritos, Transparencia y Participación Ciudadana)	2020-2021	N.º de acciones realizadas N.º de euros destinados
5.2 Desarrollar el programa piloto de prevención e intervención temprana ante los riesgos del juego de azar: “La contrapartida” con acciones de sensibilización, acciones para dotar a los adolescentes y jóvenes con herramientas preventivas que sirvan para disminuir la intención de juego y evitar conductas de riesgo, así como acciones con personas adultas de referencia en los distritos de Latina, Carabanchel, Usera y Tetuán. Programa plurianual con posible prórroga de 3 años	UNIVERSAL JUEGO	Área de Portavoz, Seguridad y Emergencias/Madrid Salud/Área de Gobierno de Vicealcaldía (Coordinación General de Distritos, Transparencia y Participación Ciudadana)	2020-2022	N.º de jóvenes participantes en actividades comunitarias N.º de jóvenes participantes en centros educativos Nº de personas adultas de referencia participantes N.º de euros destinados




ACCIONES	TIPO DE ACCION	RESPONSABLES	AÑOS VIGENCIA ACCION	INDICADORES PROPUESTOS
5.3 Realizar la fase II del programa de prevención e intervención temprana ante los riesgos del juego de azar: “ La contrapartida ” en los distritos del proyecto SURES: Latina, Carabanchel, Usera, San Blas, Moratalaz, Villa de Vallecas, Villaverde. Vicálvaro y Puente de Vallecas Programa plurianual con posible prórroga de 3 años	UNIVERSAL JUEGO	Área de Gobierno de Portavoz, Seguridad y Emergencias/ Madrid Salud/Área de Gobierno de Vicealcaldía (Coordinación General de Distritos, Transparencia y Participación Ciudadana)	2022-2024	N.º de jóvenes participantes en actividades comunitarias N.º de jóvenes participantes en centros educativos Nº de personas adultas de referencia participantes N.º de euros destinados
5.4 Realizar la fase II del programa de prevención e intervención temprana ante los riesgos del juego de azar: “ La contrapartida ” en los distritos de Tetuán, Centro y Ciudad Lineal. Programa plurianual con posible prórroga de 3 años.	UNIVERSAL JUEGO	Área de Gobierno de Portavoz, Seguridad y Emergencias/ Madrid Salud/Área de Gobierno de Vicealcaldía (Coordinación General de Distritos, Transparencia y Participación Ciudadana)	2022-2024	N.º de jóvenes participantes en actividades comunitarias N.º de jóvenes participantes en centros educativos Nº de personas adultas de referencia participantes N.º de euros destinados



Eje 6

Control de locales

Control de locales



6

- Estudio de locales desde el punto de vista urbanístico
- Control administrativo por parte de Policía Municipal.
- Control de la presencia de menores por Policía municipal
- Reclamaciones en materia de consumo

Eje 6.- Control de locales

ACCIONES	RESPONSABLES	AÑOS VIGENCIA ACCION	INDICADORES PROPUESTOS
<p>6.1 Realizar un estudio sobre el estado urbanístico de locales destinados al juego mediante inspecciones que garanticen el cumplimiento de la legalidad en una muestra representativa de los locales de apuestas existentes en nuestra ciudad, comprobando la adecuación de su título habilitante a la realidad del local, exigiendo la autorización del juego de la Comunidad de Madrid, y en caso de no tenerla, declarando ineficaces las declaraciones responsables o revocando las licencias concedidas.</p>	<p>Área de Gobierno de Desarrollo Urbano/Agencia de Actividades (ADA)</p>	<p>2020-2021</p>	<p>N.º de locales controlados N.º de locales inspeccionados N.º de licencias de funcionamiento declaradas ineficaces N.º de expedientes de restablecimiento de la legalidad urbanística N.º de expedientes de cese y clausura por no disponer la actividad de título habilitante N.º de expedientes iniciados para el restablecimiento de la legalidad por obras y publicidad exterior en la actividad no amparadas por título habilitante N.º de expedientes de subsanación de deficiencias</p>
<p>6.2 Establecer un grupo de trabajo con la Comunidad de Madrid- Subdirección General de Ordenación y Gestión del Juego y las áreas que realizan inspecciones en locales del Ayuntamiento (ADA, Policía Municipal, Consumo) para coordinación de las inspecciones a los locales de apuestas y salones de juego.</p>	<p>Área de Gobierno de Vicealcaldía (Coordinación General de Distritos, Transparencia y Participación Ciudadana)</p>	<p>2022-2025</p>	<p>N.º de autorizaciones vigentes N.º de reuniones de coordinación</p>
<p>6.3 Inspeccionar, todos los establecimientos públicos casas de juegos y apuestas regulados por la LEPAR (recogidos en la aplicación de industrias de PM), en el plazo de tres años.</p>	<p>Área de Gobierno de Portavoz, Seguridad y Emergencias (Policía Municipal)</p>	<p>2021-2025</p>	<p>% de locales inspeccionados % de locales con deficiencias</p>





ACCIONES	RESPONSABLES	AÑOS VIGENCIA ACCION	INDICADORES PROPUESTOS
6.4 Adecuar la presencia policial, a la vigilancia de los locales cuyas actividades sean relativas a juegos y apuestas especialmente para la prevención de participación de menores (Planes Territoriales DPO, Policía Municipal)	Área de Gobierno de Portavoz, Seguridad y Emergencias (Policía Municipal)	2021-2025	N.º de patrullajes programados
6.5 Establecer una coordinación ágil y eficaz de actuaciones entre la Agencia de Actividades, la Comunidad de Madrid y Policía Municipal.	Área de Gobierno de Portavoz, Seguridad y Emergencias (Policía Municipal) /Agencia de Actividades ADA)	2022-2025	N.º de actuaciones conjuntas realizadas
6.6 Gestionar las reclamaciones y denuncias formuladas por las personas usuarias de las salas de juego para ejercer la vigilancia y control del cumplimiento de la normativa en materia de consumo.	Área de Gobierno Economía, Innovación y Empleo (IMC)	2020-2025	N.º de reclamaciones y denuncias gestionadas en la OMIC



Eje 7

Acciones de publicidad y difusión

Acciones de publicidad y difusión



- Difusión de la Estrategia OPCIÓN MADRID y de los recursos disponibles (WEB MUNICIPAL - MAPA DE RECURSOS)
- Sensibilización a través de las diferentes campañas del Instituto de Adicciones:
 - "que no te lien, apostar no es un juego".
 - "La contrapartida"

Eje 7.- Acciones de publicidad y difusión

ACCIONES	RESPONSABLES	AÑOS VIGENCIA ACCION	INDICADORES PROPUESTOS
7.1 Crear una plataforma digital, apoyada en tecnología SIG, comunidades virtuales y de ML, que sirva de referencia y ponga en valor los recursos que el Ayuntamiento pone a disposición de la ciudadanía y disponer en la web municipal un espacio propio para la difusión de la estrategia	Área de Gobierno de Vicealcaldía (CG de Distritos, Transparencia y Participación Ciudadana)	2022-2025	N.º de recursos incluidos N.º de actividades publicadas N.º de accesos a la web N.º de comunidades virtuales creadas
7.2 Realizar una campaña de difusión de la estrategia y de los recursos disponibles para esta.	Área de Gobierno de Vicealcaldía (CG de Distritos, Transparencia y Participación Ciudadana)	2022-2025	N.º de destinatarios N.º de impactos N.º de veces que la campaña ha estado activa N.º de euros destinados
7.3 Difundir las acciones de sensibilización a la ciudadanía: sobre los problemas con videojuegos y juegos de azar a través del Programa: "LA CONTRAPARTIDA". (redes sociales: Facebook, Instagram, Twitter, Tik Tok y Youtube)	Área de Gobierno de Portavoz, Seguridad y Emergencias/Madrid Salud	2020-2025	Nº de visualizaciones en RRSS piloto contrapartida Fase I N.º de publicaciones en RRSS piloto contrapartida Fase I N.º de visualizaciones en RRSS piloto contrapartida Fase II N.º de publicaciones en RRSS contrapartida fase II N.º de visualizaciones en RRSS piloto contrapartida Fase III N.º de publicaciones en RRSS contrapartida fase III
7.4 Difundir contenidos desarrollados dentro del marco de la estrategia municipal de prevención y atención a la adicción al juego a través de los canales de información (atención presencial en la OMIC, campañas informativas, información en web o en redes sociales).	Área de Gobierno de Economía, Innovación y Empleo (IMC)	2020-2025	N.º de acciones de difusión realizadas
7.5 Sensibilizar, informar y concienciar a la ciudadanía: sobre los problemas con videojuegos y juegos de azar a través de la Web Servicio de Prevención de Adicciones (PAD) de Madrid Salud, con módulos continuos de carácter informativo dirigidos a la ciudadanía y Redes Sociales (Facebook Twitter e Instagram además de un canal de YouTube desde los que se viralizan mensajes de prevención sobre apuestas y otros juegos de Azar: <i>Campaña de sensibilización de los riesgos del juego de azar en adolescentes y jóvenes: "Que no te llien. Apostar no es un juego"</i> .	Área de Gobierno de Portavoz, Seguridad y Emergencias/Madrid Salud	2020-2025	N.º de acciones de sensibilización N.º de video campañas Nº de visualizaciones totales del canal de youtube Nº de seguidores en redes sociales Nº de visitas sitio web personas atendidas personas atendidas N.º de euros destinados



7.6 Difundir las acciones de sensibilización a la juventud sobre los problemas con videojuegos y juegos de azar a través de las redes sociales del Departamento de Juventud (sección informativa digital denominada #WikiAdicciones). ?	Área de Gobierno de Familias, Igualdad y Bienestar Social	2021-2025	N° de acciones de sensibilización difundidas N° de impresiones N° de impresiones "videojuegos" N° de reproducciones N° de reproducciones "videojuegos"
--	---	-----------	--



7.EQUIPO DE TRABAJO Y REUNIONES REALIZADAS



EQUIPO DE TRABAJO: Participaron los titulares de los siguientes órganos directivos coordinados por la Coordinación General de Distritos, Transparencia y Participación Ciudadana

- a) Coordinación General de Familias, Igualdad y Bienestar Social
- b) Coordinación General de Distritos, Transparencia y Participación Ciudadana
- c) Coordinación General de Alcaldía
- d) Gerencia del Organismo Autónomo Madrid Salud
- e) Gerencia del Organismo Autónomo Agencia de Actividades
- f) Dirección General de Deporte
- g) Dirección General de la Policía Municipal
- h) Coordinación General de Economía, Comercio, Consumo y Partenariado
- i) Instituto Municipal de Consumo
- j) Viceconsejería de Organización Educativa (Comunidad de Madrid)
- k) Coordinadora de la Oficina Regional de Salud Mental y Adicciones (Comunidad de Madrid)
- l) Director General de Seguridad, Protección Civil y Formación (Comunidad de Madrid)



REUNIONES:

- 1.ª 29 de enero de 2020,
- 2.ª 26 de febrero de 2020.
- 3.ª 19 de marzo de 2020, suspendida por la situación derivada del estado de alarma y confinamiento por la COVID.
- 4.ª 21 de mayo de 2021.



8. DOCUMENTOS DE PARTIDA

DOCUMENTOS DE REFERENCIA *Borrador del Plan Integral de la Ciudad de Madrid para la atención de los riesgos y trastornos por juego de azar y apuestas 2020-2025.* Organismo autónomo Madrid Salud. Instituto de Adicciones de la ciudad de Madrid Ayuntamiento de Madrid.

- *Estado y evolución de la tramitación de los expedientes de medios de intervención municipal para el control de legalidad en la apertura y funcionamiento de establecimientos de juegos y apuestas.* Agencia de Actividades. Ayuntamiento de Madrid. 2014-2018.
- *ESTUDES -2018/19. Encuesta sobre Uso de Drogas en Enseñanzas Secundarias en España.* Observatorio Español de las Drogas y las Adicciones. Delegación del Gobierno para el Plan Nacional sobre Drogas. Secretaría de Estado de Servicios Sociales. Ministerio de Sanidad, Consumo y Bienestar Social.
- *Locales de juego y apuestas en el municipio de Madrid: distribución territorial y análisis sociodemográfico.* FRAVM 2019
<https://aavvmadrid.org/noticias/informe-sobre-locales-de-apuestas-en-madrid-61-negocios-se-ubican-a-menos-de-cien-metros-de-centros-escolares>
- *Encuesta TIC-H del INE (2020).* Desarrollo y evolución de lo que se ha denominado la Sociedad de la Información.
- *Guía clínica Jóvenes y Juego On-line.* FEJAR en colaboración con la Delegación del Gobierno para el Plan Nacional Sobre Drogas.



- Ballesteros Guerra, J. (2020). Hábitos de consumos de sustancias y adicciones comportamentales entre jóvenes y adolescentes madrileños. Fundación de Ayuda contra la Drogadicción, Centro Reina Sofía sobre adolescencia y juventud. Madrid: Fundación de Ayuda contra la Drogadicción.
- Grupo Análisis e Investigación. (2019). Encuesta sobre Uso de Drogas en Enseñanzas Secundarias en España 2018: informe del municipio de Madrid. Ayuntamiento de Madrid, Organismo Autónomo Madrid Salud.
- Observatorio Europeo de las Drogas y las Toxicomanías. (2020). ESPAD Report 2019: Results from the European School Survey Project on Alcohol and Other Drugs. Comisión Europea, Observatorio Europeo de las Drogas y las Toxicomanías. Luxemburgo: Oficina de Publicaciones de la Unión Europea. Recuperado el 10 de febrero de 2021, de http://www.espad.org/sites/espad.org/files/2020.3878_EN_04.pdf
- Observatorio Español de las Drogas y las Adicciones. (2021). Encuesta OEDACOVID: Impacto de la pandemia por Covid-19 durante el año 2020 en el patrón de consumo de sustancias psicoactivas y otros comportamientos con potencial adictivo. Ministerio de Sanidad, Delegación del Gobierno para el Plan Nacional sobre Drogas. Madrid: Centro de Publicaciones del Ministerio de Sanidad. Recuperado el 19 de abril de 2021, de https://pnsd.sanidad.gob.es/profesionales/sistemasInformacion/sistemaInformacion/COVID-19/20210326_Informe_ENCUESTA_OEDA-COVID_2020_def.pdf
- Observatorio Español de las Drogas y las Adicciones. (2021). Informe sobre Adicciones Comportamentales 2020. Juego con dinero, uso de videojuegos y uso compulsivo de internet en las encuestas de drogas y otras adicciones en España EDADES y ESTUDES. Ministerio de Sanidad, Delegación del Gobierno para el Plan Nacional sobre Drogas. Madrid: Centro de Publicaciones del Ministerio de Sanidad. Recuperado el 19 de abril de 2021, de https://pnsd.sanidad.gob.es/profesionales/sistemasInformacion/sistemaInformacion/pdf/2020_Informe_adicciones_comportamentales.pdf
- Vázquez-Fernández, M., & Barrera-Algarín, E. (2020). El juego online en España y las apuestas deportivas: los jóvenes como nuevos perfiles con ludopatía. *Health and Addictions/Salud y drogas*, 20(2), 61-69