Atención ao márketing das casas de apostas, non te deixes enganar!

- Os portais comparadores
- Os incentivos de benvida
- Gran variedade de xogos e apostas
- Gran variedade de modalidades de deporte
- Utilización de técnicas de posicionamento para gañar visibilidade e ser a opción referente do mercado
- A difusión constante e libre en redes sociais, aliadas para dar a coñecer os seus servizos
- Campañas para fidelizar as e os menores de idade con estímulos como utilizar deportistas, presentadoras e presentadores, famosas e famosos para normalizar e socializar unha actividade que esconde riscos
- Publicidade enganosa e anuncios de microcréditos
- Normalización do seu uso
- Dispoñibilidade-accesibilidade

FINANCIADO POR:

Concello de Lugo
ALCALDÍA
Xuventude e Deportes

másporti +XTI

MINISTERIO DE SANIDAD
SECRETARÍA DE ESTADO DE SANIDAD
DELEGACIÓN DEL GOBIERNO PARA EL PLAN NACIONAL SOBRE DROGAS

Non xogues con iso!!!

XOGAR É PERDER

AS ADICIÓNS DEIXAN PEGADAS

Os sesgos cognitivos = pensamentos erróneos que distornionan a nosa percepción da realidade

Algúns destes erros son:

- **Formular hipóteses sobre o xogo.** (Tentar predicir resultados establecendo asociacións máis aló do azar).
- **Confirmación ou predición dunha hipótese,** así como sorpresa cando non se confirma.
- **Relación causa-efecto.**
- **Situar o mérito ou o erro nun mesmo,** percepción de habilidade persoal e/ou control, referencia a habilidades persoais.

Todas estas crenzas e ideas irracionais gardan relación cos distintos nesgos cognitivos (pensamentos distorsionados, sobredimensionados ou ilóxicos) que afectan á percepción do xogo

Estes son tres dos máis importantes e habituais:

- **A ilusión de control.** Correspóndese coas expectativas de éxito persoal que se manteñen sen ter en conta o azar. En moitas ocasións este suposto control sobre os resultados exércese mediante determinados rituais e supersticións, resultado do "pensamento máxico".
- **Atribucións diferenciais en función do resultado.** As persoas que xogan, cando gañan, tenden a atribuír o éxito a factores internos, como a habilidade ou o esforzo, pero cando perden ou fracasan, atribúeno a factores externos, como a mala sorte, a dificultade do xogo, o ruído etc.
- **O nesgo confirmatorio.** Este rumbo está moi relacionado co anterior, de forma que o xogador só atende aos resultados positivos, valorándose a si mesmo polas súas habilidades, calidades, coñecementos (rumbo do experto) boa sorte etc., mentres que non atende aos negativos ou xustifícaos, de modo que non afecten o seu sistema de crenzas.

A adicción ao xogo, é a incapacidade dun suxeito para poñer fin á práctica dos xogos de azar ou das apostas, a pesar de coñecer e ser consciente das consecuencias negativas, que xorden tras a súa actividade e do desexo de parar de xogar. Afecta directamente os impulsos, producindo un trastorno e dificultade no control dos mesmos, manifestándose o desexo ou necesidade constante de querer volver xogar.

Sinais de alarma:

- Necesidade de estar a xogar durante máis tempo, e vai en aumento de forma progresiva
- Illamento progresivo.
- Abandono de responsabilidades/obrigacións.
- Fracaso escolar, absentismo, abandono dos estudos en xoves, en persoas adultas baixo rendemento laboral, absentismos inxustificados, abandono de responsabilidades.
- Problemas de atención e concentración.
- Inquietude, angustia, depresión ou irritabilidade.
- Síntomas físicos: secura ocular, dores de cabeza, dor de costas e articulacións, perda de peso ou excesivo aumento por mala alimentación e deficiente exercicio físico, alteración do ritmo de sono, descoido no aseo persoal.

Características do ludómano:

Preocupación
Tolerancia
Perda de control
Síndrome de abstinencia
Escape
Caza ou desquite
Mentira, decepción
Actos ilegais
Rotura familiar, amizades, traballo
Recursos alleos

Diferenza xogo tradicional e xogo online

1. **Adicción máis rápida**
Xogo online ou virtual, unha adicción máis rápida; estímase que o x. virtual precisa dous anos e medio en enganchar a persoa fronte aos cinco anos por máquinas físicas.

2. **Internet xera tranquilidade**
O xogo online xera unha falsa percepción de inocuidade e incoherencia fronte á imaxe negativa que teñen as máquinas comecartos tradicionais dos salóns recreativos, negocios de hostalería e os xogos de azar nos bingos.

3. **Peor prognóstico**
Canto antes se empeza, peor prognóstico e as e os menores e novas e novos son poboación vulnerable, por presentar uns mecanismos de afrontamento e de madurez psicolóxicas nun fráxil movemento evolutivo.