

**JUGADORES
ANÓNIMOS**

**MANUAL
DE
GRUPO**

VERSIÓN DIGITAL

SECCIÓN I.

INTRODUCCIÓN

El Manual del Grupo pretende ser una herramienta para orientar a los grupos de Jugadores Anónimos sobre cómo celebrar reuniones sólidas y saludables. Los temas tratados en este manual incluyen el establecimiento de nuevos grupos, los tipos de grupos, los responsables y servidores de confianza, los tipos de reuniones, los formatos de las reuniones, los procedimientos de la reunión, las finanzas, la literatura, el apoyo a los nuevos miembros, las normas de las reuniones, los problemas frecuentes que afectan a las reuniones, el cierre de un grupo, el papel de los custodios y nuestra relación con Gam-Anon.

El Paso 4 de Unidad establece que "... Cada grupo debe ser autónomo, salvo en asuntos que afecten a otros grupos o a Jugadores Anónimos en general...", por lo tanto, la información que se presenta no se refiere tanto a las reglas que deben seguir los grupos individuales como a las "mejores prácticas" que han evolucionado a lo largo de los años, independientemente del área geográfica. Aunque los grupos tienen un enorme margen de maniobra para organizar sus reuniones como consideren oportuno, como se señala en el Código de Guías, una decisión previa de los Custodios u otra documentación aprobada por Jugadores Anónimos imponen una práctica o procedimiento concreto, también se hace constar. Creemos que las directrices presentadas en este manual aportarán a los Grupos la ayuda y la estructura necesarias para llevar eficazmente el mensaje de esperanza al jugador compulsivo que aún sufre. Es en este espíritu que ofrecemos la información en

las páginas siguientes.

SECCIÓN II. DEFINICIÓN Y ESTABLECIMIENTO DE UN GRUPO

Nuestro Paso 3 de Unidad de Jugadores Anónimos establece que "... El único requisito para ser miembro de Jugadores Anónimos es el deseo de dejar de jugar...". Nuestro Código de Guías, Artículo VII, Sección 1, continúa diciendo que "...siempre que dos o más personas con el deseo de dejar de jugar se reúnan de forma regular, semanalmente, para hablar de su problema con el juego, se les reconocerá como grupo, sólo si se comprometen a seguir el Código de Guías de Jugadores Anónimos y a limitarse a usar, exhibir y distribuir únicamente literatura aprobada y apropiada de Jugadores Anónimos...y a notificar su existencia a la Oficina de Servicio Internacional (I.S.O.)".

Como se puede ver, la columna vertebral de la confraternidad de Jugadores Anónimos es el grupo, también conocido como "reunión" o "sala". Cualquier miembro puede establecer un grupo. Un grupo puede ser tan pequeño como de dos personas y tan grande como de 50 o más. Por definición, un grupo se reúne semanalmente en el mismo lugar y a la misma hora. Los jugadores compulsivos en recuperación pueden elegir ser miembros de un grupo regular (conocido como "grupo base", "reunión base" o "sala base"), o ser miembros de varios grupos en función de su necesidad de más reuniones o de su necesidad de una variedad de diferentes tipos de reuniones.

La razón más común para establecer un grupo es que las personas con problemas de juego que viven en una zona determinada simplemente han identificado la necesidad de uno. Podría ser algo tan básico como una reunión abierta o algo más especializado como una reunión de estudio de pasos o una reunión de preferencia demográfica. Otra razón para establecer un grupo es que un grupo existente se ha vuelto demasiado grande y difícil de manejar y no todos los que quieren dar terapia pueden hacerlo en el tiempo asignado. En otros casos, puede haber conflictos de personalidad irresolubles entre los miembros de un grupo existente y la única forma de paliar el problema es crear otro grupo. Y, por último, la ubicación de un grupo existente puede dejar de estar disponible de repente y hay que formar otro grupo para sustituirlo.

Compromiso de los miembros

Una vez establecida la necesidad del grupo, lo más importante a tener en cuenta es el nivel de compromiso de los miembros. Es muy fácil que los miembros digan que un nuevo grupo en una zona geográfica determinada tendría una buena bienvenida; otra cosa es encontrar un conjunto de miembros lo suficientemente comprometidos como para apoyar a ese grupo a largo plazo. Cuando se contempla la creación de un nuevo grupo, la idea debe debatirse primero entre los miembros de los grupos existentes en esa zona geográfica para evaluar el nivel de compromiso real antes de seguir adelante.

A partir de ahí, una persona de contacto, comúnmente conocida

como "fundador" de la reunión, llevará el proyecto a buen puerto notificando a la Oficina Internacional de Servicio (ISO) o a la Oficina Regional de Servicio (ORS) la existencia de la reunión para que pueda incluirse en la lista oficial de reuniones de la confraternidad y se pueda enviar por correo un "kit de inicio". En ese momento, el grupo también puede empezar a comprar literatura y otros materiales para la reunión (ver Sección VIII) al Intergrupo local o a la ISO/RSO y establecer un formato escrito para la reunión (ver Sección VI) que pueda ser aprobado por los miembros del grupo en algún momento antes de la fecha de su primera reunión.

El intergrupo local, si existe, también es crucial para el proceso de puesta en marcha, al igual que el custodio o custodios de esa área. Una vez finalizada la creación del grupo, el intergrupo local debe promocionarlo en su sitio web (si lo tiene) y a través de correos a sus otros grupos. Además, el custodio y los miembros del nuevo grupo deben promover su existencia en otras reuniones a las que asistan. Debe tenerse en cuenta que, de acuerdo con el Código de Guías, ningún grupo nuevo estará capacitado para votar sobre ningún asunto que afecte a Jugadores Anónimos en su conjunto hasta que haya celebrado reuniones semanales regulares durante un período de tres (3) meses.

El establecimiento de un grupo de Jugadores Anónimos ha sido una experiencia maravillosa para muchas personas. Una empresa de este tipo no requiere ningún talento especial más que el deseo de dejar de jugar y ayudar a otros jugadores compulsivos a hacer lo mismo. La

mecánica de iniciar y mantener un grupo Jugadores Anónimos se tratarán en secciones posteriores.

SECCIÓN III.

ORGANIZACIÓN DEL GRUPO

Cuando se crea un grupo, hay que tener en cuenta varias cuestiones importantes durante el proceso de organización si se quiere que el grupo tenga éxito:

Elegir el lugar ideal de reunión

No existe una característica única que constituya un lugar ideal para una reunión. Es justo decir que la mayoría de las reuniones tienen lugar en iglesias o sinagogas, hospitales, centros comunitarios y centros educativos. A veces, se utilizan salas de reuniones de otros programas de 12 Pasos o salas de conferencias que forman parte de organizaciones sin ánimo de lucro y fundaciones. Sin embargo, no hay razón por la que un grupo no pueda ser creativo y utilizar una parte de un área de ocio al aire libre como un parque o incluso una zona de una playa pública si el grupo se siente cómodo haciéndolo. El único lugar que no es adecuado para que un grupo se reúna es el lugar de residencia o negocio de un miembro. La razón de esto es obvia; si algo le ocurre al miembro (enfermedad, muerte, pérdida de abstinencia), el grupo pierde inmediatamente su lugar de reunión y tiene que empezar de nuevo.

Una consideración importante es la disponibilidad de ese lugar concreto en los días y horas que el grupo cree que se ajustarán a las

necesidades de la zona. A menudo, el fundador de un grupo descubrirá que un lugar de reunión concreto en una zona geográficamente ideal sólo está disponible un día y a una hora determinados, y ese será el factor más importante que ponga en marcha el proceso.

Sea cual sea el lugar elegido, debe ser de fácil acceso. Si se trata de un lugar de reunión interior, los grupos deben recibir al menos dos llaves del lugar o la sala donde se celebren las reuniones, de modo que siempre haya un segundo servidor con llaves de reserva en caso de que el servidor responsable no pueda abrir la reunión a tiempo o no pueda asistir. Con la excepción de las reuniones celebradas en prisiones o en instalaciones sanitarias cerradas, no se debe escoger ningún lugar de reunión que requiera documentos de identificación para que un miembro pueda entrar.

El lugar elegido deberá disponer de aseos de fácil acceso sin necesidad de llave y, en el mejor de los casos, de acceso a una cocina para actos como celebraciones de cumpleaños o aniversarios en los que se sirva comida. El lugar también debe disponer de un amplio número de sillas y, preferiblemente, al menos una mesa. Si la sala de reuniones es pequeña, sería útil que hubiera cerca una sala de eventos más grande para acoger a un número mayor de personas en estas celebraciones. También hay que prestar atención al horario de apertura del lugar de reunión, para que las reuniones o los encuentros posteriores a las reuniones no sean finalizados prematuramente por la persona que gestiona el lugar.

Distancia con los grupos existentes

Una consideración importante a la hora de elegir el lugar de reunión de un grupo es su distancia con respecto a otros grupos existentes. Lo ideal sería que los grupos estuvieran bien distribuidos en una zona geográfica determinada, de modo que los miembros pudieran elegir entre varios grupos cercanos a su domicilio o lugar de trabajo. Ubicar un nuevo grupo demasiado cerca de otro ya existente va en contra de este propósito y puede crear una competencia innecesaria para los miembros si el nuevo grupo pretende reunirse el mismo día y a la misma hora que el grupo ya existente.

En una zona alejada de los grupos ya existentes, las estrategias para aumentar el número de miembros incluyen la publicidad local a través de la radio, la televisión y la distribución o fijación de folletos de la reunión. Aproveche la oportunidad de hablar con personas que puedan tener problemas con el juego y extiéndales una invitación a su reunión.

Alquiler

Al elegir un lugar de reunión, el nuevo grupo siempre debe preguntarse cuánto puede pagar de alquiler, ya que éste es el primer gasto que saldrá de la tesorería del grupo antes de que se asigne dinero para otros gastos de la reunión o se envíe al Intergrupo local o a la Oficina Internacional de Servicios . El importe del alquiler que tendrá

que pagar un grupo suele ser el factor decisivo a la hora de elegir un lugar de reunión. Dicho esto, los grupos no deben elegir un lugar de reunión porque ofrezca salas de reunión gratuitas. El Paso 7 de Unidad establece que "... Cada grupo de Jugadores Anónimos debe autofinanciarse, negándose a recibir aportaciones externas ...". Creemos que aceptar un lugar de reunión de forma gratuita equivale a una contribución externa, por lo tanto, los grupos deben contar con el pago de un alquiler o, como alternativa, hacer una donación periódica a la organización que alberga el lugar de reunión, aunque sólo sea una cantidad simbólica.

Requisitos en materia de seguros

En la actualidad, algunos centros solicitan pruebas de la existencia de un seguro de responsabilidad civil general antes de alquilar una sala a un programa de 12 Pasos. Hasta el momento en que la Junta de Custodios compre una póliza de responsabilidad general para ser usada por todos los grupos de GA, la única manera en que se puede cumplir con este requisito es si un número de grupos en un área geográfica determinada, o incluso el mismo Intergrupo del área, juntan sus recursos financieros y compran este seguro. Hay un número de grupos que han hecho uso de esta estrategia e informan que comprar el seguro de esta manera no crea una carga financiera indebida siempre y cuando los grupos reserven meticulosamente dinero de sus tesorerías para hacer los pagos de las primas a tiempo.

SECCIÓN IV.

TIPOS DE REUNIONES

Dentro de la confraternidad de Jugadores Anónimos, existen cuatro tipos básicos de reuniones: Abiertas, Cerradas, Cerradas Modificadas y Combinadas. El tipo de reunión que elige un grupo suele hacerse cuando el grupo se forma por primera vez, dependiendo de cuál se adapte mejor a sus necesidades. Cada tipo básico de reunión puede clasificarse a su vez por las características de la reunión y la demografía de los miembros que asisten a estas reuniones.

Evidentemente, los grupos siempre tienen la libertad de cambiar el tipo de reunión y/o la subclasificación a través de una conciencia de grupo en cualquier momento, ya sea para todas las reuniones futuras o para un evento especial puntual, como una reunión de cumpleaños/aniversario, una reunión de oradores o una reunión de panel de debate. Sin embargo, si el cambio es para todas las reuniones futuras, la Oficina de Servicio Internacional debe ser notificada del cambio lo antes posible para que puedan cambiar la lista de reuniones del grupo en su sitio web. Se sugiere además que, cuando sea factible, haya una variedad de tipos y subclasificaciones de reuniones en un área determinada.

Reunión abierta

En una reunión abierta, se permite la asistencia de cónyuges, familiares y amigos del jugador, o simplemente de cualquier persona que desee saber más sobre la confraternidad. Sin

embargo, es importante que sólo el jugador pueda hablar y participar en estas reuniones. Los invitados sólo pueden hablar después de que se clausure formalmente la reunión, y no pueden contribuir económicamente al grupo. Además, si algún miembro del grupo se siente incómodo teniendo a un invitado en la sala mientras comparte, se le pedirá educadamente que abandone la sala mientras ese miembro esté hablando. El pensamiento, en relación con la reunión abierta, es que los cónyuges y amigos de un jugador compulsivo pueden tener una mejor oportunidad de entender la verdadera naturaleza del problema cuando se les permite asistir a las reuniones de G.A. Aunque el trabajo de GA se ocupa principalmente de los propios jugadores compulsivos, nuestra experiencia ha demostrado que las posibilidades de recuperación aumentan cuando su familia tiene la oportunidad de conocer todo lo que puedan acerca de la ludopatía. Y lo que es más importante, se puede animar a los familiares y amigos íntimos del jugador compulsivo a hacerse miembros de Gam-Anon.

Reunión cerrada

En una reunión a puerta cerrada, sólo pueden asistir y participar quienes tienen un problema con el juego o creen tenerlo. No se permite la asistencia de extraños, ni siquiera como invitados del jugador. Hay algunas zonas del mundo donde las reuniones son predominantemente cerradas. La razón de este tipo de reuniones es sencilla. La experiencia nos ha demostrado que algunos jugadores compulsivos sólo se sienten cómodos hablando de su enfermedad con otros jugadores compulsivos y la presencia de personas ajenas, incluso cónyuges y otros miembros de la familia, puede dificultar la sinceridad de sus acciones.

Reunión cerrada adaptada

En una reunión a puerta cerrada adaptada, los miembros del grupo pueden votar para permitir que determinadas personas asistan a la reunión una sola vez. Puede tratarse de profesionales de la salud, estudiantes que se estén formando para ser profesionales de la salud, miembros de las fuerzas del orden, jueces, abogados que puedan ser llamados para representar a un jugador compulsivo en un proceso judicial o miembros de otros programas que simplemente necesiten una reunión de los 12 Pasos. Al igual que en las reuniones abiertas, si un miembro se siente incómodo compartiendo delante de asistentes que no sean jugadores, se le pedirá educadamente que abandone la sala durante la intervención.

Reuniones conjuntas

En ocasiones, los miembros de Jugadores Anónimos y los miembros de Gam-Anon de una zona concreta se reúnen y celebran lo que comúnmente se conoce como "reunión conjunta" (véase Gam-Anon). Pueden celebrarse de forma regular (es decir, mensual, bimensual o semestralmente) o como un acontecimiento ocasional que complementa, pero no sustituye, a las reuniones regulares de Jugadores Anónimos. El propósito de una reunión conjunta es el mismo que el de cualquier otra reunión de Jugadores Anónimos o Gam-Anon, pero al celebrarse juntas, los miembros individuales de Jugadores Anónimos y Gam-Anon tienen la oportunidad de aprender y comprender mejor sus respectivas confraternidades leyendo la literatura de cada uno y compartiendo experiencias individuales. Si la reunión conjunta se celebra en lugar de una reunión ordinaria, al

principio de la reunión conjunta debe anunciarse que, si es posible, se celebrará una reunión ordinaria de Jugadores Anónimos en otra parte del edificio para los miembros que lo deseen.

Sencillamente, la reunión en sí se celebra en las mismas condiciones que si se celebraran por separado. En una reunión conjunta, hay dos presidentes, uno de Jugadores Anónimos y otro de Gam-Anon. Para comenzar la reunión, los miembros de GA leen extractos de la literatura de Jugadores Anónimos, alternándolos con extractos de la literatura de Gam-Anon leídos por miembros de Gam-Anon. A continuación, se realiza la tradicional reunión para compartir. Hay muchas maneras de hacerlo. Las personas que presiden pueden alternar los oradores, uno para Jugadores Anónimos y otro para Gam-Anon o dos oradores de Jugadores Anónimos seguidos por dos oradores de Gam-Anon seguidos, o si se acuerda de antemano, la mitad de la reunión para Jugadores Anónimos y la otra mitad de la reunión para Gam-Anon. En última instancia, queda a criterio de la reunión conjunta cómo manejar las aportaciones, pero se recomienda que todas las aportaciones se depositen en recipientes separados y se contabilicen por separado.

Subclasificaciones de Reuniones

Reuniones de comentarios y comentarios cruzados

Una reunión de comentarios es simplemente una reunión en la que los miembros pueden comentar sobre la terapia de los demás. Cuando a un miembro se le permite responder a un comentario hecho sobre su terapia, esa reunión se denomina reunión de comentarios cruzados. A pesar de estas clasificaciones, si un miembro no desea comentarios,

siempre es libre de decirlo y la sala debe cumplir con esa solicitud. Para que las reuniones de comentarios y comentarios cruzados sean efectivas, las aportaciones de los demás miembros siempre deben ser constructivas y no denigrantes. Sabemos por experiencia que este tipo de reuniones son una buena opción para algunos miembros, pero no son adecuadas para otros.

Reunión de categoría preferente

Una reunión de categoría preferente se refiere simplemente a una reunión que acoge a un grupo demográfico concreto, como los jugadores que no hablan su idioma, las mujeres jugadoras o los jugadores LGBTIQ. A pesar de su designación como "preferente", cualquier miembro que no pertenezca a ese grupo demográfico y que desee asistir y participar debe poder hacerlo, siempre y cuando respete todas las demás normas asociadas a esa reunión. Cuando un grupo opta por convertirse en una reunión de categoría preferente, dicha información debe facilitarse a la Oficina Internacional de Servicio lo antes posible para que pueda figurar como tal en su directorio de reuniones en Internet.

Reuniones de 90 días

Otra reunión popular es la reunión de 90 días (también conocida como reunión de recién llegados). Este tipo de reunión suele dirigirse a miembros con menos de 90 días de abstinencia. Las ventajas de este tipo de reuniones son evidentes. En primer lugar, alguien con menos de 90 días de recuperación puede sentirse incómodo en una sala llena de jugadores compulsivos con muchos

años de abstinencia, pero se sentirá como en casa con jugadores compulsivos en la misma etapa de recuperación. En segundo lugar, puede dar a este tipo de miembros una atención más individualizada a medida que empiezan a aprender qué es el juego compulsivo y cómo el programa les ayuda en su recuperación de por vida. Nuestro folleto titulado "Jugadores Anónimos - Hacia los 90 días" responde bien a las necesidades del nuevo miembro. Aunque este tipo de reunión está dirigido a los recién llegados, el secretario de una reunión de 90 días debe tener al menos 6 meses de abstinencia para poder servir de modelo. A los 90 días de abstinencia o antes se espera que el nuevo miembro pase a una reunión formada por miembros con más experiencia.

Reuniones de oradores o panelistas

En ocasiones, un grupo puede invitar a un miembro de nuestra confraternidad, ya sea de ese grupo u otro, para que sea el orador destacado y comparta su experiencia, fortaleza y esperanza con los demás miembros. Algunos grupos podrán designar una determinada reunión cada mes para este fin; otros pueden celebrar reuniones de oradores con menos regularidad. Dado que el orador ocupará la mayor parte del tiempo disponible de la reunión, se debe tomar una conciencia de grupo para determinar si podrán compartir los además a continuación del orador.

En una reunión de panel, varios miembros se sientan frente a la sala y responden preguntas sobre sus experiencias en recuperación. Las preguntas pueden ser preseleccionadas por el secretario del grupo o surgir espontáneamente del público. Estas

reuniones son especialmente valiosas para los miembros más nuevos que necesitan ver la “recuperación” desde varios puntos de vista diferentes. Idealmente, los miembros del panel tendrán diferentes tiempos de abstinencia y estarán formados por hombres y mujeres.

Reuniones de estudio de pasos

Algunos grupos prefieren tener reuniones independientes de estudio de pasos en las que no hay terapia individual y los miembros dedican el tiempo de la reunión a estudiar y discutir los 12 Pasos de la Recuperación en gran detalle utilizando literatura de estudio de pasos aprobada por GA. A menudo se celebran a continuación de una reunión ordinaria. Otros grupos dedican una reunión al mes al estudio de los pasos y otros dividen su reunión ordinaria en dos partes con un descanso entre ellas, una para estudiar los pasos y la otra para terapia individual.

Reuniones de aniversario/cumpleaños

Las reuniones de aniversario/cumpleaños son reuniones en las que un miembro de la confraternidad celebra un aniversario de abstinencia con sus compañeros. De acuerdo con el Artículo VII, Sección 3 de nuestro Código de Guías, "...la abstinencia del juego y la asistencia regular a por lo menos treinta y nueve (39) reuniones de Jugadores Anónimos (se pueden hacer excepciones, a través de decisiones de la conciencia del grupo, por razones médicas y servicio militar) en los 12 meses anteriores, por admisión propia del miembro..." son requisitos para celebrar formalmente estos hitos y que aparezcan en el Boletín de Jugadores Anónimos. Sin embargo, nada impide que un grupo celebre

"informalmente" el aniversario/cumpleaños de un miembro si éste no cumple los requisitos del Código de Guías. En algunos casos, el que celebra preside su propia reunión y en otros, el que celebra puede designar a otra persona, a menudo su padrino, para que presida la reunión. En ocasiones, más de un miembro de un grupo celebrará su aniversario/cumpleaños en la misma reunión. Cuando esto ocurre, puede haber dos o más personas copresidiendo la reunión.

Estas son ocasiones alegres y, a menudo, asisten familiares. A veces, los grupos incluso organizan una recepción antes de la reunión o una cena posterior en un restaurante local. Sin embargo, a pesar de la naturaleza festiva de la ocasión, cabe destacar que, de acuerdo con una decisión anterior del Consejo de Custodios (Sunnyvale, 1989), sólo los miembros del GA pueden hacer uso de la palabra durante las reuniones de aniversario. Si los miembros de la familia del celebrante desean tener la oportunidad de hablar, se les dará la bienvenida una vez que se haya concluido formalmente la reunión.

SECCIÓN V.

SERVIDORES DE CONFIANZA Y RESPONSABILIDADES

Un servidor de confianza es un miembro que ocupa un puesto de responsabilidad dentro de un grupo de GA. Aunque cada grupo debe autogobernarse de acuerdo con el Paso 4 de Unidad, nuestro Código de Guías menciona específicamente cinco "servidores de confianza" en los que se puede confiar para que asuman la carga de trabajo necesaria para mantener al grupo unido y en funcionamiento. Estos servidores de confianza son el Secretario, el Tesorero, el Presidente del Grupo de Alivio de la Presión, el Representante del Grupo y el

Representante de Relaciones Públicas. El tamaño del grupo, así como la relación del grupo con su Intergrupo local (si existe), determinará si todos estos puestos son necesarios o no para que el grupo funcione eficazmente pero, como mínimo, cada grupo debe tener un Secretario y un Tesorero. Según el Código de Guías, estos dos cargos sólo pueden ser ocupados por la misma persona si se trata de un grupo nuevo. Cuando este sea el caso, el grupo debe hacer la transición a puestos separados tan pronto como sea factible. El grupo puede añadir otros servidores de confianza, como un secretario adjunto, un encargado de dar la bienvenida a los nuevos miembros, un encargado de refrigerios o un sargento de armas, según sea necesario.

Además de esta lista de servidores de confianza, el Secretario también podrá designar a un miembro para que presida cada reunión semanal si decide no hacerlo. Se sugiere que el puesto de presidente se rote entre varios miembros (incluido el secretario) para darles a estos miembros la "propiedad" de la reunión.

Además de esta lista de servidores de confianza, el Secretario también puede designar a un miembro para que presida cada reunión semanal si éste decide no hacerlo. Se sugiere que el cargo de presidente vaya rotando entre varios miembros (incluido el Secretario) para que éstos se sientan "responsables" de la reunión. A veces, el presidente se designa inmediatamente antes de la reunión que se le pide que presida, y otras veces, el Secretario designará al presidente al final de la reunión semanal anterior. Lo ideal es que el presidente lleve al menos 90 días en el programa, pero la conciencia de grupo puede permitir un tiempo de abstinencia

más corto. Es imperativo que la persona designada para presidir una reunión tenga un tiempo razonable de éxito en la confraternidad, ya que es con ella con quien se identificará la persona que asiste a su primera reunión. En algunos grupos, el miembro que celebra un cumpleaños presidirá su propia reunión y, en otros, el celebrante designará a alguien de ese grupo, o incluso a alguien de otro grupo (con el permiso del grupo de origen), para que la presida. Es costumbre que, una vez finalizada la parte de la reunión dedicada a compartir, el presidente agradezca al Secretario la oportunidad de presidir la reunión y le devuelva la presidencia para que realice los anuncios de clausura, el informe del tesorero y la Oración de la Serenidad.

De acuerdo con el Código de Guías, se sugiere que los servidores de confianza de un grupo a través de la conciencia de grupo sean elegidos por periodos de tres (3), cuatro (4) o seis (6) meses. Además, se sugiere que no se elija a ningún secretario, tesorero, representante de grupo, presidente de grupo de la presión o representante de relaciones públicas que no se haya abstenido de jugar durante al menos seis (6) meses, a menos que se trate de un grupo totalmente nuevo. Según el Código de Guías, un miembro no puede ser Tesorero de más de un grupo al mismo tiempo. Los grupos siempre deben tratar de seguir el "principio de rotación", según el cual ningún servidor de confianza, por muy competente que sea, debe cumplir mandatos consecutivos en el mismo puesto, a menos que nadie más del grupo esté interesado. La rotación de las responsabilidades de los servicios ha demostrado ser una manera eficaz de mantener el énfasis en los principios del programa

más que en los miembros individuales.

Secretario

Cada grupo está dirigido por un secretario. El secretario es responsable de supervisar todos y cada uno de los aspectos del grupo, incluidos, entre otros:

- Abrir el edificio o la sala donde se celebrará la reunión
- Acondicionar la sala antes de la reunión y asegurarse de que hay café disponible para los asistentes.
- Mantener el programa de la reunión y todos los demás documentos y registros pertinentes para el grupo en un lugar centralizado, como un cuaderno.
- Designar a un miembro con experiencia (preferiblemente con al menos tres meses de abstinencia) para que presida la reunión si el secretario decide no hacerlo él mismo.
- Adquisición, mantenimiento, almacenamiento y distribución de toda la documentación, llaveros, listados telefónicos y programas de reuniones aprobados y apropiados para GA.
- Garantizar que los nuevos miembros reciban un paquete para recién llegados que incluya elementos como un Libro Combo, un folleto Hacia los 90 días, una lista de reuniones y una lista de números de teléfono.
- Proporcionar tarjetas de compromiso de la Línea de Vida a los miembros que lo soliciten.
- Proporcionar material para las reuniones del Grupo de

Alivio de la Presión (RGAP) a los miembros que lo soliciten.

- Comunicar los próximos aniversarios al Intergrupo local o a la Oficina de Servicio Internacional/Regional,
- Comunicar al Intergrupo local o a la Oficina de Servicio Internacional/Regional cualquier cambio de lugar, fecha y hora de la reunión o disolución de la misma.
- Asistir a las reuniones locales de Intergrupo o asignar a un representante de grupo para que asista a las mismas.
- Informar al grupo de cualquier anuncio relacionado con GA, como eventos sociales, próximas elecciones e información procedente del Consejo de Administración o del Consejo de Custodios.

Según el Código de Guías, el Secretario debe tener al menos seis meses de abstinencia actual de juego. Sin embargo, si no hay nadie en el grupo que cumpla este requisito, o nadie que lo cumpla está dispuesto a aceptar la responsabilidad, está permitido elegir a un miembro con algo menos de abstinencia, aunque nunca a un miembro nuevo. El servicio de Secretario es el cargo de confianza más importante del grupo, y no debe utilizarse simplemente para que un miembro "se moje los pies" aprendiendo a servir. Eso se puede lograr a través de otras posiciones dentro del grupo. Obviamente, si el Secretario admite haber apostado, debe renunciar al cargo inmediatamente y el grupo debe elegir un nuevo Secretario.

Tesorero

El Tesorero del grupo es responsable de todos los asuntos financieros relacionados con el grupo, en concreto, de recaudar y administrar las donaciones realizadas por sus miembros y de mantener los registros financieros de las mismas. El Tesorero debe tener al menos seis meses de abstinencia actual, a menos que no haya nadie en la sala con tanto tiempo o nadie con la abstinencia requerida esté dispuesto a asumir la responsabilidad. Según el Artículo VII, Sección 3 de nuestro Código de Guías, un miembro no puede ser Tesorero de más de un grupo GA a la vez. Al igual que en el caso del cargo de Secretario, si el Tesorero admite haber apostado, deberá dimitir inmediatamente del cargo y se celebrará una elección para cubrirlo.

La primera obligación del Tesorero es recaudar todas las donaciones realizadas durante una reunión. El total debe ser verificado por otro miembro y anotado en un libro de contabilidad de la sala. Una vez hecho esto, el Tesorero debe presentar un informe financiero al grupo. Como mínimo, este informe debe incluir el saldo anterior, las recaudaciones, los desembolsos y un saldo final. Todo el dinero debe guardarse con el resto del material de la sala, bajo llave si es posible. Cualquier miembro de la sala podrá solicitar una auditoría del libro mayor en cualquier momento. Las colectas para la Oficina Internacional de Servicio o la Oficina Regional de Servicio, así como las colectas para actividades especiales como los picnics de Intergrupo o la Semana de Gratitud, deben mantenerse por separado y contabilizarse como tales. Es importante que cuando se hagan colectas, se pasen

cestas o algún otro recipiente por la sala; en ningún momento nadie debe caminar alrededor de cada miembro con el recipiente de la colecta porque eso anula la privacidad de la donación y puede hacer que los miembros que no pueden donar se sientan incómodos o avergonzados.

El Tesorero efectuará todos los desembolsos acordados por el grupo. Esto incluye el alquiler, el seguro (si es necesario), los materiales comprados a ISO y cualquier otro gasto que el grupo considere aceptable. Deberán presentarse recibos para justificar estos desembolsos. Si la cantidad de dinero que suele manejar un grupo lo requiere, se podrá abrir una cuenta corriente (véase la sección sobre Finanzas del grupo). En tal caso, los depósitos deberán efectuarse dentro de los 5 días hábiles siguientes a la reunión. Deberán conservarse los recibos y extractos bancarios.

Presidente del grupo de alivio de la presión

En algunas zonas geográficas, uno o varios componentes de la confraternidad organizan reuniones de grupos de alivio de la presión (RGAP) para los miembros de cualquier grupo de la zona. En estos casos, corresponde al secretario del grupo actuar como enlace entre el miembro que solicita la RGAP y la(s) persona(s) que la llevará(n) a cabo.

Por el contrario, en otras áreas, las RGAP son dirigidas a nivel de grupo por un único miembro o por un comité. Si se trata de este último, el grupo deberá elegir a un presidente de comité que

presidirá todos los aspectos de la RGAP, incluidos...

- o Coordinar la hora de la reunión entre todos los participantes, asegurándose de que el miembro que solicita la RGAP ha recibido todos los folletos y materiales necesarios con suficiente antelación a la reunión.
- o Presidir la reunión y asegurarse de que el comité se mantiene dentro de su cometido de tratar las presiones legales, financieras, laborales y personales asociadas con el juego compulsivo.
- o Mantenerse en contacto con el miembro para evaluar el progreso de todas las recomendaciones formuladas en el RGAP.
- o Coordinar cualquier reunión de seguimiento con el miembro.

Representante del grupo

El Representante de Grupo es el servidor de confianza que actúa como enlace entre ese grupo y el Intergrupo local o, si no hay Intergrupo, con la Oficina Internacional o Regional de Servicio . Las funciones del Representante de Grupo incluyen informar sobre las actividades del grupo y asegurarse de que las necesidades del grupo sean satisfechas por el Intergrupo local o la Oficina Internacional o Regional de Servicio. A su vez, el representante de grupo transmite la información de la Intergrupar, la Oficina Internacional o Regional de Servicio, la Junta de Custodios y la Junta de Regentes a los miembros del grupo. En la mayoría de los casos, el Secretario del grupo actúa como Representante de Grupo, aunque esa función también puede ser desempeñada por el

Tesorero, el Secretario Adjunto si lo hay, o cualquier otro miembro elegido por el grupo o designado a través de la conciencia de grupo.

Representante de Relaciones Públicas

El Representante de Relaciones Públicas trabaja en el marco del Código de Guías y difunde información sobre Jugadores Anónimos a los medios de comunicación y a cualquier otra persona que solicite información a través de una entrevista. El Representante de Relaciones Públicas también debe estar disponible para orientar a cualquiera de los miembros del grupo sobre cómo comportarse al realizar cualquier trabajo de relaciones públicas. Nunca se insistirá lo suficiente en que el representante de relaciones públicas no representa a Jugadores Anónimos per se, sino que es un jugador compulsivo en recuperación que simplemente habla de su propia experiencia, fortaleza y esperanza. El anonimato de la confraternidad, especialmente cuando un miembro aparece o actúa en público, es inviolable y debe preservarse a toda costa. Mientras no se mencione a Jugadores Anónimos por su nombre, no se vea el logotipo de Jugadores Anónimos ni sus publicaciones, y no aparezca el número de teléfono de atención al jugador de Jugadores Anónimos, no hay restricciones sobre lo que el representante de relaciones públicas puede ofrecer en una entrevista. En el mejor de los casos, el representante de relaciones públicas podría incluso utilizar un nombre diferente a efectos de la entrevista. Sin embargo, si el Representante

de Relaciones Públicas se refiere a él o ella de alguna manera como miembro de Jugadores Anónimos, no se puede mostrar su rostro y no se puede utilizar su nombre completo.

Servidores de confianza adicionales

Alternos del secretario/a

Cuando un grupo de GA es numeroso, puede ser necesario elegir a un Alternos del Secretario/a para que ayude al Secretario/a en el desempeño de sus funciones o para que actúe en lugar del Secretario/a cuando éste/a se ausente de la reunión durante largos periodos de tiempo.

Bienvenida a los nuevos miembros

Se ha sugerido que, si un grupo es lo suficientemente grande, también elija o designe a una persona encargada de dar la bienvenida a los nuevos miembros. La principal responsabilidad de este servidor de confianza es ser la primera persona de contacto para el miembro que asiste a su primera reunión. Como mínimo, el encargado de dar la bienvenida a los nuevos miembros les entregará un paquete de bienvenida y les presentará a los demás miembros presentes en la sala inmediatamente antes de la reunión. En algunos grupos, el encargado de dar la bienvenida a los nuevos miembros también se mantendrá en contacto con ellos durante un tiempo después de su primera reunión para responder a sus preguntas y

asegurarse de que sigan sintiéndose bienvenidos en la confraternidad.

Responsable de refrigerios

Además de café y agua embotellada, algunas reuniones también ofrecen una variedad de refrigerios que proporcionan uno o más miembros de forma rotatoria. Las reuniones que así lo hacen suelen considerar conveniente coordinar este esfuerzo a través de un Responsable de Refrigerios.

Asistente

Los grupos más grandes pueden elegir o nombrar a un asistente que ayude al Secretario a mantener el orden y el decoro durante toda la reunión.

SECCIÓN VI.

ELABORAR POR ESCRITO UN FORMATO/PROCEDIMIENTOS DE LAS REUNIONES.

El Primer Paso de Unidad establece que "... Nuestro bienestar común debe ser prioritario; la recuperación personal depende de la unidad del grupo". El Cuarto Paso de Unidad establece que "... Cada grupo debe ser autónomo, salvo en asuntos que afecten a otros grupos o a Jugadores Anónimos en general...". Ahí radica la belleza de nuestra confraternidad. Dentro de los parámetros del Código de Guías y de las decisiones aprobadas por los custodios en el pasado, cada grupo puede dictar las normas de funcionamiento de sus reuniones.

Para lograr este fin, es esencial que cada grupo tenga un formato escrito, desarrollado durante una reunión de grupo o de trabajo, que describa todos los aspectos de la forma en que el grupo debe llevar a cabo sus actividades.

Obviamente, los formatos pueden cambiar según surja la necesidad, pero la experiencia nos ha demostrado que si nos ceñimos a un formato escrito en lugar de a acuerdos no escritos, ningún miembro o grupo de miembros puede apoderarse repentinamente de la voluntad de la reunión.

Una vez que se ha establecido por escrito el formato de la reunión, todo lo pertinente para el grupo debe colocarse en un cuaderno específico para la reunión que lleva el Secretario del Grupo. Los elementos del formato de la sala que orientan específicamente el desarrollo de la reunión suelen plastificarse y colocarse al principio del cuaderno en forma de "guión" u "hoja de instrucciones". Esto permite a cualquier persona, ya sea un habitual de la reunión o un miembro de otro grupo, entrar y dirigir sin problemas esa reunión.

Hay tres elementos fundamentales en el formato escrito de una reunión. El primer elemento son los puntos específicos de todas las reuniones de la confraternidad. Esta lista incluye, pero no se limita a...

- Quién puede hablar en una reunión.
- Normas sobre cuándo puede intervenir un no miembro.
- Políticas para tratar con miembros cuya terapia dura

demasiado o no trata el tema del juego.

- La prohibición del uso de literatura no aprobada o no apropiada durante las reuniones.
- La forma adecuada de recaudar dinero en las reuniones.

El segundo elemento son los aspectos específicos de cada grupo o reunión. Esta lista incluye, entre otros...

- Tipo de reunión: abierta, cerrada, de estudio de los pasos, demográfica preferida, para recién llegados, etc.
- Configuración física de la sala (según las instalaciones que se alquilan).
- Sala de reuniones - mesa principal con los miembros mirando hacia delante
- Mesas de conferencias: asientos alrededor de las mesas.
- Círculo: mesas dispuestas en círculo o los miembros se sientan en sillas, todos en círculo, sin mesa.
- Cuadrado – Mesas dispuestas en forma cuadrada o rectangular.
- Cafetería – Mesas largas con personas sentadas a ambos lados.
- Otros: mesas de picnic con personas sentadas o de pie a ambos lados (reuniones al aire libre).
- Literatura o partes de la literatura que se leerán en cada reunión.
- Frecuencia de elecciones de grupo.

- Cualificaciones de los servidores.
- Responsabilidades de los servidores.
- El principio de rotación de los servidores y moderadores de las reuniones.
- El reconocimiento de los logros: 30 días, 60 días, 90 días, 6 meses, etc.
- Organización de celebraciones - logros de 90 días, aniversarios anuales, reuniones conmemorativas, etc.
- Normativa de la reunión sobre si se permiten comentarios o comentarios cruzados.
- Normas para dar terapia: tiempo permitido, temas permitidos, etc.
- Procedimientos relativos a los miembros conflictivos.
- Abstinencia mínima para presidir una reunión.
- Cómo finaliza cada reunión.
- Mantenimiento de lista de teléfonos del grupo.
- El momento durante la reunión en el que se realizan las colectas (es decir, antes del descanso, antes de que comience la terapia, al final de la reunión, etc.)
- Cómo se asignan las colectas: recipientes separados para el grupo, Intergrupo, ISO, colectas especiales (por ejemplo, picnics) o un único recipiente dividido en porcentajes para cada destinatario en función de la conciencia de grupo.
- Normativa sobre literatura - Vender o regalar cuando se indique.
- Cuánto se debe pagar de alquiler y cuándo.

- Acogida de recién llegados.
- Procedimiento especial a los miembros que regresan
- Procedimientos del grupo de alivio de la presión.
- Descansos en la reunión si los hay.

El tercer elemento son los anuncios, basados en la información señalada anteriormente y redactados a través de una conciencia de grupo, que deben leerse antes de que comience cada reunión y antes de que se clausure. La experiencia nos ha demostrado que la lectura de estos anuncios en cada reunión no sólo mejora la fluidez de la reunión, sino que pone al grupo sobre aviso de cuáles serán las normas de la reunión. Estos anuncios deben incorporarse al "guión" antes mencionado.

Los anuncios que deben leerse antes de cada reunión incluyen, entre otros...

- Dar la bienvenida a todo el grupo
- Avisar para apagar los teléfonos móviles o ponerlos en vibración
- Indicar de que no habrá grabaciones sonoras ni visuales de ningún tipo mientras dure la reunión
- Dar la bienvenida a todos los nuevos miembros con un paquete para recién llegados y, si forma parte del formato de la reunión, un llavero de bienvenida.
- En el caso de reuniones abiertas, una presentación de los

invitados por su nombre y el motivo de su asistencia, junto con un anuncio de que si algún miembro se siente incómodo con la presencia del invitado o invitados durante su intervención, se pedirá a dichos invitados que abandonen temporalmente la sala, y que no se permitirá a los invitados intervenir hasta después de clausurada la reunión.

- Reconocimiento de metas como 30/60/90 días, 6/9 meses, aniversarios.
- Anunciar sobre si se permitirán o no malas palabras durante la reunión.
- Un anuncio de que las reuniones de GA no se celebran para aprender a controlar el juego, sino a DEJAR de jugar.
- Un anuncio de que es de vital importancia que los miembros mantengan el anonimato de los demás "...así que lo que aquí veas, lo que aquí oigas cuando salgas de aquí, que se quede aquí...".
- Informar de no leer, exhibir o distribuir nada que no sea literatura aprobada o apropiada por GA y, además, preguntar a un servidor de confianza si el miembro no está seguro de si un artículo cumple o no con esta norma...
- Indicar de no hablar de ningún delito por el que un miembro pueda aún ser procesado, ya que el anonimato no es un derecho legal y esta sala no ofrece ninguna protección en relación con tales asuntos.
- Un anuncio sobre la duración máxima de la terapia de un miembro (y cómo se controlará) y, en el caso de que todos no tengan la oportunidad de hablar debido a limitaciones de

tiempo, si se les dará prioridad para hablar en la próxima reunión del grupo.

- Una advertencia para ser educados durante la participación de un miembro, esperando hasta que el miembro haya terminado de compartir antes de salir o entrar al habitación.
- Los anuncios que deben leerse antes de la finalización de cada reunión incluyen, pero no se limitan a...
- Anunciar de que GA es autosuficiente y, como tal, los grupos deben comprar sus propios materiales de GA, pagar el alquiler, etc., y por lo tanto, pasarán un cesto para donaciones (rechazar respetuosamente las donaciones de nuevos miembros e invitados).
- Informar sobre la importancia del apadrinamiento (reiterar las ideas expresadas en el Libro combinado, página 17, nº 6).
- Informar sobre la importancia de la asistencia regular a las reuniones.
- Un anuncio de la hora y lugar de la(s) reunión(es) que se celebrarán al día siguiente.
- Informar sobre la importancia de las llamadas de los 12 Pasos.
- Un anuncio de que si alguien necesita una reunión del grupo de alivio de la presión, debe ver al secretario después de la reunión.
- Anuncios sobre futuros eventos de grupo, Intergrupo o Oficinas regionales/nacionales.
- Un anuncio sobre la importancia de Lifeliners.
- El informe de tesorería del grupo si no se entrega durante la

propia reunión.

- Cualquier anuncio que no pertenezca específicamente a Jugadores Anónimos debe hacerse únicamente después de que se levante la reunión.

SECCIÓN VII.

FINANCIACIÓN DE LOS GRUPOS

El Tesorero del grupo es responsable de todos los asuntos financieros relacionados con el grupo, en concreto, de recaudar las donaciones realizadas por sus miembros y pagar así como de llevar los registros financieros de las mismas. Se recomienda que el Tesorero sea un miembro de GA con al menos seis meses de abstinencia actual, a menos que se trate de un grupo nuevo, no haya nadie en la sala con esa abstinencia o nadie con la abstinencia requerida esté dispuesto a asumir la responsabilidad. Si el Tesorero admite haber apostado, debe dimitir inmediatamente del cargo y celebrarse una elección para cubrirlo. Según el Artículo VII, Sección 3 del Código de Guías, un miembro no puede ser Tesorero de más de un grupo a la vez.

Los donativos de las reuniones se recogen según el criterio del grupo. Al hacer la colecta, se pasa por la sala una cesta u otro recipiente. En ningún momento debe pasarse a cada miembro con el recipiente de la colecta porque las donaciones son privadas y los miembros pueden sentirse avergonzados si no pueden contribuir. El total será verificado por otro miembro de la

sala y anotado por el tesorero en el libro de contabilidad de la sala. El tesorero es responsable de que todo el dinero se guarde bajo llave. Cualquier miembro de la sala puede solicitar una auditoría del libro de cuentas en cualquier momento.

Lo ideal sería que las donaciones a la ISO o para actividades especiales se recaudaran y mantuvieran separadas de las donaciones del grupo y se informaran como tales en el libro de cuentas del grupo. Si un grupo opta por utilizar el método de "una cesta" para las colectas como costumbre y práctica, las cantidades o porcentajes que se destinarán al alquiler, la literatura, los suministros, el Intergrupo, la ORS (si procede), la ISO y las actividades especiales deben determinarse a través de una conciencia de grupo antes de la colecta. Dichas cantidades o porcentajes deben quedar registrados en el acta del grupo. Para evitar la acumulación de fondos, se sugiere que cada grupo mantenga una reserva de no más de dos meses de gastos previstos.

En cada reunión, una vez realizada la colecta, el Tesorero presentará un informe al grupo. Como mínimo, deberá incluir el saldo anterior, más las recaudaciones, menos los desembolsos y el saldo final. Como alternativa, el Tesorero puede entregar este informe al grupo inmediatamente antes de la siguiente reunión. En ningún caso un Tesorero puede recaudar dinero y descuidar o negarse a proporcionar un informe financiero al grupo.

El Tesorero efectuará los desembolsos que decida el grupo.

Esto incluye el alquiler, el seguro (si es necesario), los materiales comprados a ISO y cualquier otro gasto que el grupo considere aceptable. Deberán conservarse los recibos de todos los desembolsos. En el raro caso de que una reunión decida abrir una cuenta corriente a su nombre, los depósitos deberán efectuarse dentro de los cinco días hábiles siguientes a la reunión. Los recibos y extractos bancarios deben conservarse durante tres años.

SECCIÓN VIII.

LITERATURA

Aparte de las reuniones en sí, una de las piedras angulares de la confraternidad de Jugadores Anónimos es su literatura. Los grupos individuales siempre deben destinar una parte de sus tesorerías a la compra de literatura aprobada y otros artículos. Los grupos y sus miembros pueden comprar literatura directamente de la ISO o la ORS o, más comúnmente, de su Intergrupo, si pertenecen a uno. Los representantes de los grupos pueden comprar literatura a través del asesor de literatura del Intergrupo antes o después de las reuniones del Intergrupo.

Literatura aprobada y apropiada por GA

La literatura de Jugadores Anónimos se divide en dos categorías, "aprobada" y "apropiada". La literatura aprobada

por Jugadores Anónimos se define en el Código de Guías como cualquier publicación o artículo (es decir, pins, llaveros, medallones, videos, multimedia, etc.) que ha sido aprobado por la Junta de Custodios y es vendida o distribuida por la Oficina Internacional de Servicio (ISO), las Oficinas Regionales de Servicio (ORS), o cualquier Intergrupo que haya comprado esta literatura a la ISO o a cualquier ORS. Las traducciones a idiomas extranjeros de artículos de literatura aprobados por Jugadores Anónimos se consideran aprobadas si el producto final ha seguido todos los pasos necesarios indicados por la Junta de custodios. Actualmente, la ISO mantiene más de 75 publicaciones y artículos aprobados que están disponibles para su compra.

La literatura apropiada de Jugadores Anónimos consiste en cosas tales como listas telefónicas de los miembros del área local, listas de reuniones y direcciones, folletos sobre eventos patrocinados por los grupos locales, los Intergrupos locales, los Intergrupos del área circundante o los comités de convivencias. Otro material "apropiado" debe ser designado como tal por la Junta de Custodios.

Según el Código de Guías, los grupos sólo deben utilizar, exhibir o distribuir en sus reuniones literatura aprobada o apropiada para Jugadores Anónimos. Lamentablemente, hay ocasiones en las que un miembro puede intentar incorporar a su terapia literatura no aprobada o no apropiada. Esto a veces se hace inadvertidamente, aunque, en casos raros, puede

hacerse como un acto de desafío ("Puedo leer lo que quiera leer"). Hemos comprobado que estas infracciones del Código de Guías pueden evitarse a menudo haciendo el siguiente anuncio al principio de cada reunión:

"... Nuestro Código de Guías deja claro que los miembros no deben leer, exhibir o distribuir nada que no sea literatura aprobada por GA o apropiada para GA. Si no estás seguro de si un artículo cumple esta norma, por favor pregunta a un servidor de confianza."

Si, incluso después de haber recibido esta clara instrucción, un miembro sigue insistiendo en violar esta norma, se le debe decir en términos enérgicos pero de una manera amistosa que debe cesar inmediatamente en su comportamiento, y sólo como último recurso se le debe pedir que abandone la reunión.

Aunque los grupos de Jugadores Anónimos no pueden distribuir o exhibir en sus reuniones literatura o artículos no aprobados o no apropiados, se entiende que si un grupo alquila una sala de reuniones a una iglesia u otra entidad externa, el grupo no tiene control sobre lo que distribuyen o exhiben como parte de su misión. Por lo tanto, los grupos nunca deben intentar retirar artículos que no les pertenezcan para que su sala cumpla con el Código de Guías.

Ventas y Distribución a los Miembros

Una vez que la literatura y otros artículos se compran al Intergrupo, ISO o ORS, los grupos son libres de distribuirlos a los miembros como les plazca. Sin embargo, cuando un grupo vende una literatura u otro artículo a un miembro de ese grupo, sólo debe hacerse a su precio de adquisición del Intergrupo, ISO o ORS; los grupos no deben obtener beneficios de la venta. Por el contrario, el Secretario del grupo, a su discreción o a través de una conciencia de grupo, puede proporcionar literatura u otros artículos de forma gratuita a un miembro que no pueda permitírselos si el grupo cree que fomenta la recuperación de ese miembro.

Inventario de literatura

La selección y la cantidad de literatura aprobada que cada grupo debe tener depende del Secretario de ese grupo o, en algunos casos, la establece la conciencia de grupo basándose en el tamaño de su tesorería y en las ventas y el uso anteriores. Si un miembro desea una literatura u otro artículo que no está en el inventario del grupo, puede pedirlo directamente a la ISO o RSO, o solicitar que el Secretario lo adquiriera en la siguiente reunión programada del Intergrupo.

Si bien no existe una lista de publicaciones o productos que los grupos de Jugadores Anónimos deban tener a mano para la

venta, los grupos siempre deben asegurarse de comprar y mantener (a) un número suficiente de Libros Combo actualizados para facilitar sus reuniones, (b) un suministro de llaveros que indiquen los diferentes niveles de abstinencia, desde recién llegado hasta nueve meses, que se pueden regalar a los miembros a medida que alcanzan estos hitos, (c) un número suficiente de paquetes para recién llegados (véase más abajo), (d) una copia actualizada del Manual del Grupo para fines de consulta, y (e) una copia actualizada del Código de Guías para fines de consulta.

Seguridad del inventario de literatura

La literatura del grupo y otros artículos suelen guardarse en un maletín u otro tipo de almacenamiento que se guarda en un lugar seguro, como una taquilla (si el local dispone de una), o en posesión del secretario del Grupo. Por razones de seguridad, si el secretario del Grupo opta por poseer los materiales, se recomienda que no los guarde en su automóvil, especialmente si los materiales y la tesorería del Grupo se guardan juntos.

Copia de literatura

Se recuerda a todos los grupos que Jugadores Anónimos prohíbe absolutamente fotocopiar cualquier literatura aprobada con el fin de ahorrar dinero. Se hace una excepción en el caso de literatura específica designada para ser reproducida a nivel de

grupo. Dicha designación se indicará en el/los artículo(s), cuando proceda.

Paquete para los recién llegados

Un elemento clave de la literatura que nunca debe faltar en un grupo es lo que se conoce como "paquete para recién llegados". Los paquetes para recién llegados no se compran a la ISO ni a la ORS, sino que se crean a nivel de Intergrupo o de cada grupo individualmente. Aunque cada Intergrupo o grupo puede decidir por sí mismo qué elementos debe tener un paquete para recién llegados, un paquete ideal para recién llegados debe contener, como mínimo:

- Un directorio de reuniones,
- Una lista de teléfonos de grupo,
- El libro combo,
- Un llavero de bienvenida.

Pero también podría contener literatura o folletos titulados:

- “Un recién llegado pregunta”,
- “Tú primera reunión”,
- “Jugadores jóvenes en recuperación”,
- “Sugerencias a seguir ante los impulsos de jugar”,

- “Hacia 90 días”,
- Folleto informativo sobre la Reunión del Grupo de Alivio de la Presión
- La tarjeta titulada “Para y Piensa Antes de que hagas esa apuesta”

SECCIÓN IX.

APOYO AL NUEVO MIEMBRO

Todos en Jugadores Anónimos son importantes, pero siempre se debe prestar especial atención al nuevo miembro que entra en la sala por primera vez. Algunos incluso dicen que la persona más importante en cualquier grupo de GA es el miembro nuevo. Teniendo esto en cuenta, sólo se tiene una oportunidad de causar una primera impresión, por lo que nosotros, como confraternidad, debemos dar siempre lo mejor de nosotros mismos para atraer a ese nuevo miembro. La experiencia nos ha demostrado, una y otra vez, que si un jugador compulsivo que necesita ayuda no se siente cómodo en su primer encuentro con la confraternidad, puede hacerse mucho más daño antes de darle otra oportunidad a la confraternidad .

Paquete para los nuevos miembros

Todos los nuevos miembros deben recibir un paquete para recién llegados cuando entren por la puerta en su primera

reunión (véase la Sección VIII).

Otra literatura

El secretario de grupo también debe mostrar al nuevo miembro otros materiales que guardan y venden. Si el dinero es un problema, el secretario de grupo es libre de proporcionar esta literatura al nuevo miembro de forma gratuita como parte de los "gastos normales del Grupo."

Bienvenida a los nuevos miembros

Si el grupo es lo suficientemente numeroso, debe elegir o nombrar a una persona que dé la bienvenida a los nuevos miembros. Lo ideal sería que esta persona llegara pronto a la reunión para ser el primer contacto con los nuevos miembros que entren en la sala. Su trabajo consiste en hacer que los nuevos miembros se sientan a gusto entregándoles un paquete de bienvenida y presentándoles a los demás miembros inmediatamente antes de su primera reunión. Otras funciones son mantener el contacto con el nuevo miembro periódicamente hasta su próxima reunión y ayudarlo a elegir un padrino temporal o actuar como tal. En las reuniones más pequeñas, cualquier miembro del grupo puede actuar como anfitrión.

Participación de los nuevos miembros

La mayoría de los nuevos miembros llegan a su primera reunión asustados y nerviosos, y muchos se sienten más cómodos limitándose a escuchar que participando. Esto está totalmente normal. No se debe obligar a ningún nuevo miembro a participar activamente a menos que se sienta cómodo haciéndolo. En cuanto a su participación en la lectura de literatura, la mejor manera de abordarlo es preguntar al miembro si le "gustaría" leer, en lugar de simplemente asignarle un pasaje para leer. La experiencia nos ha demostrado que algunos miembros se sienten incómodos leyendo en voz alta a otros miembros o simplemente se sienten incómodos leyendo literatura en un idioma que no es el suyo. Esta simple cortesía puede tranquilizarles considerablemente en su primera reunión.

Las veinte preguntas

El ritual de las Veinte Preguntas forma parte integrante de la primera reunión y suele suscitar emociones profundas en el nuevo miembro. Para no poner al nuevo miembro inmediatamente en un apuro, algunas reuniones suelen esperar a que varios miembros hayan dado su terapia antes de pasar a las Veinte Preguntas. Hay muchas maneras de llevar a cabo este acto. Una forma es simplemente pedir al nuevo miembro que vaya a las páginas 15 y 16 del Libro Combo y lea cada pregunta en voz alta seguida de una respuesta de sí o no. Otra posibilidad es que el presidente lea las preguntas y el nuevo socio responda

sí o no. Otra forma de hacerlo es que cada miembro de la sala haga y responda una pregunta sobre sí mismo y luego pregunte al nuevo miembro cómo se diferencian sus respuestas de las del resto del grupo. Después de señalar que la mayoría de los jugadores compulsivos responderán afirmativamente al menos a siete de estas preguntas, se vuelve a dar la bienvenida al grupo al nuevo miembro y se le invita a compartir si se siente cómodo para ello.

Charlas posteriores a la reunión

Algunos miembros suelen quedarse después de la reunión para seguir interactuando con el nuevo miembro y facilitarle sus números de teléfono personales. A menudo, los miembros de un grupo incluso salen a tomar un café una vez finalizada la reunión para continuar el encuentro. Muchos miembros consideran que la "reunión posterior" suele ser tan valiosa como la propia reunión, si no más.

Cuestiones financieras

Muchos jugadores compulsivos acuden a su primera reunión con problemas financieros agobiantes que no se espera que remitan durante un período de tiempo considerable. Aunque al principio de su recuperación le decimos al nuevo miembro que la situación de bancarrota y el endeudamiento o préstamo dinero es perjudicial para su recuperación, hay raras ocasiones en las que

un nuevo miembro puede intentar pedir un préstamo a otro miembro, u otro miembro puede apiadarse del nuevo miembro y ofrecerle prestarle pequeñas cantidades de dinero para ayudarlo. Aunque se trata de casos poco frecuentes, pueden crear una situación tóxica para el grupo si más tarde se produce un enfrentamiento a causa del dinero. Hay que dejar muy claro al nuevo miembro que la ludopatía es ante todo una cuestión emocional y que los problemas financieros sólo pueden abordarse a través de las reuniones del Grupo de Alivio de la Presión, a las que el recién llegado puede acogerse una vez cumplidos ciertos criterios.

Padrinazgo a corto plazo

El concepto de apadrinamiento debe presentarse a cada nuevo miembro en su primera reunión. Algunos grupos recomendarán, o incluso asignarán, un "padrino a corto plazo" hasta que el nuevo miembro se sienta lo suficientemente cómodo con el grupo como para pedir a uno de sus miembros que se convierta en "padrino permanente."

Aportaciones

No se debe pedir a los nuevos miembros que aporten dinero al grupo en su primera reunión. A menudo, el tesorero dirá al nuevo miembro "esta corre por nuestra cuenta" y rechazará la donación.

Invitados que acuden en apoyo de un nuevo miembro

Algunos nuevos miembros temen tanto su primera reunión que traen a un amigo o familiar para que les apoye. Si la reunión está clasificada como "reunión abierta", no hay restricciones en cuanto a permitir que los invitados acudan en apoyo del nuevo miembro. Si la reunión está clasificada como "reunión cerrada" (sólo pueden asistir los miembros de Jugadores Anónimos), la reunión tendrá que tomar una decisión de grupo sobre si permitir o no que el invitado se quede. Con cualquiera de los dos tipos de reunión, hay que tener en cuenta tres cosas. En primer lugar, si alguien en la sala se siente incómodo dando su terapia delante de un invitado, se debe pedir educadamente al invitado que abandone la sala hasta que termine la terapia. En segundo lugar, bajo ninguna circunstancia puede el invitado participar en la reunión, ni siquiera para ofrecer unas palabras de ánimo. En tercer lugar, al igual que en el caso del nuevo miembro, el invitado no debe aportar fondos a la reunión.

Autoexclusión

Otro motivo de gran preocupación es que los miembros con experiencia en la confraternidad animen a los nuevos miembros a firmar acuerdos de "autoexclusión" con establecimientos de juego como otro método más para evitar que el nuevo miembro juegue. Los grupos o sus miembros no deben discutir tales actividades durante la primera reunión del recién llegado. En primer lugar, la autoexclusión no tiene nada

que ver con el programa de Jugadores Anónimos; se considera un asunto externo según el Paso 10 de Unidad. En segundo lugar, ha habido ocasiones en que los nuevos miembros que firmaron tales acuerdos con el aliento de los miembros más antiguos se pusieron en peligro cuando más tarde decidieron violar estos acuerdos volviendo a estos establecimientos de juego. Estas discusiones, si es que tienen lugar, son asuntos privados que deben tratarse fuera de la reunión.

Referencias externas a Terapeutas, Consejeros, Servicios Profesionales, Centros de Tratamiento

El Sexto Paso de Unidad establece que "...Jugadores Anónimos nunca debe respaldar, financiar o prestar el nombre de Jugadores Anónimos a ningún centro relacionado o empresa externa...". En lo que respecta específicamente al nuevo miembro, esto significa claramente que los miembros del grupo, o el grupo mismo, deben abstenerse de hablar o respaldar sus experiencias con centros de tratamiento hospitalario o residencias relacionadas con la ludopatía y, especialmente, sus experiencias con terapeutas de ludopatía que atienden fuera de la confraternidad. Esto no se hace para reprimir la libertad de expresión o el libre intercambio de ideas, sino **(a)** para proteger a la confraternidad contra acusaciones de relaciones inapropiadas con empresas externas y **(b)** para asegurarse de que el nuevo miembro comprenda que, en última instancia, Jugadores Anónimos debe ser la pieza

central de su recuperación. Tales discusiones, si han de tener lugar, deben hacerse fuera de la reunión.

SECCIÓN X.

OTRAS ACCIONES DEL GRUPO

Además de la reunión en sí, hay otras acciones, llamadas decisiones de conciencia de grupo, que un grupo puede necesitar emprender para que su grupo sea fuerte y saludable.

Una decisión de conciencia de grupo es simplemente una decisión tomada colectivamente por el grupo para manejar una situación particular de una manera particular si no se aborda específicamente en el Código de Guías, la literatura aprobada de GA, o una decisión de los Custodios. Podría tratarse de algo tan simple como si se permitirá blasfemar en una reunión o los criterios para documentar la asistencia de un miembro que asiste a las reuniones por orden judicial. Las decisiones de conciencia de grupo pueden tratarse a medida que surgen o a través de reuniones independientes (a menudo conocidas como "reuniones de trabajo") que tienen lugar inmediatamente antes o inmediatamente después de una reunión programada regularmente. Lo importante es que (a) ninguna decisión de conciencia de grupo puede entrar JAMÁS en conflicto con el Código de Guías, con una decisión anterior de los custodios o con la literatura aprobada por GA y (b) todas las decisiones de conciencia de grupo deben quedar

registradas en los archivos del grupo para facilitar su consulta o incorporarse directamente al formato de la reunión y leerse en voz alta antes de todas y cada una de las reuniones.

Las decisiones típicas de conciencia de grupo incluyen, entre otras:

- Determinar o cambiar la hora de inicio y finalización de una reunión.
- Cambiar el lugar de reunión debido al cierre de las instalaciones, desalojo, espacio inadecuado o aumento del alquiler.
- Determinar qué literatura se leerá en cada reunión y en qué orden.
- Determinar cuánto tiempo se le permite hablar a un miembro al dar terapia.
- Determinar si se aceptarán comentarios o comentarios cruzados durante la terapia.
- Determinar cómo se celebrará un cumpleaños/aniversario (es decir, quién preside la reunión, si la reunión estará abierta a los invitados del festejado, si es una reunión cerrada, etc.)
- Determinar si en una reunión se permitirá malas palabras o no.
- Determinar cómo tratar a los miembros a los que el sistema judicial ha ordenado asistir a las reuniones como parte de su condena. Por ejemplo, cuando se ordena a un jugador compulsivo que asista a las reuniones, su asistencia suele

documentarse en una "tarjeta judicial" que firma (sólo con el nombre y la inicial del apellido) el secretario o presidente de la reunión. El grupo debe establecer, mediante una conciencia de grupo, qué constituye asistencia certificable a la reunión para que haya coherencia de una semana a otra.

- Definición de la vestimenta adecuada para las reuniones. En general, se desaconseja enérgicamente o se prohíbe la vestimenta que promueva cualquier tipo de establecimiento de juego (es decir, casino o hipódromo), aunque algunas reuniones pueden llegar a prohibir la vestimenta de equipos deportivos, ya sean profesionales o universitarios.
- Determinar acciones que se consideren distracciones para otros miembros y no estarán permitidas durante la reunión.
- Determinar si es aceptable traer niños o mascotas (que no sean animales de apoyo) a las reuniones.
- Cómo tratar a los no miembros que solicitan asistir a una reunión a puerta cerrada (es decir, alguien que busca créditos de estudios, un miembro de otro programa de 12 Pasos que necesita una reunión, un amigo o familiar de un nuevo miembro que asiste a una reunión por primera vez). La asistencia siempre va acompañada de la advertencia de que sólo un miembro de Jugadores Anónimos puede hablar en una reunión.
- Determinar cómo se asignarán las "ayudas" a las Asambleas o conferencias internacionales (es decir, el número de ayudas disponibles, a quién y por qué importe).

- Determinar si una reunión que cae en fiesta nacional se celebrará o no, con la advertencia de que un miembro debe permanecer en el lugar de reunión durante un breve periodo de tiempo antes y después de que la reunión estuviera programada para comenzar con el fin de dirigir a alguien que necesite una reunión a otra reunión que esté abierta o que vaya a estarlo en breve.
- Cómo tratar a los miembros cuyas terapias no son coherentes con el Paso 10 de Unidad, como expresar opiniones sobre temas externos no relacionados con la ludopatía o con Jugadores Anónimos.

SECCIÓN XI.

PROBLEMAS QUE AFECTAN A LOS GRUPOS DE JUGADORES ANÓNIMOS

Jugadores Anónimos sólo tiene un propósito primordial: llevar su mensaje al jugador compulsivo que aún sufre. Lo hacemos mejor cuando la unidad y el programa del grupo funcionan a un alto nivel y de manera coherente con el Código de Guías, los Pasos de la Unidad y las aportaciones de nuestra Junta de Custodios.

Lamentablemente, a veces surgen problemas durante y después de las reuniones que pueden interferir en la permanencia y recuperación de los miembros y afectar a otros grupos o incluso a Jugadores Anónimos en su conjunto.

Los problemas comunes que afectan a los grupos de Jugadores Anónimos incluyen, entre otros:

Incumplimiento del Código de Guías

Jugadores Anónimos se rige por un Código de Guías que ha evolucionado durante muchos años a través de las decisiones de su Junta de Custodios. Desgraciadamente, algunos grupos y algunos miembros tienen la impresión de que el Código de Guías no es más que una "guía" sobre cómo debemos gestionar nuestros asuntos y dirigir nuestras reuniones, y que los grupos sólo están obligados por el Cuarto Paso de Unidad, que establece que "...cada grupo debe ser autónomo, excepto en los asuntos que afecten a otros grupos o a Jugadores Anónimos en su conjunto....". Si bien es cierto que cada grupo es autónomo, el Código de Guías establece claramente que los grupos deben comprometerse con este documento para ser clasificados como "grupo" y figurar en el sitio web de la Oficina Internacional de Servicio. Nada en el Código de Guías es "opcional". Los grupos deben familiarizarse con el Código de Guías y asegurarse de que lo cumplen en todo momento. Recomendamos encarecidamente mantener una copia actualizada del mismo junto con todos los demás materiales de la reunión y consultarlo periódicamente cuando surjan problemas.

Miembros o grupos que utilizan literatura o material externo no aprobado o que promueven tratamientos ajenos al Juego Compulsivo.

El Sexto Paso de Unidad establece, en parte, que "...Jugadores Anónimos nunca debe respaldar, financiar o prestar el nombre de Jugadores Anónimos a ninguna institución relacionada o empresa externa...". El Décimo Paso de Unidad continúa diciendo, en parte, que "...Jugadores Anónimos no tiene opinión sobre asuntos externos...". En conjunto, esto significa claramente que todo lo que no sea una parte bien definida del programa de Jugadores Anónimos se considera "ajeno" a la confraternidad y, por lo tanto, la confraternidad no tiene opiniones ni se relaciona con **(a)** otros programas de 12 Pasos, **(b)** entidades externas para dejar de jugar, como " grupos de ludopatía", **(c)** centros de tratamiento hospitalarios o residenciales relacionados con el juego, o **(d)** terapeutas especializados en ludopatía.

A nivel de grupo, esto significa dos cosas. En primer lugar, va en contra del Código de Guías que los grupos utilicen, muestren o distribuyan literatura procedente de cualquiera de estas denominadas entidades externas, aunque su objetivo de ayudar a los jugadores compulsivos sea admirable. Al establecer esta restricción, nuestra confraternidad puede controlar mejor los mensajes que transmite a sus miembros y evitar la difusión de información que pueda contradecir inadvertidamente, o incluso socavar, nuestra filosofía con respecto a la ludopatía. Jugadores Anónimos mantiene y vende una gran variedad de literatura en sus Oficina de Servicio Internacional y

Regional. Esta literatura representa las ideas actuales de la confraternidad sobre la ludopatía y las mejores formas de responder a las necesidades del jugador en recuperación. Cada publicación ha sido elaborada por comités o miembros individuales de la confraternidad y ha sido "aprobada" no por uno, sino por dos votos de nuestra Junta de Custodios. Además de la literatura aprobada, hay una categoría de literatura considerada "apropiada" que consiste en cosas como listas telefónicas de los miembros del área local, listas de reuniones y direcciones, folletos sobre eventos organizados por los grupos locales, los Intergrupos locales, los Intergrupos del área circundante o los comités de convivencias.

En segundo lugar, se recomienda encarecidamente que los miembros se abstengan de respaldar, o incluso discutir, con otras organizaciones mientras imparten su terapia. Aunque la intención del programa no es limitar la libertad de expresión o reprimir discusiones que pueden parecer benignas para la mayoría de los jugadores en recuperación, aquellos que se encuentran al principio de su recuperación o tienen poca experiencia con nuestra confraternidad pueden deducir que tenemos relaciones especiales con otros programas de 12 pasos, ciertos centros de tratamiento hospitalario o residencias para pacientes internados, o terapeutas específicos, o que los respaldamos.

Por desgracia, hay ocasiones en las reuniones en las que estas cuestiones se convierten en un problema. La lectura de literatura no aprobada suele hacerse de forma inadvertida o inocente para exponer un punto concreto, aunque en casos muy raros, puede hacerse como

un acto de desafío. Ejemplos de esto incluyen, pero no se limitan a, la lectura de artículos de prensa sobre la ludopatía, la lectura de la literatura que un miembro ha publicado, la lectura de la literatura que es propia de otro Programa de 12 Pasos (es decir, Alcohólicos Anónimos Libro Grande), o incluso la lectura de la Biblia u otros libros religiosos. En menor medida, lo mismo ocurre con los miembros que apoyan a entidades externas, como centros de tratamiento o terapeutas, como parte de su terapia. Hacer esto tiende a subvertir el programa y puede incomodar a otros miembros.

Hemos descubierto que la mayoría de estos problemas se pueden prevenir simplemente anunciando al principio de cada reunión que "...nuestro Código de Guías deja claro que los miembros no deben leer, mostrar o distribuir nada que no sea literatura aprobada por GA o apropiada para GA y que por favor pregunten a un servidor de confianza si no están seguros de si un artículo cumple o no con esta norma...". Una advertencia similar se puede hacer para las discusiones sobre entidades externas tales como centros de tratamiento o terapeutas. La experiencia nos ha demostrado que hacerlo al principio de la reunión suele evitar momentos incómodos durante la misma. Sin embargo, si un miembro sigue insistiendo en violar estas normas incluso después de estas amonestaciones iniciales, el secretario del grupo o el presidente de la reunión deben explicárselas diplomáticamente por segunda vez, y sólo después de que el miembro continúe violando las normas se le debe pedir educadamente que abandone la reunión.

La cuestión de la autoexclusión

Otro motivo de preocupación son los grupos que animan a otros miembros, especialmente a los que se encuentran en las primeras fases de su recuperación, a firmar acuerdos de "autoexclusión" con establecimientos de juego. Los grupos nunca deben alentar, ni siquiera discutir, tales actividades durante una reunión. En primer lugar, esto no tiene nada que ver con el programa de Jugadores Anónimos; se considera un asunto externo. En segundo lugar, ha habido ocasiones en las que miembros que firmaron tales acuerdos animados por otros miembros se pusieron a sí mismos en peligro cuando más tarde decidieron violar estos acuerdos volviendo al juego. Estas discusiones es mejor dejarlas para conversaciones privadas que ocurren fuera de la reunión.

Problemas con la formación o estructura de los grupos

Existe un proceso específico para la creación de grupos (véanse las Secciones II y III). Sin embargo, en raras ocasiones se han dado casos de grupos que simplemente se han separado de otros grupos sin el pleno conocimiento de la confraternidad. Esto puede hacerse de forma inocente, aunque en algunos casos se debe a que el grupo desea seguir sus propias directrices en lugar de las de la confraternidad, pero aún así quiere considerarse parte de Jugadores Anónimos. En lugar de hacer las cosas como es debido, informando a la Oficina Internacional de Servicio de su existencia y comprándoles directamente el material para sus reuniones, no lo hacen y, en su lugar, obtienen el material para

sus reuniones de otros grupos que ya existen. En algunos casos, grupos separados dentro de un área determinada pueden mantener suministros comunes de literatura y otra parafernalia con el fin de ahorrar dinero. Para que quede claro, cada grupo debe valerse por sí mismo y estas reuniones clandestinas no son reconocidas por la confraternidad ni figuran en las listas de la Oficina de Servicio Internacional.

Otro problema que surge a veces es la mezcla de tesorerías de diferentes grupos o el "reparto" de un único tesorero entre grupos. Esto no sólo viola la Sección 3 del Código de Guías, sino que permite que una persona controle varias tesorerías al mismo tiempo, dándole potencialmente a esa persona amplios medios para jugar con ella o pagar deudas o gastos personales. Todas las reuniones reconocidas deben mantener tesorerías y tesoreros separados si quieren ser reconocidas por la confraternidad.

Falta de separación entre espiritualidad y religiosidad

Jugadores Anónimos es indudablemente un programa espiritual y nuestra literatura está repleta de referencias a Dios o a un poder superior. De hecho, todas las reuniones comienzan o terminan con la Oración de la Serenidad. Los grupos, sin embargo, deben tener mucho cuidado de no introducir una religión o filosofía religiosa particular en sus reuniones, ya que puede ofender a los miembros que no son de esa confesión religiosa. En las reuniones está estrictamente prohibido leer material religioso o hacer oraciones de grupo que no sean la Oración de la Serenidad. Si el secretario

de grupo se siente impotente para hacer cumplir esta norma, deberá solicitar la ayuda de su(s) custodio(s).

Vulneración del anonimato

El Paso 12 de Unidad comienza con "...El anonimato es el fundamento espiritual del programa de Jugadores Anónimos...". El hecho de que los jugadores compulsivos puedan permanecer en el anonimato mientras se recuperan puede ser la razón principal por la que un jugador compulsivo considere unirse y seguir formando parte de nuestra confraternidad. La importancia del anonimato tanto para el miembro como para la confraternidad debe reforzarse al principio de cada reunión con frases como "Lo que oigas aquí, lo que veas aquí, cuando salgas de aquí, que se quede aquí". Se debe advertir a los miembros que nunca compartan nada de lo que ocurra en una reunión concreta con nadie ajeno al grupo, sea o no miembro de la confraternidad. Esto es especialmente cierto en el caso de la información que se recaba durante las reuniones del grupo de alivio de la presión. Además, repetir cualquier cosa que ocurra en una reunión con cualquier persona ajena al grupo no sólo viola el anonimato de un miembro, sino que puede convertirse rápidamente en un tema de cotilleo. Este tipo de comportamiento debe abordarse inmediatamente con el infractor. Si el asunto no se puede resolver, se debe poner en conocimiento del Secretario en privado y, si es necesario, de los custodios de esa área en particular en una conversación privada. Además, cualquier cosa que viole el anonimato de un miembro nunca debe repetirse ni discutirse abiertamente durante la reunión del Intergrupo de esa

área.

También se debe advertir a los miembros que protejan siempre su anonimato y el de la confraternidad en lugares públicos y en las redes sociales. Las reuniones nunca deben grabarse, ni siquiera para otros miembros, y se debe animar a los miembros a no tomar notas de la terapia de otros miembros a menos que se destruyan inmediatamente después de la reunión. Ningún miembro debe sentirse obligado a abandonar un grupo determinado, ni la propia confraternidad, por haberse puesto en peligro su anonimato.

A menudo surgen preguntas sobre las reuniones telefónicas o virtuales (por Internet). Jugadores Anónimos ofrece reuniones telefónicas reconocidas internacionalmente todos los días de la semana. Estas reuniones son moderadas por miembros reconocidos por la confraternidad y tienen mucho cuidado en proteger el anonimato de las personas que llaman. Durante épocas extraordinarias (por ejemplo, la pandemia de COVID-19 de 2020-2022), algunos grupos individuales establecieron sus propias reuniones telefónicas o por vídeo como forma de mantenerse conectados entre sí y funcionaron extremadamente bien. Sin embargo, cabe destacar que incluso con las medidas más rigurosas, el anonimato no siempre puede protegerse adecuadamente. Esto es especialmente cierto en el caso de las reuniones por vídeo, en las que existe la posibilidad de que personas ajenas, o incluso un miembro de la confraternidad, no sólo graben las voces, sino también los rostros de todos los asistentes a la reunión. Si un grupo decide utilizar este tipo de reuniones, se debe recordar a todos los asistentes

que no deben hablar de ningún delito por el que puedan ser procesados ni de nada de naturaleza tan delicada que pueda perjudicar potencialmente a ese miembro o a otros miembros en caso de que esa información se grabe subrepticamente y se filtre. Se recomienda a los miembros que estén especialmente preocupados por su anonimato que apaguen sus cámaras y/o cambien su nombre de usuario.

Préstamo de dinero/Solicitud de préstamos

Aunque la ludopatía se considera un problema emocional según nuestra literatura, muchos jugadores compulsivos se unen a la confraternidad con problemas financieros agobiantes que pueden permanecer durante un tiempo considerable durante su recuperación. Aunque nuestro programa es bastante claro en cuanto a que la insolvencia y el endeudamiento o préstamo de dinero son perjudiciales para nuestra recuperación, hay ocasiones en las que un miembro solicita a otro un préstamo, o un miembro se apiada de otro miembro y le ofrece prestarle pequeñas cantidades de dinero o incluso hacerse cargo de sus deudas como "administrador". Prestar dinero no sólo va en contra de todo lo que enseña el programa, sino que puede crear situaciones incómodas dentro del propio grupo si esos miembros acaban peleándose por la deuda. Cuando los miembros se sientan incómodos por una solicitud de dinero o un miembro no implicado descubre que esta práctica se está llevando a cabo en su grupo, el tema debe discutirse inmediatamente con el infractor. Si el asunto no se puede resolver, se debe poner en conocimiento del Secretario y, si es necesario, del o de los Custodios

de esa área en particular. Cabe destacar que es tan probable que se pidan y se presten préstamos fuera de una reunión, cuando los miembros se reúnen de forma social, como durante la propia reunión, por lo que los miembros nunca deben bajar la guardia ante las solicitudes. Si nos tomamos en serio el apoyo a la recuperación de otros jugadores compulsivos, debemos establecer el límite personal de no prestarles nunca dinero.

Romances dentro de la confraternidad

Sabemos que Jugadores Anónimos es una confraternidad de hombres y mujeres que comparten su experiencia, fortaleza y esperanza unos con otros para poder resolver su problema común y ayudar a otros a recuperarse de un problema de juego. También sabemos que nuestro propósito principal es llevar su mensaje al jugador compulsivo que todavía sufre. Sin embargo, una consecuencia no deseada de estas cosas pueden ser los romances dentro de la confraternidad (conocidos popularmente como el "Paso 13") que surgen inesperadamente. Aunque no existe ninguna prohibición específica al respecto, los miembros que entablan una relación de este tipo pueden poner en peligro tanto su recuperación como la unidad del grupo. Por ello, ambas partes deben pensar detenidamente en cómo puede afectar a la dinámica del grupo si asisten a la misma reunión de grupo. Aunque ha habido éxitos e incluso matrimonios duraderos como resultado de romances dentro de la confraternidad, también pueden tener efectos nocivos tanto para el grupo como para los individuos si esos romances fracasan posteriormente y surgen

rencores. Esto es especialmente cierto si uno de los participantes en el romance fracasado inicia el mismo tipo de relación con otro miembro de la confraternidad.

Se sabe incluso de jugadores compulsivos que han abandonado la confraternidad como consecuencia de estos romances fallidos. Se recomienda a los miembros que inicien estas relaciones que, siempre que sea posible, asistan a reuniones separadas dentro de su zona geográfica.

Comportamiento abusivo o de acoso dentro y fuera de las reuniones

Los comportamientos que perturban la labor del grupo para llevar a cabo nuestro objetivo principal o que ponen directamente en peligro a los presentes en la reunión, amenazan la unidad y la recuperación. No hace falta decir que ningún jugador compulsivo debe ser expulsado de una reunión o del propio programa debido a un comportamiento abusivo o de acoso de un miembro de GA hacia otro. Lamentablemente, estos comportamientos suelen producirse fuera del horario normal de las reuniones, donde el grupo tiene poco o ningún control. Sin embargo, cuando los miembros del grupo son conscientes de estas situaciones, no deben limitarse a aceptar la posible decisión de un miembro afectado de abandonar el grupo, sino que deben intentar resolver el problema en el momento en que son conscientes de él, tanto si se produce durante la reunión como fuera de ella.

No existen estándares absolutos que constituyan abuso o acoso a otro individuo. Los elementos enumerados aquí son solo una lista parcial de ejemplos de comportamientos abusivos o de acoso:

- Uso de lenguaje soez si existe una conciencia de grupo que prohíbe el uso de lenguaje soez.
- Estar en estado de ebriedad o bajo la influencia de drogas en una reunión.
- Acoso sexual, incluidas las insinuaciones románticas no deseadas de un miembro hacia otro.
- Acosar a los miembros fuera de la reunión.
- Amenazas verbales y físicas a otros miembros ya sea durante o después de la reunión.
- Comportamiento de intimidación durante o después de la reunión.
- Expresar intolerancia racial o étnica hacia otro miembro.
- Expresar intolerancia religiosa hacia otro miembro.
- Expresar intolerancia hacia la orientación sexual o identificación de género de un miembro.
- Expresar intolerancia hacia las opiniones políticas de un miembro.
- Acercarse o presionar a otros miembros de Jugadores Anónimos para obtener dinero o préstamos.

Cuando el secretario del grupo tiene conocimiento del problema, puede tomar varias medidas. La forma más sencilla de abordarlo es hablar en privado con el agresor. El secretario debe explicar cuidadosamente por qué ese comportamiento concreto es inapropiado y amenazador tanto para el sujeto del acoso como para la unidad del grupo, y debe dejar muy claro que, de ahora en adelante, se espera que el miembro cambie ese comportamiento. Esta discusión debe tener lugar inmediatamente después de que se identifique el problema, especialmente en los casos de presunto acoso sexual. Dejarlo pasar no es justo ni para el agresor ni para el agredido.

Si este comportamiento se produce en medio de una reunión, el secretario está en su derecho de pedir al miembro que desista inmediatamente o abandone la sala. Si el miembro no desiste o no abandona la sala, la conciencia de grupo puede desembocar en la expulsión temporal del grupo hasta que el miembro esté dispuesto a cambiar su comportamiento. El secretario de grupo también deberá ponerse en contacto con el custodio de área para que le ayude en cualquier otra actuación.

En caso de que haya amenazas de violencia o violencia real, los secretarios deben llamar inmediatamente a la policía y no tratar de manejar la situación por sí mismos. La amenaza de violencia puede consistir en una amenaza verbal de dañar o matar al miembro, o puede ser un comportamiento físicamente agresivo de tal manera que el miembro sienta que la persona en cuestión va a hacerle daño. No puede tratarse simplemente de un comportamiento grosero u ofensivo.

SECCIÓN XII.

PONER FIN A UN GRUPO O TRASLADARLO

Hay ocasiones en que se hace necesario cerrar un grupo por falta de asistencia o trasladarlo a otro lugar por pérdida de disponibilidad del espacio de reunión. Para garantizar el orden y evitar confusiones, deben observarse las siguientes directrices:

Salvo en circunstancias extraordinarias (es decir, incumplimiento del Código de Guías u otras decisiones de los custodios que provoquen que un grupo no sea reconocido por la confraternidad), los grupos sólo pueden disolverse o trasladarse como resultado de una toma de conciencia del grupo.

Cuando se ha tomado la decisión de cerrar un grupo o trasladarlo a otro lugar, el Secretario del grupo debe...

- Notifíquelo al lugar de reunión afectado al menos con 3 ó 4 semanas de antelación a la fecha definitiva de la reunión.
- Asegúrese de que el alquiler y otros gastos relacionados con el grupo se hayan pagado hasta la fecha efectiva del cierre o mudanza.
- Notificar al Intergrupo (si lo hay), así como al(los) Custodio(s) del Área de la fecha efectiva de cierre o mudanza.

- Notificar a la Oficina Internacional de Servicio para que puedan actualizar la página de reuniones en su sitio web.

Un miembro designado por el Secretario del grupo debe seguir acudiendo al antiguo lugar de reunión a la hora de reunión indicada durante al menos 2 semanas después de la fecha efectiva del cierre o traslado para asegurarse de que un miembro o recién llegado que necesite una reunión no se presente y se encuentre con un lugar de reunión vacío. En este caso, el miembro o recién llegado puede ser dirigido a la reunión disponible más cercana.

Si se cierra un grupo, el secretario o el tesorero del grupo deben coger los fondos y la documentación existentes y entregarlos al Intergrupo de la zona, si existe. Si no hay Intergrupo, los fondos y la documentación deben enviarse directamente a la Oficina Regional de Servicio o a la Oficina Internacional de Servicio.

SECCIÓN XIII.

GAM-ANON

Gam-Anon, fue fundada en 1958, es una confraternidad de "12 pasos" de autoayuda formada por hombres y mujeres que son esposos, esposas, hijos, parientes y allegados de jugadores compulsivos. Actualmente hay más de 200 grupos Gam-Anon en todo el mundo y el número de miembros sigue aumentando. El objetivo principal de Gam-Anon es acoger, ayudar y reconfortar a quienes se han visto afectados por jugadores compulsivos, así como ayudarles a

comprender qué es el juego compulsivo. Todo esto se consigue independientemente de si el jugador compulsivo se une o no a Jugadores Anónimos. Por el contrario, los grupos de Jugadores Anónimos suelen informar a los nuevos miembros de la disponibilidad de las reuniones de Gam-Anon para los miembros de sus familias inmediatas.

Aunque Gam-Anon ha mantenido históricamente una estrecha relación con la confraternidad de Jugadores Anónimos y participa con ellos en conferencias a nivel nacional e internacional, cabe destacar que Gam-Anon es una organización completamente separada de Jugadores Anónimos y tiene su propia sede, estructura corporativa, normas y procedimientos, y literatura. Cuando los miembros de Gam-Anon asisten a reuniones de Jugadores Anónimos clasificadas como "reuniones abiertas", lo hacen sólo como "invitados" y no se les permite participar en ninguna parte de la reunión ni hacer donaciones a la tesorería de ese grupo. Como en cualquier reunión abierta que tenga invitados, si un miembro de Jugadores Anónimos no se siente cómodo con la presencia de un miembro de Gam-Anon durante su terapia, se le pedirá educadamente que abandone temporalmente la sala.

En ocasiones, los miembros de Jugadores Anónimos y los miembros de Gam-Anon de una zona determinada se reúnen y celebran lo que comúnmente se conoce como "reunión conjunta" (véase Tipos de reuniones). Estas reuniones pueden celebrarse con regularidad (por ejemplo, mensual o bimensualmente) o como un evento ocasional que complementa las reuniones regulares de

Jugadores Anónimos. El propósito de una reunión conjunta es el mismo que el de cualquier otra reunión de Jugadores Anónimos o Gam-Anon, pero al celebrarse juntas, los miembros individuales de Jugadores Anónimos y Gam-Anon tienen la oportunidad de aprender y comprender más sobre las respectivas confraternidades alternando las lecturas de la literatura de cada uno y compartiendo experiencias individuales. En última instancia, es decisión de la reunión conjunta cómo manejar las donaciones, pero se recomienda que todas las donaciones estén en recipientes separados y se contabilicen por separado. Además, si la reunión conjunta se celebra en lugar de una reunión ordinaria, al principio de la reunión combinada debe anunciarse que se celebrará una reunión ordinaria de Jugadores Anónimos en otra parte del edificio, si es posible, para aquellos miembros que lo deseen.

SECCIÓN XIV.

EL CONSEJO DE CUSTODIOS

La confraternidad de Jugadores Anónimos está dirigida por una Junta de Custodios compuesta por miembros de Jugadores Anónimos, elegidos por sus compañeros en sus respectivas áreas geográficas, que se han abstenido completamente del juego durante un período de dos años y han asistido regularmente a las reuniones de Jugadores Anónimos.

Según el Código de Guías, la función principal de la Junta de Custodios es garantizar el intercambio más eficaz de

pensamientos e ideas entre todos los grupos de Jugadores Anónimos y actuar con capacidad oficial y ejecutiva en todos los asuntos que afecten a Jugadores Anónimos en su conjunto, excepto en los asuntos que sean competencia de la Junta de Regentes o del Secretario Ejecutivo Internacional. También son guardianes de los preceptos más importantes de la confraternidad, los doce pasos de la recuperación y los doce pasos de la unidad, y deben guiarse por ellos en todas sus decisiones.

Además de sus responsabilidades para con Jugadores Anónimos en su conjunto, los custodios tienen los siguientes deberes para con los grupos del área que representan:

- Asistir al mayor número posible de reuniones de los distintos grupos de su área, pero al menos a 39 reuniones al año. Cuando no sea posible la asistencia física, mantener una comunicación regular por correo y/o teléfono.
- Estar a disposición de todos los miembros y grupos de su área de Fideicomisarios para asesorarlos y orientarlos, y colaborar con sus servidores de confianza para subsanar las cuestiones que no se ajusten al Código de Guías o a las decisiones del Consejo de Fideicomisarios.
- Asistir y apoyar las funciones locales de Jugadores Anónimos, como miniconvivencias, cenas con baile, picnics, etc.
- Ofrecer asistencia a cualquier grupo en el que se haya identificado un problema.

- Hacer que los grupos de su área de competencia conozcan y alienten el uso de las herramientas de Jugadores Anónimos, tales como los folletos del Grupo de Alivio de la Presión, el Manual del Grupo, los folletos de apadrinamiento, el Libro Azul de Jugadores Anónimos, los materiales de relaciones públicas y toda otra literatura aprobada por Jugadores Anónimos.
- Asistir regularmente a las reuniones del Intergrupo en su área de Custodio.
- Animar a los grupos de su área de competencia a presentar puntos del orden del día para las reuniones semestrales de la Junta de Custodios, así como a señalar a la atención de los grupos de su área de responsabilidad todos los próximos puntos del orden del día para que hagan sus aportaciones.
- Ofrecer asistencia a cualquier miembro que desee iniciar un nuevo grupo de Jugadores Anónimos.

También se anima a los grupos a acceder al sitio web de los custodios (www.trusteewebsite.com) para consultar el orden del día de las reuniones, los informes de los comités, material de referencia, información sobre la Junta de Regentes y la Línea de los custodios (una herramienta de comunicación a disposición de los custodios pasados y presentes con el fin de expresar sus opiniones sobre cuestiones que afectan a los custodios y a Jugadores Anónimos en su conjunto).



JUGADORES ANÓNIMOS EN ESPAÑA ®

Oficina Regional de Servicio Teléfono:

670.691.513

www.jugadoresanonimos.org

E-mail: oficina@jugadoresanonimos.org

Folleto nº 19 (MANUAL DE GRUPO) Revisado 22/10

Impreso en inglés por la ISO 23/05

Traducido por la ORS de España 12/2023 con autorización del Consejo de Custodios en la Conferencia de Primavera de Boston 2012

Revisado e Impreso en España 12/2023