



## 1 El marco de JR de tres capas (Módulo 00)

| CAPA               | QUÉ HACE                                                         | QUÉ LENTE  |
|--------------------|------------------------------------------------------------------|------------|
| Cumplimiento       | Cumple las reglas — estándares legales mínimos                   | Regulador  |
| Salud pública      | Protección y responsabilidad a nivel de población                | Público    |
| Elección informada | Da a los jugadores la información para gestionar su propio juego | Consumidor |

Son capas complementarias, no alternativas rivales; un operador necesita las tres. Playbook opera en la capa de elección informada. Tier 1 es el registro rutinario; Tier 2 apoya dificultad, angustia y solicitudes de ayuda. El apoyo Tier 2 está siempre a un toque.

## 2 Dos niveles, visual y voz (Módulos 01-02)

|                   |                                                                                     |                                                                                     |
|-------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|
| Visuales          | Sistema completo — azul marino, verde azulado, acento naranja, iconografía completa | Reducido al mínimo — sin naranja, sin decoración, una sola columna, solo modo claro |
| Registro de voz   | Lúdico/Ingenioso, Seguro/Informativo, Celebratorio                                  | Cálido/Directo — sin humor                                                          |
| Listón de calidad | Nivel marketing                                                                     | Nivel marketing. Misma calidad, máxima contención                                   |

**Las cinco dimensiones de la voz:** Voz (par, no autoridad) · Encuadre (oportunidad, no advertencia) · Humor (ingenioso, no moralizante) · Franqueza (franco, no titubeante) · Comodidad (abierto, no estigmatizante).

**La prueba visual de cuatro puntos:** ¿encaja?, ¿lo firmaría un CMO?, ¿se siente moderno?, ¿es accesible (WCAG 2.1 AA — contraste 4,5:1, áreas táctiles de 44×44 px)? Supera las cuatro para publicar.

## 3 Los 10 cambios sin estigma (Módulo 02)

| #  | NO USES                               | USA EN SU LUGAR                                                    |
|----|---------------------------------------|--------------------------------------------------------------------|
| 1  | Jugador problemático                  | Jugador                                                            |
| 2  | Juego responsable                     | Fija un presupuesto / Conoce las probabilidades / Revisa tu sesión |
| 3  | Apostador                             | Jugador                                                            |
| 4  | Adicción al juego                     | Dificultad con el juego                                            |
| 5  | Autoexcluirse (en Tier 1)             | Tomarse un descanso / Pausar tu cuenta                             |
| 6  | Intervención                          | Función / Herramienta                                              |
| 7  | Toque de realidad                     | Recordatorio de sesión                                             |
| 8  | Deberías                              | Puedes                                                             |
| 9  | ADVERTENCIA                           | Aviso                                                              |
| 10 | Las probabilidades están en tu contra | La ventaja de la casa es de [número concreto]                      |

**El principio:** primero la persona, conductas concretas, nada de diagnósticos. Aplícalos en tu propio primer borrador, no en el del editor.