

ESRA 2026 – VIRTUAL ESCAPE ROOM (VER)- VENERDI 9 OTTOBRE 2026

Contesto: 4 scenari - 4 squadre di 5 persone per ogni scenario si contenderanno il premio ESRA 2026 cimentandosi in un innovativo gioco a tempo per risolvere i più intricati casi di anestesia locoregionale.

Verrà così testata non solo la conoscenza di anestesia locoregionale, ma verrà premiato il team più affiatato nel risolvere gli enigmi che verranno proposti.

Agli iscritti verrà fornito un Syllabus pdf sugli argomenti trattati, in modo che possano prepararsi, perché a quale stanza verranno assegnati NON LO SAPRANNO.

SCENARI:

- 1) Ortopedia in urgenza
- 2) Senologia
- 3) Politrauma e trauma toracico
- 4) Neurassiale

Ogni squadra viene assegnata random e si cimenta nella risoluzione di un caso clinico, verranno proposte 3 domande (con 4 risposte) da dare entro 1 minuto di tempo. Ogni squadra nel corso della competizione può chiedere una sola volta l'aiuto del tutor, ma il punteggio si dimezza. Le soluzioni andranno date e quindi discusse alla fine, senza spoilerare la soluzione del caso clinico.

Risposta esatta entro 30 secondi: 15 punti (con aiuto del tutor 7 punti)

Risposta esatta entro 60 secondi: 10 punti (con aiuto del tutor 5 punti)

Risposta sbagliata: - 5 punti

Percorso clinico strutturato in 3 decision points alla fine del quale i discenti devono cercare di trovare la soluzione per capire di quale scenario clinico si tratta:

es. arriva un paziente in PS con dolore fortissimo all'avambraccio, per caduta dallo scooter dopo una pizza con amici, si presenta sudato e pallido in volto. Riferisce allergie a farmaci ti orienteresti

Decision point 1: condotta medica ed orientamento diagnostico chiederesti ulteriori indagini a supporto

Decision point 2: di quale distretto anatomico parliamo?

Decision point 3: quale blocco?(scelta del blocco e ventaglio di opzioni)

La squadra può percorrere la strada giusta ed arrivare a un massimo di 45 punti. Ma può percorrere anche il cosiddetto percorso “sbagliato” ed arrivare a – 15 punti e si elencano gli scenari che si configurano prendendo la decisione sbagliata.

Vince la squadra che totalizza il punteggio maggiore. Tempo massimo della sessione 20 minuti.

Alla fine si effettuerà debriefing, commentando la strada scelta.

In caso di ex aequo fra squadre si procederà al sorteggio.