

JUEGO: "2º ORTHOPAEDIC PURSUIT"

Coordinador: - Dr. Alberto Delgado Martínez

Moderadores: - Dra. Nayana Joshi - Dr. Jesús Gómez Vallejo - Dra. Cristina Ojeda Thies - Dra. Cristina Montes Torres

Jurado: Prof. Manuel García Alonso - Prof. Enrique Gómez Barrena - Prof. Jorge Albareda Albareda

SEDE: CONGRESO SECOT ZARAGOZA 2019
Palacio de Congresos de Zaragoza, Auditorio

FECHA: MIÉRCOLES 25 SEPTIEMBRE 2019, 18:00 a 20:00h



NORMAS DEL JUEGO:

1. Introducción

Tiempo de juego: tiempo máximo: las 2 horas establecidas en la parrilla.

Si 10 minutos antes de acabarse el tiempo, el juego no hubiera terminado, éste se terminaría y ganaría el equipo con más aros conseguidos en ese momento. En caso de empate, se realizaría una tanda de 5 “penaltis” con preguntas a uno y otro equipo/s. El primero que falle pierde. Si tras esta tanda no se desempata, se haría por dado al número más alto.

Jugadores: 6 equipos formados por 6 residentes de traumatología cada uno. Los residentes podrán inscribirse en la página web de la SECOT hasta el día 10 de septiembre de 2019. Se seleccionarán por orden de solicitud, los 36 primeros, y 6 más de reserva por si fallara alguno el día del juego. Los equipos los agrupará el comité científico atendiendo a criterios de proximidad geográfica. Deberán ser médicos internos residentes de traumatología de cualquier año, en activo, en un centro nacional o extranjero (con certificado). Los equipos tendrán también una equivalencia en años de residencia (la suma de los años de residencia de los 6 participantes deberá ser (+- 1 año) similar entre todos (por ejemplo, 2 R2, 2 R3, 2 R4=18; 1 R1, 1 R2, 2 R3, 1 R4, 1 R5=18; 3 R1, 1 R4, 2 R5=17....)).

NOVEDAD: Jugando como público en sala:

El público podrá participar también desde su asiento siguiendo los siguientes pasos:

1º Descargar la aplicación VoxVote en Google Play o de la App Store



2º Introducir el número del evento que se les indicará en la sesión.

3º Darse de alta como usuario en el juego. **MUY IMPORTANTE:** introducir como usuario el número que aparece en la acreditación, para una vez terminado el juego saber qué número ha ganado y mantener la privacidad.

4º Conectarse a la sesión una vez empiece el juego y cada vez que salga una pregunta automáticamente saltará en los dispositivos la pregunta con 5 posibles respuestas, pregunta 1; Opción 1, 2, 3, 4 o 5. El tiempo para contestar es de 15 segundos para los jugadores de la sala.



Elementos: tablero gigante de 6 * 6m con el mapa de España cuyas provincias equivalen a casillas; tarjetas con preguntas y respuestas de las 6 categorías; un dado gigante (con solo opciones de 1-2-3), y otro con 6 opciones (1-2-3-4-5-6); un soporte por cada equipo; unos aros con el color y forma de cada categoría.

Dificultad: Media. Son preguntas de carácter general sobre cirugía ortopédica y traumatología, extraídas de Cursocot.es

2.Objetivo

Conseguir los 6 aros (uno de cada categoría) y con ellos llegar a la casilla de ZARAGOZA (sede del congreso SECOT) y responder correctamente a una pregunta de un tema elegido por los demás jugadores. Antes de llegar a este punto, el jugador debe haber ganado todos los aros de las 6 categorías.

Los aros de temas corresponden a 6 categorías: Ciencias básicas (verde), Miembro superior (rojo), Miembro inferior (naranja), Columna (azul), Infantil (morado), Trauma (gris).

3.Reglas de juego

Los 6 equipos seleccionados se sentarán alrededor del tablero, y elegirán a un miembro como portavoz del mismo y a otro como lanzador del dado. Él portavoz será el que responda a las preguntas y el lanzador el que tire el dado.

Para establecer quién tira primero, los lanzadores lanzan el dado (de 6) y el que consigue la puntuación más alta es el primer equipo en jugar. Si dos o más jugadores empatan, tiran otra vez. Una vez establecido cual es el primero, el orden será siguiendo las manecillas del reloj.

Cada equipo situará su ficha en la región autónoma de la que sean la mayoría de sus miembros. Esto será decidido por el comité científico del congreso. El primer equipo arroja el dado (de 3 opciones) y, comenzando desde la casilla central, mueve su ficha el número de casillas resultante. Puede elegir la dirección que desee. En la comunidad autónoma que caiga, deberá responder una pregunta de su color correspondiente.

En una misma tirada, la ficha puede moverse entre comunidades limítrofes o via aérea (flechas). No se podrá pasar por la misma comunidad autónoma dos veces en la misma tirada.

El equipo siempre debe mover el número completo de casillas que marque el dado.

Cuando una ficha llega a una comunidad autónoma, se formula al jugador una pregunta sobre el tema correspondiente, según el color de la comunidad.



Las preguntas están agrupadas en 6 cajas, cada una de un color y temática. El moderador elegirá al azar una de las preguntas del color correspondiente, con 5 posibles soluciones. La respuesta correcta está en el dorso de la tarjeta.

Se darán 15 segundos para que el equipo debata la respuesta. Una vez pasado el tiempo deberán dar una respuesta.

Cada equipo dispondrá de 2 fichas de “jurado”, que podrá utilizar si no está de acuerdo con la respuesta que se da por válida cuando contesta su equipo u otro cualquiera. En este caso, el “jurado” deberá decidir si la respuesta es correcta, si no lo es, o si se repite la pregunta. En caso de duda, el jurado resolverá en función de lo que aparezca en la 4ª edición del libro “Cirugía Ortopédica y Traumatología, 2018, ed. Panamericana”. El fallo de este comité del “jurado” será inapelable. Por otro lado, el “jurado” podrán intervenir libremente en cualquier momento “motu proprio” para modificar, rebatir o cambiar alguna pregunta. Su fallo será inapelable.

Si el equipo responde correctamente a la pregunta, obtiene un aro de dicha categoría y puede tirar de nuevo y avanzar su ficha. En ese caso aterrizará en una casilla con un tema diferente y se le realizará una nueva pregunta, utilizando otra tarjeta. Cada vez que se termina con una tarjeta se coloca en la parte trasera de la caja de la que se ha extraído, y para realizar las siguientes preguntas, siempre se toma la nueva tarjeta de la parte delantera de la caja, al azar.

En un turno, un equipo sólo puede obtener dos aros. Si consigue el segundo, pasa el turno al siguiente equipo.

Si cae en una casilla cuyo aro ya lo tiene, debe contestar a la pregunta que se le formule, y si falla, se le retirará el aro que obtuvo anteriormente.

El equipo continúa tirando mientras pueda responder a las preguntas. En el momento en que falla, el turno pasa al equipo de su izquierda.

Si ha obtenido ya dos aros en una misma tirada, pasa su turno al siguiente equipo.

En una misma casilla pueden coincidir cualquier número de fichas.

4. Estrategia

En el primer turno, uno puede elegir el tema que desee dirigiéndose hacia la casilla de ese tema. Tendrá 15 segundos de tiempo para contestar la pregunta y una vez terminado el tiempo el portavoz indicará la respuesta correcta.

El tiempo para contestar es también de 15 segundos para los jugadores de la sala.



5. Final

Cuando un jugador ha completado su ficha con los 6 aros, debe dirigirse a la casilla de Castilla-León para ganar la partida. Para entrar en la casilla central es preciso que consiga el número exacto; si no pasará sobre ella. Una vez en la casilla, los demás jugadores eligen el tema de la pregunta final:

1. Si el jugador contesta correctamente, gana la partida.
2. Si el jugador no contesta correctamente, en el próximo turno deberá abandonar la casilla central a intentar caer en ella de nuevo para conseguir una nueva pregunta final.
3. Si al salir fallara la pregunta, se RETIRARÁ el aro correspondiente y deberá conseguirlo de nuevo en el turno siguiente.

6. Premios

Los 6 componentes del equipo ganador obtendrán un smartwatch digital Garmin vivoactive 3 cada uno, además de un certificado del premio.

El jugador en sala que más respuestas correctas obtenga (sobre todas las que se realicen a todos los equipos) ganará otro Smartwatch digital Garmin. En caso de empate, se sorteará.

7. Plazos de inscripción.

La inscripción en el concurso se realizará por RIGUROSO ORDEN DE INSCRIPCIÓN en la web. Sólo se admitirán residentes de COT en España en activo. Deberán estar inscritos en el congreso antes del día de la celebración del concurso (no es necesario antes de la prescripción). El plazo de inscripción estará abierto HASTA EL 6 de SEPTIEMBRE DE 2019. El día 10 de septiembre se informará de la aceptación o no en el concurso. Si hubiera un número de inscritos menor que plazas (36) se reducirían los grupos proporcionalmente. Si el número fuera superior se haría una lista de espera por orden, de hasta 6 residentes.

Los jugadores en sala no tienen que inscribirse, sólo instalarse la app VoxVote para participar con teléfono móvil (ver punto 1 de las normas del juego). Lo único necesario es estar inscrito en el congreso y acudir a la sala el día indicado, con el teléfono móvil y la app instalada.

¿PREPARADOS?

