

Sistema di competizione di "autodifesa inclusiva Ju-Jitsu"

Version 1.0.3 *traduzione in italiano*



FIJLKAM
JU JITSU



“Sistema di competizione di autodifesa inclusiva Ju-Jitsu”

Indice

1 Generalità	
2 Categorie	
3 Arbitri e segreteria	
3.1 Arbitri	
3.2 Segreteria	
4 Svolgimento delle partite	
4.1 Turni di qualificazione	
4.2 Fase medaglia / Semifinali e finali	
5 Sistema di punteggio e giudizio	
5.1 Criteri di giudizio	
5.2 Punteggio in ogni fase	
6 Risoluzione anticipata della presentazione	
7 Situazioni non coperte dalle regole	
Appendice I: Attacchi	
Appendice II: Classificazione secondo WPJF 12	

1 Generalità

Il JJIF-“Inclusive Self Defense Ju-Jitsu” Competition System [ISDJJ] è finalizzato a presentare una rappresentazione libera di tecniche di difesa individuali per persone con disabilità. Un team può essere composto da 2 atleti con disabilità o uno con e uno senza disabilità (in quel caso l'atleta senza disabilità deve eseguire tutti gli attacchi).

Ogni team presenterà 6 difese libere a scelta senza un ordine particolare in base agli attacchi del “JJIF Duo System”.

Il sistema sarà organizzato secondo il Codice Sportivo JJIF

2 Categorie

Indipendentemente dal sesso degli atleti.

- Disabilità cognitive (Classificazioni: C1, C2, C3, E1, E2, E3, E4, E5)
- Disabilità fisiche (Classificazioni: A1, A2, A3, A4, I1, I2, I3, I4, K2, K3, K4) Sono ammesse protesi e sedie a rotelle, ma non devono essere utilizzate come armi.
- Disabilità visive (Classificazioni: B1, B2, B3 Le bende sono obbligatorie per tutti i partecipanti)

Elenco delle classificazioni vedere Appendice II

Se, negli eventi giovanili, la partecipazione è sufficiente, il Comitato Organizzatore può introdurre una classificazione più specifica secondo le linee guida JJIF.

3 Arbitri e segreteria

3.1 Arbitri

3.1.1 Nella disciplina ISDJJ, c'è un arbitro di tatami (MR), che rimane all'interno dell'area di gara, dirige l'incontro.

3.1.2 Fuori dall'area di gara, accanto al tatami, ci saranno 3 arbitri di giuria (JR). Sono responsabili di assegnare punteggi alle coppie per le tecniche eseguite.

3.1.3 L'MR e i JR sono supportati da 1 arbitro video (VR), seduto accanto alla segreteria. Vengono utilizzate telecamere video, posizionate agli angoli diagonalmente opposti del tappeto.

a. Anche i VR svolgono un ruolo nel giudicare/assegnare un punteggio alla presentazione.

b. Quando il software lo consente, i VR possono già contrassegnare l'attacco sbagliato nel sistema. Altrimenti, è responsabilità dei JR segnalare l'attacco sbagliato.

c. Quando possibile, in tutte le finali, 2 VR possono aiutarsi a vicenda nell'esecuzione dei loro compiti.

3.1.4 Quando non è presente un sistema di punteggio digitale, ci sarà un arbitro di tavolo (TR) che sovrintende alla segreteria.

a. Il TR conterà i punti totali della presentazione assegnati da ogni JR.

b. Il TR avvia il tempo di recupero quando il personale medico inizia il trattamento sul tappeto.

c. Nel caso in cui venga utilizzato un sistema di punteggio digitale, i compiti del TR saranno svolti dal VR.

3.1.5 Le decisioni dell'arbitro possono essere contestate secondo le norme nel SC.

3.1.6 MR, VR e JR sono supportati e supervisionati dal responsabile arbitrale (HR).

3.1.7 È dovere del MR assistere e salvaguardare gli atleti se necessario, seguire e gestire il corso della presentazione, come descritto nelle regole.

3.1.8 È dovere del MR penalizzare gli allenatori e chiedere loro di lasciare l'area di gara, secondo la SC. In caso di detrazione di punti, questa verrà data dal VR (o TR) nel software, dopo l'annuncio del MR.

3.1.9 JR e VR nello stesso round o incontro dovrebbero provenire tutti da paesi diversi dagli atleti e tra loro (o da club diversi, se si tratta di una competizione nazionale), se possibile. Quando ciò non è possibile, il VR deve essere sempre neutrale rispetto ai paesi che competono nel gruppo. Nel caso in cui non ci siano abbastanza

arbitri per formare una giuria senza alcuna nazione coinvolta, il MR può avere la stessa nazionalità di una delle squadre del gruppo.

3.2 Segreteria

3.2.1 La segreteria è composta da almeno un segnapunti. Nel caso in cui venga utilizzato un sistema di punteggio digitale, il compito principale della segreteria sarà quello di gestire il susseguirsi degli incontri.

3.2.2 La segreteria è posizionata in modo che il MR possa vederla all'inizio della presentazione o dell'incontro.

3.3 Allenatori e sfide

a. È consentito l'accesso all'area di gara a un solo allenatore per coppia. Gli allenatori devono rimanere seduti al confine dell'area di gara durante l'incontro. Gli allenatori devono dare sempre il buon esempio, quindi il loro comportamento deve riflettere il codice etico e la condotta personale delle arti marziali.

b. Gli allenatori devono essere vestiti secondo le normative della SC. In alcuni eventi, può essere stabilito un codice di abbigliamento speciale (ad esempio, Beach Games).

c. Se gli allenatori mostrano un comportamento offensivo nei confronti di concorrenti, arbitri, il pubblico o chiunque altro, o se cercano di sollecitare gli arbitri più di una volta, il Mat Referee (MR) può allontanarlo dall'area di gara per la durata del match.

Qualora il comportamento continui, gli Arbitri possono allontanarlo per tutta la durata della competizione sportiva.

L'organizzatore/ospite si riserva il diritto di bandire dalla sede chiunque ritenga problematico.

d. Un allenatore può contestare la prestazione della propria squadra nei turni di qualificazione oppure quelli di un'altra squadra nei turni per le medaglie. L'allenatore può contestare solo all'Hantei alla fine della prestazione piuttosto che nelle pause tra l'assegnazione di punteggio e l'altro. L'allenatore può contestare attacchi sbagliati, controllo delle armi e varietà. È impossibile contestare la valutazione degli arbitri per ogni tecnica. Il VR esaminerà la contestazione e, quando necessario, sarà assistito dal MR.

4 Svolgimento degli incontri

4.1 Turni di qualificazione

4.1.1 Gli atleti eseguono gli attacchi uno dopo l'altro, il che significa che solo una coppia è sul tappeto in un dato momento. Dopo che una coppia ha terminato la sua prestazione, la coppia successiva presenta la sua dimostrazione.

4.1.2 I singoli atleti rimangono nell'angolo sinistro e destro, accanto al MR. Al comando del MR, gli atleti entrano nell'area di incontro, stando al centro; a circa 2 metri di distanza, uno di fronte all'altro. Sempre al suo comando, gli atleti effettuano il saluto prima al MR e poi l'uno all'altro.

4.1.3 Il VR inizia a registrare, il MR controlla se i JR e il VR sono pronti a iniziare.

4.1.4 Dopo il feedback positivo dei JR e del VR, il MR annuncia Hajime (con una mano) e fa immediatamente un passo indietro. La coppia eseguirà il primo attacco e difesa della sequenza. Dopo la fine di ogni esecuzione della sequenza, il MR si fa avanti, tra gli atleti, e aspetta che i JR segnino. Quando tutti i JR hanno dato il loro punteggio, il MR annuncia Hajime e la coppia eseguirà la successiva sequenza di attacco e difesa. Questa procedura verrà ripetuta finché non saranno eseguiti tutti gli attacchi del round. Quando l'esecuzione giunge al termine, il MR si avvicina agli atleti e chiede loro di inginocchiarsi (seiza) o di rimanere nella loro posizione di partenza. Il MR ordina Hantei ai JR, sollevando la mano destra dritta sopra la testa.

4.1.5 La coppia deve eseguire 3 tecniche.

L'esecuzione deve consistere in:

4.1.5.a. Un attacco reale(vedere Appendice I) che deve essere eseguito.

4.1.5.b. Una prima difesa all'attacco.

4.1.5.c. Un controllo, una proiezione, un atterramento o una sottomissione.

4.1.5.d. Nella serie di armi, gli atleti devono tener presente anche il controllo dell'arma.

4.1.5.f. In una performance, è consentito combinare parti (ad esempio, se il difensore sfrutta il movimento dell'attacco, per effettuare un lancio diretto, o se si china per evitare l'attacco e spazza direttamente le gambe).

4.1.6 Dopo che il punteggio finale è stato registrato, il MR ordina agli atleti di fare il saluto, prima l'uno all'altro, poi al MR, e di lasciare l'area di gara.

4.1.7 Visualizzazione del punteggio:

4.1.7.a. Quando si utilizza il sistema di punteggio digitale, i punti sono direttamente visibili sul tabellone, dopo ogni attacco. Il tabellone è posizionato di fronte alla scrivania della segreteria. Dopo l'esibizione di ogni coppia, ci sarà una classifica delle coppie nel loro gruppo.

4.1.7.b. In caso di punteggio cartaceo, i punti saranno annotati da ogni JR. I cartellini di valutazione saranno consegnati al TR dopo le esibizioni di tutte le coppie di quel gruppo. Dopo tutte le esibizioni delle coppie di quel gruppo, una classifica apparirà sullo schermo di fronte alla scrivania della segreteria.

4.2 Fase medaglia / Semifinali e finali

4.2.1 Entrambe le coppie rimarranno dalla loro parte del tatami. La coppia sul lato destro del MR indosserà cinture rosse e la coppia sul lato sinistro del MR indosserà cinture blu.

4.2.2 La coppia rossa sarà la prima a esibirsi. Il MR li chiama al centro dell'area di gara, a circa due (2) metri di distanza. Al segnale del MR le coppie faranno il saluto, prima all'arbitro e poi l'una all'altra. Verranno eseguite le prime tre [3] tecniche. Dopo ogni tecnica i JR daranno il loro punteggio. Il MR chiederà alla coppia rossa di lasciare l'area di gara e chiamerà la coppia blu. Questa coppia eseguirà i primi 3 attacchi. Le coppie cambiano di nuovo, la coppia rossa presenterà 3 tecniche difendendo attacchi diversi e la coppia blu concluderà l'incontro con la loro presentazione di ulteriori 3 tecniche.

4.2.3 Entrambe le coppie sono invitate a entrare nell'area di gara, una di fronte all'altra. Il MR annuncerà il vincitore e ordinerà il saluto, prima l'un l'altro, poi all'arbitro.

4.2.4 Visualizzazione del punteggio: con il sistema di punteggio digitale, tutti i punti di rosso e blu saranno direttamente visibili sul tabellone. Il punteggio dei VR diventa visibile alla fine della partita, per entrambe le coppie contemporaneamente. Con il punteggio su carta, un volontario aiuterà a raccogliere i punteggi dopo ogni cambio di coppia sul tappeto. Durante l'esibizione dell'altra coppia, il TR può contare i punti della prima coppia e lasciare che la segreteria li visualizzi sul tabellone. Quando tutti i punteggi sono sul tabellone, i VR daranno i loro punteggi alla segreteria

5 Sistema di punteggio e giudizio

Ci saranno 3 arbitri di giuria (JR), seduti sul bordo del tatami, all'esterno. I JR giudicheranno e assegneranno un punteggio dopo ogni attacco. Avranno circa 10 secondi per completare il punteggio su un foglio di punteggio o, preferibilmente, su un tablet. I JR devono assegnare punti a ogni parte dell'esibizione, come descritto in questa sezione. Durante la fase di qualificazione, è consigliabile che le giurie siano il più diverse possibile, in ogni round, per garantire una media dei giudizi complessivi di tutti gli arbitri nella competizione della fase di qualificazione.

Per garantire l'uniformità del giudizio nei round, ogni giuria (composta da un team di 3 arbitri) che valuta la serie di una coppia, deve riuscire a valutare tutte le coppie in quella stessa serie: un arbitro non può essere sostituito durante un round. Per ogni gruppo in uno specifico round ci sarà un team di arbitri.

Sistema di punteggio e giudizio

Il punteggio di ogni presentazione è diviso in 3 parti:

1a parte - Attacco

2a parte - Prima difesa

3a parte - Controllo/Lancio/Atterramento

Il punteggio è dato in punti, da 0 a 3, da ogni JR. Quindi, il punteggio massimo per una tecnica è 12 da ogni JR.

5.1 Criteri di giudizio

Sia l'attacco che la difesa devono essere eseguiti in modo tecnico e chiaro. L'esecuzione deve seguire i principi dell'arte marziale, la continuazione logica e la biomeccanica.

Gli arbitri devono considerare le capacità tecniche, fisiche e cognitive degli atleti, nonché la composizione delle squadre.

Il punteggio deve tenere in considerazione i seguenti principi:

o Realtà - La dimostrazione deve consistere in tecniche di autodifesa senza alcun aspetto di spettacolo.

o Logica biomeccanica - Le tecniche devono essere eseguite e collegate in modo logico biomeccanico. Proiezioni e atterramenti devono includere la rottura dell'equilibrio dell'avversario e devono costringerlo a muoversi.

o Controllo - Controllo ovvio e chiaro alla fine di ogni sequenza di difesa. Difesa appropriata delle armi. Uso sicuro e adeguato degli oggetti aggiuntivi.

o Efficacia - Le tecniche devono essere potenti, ma con un buon controllo.

5.2 Punteggio in ogni parte

La seguente tabella è una linea guida per il punteggio di JR in ogni parte:

Parte 1 - Attacco	• Braccia e mani nella posizione corretta e molto ferme o ben chiuse. Un attacco perfetto che colpirà il bersaglio se Tori non reagisce con equilibrio e potenza. In caso di pugno, il pugno è chiuso.	3p
-------------------	--	----

	• Braccia e mani nella posizione corretta, ma semi-chiuse. L'attacco colpirà Tori se non reagisce, ma non c'è potenza. In caso di pugno, il pugno è semi-chiuso. • Pre-attacco debole o mano nella posizione corretta, ma aperta, nessun equilibrio o pre-attacco debole • Attacco sbagliato, pre-attacco mancante o illogico o mano/attacco in posizione non corretta	2p 1p 0p
Parte 2 - Difesa	• Un primo colpo o blocco perfetto e rottura dell'equilibrio, che porta Uke alla posizione di lancio/preparazione della posizione di controllo. • Buon colpo/blocco e rottura dell'equilibrio. • Colpo/blocco debole o rottura dell'equilibrio media. • Nessun colpo/blocco o nessuna rottura dell'equilibrio	3p 2p 1p 0p
Parte 3 Proiezione Atterramento Sottomissione Controllo	• Una proiezione/atterramento/blocco/strangolamento/controllo perfetto • Una buona proiezione o atterramento, ma in 2 fasi, o un blocco o strangolamento con controllo debole. • Una proiezione o atterramento, ma Uke salta, o un blocco, strangolamento o controllo debole. • Uke salta, senza alcuno sforzo da parte di Tori. Nessun controllo efficiente.	3p 2p 1p 0p
Parte 4 Chiusura Controllo	• Un atemi perfetto (potente, in buon equilibrio, a buona distanza e con Hikite); una perfetta chiusura/strangolamento con buon controllo. • Un buon atemi, ma non enormemente potente; una chiusura/strangolamento debole. • Atemi con scarso equilibrio o con distanza o una chiusura/strangolamento a mani aperte. • Atemi manca il bersaglio o viene eseguito a mano aperta; una chiusura/strangolamento non corretta.	3p 2p 1p 0p

Varietà (punteggio assegnato dall'arbitro video) Alla fine dell'esecuzione di tutti gli attacchi viene assegnato un punteggio complessivo. Questo punteggio riflette la varietà utilizzata nelle esecuzioni		
Parte 3	• Tecniche diverse in tutti gli attacchi	2p
Proiezione	• Stessa tecnica in 2 attacchi	1p
Atterramento	• Stessa tecnica in 3 o più attacchi	0p
Sottomissione		
Controllo		

6 Risoluzione anticipata della presentazione

Walkover o ritiri

6.1 La decisione di Fusen Gachi (vittoria per walk-over) verrà data a qualsiasi coppia che non si è presentata all'area di gara prima della fine di un dato round di qualificazione.

La coppia che non si presenta all'area di gara verrà valutata con zero punti in quel rispettivo round della fase di qualificazione

6.2 Quando una coppia non si presenta all'area di gara nella fase medaglia, la coppia presente sarà vincitrice.

6.3 La decisione di Kiken Gachi (vittoria per ritiro) verrà data alla coppia il cui avversario si ritira dalla gara durante la fase medaglia. In questo caso, la coppia rimanente verrà dichiarata vincitrice.

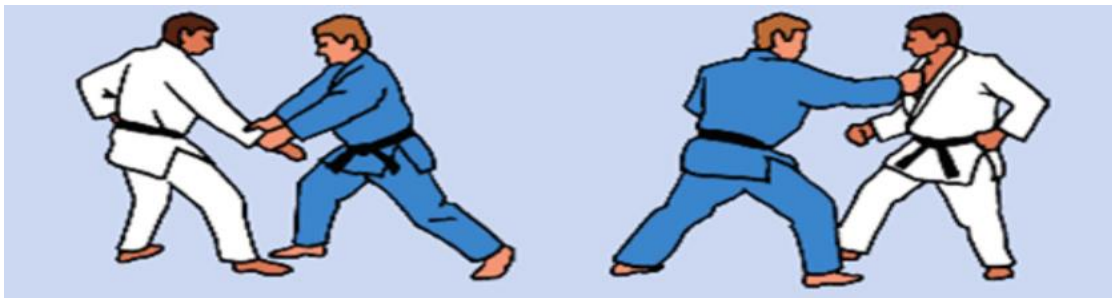
6.4 Se un membro di una coppia si infortuna durante l'esibizione in una fase di qualificazione e deve ritirarsi, la coppia manterrà il punteggio che era già stato raggiunto.

7 Situazioni non coperte dalle regole

Le situazioni non coperte dalle regole devono essere decise dai MR, VR e JR coinvolti nella fase di qualificazione o medaglia e segnalate, se possibile, con video, al Comitato tecnico JJIF (tc@jjif.org). Il team arbitrale coinvolto nella situazione non coperta da queste regole può decidere di coinvolgere il responsabile del tatami o persino il responsabile Arbitrale dell'evento, al fine di prendere la decisione giusta.

Appendice I: Attacchi

Attacchi di presa, abbraccio e blocco del collo



Uke afferra il braccio di Tori. Una mano afferra il polso, l'altra l'avambraccio.

Intenzione: spingere o tirare, controllare la mano anteriore di Tori, immobilizzare il difensore.

Uke prende il rovescio del Gi di Tori con la mano.

Intenzione: avvicinarsi all'avversario, per compiere un'altra azione, tirare - spingere o bloccare l'avversario - forse per colpirlo in seguito.



Uke attacca il collo di Tori dal davanti, dal dietro o dal lato per fare uno strangolamento.

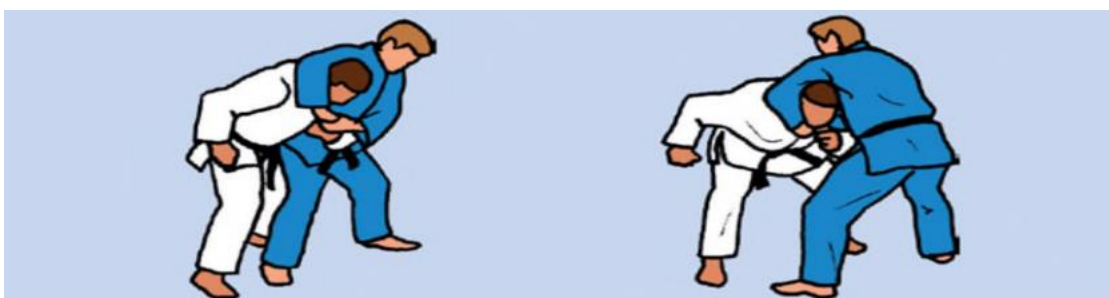
Intenzione: spingere Tori all'indietro, immobilizzarla.



Uke abbraccia Tori dal davanti o dal dietro, sotto o sopra le braccia. La testa di Uke è appoggiata sulla spalla di Tori. Prima dell'attacco, Tori mantiene le braccia in una posizione naturale.

Uke applica un Hadaka Jime (blocco del collo da dietro) con il braccio.

Intenzione: strangolare o rompere l'equilibrio



Uke abbraccia il collo di Tori con il braccio di lato o di fronte.

Intenzione: strangolare o applicare una tecnica di proiezione.

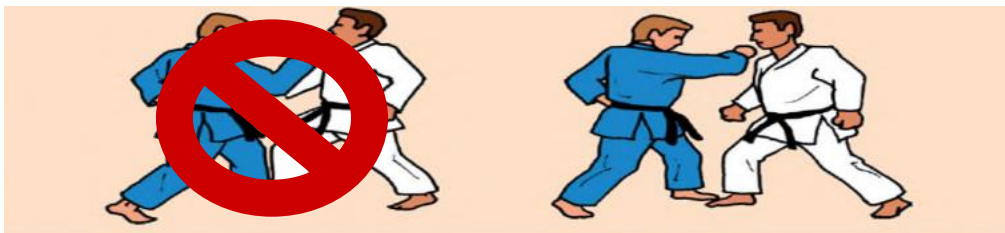
Commenti generali: mani e prese devono essere chiuse.

Pugni, colpi/colpi e attacchi con calci



Jordan o Chudan Tsuki - pugno frontale con la mano alla testa o al corpo.

Bersaglio: plesso solare, stomaco o viso.



Mawashi Tsuki (gancio) - pugno semicircolare con il pugno.

Bersaglio: mento o lato della testa di Tori.



Mae Geri / calcio frontale.

Bersaglio: plesso solare, stomaco



Mawashi Geri - calcio semicircolare con la gamba.

Bersaglio: testa, plesso solare, stomaco. A Tori è consentito fare un passo indietro e girare leggermente il corpo.

Commenti generali: l'attacco deve essere in grado di raggiungere Tori, se non allontana. Non è consentito muoversi prima che l'attacco sia iniziato. Tori deve reagire all'attacco.

Attacchi con arma



Attacco con coltello direttamente dall'alto.

Obiettivo: base del collo sul lato sinistro o destro di Tori, appena dietro la clavicola.

Attacco con coltello semicircolare, che viene applicato da entrambi i lati

Obiettivo: lato del corpo.



Attacco con coltello dal lato frontale.

Obiettivo: stomaco.



Attacco con un bastone, direttamente dall'alto.

Obiettivo: sommità della testa.



Attacco con un bastone dall'esterno, che viene applicato da entrambi i lati

Obiettivo: tempia laterale/testa di Tori

Commenti generali: l'attacco deve essere in grado di raggiungere Tori, se non si allontana. Tori deve avere il pieno controllo dell'arma, durante e dopo la difesa.

Appendice II: Classificazione in accordo a WPJF

Gruppo	Classe - Descrizione
A Amputazioni	A1 Amputazione degli arti superiori. Include amputati sopra il gomito e bi-amputati A2 Amputazione degli arti superiori. Include amputati del braccio e bi-amputati sotto il gomito. A3 Amputazione degli arti inferiori. Include amputati sopra il ginocchio e bi-amputati. A4 Amputazione degli arti inferiori. Include amputati e bi-amputati sotto il ginocch
B Cecità	B1 Disabilità visiva totale. Include individui senza percezione della luce in entrambi gli occhi e incapacità di riconoscere la forma di una mano a qualsiasi distanza o direzione. Gli atleti di questa categoria possono gareggiare con l'ausilio di una descrizione audio del punteggio e dei minuti durante il combattimento. B2 Disabilità visiva parziale. Include individui che hanno la percezione delle figure, con la capacità di riconoscere la forma di una mano fino a un'acuità visiva di 2/60 o un campo visivo inferiore a cinque gradi. Gli atleti di questa categoria possono gareggiare con l'ausilio di una descrizione audio del punteggio e dei minuti durante il combattimento. B3 Disabilità visiva subnormale. Include individui che possono definire immagini con un'acuità visiva da 2/60 a 6/60 o un campo visivo tra 5 e 20 gradi. Include anche i monocoli. Gli atleti di questa categoria possono gareggiare con l'ausilio di una descrizione audio del punteggio e dei minuti durante il combattimento.
C Cognitivo	C1 Diagnosi cliniche di deficit cognitivi che includono, ma non sono limitati a, disturbi dello spettro autistico (ASD) e disturbo da deficit di attenzione e iperattività (ADHD). C2 Diagnosi cliniche di deficit cognitivi che includono, ma non sono limitati a, sindrome di Down e altre condizioni sindromiche in cui l'apprendimento tecnico non è compromesso. C3 Disabilità intellettive e cognitive. Include individui con qualsiasi grado di disabilità funzionale o clinica delle funzioni cognitive in cui l'apprendimento tecnico non è compromesso.
D Sordità	D1 Perdita totale dell'udito bilaterale. Include individui con perdita totale dell'udito. I para-atleti in questa categoria hanno difficoltà senza l'uso di un apparecchio acustico.
E Encefalo	E1 Individui con gravi compromissioni cognitive e motorie secondarie a trauma cranico (TBI). E2 Individui con compromissioni cognitive e motorie moderate o lievi secondarie a trauma cranico (TBI). E3 Complicazioni di ictus cerebrale (CVA) o ictus vascolare encefalico (EVA). Individui con sequele di ictus che compromettono la mobilità degli arti in qualsiasi configurazione e sono in grado di rimanere in posizione eretta in posizione seduta senza assistenza. E4 Encefalopatie congenite o altre encefalopatie non traumatiche.

	Individui con compromissione cognitiva e/o della mobilità a causa di malattie neurologiche di diversa origine. Includono paralisi cerebrale di qualsiasi origine. E5 Sclerosi multipla o altre condizioni che compromettono la funzionalità cerebrale, il nervo ottico e/o il midollo spinale. Includono disturbi neurodegenerativi progressivi.
I Paralisi irreversibile da Poliomielite	I1 Complicanze gravi e irreversibili della poliomielite. Individui con gravi sequele di poliomielite negli arti superiori. I2 Complicanze gravi e irreversibili della poliomielite. Individui con gravi sequele di poliomielite negli arti inferiori. I3 Complicanze lievi o moderate e irreversibili della poliomielite. Individui con lievi o moderate sequele di poliomielite negli arti superiori. I4 Complicanze lievi o moderate e irreversibili della poliomielite. Individui con lievi o moderate sequele di poliomielite negli arti inferiori.
K Disco vertebrale	K1 Lesione cervicale del midollo spinale. Individui con lesioni nei segmenti cervicali (da C1 a C8), che sono correlati ai movimenti e alla sensibilità della regione cervicale e degli arti superiori. K2 Lesione toracica superiore del midollo spinale. Individui con lesioni nei segmenti toracici superiori (da T1 a T7), che sono correlati ai movimenti e alla sensibilità del torace e di parte degli arti superiori. K3 Lesione toracica bassa del midollo spinale. Lesione toracica bassa del midollo spinale. Individui con lesioni nei segmenti toracici inferiori (da T8 a T12), che sono correlati ai movimenti e alla sensibilità dell'addome e di parte degli arti superiori. K4 Lesione lombare del midollo spinale. Individui con lesioni nei segmenti lombari (da L1 a L5), che sono correlati ai movimenti e alla sensibilità degli arti inferiori.
L Altri	L1 Comprende gli individui con disabilità motorie non incluse nelle classi precedenti.
N Nanismo	N1 Nanismo . Include individui con bassa statura derivata da displasia scheletrica come acondroplasia, ipocondroplasia o qualsiasi altro disturbo congenito che comprometta la crescita.
P Plesso	P1 Lesione totale del plesso brachiale. Include individui con nervi del plesso brachiale danneggiati da stiramento, pressione o taglio, in cui la mobilità del braccio, unilateralmente o bilateralmente, è completamente compromessa P2 Lesione parziale del plesso brachiale. Include individui con nervi del plesso brachiale danneggiati da stiramento, pressione o taglio, nei quali la mobilità del braccio, unilaterale o bilaterale, è parzialmente compromessa.