

“Ju-Jitsu Inclusivo Defesa Pessoal” Sistema de Competição

Versão de Projeto 1.0.3



Índice

1 Generalidades.....	3
2 Categorias.....	3
3 Árbitros e secretariado.....	3
3.1 Árbitros.....	3
3.2 Secretariado.....	4
3.3 Treinadores e Contestações (<i>Challenge</i>).....	4
4 Decurso dos combates.....	5
4.2 Fase de Medalhas / Semi-Finais e Finais.....	5
5 Sistema de pontuação e avaliação.....	6
Sistema de pontuação e avaliação.....	6
6 Vitória antecipada na apresentação.....	8
7 Situações não previstas nas regras.....	8
Anexo I: Ataques.....	9
Anexo II: Classificação conforme WPJF.....	12

1 Generalidades

O Sistema de Competição “Ju-Jitsu Inclusivo Defesa Pessoal” JJIF (ISDJJ) tem como objetivo a livre apresentação de estratégias de defesa individual para pessoas com deficiência. Uma equipa pode ser formada por dois (2) atletas com deficiência ou um (1) com deficiência e um (1) sem deficiência (no último caso, o atleta sem deficiência terá que ser sempre o atacante).

Cada equipa apresentará seis (6) defesas à sua livre escolha e ordem, tendo por referência os Ataques do “Sistema Duo JJIF”.

O sistema de competição será organizado em conformidade com o *Sporting Code* da JJIF.

2 Categorias

Independente do género dos atletas.

- **Deficiência Cognitiva** (Classificações: C1, C2, C3, E1, E2, E3, E4, E5)
- **Deficiência Física** (Classificações: A1, A2, A3, A4, I1, I2, I3, I4, K2, K3, K4) Próteses e cadeirantes são permitidos mas não poderão ser utilizados como armas.
- **Deficiência Visual** (Classificações: B1, B2, B3 Obrigatoriedade de utilização de vendas a todos os participantes)

Lista de classificação no Anexo II

Em competições infantis, caso o número de participantes seja suficiente, a Comissão Organizadora pode introduzir classificações mais específicas em conformidade com as diretrizes JJIF.

3 Árbitros e secretariado

3.1 Árbitros

3.1.1 Na disciplina ISDJJ existe um (1) **árbitro central de tapete (AC)**, que se mantém dentro da área de competição e conduz o combate.

3.1.2 Fora da área de competição, próximo ao tatami, estarão sentados três (3) **árbitros-júri (AJ)**. Eles são responsáveis por pontuar os pares pelas técnicas demonstradas.

3.1.3 O AC e os AJ são apoiados por um (1) **árbitro de vídeo (VA)**, que está sentado próximo ao secretariado. São utilizadas câmaras de vídeo, localizadas em cantos opostos do tapete.

- a. O AV também tem uma função de avaliar/pontuar a apresentação;
- b. Quando o software o permite o AV indica o ataque errado no sistema. Quando tal não seja possível, é responsabilidade dos AJ a verificação do ataque errado;
- c. Quando possível, em finais, dois (2) AV poderão assistir-se nas tarefas de AV.

3.1.4 Quando não seja possível a utilização de marcadores digitais haverá um (1) **Árbitro de Mesa (AM)** que supervisiona o secretariado.

- a. O AM contabiliza o total de pontos atribuído por cada AJ em cada apresentação;

- b. O AM inicia o tempo médico quando a equipa médica inicia o tratamento no tapete;
- c. Quando seja utilizado sistema de pontuação digital a tarefa do AM será realizada pelo AV.

3.1.5 As decisões de arbitragem poderão ser contestadas (*Challenge*) conforme disposto no *Sporting Code* (SC).

3.1.6 Os AC, AV, AJ são apoiados pelo **Árbitro Responsável de Tapete (AT)**.

3.1.7 É dever do AC assistir e proteger os atletas, se necessário, acompanhar o decurso do combate e manter a fluidez das apresentações.

3.1.8 É dever do AC penalizar os treinadores e solicitar que abandonem a área de competição, conforme disposto no SC. Quando há lugar a dedução de pontos esta tarefa será executada pelo AV (ou AM) e introduzida no software, após anúncio pelo AC.

3.1.9 AJ e AV que atuem na mesma ronda devem ser todos de diferentes nacionalidades dos atletas e entre si mesmos (ou de diferentes clubes, no caso de uma competição nacional), se possível. Quando não é possível, o AV deve sempre ser neutro aos países em competição no grupo.

Quando o número de árbitros não seja suficiente para formar um Júri sem árbitros do mesmo país que os competidores o AC poderá ser da mesma nacionalidade que alguma das equipas do grupo.

3.2 Secretariado

3.2.1 O secretariado é formado por pelo menos um (1) marcador/anotador. Caso seja utilizado marcador digital a principal tarefa do secretariado será acompanhar a ordem do combate.

3.2.2 O secretariado está posicionado de forma a que o AC o consiga ver no início da apresentação.

3.3 Treinadores e Contestações (*Challenge*)

- a. Apenas é permitido um (1) treinador por par na área de competição. Os treinadores devem ficar no limite da área de competição durante o combate. Os treinadores são modelos de referência, assim, o seu comportamento e conduta pessoais deverão refletir o código ético das artes marciais.
- b. Os treinadores devem estar vestidos conforme regulamentado no SC. Em eventos excepcionais poderá ser admitido a utilização de um código indumentário excepcional (Ex. Beach Games).
- c. Se os treinadores exibirem um comportamento ofensivo para com os competidores, árbitros, público ou alguém, ou se tentarem influenciar os árbitros por mais de uma vez, o Árbitro Central (AC) deverá expulsá-lo da área reservada aos agentes desportivos durante o restante do combate. Se o comportamento ofensivo permanecer o árbitro central poderá optar pela expulsão do evento da competição. Ao organizador é-lhe reservado o direito de banir do evento quem seja considerado problemático à boa realização do mesmo.
- d. Um treinador pode contestar o desempenho da sua equipa nas rondas de qualificação e, adicionalmente, de outra equipa nas rondas de medalhas. O treinador somente pode contestar com Hantei no final de toda a apresentação, e não no final de cada sequência de ataque e defesa. O treinador pode contestar os ataques errados, controlo da arma, e variedade. Não é possível contestar a avaliação do árbitro para cada técnica. O AV fará a revisão da contestação e, quando necessário, será assistido pelo AC.

4 Decurso dos combates

4.1 Rondas de Qualificação

4.1.1 Os atletas demonstram os ataques um após o outro, o que significa que apenas um par está no tapete em qualquer momento. Quando o par termina o próximo par inicia a sua demonstração.

4.1.2 Os atletas iniciam no canto direito e esquerdo do tapete, próximo ao AC. À ordem do AC os atletas entram na área de competição, até ao centro, ficando a cerca de dois (2) metros de distância entre si, de frente. À ordem do árbitro os atletas fazem a saudação ao árbitro e a seguir entre si.

4.1.3 O AV inicia a gravação vídeo, o AC verifica se os AJ e AV estão preparados para iniciar.

4.1.4 Após resposta positiva dos AJ e AV o AC anuncia **Hajime** (com uma mão) e imediatamente recua. O par vai executar a primeira sequência de ataque e defesa. Após cada sequência o AC avança, situando-se entre os atletas e aguarda que os AJ pontuem. Quando todos os AJ terminaram a sua pontuação o AC anuncia Hajime para o par executar a sequência seguinte. Este procedimento repete-se até todos os ataques da ronda terem sido executados. Quando todos os ataques foram demonstrados o AC aproxima-se dos atletas e indica que podem ajoelhar (seiza) ou manter-se numa posição de pé. O AC anuncia **Hantei** aos AJ levantando a mão direita na vertical acima da sua cabeça.

4.1.5 O par deve demonstrar três (3) técnicas/ataques. A demonstração técnica deve conter os elementos:

4.1.5.a. Um ataque real (ver Anexo I) que é executado;

4.1.5.b. Uma defesa inicial ao ataque;

4.1.5.c. Um controlo, projeção, derrube ou submissão;

4.1.5.d. Na série de armas, os atletas também devem considerar o controlo da arma.

4.1.5.f. Numa execução é permitido combinar diferentes partes (ex. se o defensor tira vantagem do movimento do atacante para executar uma projeção diretamente; ou se, ao fletir para escapar a um ataque de arma, ataca diretamente as pernas derrubando).

4.1.6 Após o registo da pontuação final o AC ordena aos atletas para saudarem, primeiro entre si e depois ao AC, em seguida saíam a área de competição pela mesma forma e percurso que entraram.

4.1.7 Visualização da pontuação:

4.1.7.a. Quando utilizado um marcador digital os pontos são diretamente visíveis no ecrã marcador, após cada ataque. O marcador é colocado em frente da mesa do secretariado. Após a demonstração de cada equipa, aparecerá uma classificação provisória do grupo.

4.1.7.b. Quando utilizado marcador em papel, os pontos serão anotados por cada AJ. Os papéis de pontuação serão entregues ao AM após terminarem as demonstrações de todos os pares de cada grupo. Após todas as demonstrações será visível uma classificação no ecrã em frente à mesa do secretariado.

4.2 Fase de Medalhas / Semi-Finais e Finais

4.2.1 Ambos os pares situam-se no seu lado do tatami. O par do lado direito do AC utilizará cinturão vermelho, o par do lado esquerdo do AC utilizará cinturão azul.

4.2.2 O par vermelho será o primeiro a iniciar a demonstração. O AC chama o par vermelho ao centro da área de competição, a aproximadamente dois (2) metros entre si. Ao sinal do AC os atletas saúdam primeiro o AC e depois entre si. Os atletas executarão os primeiros três (3) ataques. Após cada ataque os AJ darão a sua pontuação. Em seguida o AC pede ao par vermelho que saia da área de combate e chama o par azul. O par azul irá realizar os primeiros três (3) ataques. Os pares trocam novamente e o par vermelho apresenta três (3) técnicas de defesa a ataques, após o par azul apresentar os seus três (3) ataques o combate termina.

4.2.3 Ambos os pares são chamados ao centro da área de competição ficando de frente entre si. O AC anuncia o vencedor, o AC anuncia saudação entre os atletas e depois ao árbitro.

4.2.4 Visualização da pontuação: com a utilização de marcadores eletrónicos todos os pontos dos pares vermelho e azul serão visíveis no mostrador do marcador. A pontuação do AV torna-se visível no final do combate, para os dois pares em simultâneo. Com a utilização de marcador em papel um voluntário irá recolher as folhas de pontuação após a troca de pares no tapete. Durante a demonstração do outro par o AM contabiliza os pontos do primeiro par e indica ao secretariado para colocar no marcador. Quando todas as pontuações estiverem no quadro de visualização o AV dará a sua pontuação ao Secretariado.

5 Sistema de pontuação e avaliação

Haverão três (3) Árbitros Júri (AJ), sentados no limite do tatami, do lado exterior. Os AJ irão avaliar e dar a sua pontuação após cada ataque. Terão cerca de dez (10) segundos para completar a sua pontuação em papel ou, preferencialmente, em tablet. Os AJ deverão atribuir a sua pontuação a cada parte da demonstração conforme descrito nesta secção. Durante a Fase de Qualificação é aconselhável que os Júris sejam diferentes, tanto quanto possível, em cada ronda, de forma assegurar uma **média da avaliação de todos os árbitros** na fase de qualificação da competição.

Para assegurar uma **uniformidade das avaliações**, cada grupo de Júris deverá avaliar todos os grupos nessa série: um árbitro não pode ser substituído durante uma ronda. Cada grupo pode ter uma equipa de Júris diferente na mesma ronda.

Sistema de pontuação e avaliação

A pontuação é dividida em três (3) Partes:

1ª Parte - Ataque

2ª Parte – Primeira Defesa

3ª Parte – Controlo/Projeção/Derrube/submissão

4ª Parte - Finalização

A pontuação é atribuída em pontos, de 0 a 3 pontos, por cada AJ. Assim, o máximo de pontos por cada ataque serão 12 pontos por cada AJ.

5.1 Critérios de avaliação

Tanto o ataque como a defesa deverão ser executados de uma forma técnica e clara. A execução deve respeitar os princípios da arte marcial, a continuação lógica e a biomecânica.

Os árbitros devem ter em consideração as incapacidades físicas e cognitivas dos atletas assim como a composição das equipas.

A pontuação deve levar em consideração os seguintes princípios:

- **Realidade** – As demonstrações devem representar técnicas de defesa pessoal sem qualquer componente de espetacularidade.
- **Lógica Biomecânica** – As técnicas devem ser executadas e conectadas de uma forma lógica e considerando a biomecânica. Projeções e derrubes devem demonstrar o desequilíbrio do oponente forçando-o a mover-se.
- **Controlo** – Controlo claro e óbvio no final de cada sequência. Defesa adequada das armas. Utilização segura e adequada dos itens adicionais.
- **Efetividade** – As técnicas devem ser poderosas, mas com bom controlo.

5.2 Pontuação em cada parte

A seguinte tabela serve como diretriz orientadora para os AJ pontuar em cada parte:

Parte 1 Ataque	<ul style="list-style-type: none"> Mãos e braços no local correto e pega bem firme ou bem fechada; um ataque perfeito que atinge o alvo se Tori não reagir com poder e equilíbrio, no caso de soco, a mão bem fechada. 	3p
	<ul style="list-style-type: none"> Mãos e braços no local correto mas semi-fechados; o ataque atinge Tori se este não reagir, mas sem poder. No caso do soco, mão semi-fechada. 	2p
	<ul style="list-style-type: none"> Pré-ataque fraco ou mão no local certo mas com pega fraca, sem equilíbrio. 	1p
	<ul style="list-style-type: none"> Ataque errado; pré-ataque ausente ou ilógico; mão do ataque no local errado. 	0p
Parte 2 Defesa	<ul style="list-style-type: none"> Um golpe perfeito ou bloqueio e desequilíbrio do oponente que permite posicionar Uke em boa posição para projeção ou preparação de posição de controlo. 	3p
	<ul style="list-style-type: none"> Ataque/bloqueio bom, mas sem desequilíbrio. 	2p
	<ul style="list-style-type: none"> Ataque/bloqueio fraco ou desequilíbrio fraco. 	1p
	<ul style="list-style-type: none"> Sem golpe ou bloqueio ou sem desequilíbrio. 	0p
Parte 3 Projeção Derrube Submissão Controle	<ul style="list-style-type: none"> Uma projeção/derrube/submissão/controlo perfeito. 	3p
	<ul style="list-style-type: none"> Uma boa projeção ou derrube mas em dois (2) tempos; um estrangulamento ou luxação com pouco controlo. 	2p
	<ul style="list-style-type: none"> Uke salta sem qualquer esforço de Tori; Controlo insuficiente. 	1p
		0p
Parte 4 Finalização Controlo	<ul style="list-style-type: none"> Um atemi perfeito (poderoso, com equilíbrio, distância correta e com Hikite/Hikiashi); uma submissão com bom controlo. 	3p
	<ul style="list-style-type: none"> Bom atemi mas sem poder; uma submissão fraca. 	2p
	<ul style="list-style-type: none"> Atemi com fraco equilíbrio ou com muita distância; uma submissão com mãos abertas. 	1p
	<ul style="list-style-type: none"> Atemi falha o alvo ou é realizado com mão aberta (em técnicas de mão fechada); uma submissão incorreta. 	0p

Variedade (pontuada pelo árbitro vídeo) É atribuída uma pontuação geral no final da demonstração de todos os ataques. Esta pontuação reflete a variedade utilizada na Parte 3 de cada sequência de ataque e defesa.		
Na Parte 3	<ul style="list-style-type: none"> • Técnicas diferentes em todos os ataques • Mesma técnica em 2 ataques • Mesma técnica em 3 ou mais ataques 	2p
Projeção		1p
Derrube		0p
Submissão		
Controle		

6 Vitória antecipada na apresentação

Não-comparência e abandono

6.1 A decisão de **Fusen Gachi** (vitória por não comparência) será atribuída a qualquer par que não compareça na área de competição antes do término de qualquer ronda de qualificação. O par que não compareça na área de competição será pontuado com zero (0) pontos nessa ronda respectiva da fase de qualificação.

6.2 Quando um par não se apresente na área de competição durante a fase de medalhas, a vitória será atribuída ao par que compareceu.

6.3 A decisão de **Kiken Gachi** (vitória por desistência) será atribuída ao par cujo oponente desiste ou abandona a competição durante a fase de medalhas. Neste caso, o par remanescente será declarado o vencedor.

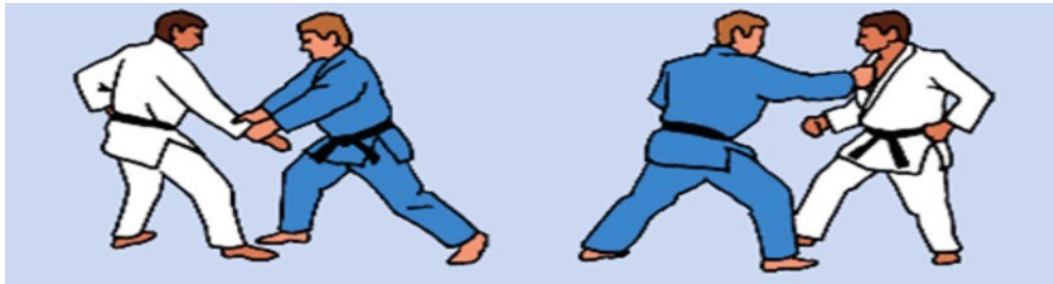
6.4 Se um (membro do) par se lesione durante a demonstração na fase de qualificação e necessita de abandonar, o par retém a pontuação por si obtida até esse momento.

7 Situações não previstas nas regras

Situações omissas ou não previstas nas regras serão decididas pelo AC, AV e AJ envolvidos na fase de qualificação ou fase de medalhas, e relatadas – se possível com vídeo – à Comissão Técnica JJIF (tc@jjif.org). A equipa de arbitragem envolvida na situação não abrangida pelas regras pode optar por incluir o Árbitro Responsável de Tapete ou o Responsável de Arbitragem do evento, de forma a obter a decisão correta.

Anexo I: Ataques

Ataques de prisões, abraços e estrangulamentos



Uke prende o braço de Tori. Uma mão segura o pulso, a outra, o antebraço.

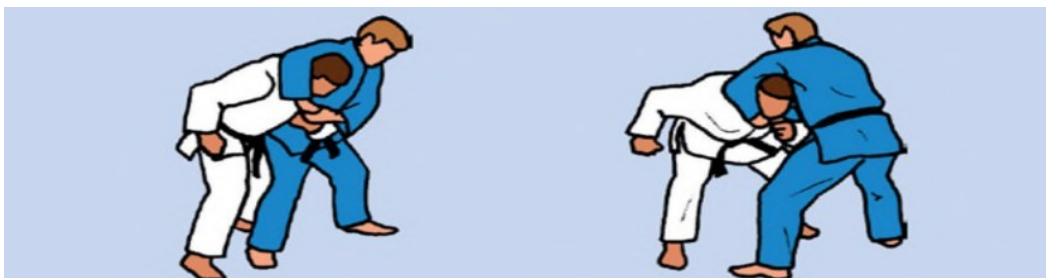
Intenção: Puxar ou empurrar, controlar a mão avançada de Tori, imobilizar o defensor. Uke agarra o lado contrário Gi de Tori com a mão. Intenção: Aproximar do oponente para fazer uma outra ação; puxar - empurrar ou fixar o oponente – possivelmente para golpear em seguida.



Uke ataca com as mãos o pescoço do Tori pela sua frente ou por trás para fazer um estrangulamento. Intenção: empurrar ou fixar Tori.



Uke abraça o Tori pela sua frente ou diagonal, por cima ou por baixo dos seus braços. Uke encosta a cabeça no ombro do Tori. Antes do ataque, o Tori mantém os seus braços numa posição natural. Uke aplica HadakaJime (estrangulamento ao pescoço) com o seu braço. Intenção: Estrangular ou criar desequilíbrio.



Uke abraça o pescoço do Tori com o seu braço de lado. Uke abraça o pescoço de Tori com o seu braço pela frente deste.

Intenção: estrangular ou aplicar uma técnica de projeção.

Comentários gerais: mãos/pegas devem estar fechadas/fortes.

Ataques de golpes, socos e pontapés



Jyodan ou Chudan Tsuki – Soco pela frente com a mão em direcção à cabeça ou corpo. Alvo: plexus solar, estômago ou face.



Mawashi tsuki (gancho) – Soco semi-circular com punho.
Alvo: Lateral da cabeça do Tori.



Mae Geri – Pontapé frontal com a perna Alvo: Plexus solar, estômago.



Mawashi Geri – Pontapé circular com a perna Alvo: Plexus solar, estômago. Tori está autorizado a recuar uma perna e rodar ligeiramente o tronco.

Comentários gerais: O ataque tem de ser feito de modo a poder atingir o Tori se este não se movimentar. Não são permitido movimentos antes do ataque começar. Tori terá que reagir ao ataque.

Ataques de armas



Ataque de faca em sentido descendente. Alvo: Base esquerda ou direita do pescoço do Tori, por detrás da clavícula.

Ataque de faca semicircular, aplicado de lado ou diagonalmente. Alvo: Lateral do corpo.



Ataque de faca frontal. Alvo: Estômago.



Ataque de bastão em sentido descendente.

Alvo: Topo da cabeça.



Ataque de bastão pelo exterior, aplicado de lado ou diagonalmente.

Alvo: Tempôras do Tori/cabeça.

Comentários gerais: o ataque tem se ser capaz de atingir o Tori, caso ele não se desloque. Tori deve ter controlo completo da arma durante e após a defesa.

Anexo II: Classificação conforme WPJF

Grupo	Class	Descrição
A Amputados	A1	<i>Amputação membro superior. Inclui amputados acima do cotovelo e bi-amputados.</i>
	A2	<i>Amputação membro superior. Inclui amputação do braço e bi-amputados abaixo do cotovelo.</i>
	A3	<i>Amputação membros inferiores. Inclui amputados e bi-amputados acima do joelho.</i>
	A4	<i>Amputação membros inferiores. Inclui amputados e bi-amputados abaixo do joelho.</i>
B Cegos	B1	<i>Cegueira total. Inclui indivíduos sem percepção de luz no dois olhos com incapacidade de reconhecer a forma da mão a qualquer distância ou direção. Atletas nesta categoria poderão competir com apoio da descrição auditiva da pontuação e do tempo durante o combate.</i>
	B2	<i>Cegueira parcial. Inclui indivíduos que percebem figuras, com a capacidade para reconhecer a forma da mão com uma acuidade visual de até 2/60 ou com um campo visual inferior a 5 graus. Atletas nesta categoria poderão competir com apoio da descrição auditiva da pontuação e do tempo durante o combate.</i>
	B3	<i>Baixa cegueira. Inclui indivíduos que conseguem reconhecer imagens com uma acuidade de 2/60 até 6/60 ou um campo visual entre 5 a 20 graus. Também inclui monoculares. Atletas nesta categoria poderão competir com apoio da descrição auditiva da pontuação e do tempo durante o combate.</i>
C Cognição	C1	<i>Diagnóstico clínico de deficiência cognitiva, que inclui mas não se limita a: autismo, perturbações do espectro do autismo (ASD), Perturbação por déficit de atenção e hiperatividade (ADHD).</i>
	C2	<i>Diagnóstico clínico de deficiência cognitiva, que inclui mas não se limita a: síndrome de Down e outros condições/síndromes em que a aprendizagem técnica não esteja comprometida.</i>
	C3	<i>Incapacidades intelectuais e cognitivas. Inclui indivíduos com algum grau incapacidade funcional ou incapacidade clínica sobre as funções cognitivas onde a aprendizagem técnica não esteja comprometida.</i>
D - Surdez	D1	<i>Surdez total bilateral. Perda auditiva total bilateral. Inclui indivíduos com total perda auditiva. Os para-atletas desta categoria tem dificuldades sem a utilização do apoio de um aparelho auditivo.</i>

Grupo	Class	Descrição
E Encéfalo	E1	<i>Indivíduos com incapacidade motora e cognitiva severas, secundário a lesão cerebral traumática (TBI).</i>
	E2	<i>Indivíduos com incapacidade motora e cognitiva moderadas, secundário a lesão cerebral traumática (TBI).</i>
	E3	<i>Complicações de Acidente Vascular cerebral (AVC) ou Acidente Vascular Encefálico (AVE). Indivíduos com sequelas de enfarte que limitou a mobilidade dos membros de alguma forma e que mantém a capacidade de se manterem uma posição erta sentada sem assistência.</i>
	E4	<i>Encefalopatias congénitas ou não-traumáticas. Indivíduos com cognição e/ou mobilidade limitadas por doenças neurológicas de diferentes origens. Inclui paralisia cerebral de qualquer origem.</i>
	E5	<i>Esclerose múltipla ou outra condição que comprometa a função cerebral, nervo óptico ou coluna vertebral. Inclui perturbações neurodegenerativas progressivas.</i>
I Paralisia irreversível por Poliomielite	I1	<i>Complicações graves e irreversíveis de poliomielite. Indivíduos com sequelas severas de poliomielite nos membros superiores.</i>
	I2	<i>Complicações graves e irreversíveis de poliomielite. Indivíduos com sequelas severas de poliomielite nos membros inferiores.</i>
	I3	<i>Complicações moderadas e irreversíveis de poliomielite. Indivíduos com sequelas severas de poliomielite nos membros superiores.</i>
	I4	<i>Complicações moderadas e irreversíveis de poliomielite. Indivíduos com sequelas severas de poliomielite nos membros inferiores.</i>
K Disco Vertebral	K1	<i>Lesões na coluna vertebral cervical. Indivíduos com lesões nos segmentos cervicais (C1 a C8), que estão relacionados com movimentos e sensibilidade do peito e parte dos membros superiores.</i>
	K2	<i>Lesões na coluna vertebral dorsal superior. Indivíduos com lesões nos segmentos dorsais superiores (D1 a D7), que estão relacionados com movimentos e sensibilidade do peito e parte dos membros superiores.</i>
	K3	<i>Lesões na coluna vertebral dorsal inferior. Indivíduos com lesões nos segmentos dorsais inferiores (D8 a D12), que estão relacionados com movimentos e sensibilidade do abdomen e parte dos membros superiores.</i>
	K4	<i>Lesões na coluna vertebral lombar. Indivíduos com lesões nos segmentos lombar (L1 a L8), que estão relacionados com movimentos e sensibilidade dos membros inferiores.</i>

L - Les Autres	L1	<i>Inclui indivíduos com incapacidades motoras não incluídas nas outras classes.</i>

Group	Class	Description
N - Nanismo	N1	<i>Nanismo. Inclui indivíduos de baixa estatura devido a displasia esqueléticas tais como asacondroplasia, hipocondroplasia ou outra qualquer outra disfunção congénita com afeção ao crescimento.</i>
P Plexus	P1	<i>Lesão plexo braquial total. Inclui indivíduos com lesão por estiramento, pressão ou corte no qual a mobilidade do braço uni ou bilateral está totalmente comprometida.</i>
	P2	<i>Lesão plexo braquial total. Inclui indivíduos com lesão por estiramento, pressão ou corte no qual a mobilidade do braço uni ou bilateral está totalmente comprometida.</i>