

Estadísticas Europeas de Accidentes de Trabajo (EEAT)

Resumen de la metodología

2012 edition

1. Introducción

La Directiva marco 89/391/CEE¹, relativa a la aplicación de medidas para promover la mejora de la seguridad y de la salud de los trabajadores en el trabajo, introdujo la obligación para los empleadores de elaborar una lista de los accidentes de trabajo que hayan causado al trabajador una incapacidad laboral superior a tres días y, de conformidad con las legislaciones o las prácticas nacionales, la obligación de redactar informes sobre los accidentes laborales sufridos por sus trabajadores [artículo 9(1), letras c) y d)].

Sobre esta base, en 1990 se puso en marcha el proyecto de Estadísticas Europeas sobre Accidentes de Trabajo (EEAT) para armonizar los datos relativos a los accidentes de trabajo que causen una baja laboral superior a tres días. En 2001, Eurostat y la Dirección General de Empleo y Asuntos Sociales publicaron la «Metodología sobre Estadísticas Europeas de Accidentes de Trabajo»², en la que se recogía el trabajo de metodología realizado desde 1990.

El presente documento resume y actualiza la metodología EEAT publicada en 2001. Su principal objetivo es ofrecer una descripción y unas referencias claras, correctas y actualizadas. No pretende proporcionar directrices relativas a la estructura de los ficheros de datos que deben enviarse a Eurostat.

2. Marco jurídico

En el artículo 2 y el anexo IV del Reglamento (CE) n° 1338/2008 del Parlamento Europeo y del Consejo, de 16 de diciembre de 2008, sobre estadísticas comunitarias de salud pública y de salud y seguridad en el trabajo³ (en lo sucesivo, «Reglamento marco») se establece la obligación de proporcionar estadísticas sobre accidentes de trabajo a la Comisión (Eurostat).

El conjunto de microdatos armonizados y comunes que debe proporcionarse sobre accidentes de trabajo incluye los siguientes temas:

- Características de la persona lesionada
- Características de la lesión, incluida su gravedad (días perdidos)
- Características de la empresa, con inclusión de su actividad económica
- Características del lugar de trabajo
- Características del accidente, lo que incluye la secuencia de acontecimientos que caracterizan las causas y circunstancias del accidente.

Las estadísticas se proporcionarán anualmente, y se presentarán a más tardar dieciocho meses después del final del año de referencia.

El Reglamento de aplicación de la Comisión (UE) n° 349/2011⁴ (en lo sucesivo, «Reglamento EEAT»), adoptado el 11 de abril de 2011, aplica el Reglamento marco por lo que se refiere a las estadísticas sobre los accidentes de trabajo, establece las variables, definiciones y clasificaciones de los temas indicados anteriormente, así como el desglose de las características.

El artículo 4 del Reglamento EEAT también establece que los Estados miembros han de transmitir a Eurostat una verificación y una actualización anual de los metadatos, junto con los datos.

¹ Directiva 89/391/CEE del Consejo, de 12 de junio de 1989, relativa a la aplicación de medidas para promover la mejora de la seguridad y de la salud de los trabajadores en el trabajo (DO L 183 de 29.6.1989).

² Metodología sobre Estadísticas Europeas de Accidentes de Trabajo (EEAT), edición de 2001, (KE-36-019-60-EN-C), su actualización para los Estados miembros que se adhirieron a la UE en 2004, y la adenda a fin de tener en cuenta la NACE Rev. 2.

³ DO L 354 de 31.12.2008, p. 70.

⁴ DO L97 de 12.4.2011, p. 3.

3. Concepto básico: accidente de trabajo

«Accidente de trabajo»: en la metodología EEAT se define como un suceso aislado durante el trabajo que ocasiona daño físico o mental. Por «durante el trabajo» se entiende «mientras se realiza una actividad profesional o durante el tiempo que transcurre en el trabajo».

3.1. Casos incluidos

La definición anterior incluye los siguientes tipos de accidentes:

- Casos de envenenamiento agudo
- Actos intencionados de otras personas
- Accidentes ocurridos en los locales de un empleador distinto del que emplea a la víctima. Esto podría incluir accidentes durante la asistencia a reuniones o en el curso de la prestación de servicios en las instalaciones de otro empleador visitado a tal fin durante el trabajo de la víctima. Ejemplos:

Accidentes que ocurren durante reuniones u otras visitas a lugares fuera de las instalaciones de la empresa en la que el trabajador tiene habitualmente su puesto de trabajo; accidentes durante los descansos regulares, incluido el almuerzo, en lugares provistos por el empleador a tal fin; accidentes durante la entrega de mercancías en las instalaciones de un cliente (empresa, administración pública o particular), o durante la prestación de otros servicios, como reparaciones, mantenimiento, recados, etc., en las locales de un cliente; accidentes ocurridos durante la cesión del trabajador a otra empresa, o durante un trabajo en el domicilio; accidentes causados por otras actividades laborales no relacionadas con las actividades habituales de la víctima, etc.

- Accidentes en lugares públicos o un medio de transporte público durante un desplazamiento por motivos de trabajo:
 - Accidentes de circulación durante el trabajo (vías públicas, aparcamientos o vías privadas en el interior de las instalaciones de la empresa). Se trata de los accidentes que sufren las personas cuya actividad profesional se ejerce principalmente en la vía pública, por ejemplo, conductores de camiones o autocares, así como las personas cuya actividad profesional implica desplazamientos frecuentes u ocasionales por la vía pública. Dichas actividades profesionales incluyen, por ejemplo, reparaciones, actividades comerciales u otros servicios prestados en los locales de un cliente. Esta categoría incluye los accidentes de coche que pueden sufrir los trabajadores que conducen de vez en cuando desde su oficina a una reunión en el exterior durante el trabajo, o a lugares en los que el empleador organice actividades durante los descansos regulares, incluido el almuerzo.
 - Accidentes a bordo de un medio de transporte utilizado durante el trabajo (metro, tranvía, tren, barco, avión, etc.).
 - Otros accidentes (resbalones, caídas, agresiones, etc.) ocurridos en un lugar público (aceras, escaleras, etc.) o en lugares de llegada y partida (estación, puerto, aeropuerto, etc.) para cualquier medio de transporte durante un desplazamiento de trabajo.

3.2. Casos excluidos

- Accidentes in itinere: se trata de los accidentes que se producen durante el desplazamiento habitual desde el domicilio hasta el lugar de trabajo, por ejemplo, los accidentes de circulación que se producen en el itinerario entre la residencia principal o secundaria del trabajador y el lugar de trabajo, o mientras se recoge a los niños de la escuela. Están excluidos asimismo los accidentes entre el domicilio y el lugar previsto para una formación relacionada con el trabajo, o entre el lugar de trabajo y un

restaurante en el que el empleado almuerza habitualmente, a menos que el restaurante esté situado en los locales de la empresa⁵.

- Lesiones causadas a uno mismo intencionadamente
- Accidentes por causas estrictamente naturales: accidentes causados únicamente por un estado de salud determinado, por ejemplo, infarto de corazón o cerebral, o cualquier otra afección repentina que se haya producido durante el trabajo, sin ninguna relación evidente con la actividad profesional de la víctima.

Sin embargo, deben excluirse estos casos **únicamente cuando se descarten otros elementos causales relacionados con el trabajo**. Por ejemplo, si un albañil se desmaya (causas médica) y cae de un andamio (elemento causal relacionado con la actividad profesional), la lesión causada por el accidente deberá incluirse en la metodología EEAT. Aunque la caída no se habría producido sin el desmayo, la lesión es mucho más grave por el hecho de encontrarse sobre un andamio a determinada altura durante el ejercicio de su actividad profesional.

- Accidentes, puramente privados: se trata de accidentes en los que las víctimas no se encuentran en el lugar de trabajo ni están realizando actividades relacionadas con el trabajo, por ejemplo, en una tienda, un ayuntamiento, un banco, una estación, un hospital, una oficina de correos, un puerto, un aeropuerto, etc.
- Accidentes entre el público, incluso si este accidente se debe a una actividad laboral dentro de una empresa. Se incluyen los miembros de la familia de un trabajador o del empleador que, estando en los locales de la empresa, sufren un accidente, por ejemplo, los niños que se encuentran en la guardería de la empresa. Estos accidentes no deben contarse como accidentes de trabajo aunque los empleadores responsables velarán por que estos incidentes estén normalmente cubiertos por un seguro.

4. *Ámbito de recogida de datos*

El anexo IV del Reglamento marco define «accidente de trabajo» y establece que «se recopilarán datos de accidentes laborales mortales y accidentes laborales que den lugar a más de tres días de baja».

4.1. *Accidente de trabajo mortal*

Por «accidente mortal» se entiende el que provoca la muerte de la víctima en el año siguiente al mismo.

4.2. *Accidente de trabajo con más de tres días de baja*

Solo se tendrán en cuenta los días civiles completos⁶ de baja, sin incluir el día del accidente. Por lo tanto, *más de tres días civiles* significa *al menos cuatro días civiles*, de modo que solo deberán incluirse los accidentes en los que la víctima reanuda el trabajo en el quinto día laborable después del accidente (o posteriormente).

⁵ En el presente documento, el término «empresa» abarca tanto las empresas del sector público como del sector privado.

⁶ El artículo 9 de la Directiva marco (Directiva 89/391/CEE del Consejo, de 12 de junio de 1989, relativa a la aplicación de medidas para promover la mejora de la seguridad y de la salud de los trabajadores en el trabajo, DO L 183 de 29.6.1989) se refiere a «días laborables». Sin embargo, para la metodología EEAT se ha decidido seguir la práctica más común en los Estados miembros, que es la de utilizar días civiles en el cálculo del número de días de baja.

4.3. Cobertura de la población

El artículo 2 del Reglamento EEAT establece la obligación de transmitir datos sobre las personas que hayan sufrido un accidente de trabajo durante el período de referencia y especifica que si la víctima es un trabajador autónomo, un trabajador familiar o un estudiante, la transmisión de datos es voluntaria. Lo mismo se aplica a algunas profesiones sujetas a normas de confidencialidad por la legislación nacional. Estos casos deben quedar claramente identificados en los metadatos.

5. Variables

La siguiente información básica es necesaria para describir adecuadamente un accidente:

- *Información para identificar el lugar y el momento en el que se produjo el accidente y la víctima (las características de la víctima, la empresa y el lugar de trabajo):*
Por ejemplo: actividad económica del empleador; ocupación de la víctima, situación profesional, sexo, edad y nacionalidad; situación geográfica y tamaño de la unidad local de la empresa; fecha y hora; entorno laboral, puesto de trabajo y proceso de trabajo.
- *Información que indique cómo ha ocurrido el accidente, en qué circunstancias y cómo se han producido las lesiones (las características del accidente):*
Por ejemplo: actividad física específica en el momento del accidente, cómo se ha desviado el incidente de la práctica normal, modo preciso en que se ha producido la lesión y detalles de cualquier agente material asociado.
- *Información sobre la naturaleza y la gravedad de las lesiones y las consecuencias del accidente (las características de la lesión):*
Por ejemplo: parte del cuerpo afectada, tipo de lesión y número de días perdidos.

EMPRESA

- Actividad económica
- Tamaño de la empresa
- Situación geográfica, fecha y hora

EXPOSICIÓN

ORGANIZACIÓN

CONDICIONES DE TRABAJO

- Entorno laboral

TRABAJADOR

LUGAR DE TRABAJO

- Ocupación
- Edad y sexo
- Nacionalidad
- Situación profesional

- Proceso de trabajo
- Puesto de trabajo

SECUENCIA DE ACONTECIMIENTOS

- Actividad física específica y agente material asociado
 - Desviación y agente material asociado
- Contacto – Tipo de lesión y agente material asociado

VÍCTIMA

- Tipo de lesión
- Parte del cuerpo afectada
- Días perdidos

El cuadro 1 resume la lista completa de las variables y las obligaciones de transmisión de información incluidas en el Reglamento EEAT.

Cuadro 1. Lista de variables EEAT y obligaciones de información

Variables	Especificación	Opcional
Número de caso		
Actividad económica del empleador	Nivel de 4 dígitos de la NACE Rev. 2, que cubre todas las actividades económicas, excepto las que se refieren a profesiones sujetas a normas de confidencialidad por la legislación nacional (véase la columna de la derecha).	<i>Divisiones NACE Rev. 2: 84.22: Defensa 84.23: Justicia 84.24: Orden público y seguridad 84.25: Protección civil</i>
Ocupación de la víctima	Nivel de 2 dígitos de la CIUO-08, que cubre todas las profesiones excepto las que están sujetas a normas de confidencialidad por la legislación nacional (véase la columna de la derecha).	<i>Códigos CIUO-08: 0: Empleos en las fuerzas armadas 3351: Agentes de aduana e inspectores de fronteras 3355: Inspectores de policía y detectives 541 Personal de los servicios de protección</i>
Situación profesional de la víctima	Asalariados	<i>Autónomo, trabajador familiar y estudiante</i>
Edad de la víctima		
Sexo de la víctima		
<i>Nacionalidad de la víctima</i>		
Situación geográfica del accidente	Código de 5 dígitos de la clasificación NUTS (NUTS 3)	
Fecha del accidente		
<i>Hora del accidente</i>		
<i>Tamaño de la empresa</i>		
Tipo de lesión	Código de 3 dígitos de la clasificación EEAT «Tipo de lesión»	
Parte del cuerpo afectada	Código de 2 dígitos de la clasificación EEAT «Parte del cuerpo afectada»	
Días perdidos (gravidad)	Cuatro o más días de baja	
Ponderación	En caso de corrección de datos por notificación insuficiente o si se utiliza el muestreo para el registro de los accidentes	
<i>Puesto de trabajo*</i>		
<i>Entorno laboral*</i>	<i>3 dígitos de la clasificación EEAT «Entorno laboral»</i>	
<i>Proceso de trabajo*</i>	<i>2 dígitos de la clasificación EEAT «Proceso de trabajo»</i>	
<i>Actividad física específica*</i>	<i>2 dígitos de la clasificación EEAT «Actividad física específica»</i>	
<i>Desviación*</i>	<i>2 dígitos de la clasificación EEAT «Desviación»</i>	
<i>Contacto – tipo de lesión*</i>	<i>2 dígitos de la clasificación EEAT «Tipo de lesión»</i>	
<i>Agente material asociado con la actividad física específica*</i>	<i>Código de 4 dígitos de la clasificación EEAT «Agente material»</i>	
<i>Agente material asociado con la desviación*</i>	<i>Código de 4 dígitos de la clasificación EEAT «Agente material»</i>	
<i>Agente material asociado con el contacto – tipo de lesión</i>	<i>Código de 4 dígitos de la clasificación EEAT «Agente material»</i>	
Ponderación de causas y circunstancias	Para la corrección de datos si se utiliza un muestreo adicional para el registro de causas y circunstancias	

En cursiva: Transmisión opcional de datos

* Comunicación obligatoria de al menos tres de estas variables

La lista de variables se divide en dos grupos principales:

- Principales características del accidente, la víctima y el empleador (variables de las «fases I y II»⁷). Su objetivo es identificar *el lugar en que se produjo el accidente, quién resultó herido y cuándo, así como la naturaleza y la gravedad de las lesiones y las consecuencias del accidente.*
- Variables sobre causas y circunstancias, también denominadas variables de la «fase III». Su objetivo es facilitar información sobre *el modo en que ocurrió el accidente, en qué circunstancias y cómo se produjeron las lesiones.*

5.1. Principales características del accidente, la víctima y el empleador (variables de las «fases I y II»).

Estas variables facilitan información que hace posible identificar las características de la empresa, la víctima, la lesión y sus consecuencias, así como el lugar y la fecha en que se ha producido el accidente. La notificación de la mayoría de estas variables ya era obligatoria en 1993 o 1996, aunque algunas son opcionales.

5.1.1. Número de caso

Definición: **número de caso único** para identificar cada uno de los registros individuales y garantizar que cada registro representa un caso separado de accidente de trabajo a fin de evitar la doble contabilización.

Cada Estado miembro determinará el formato para el número de caso, que debe preestablecerse con los cuatro dígitos del año en el que se haya notificado el accidente a las autoridades (el «año de referencia»).

El número no debe permitir la identificación de la víctima. Cabe señalar que el año de notificación, que es también el período de referencia de los datos EEAT, no es necesariamente el mismo que el año en que se ha producido el accidente.

5.1.2. Actividad económica del empleador

Definición: principal actividad «económica» de la unidad local de la empresa en la que trabaja la víctima. La actividad principal se define aquí como el tipo de actividad más importante en términos de mayor número de asalariados.

La unidad local se refiere a la situación geográfica de una empresa, un despacho profesional, una explotación agrícola, una fábrica, una empresa pública, etc. Se clasifica con arreglo a la versión detallada (cuatro dígitos) de la NACE Rev. 2⁸. La clasificación puede descargarse desde el sitio web de Eurostat en la siguiente dirección:

⁷ Las fases I, II y III son las diferentes fases de desarrollo del proyecto EEAT. Se aplican desde 1993, 1996 y 2001, respectivamente. La fase I incluye variables con el fin de identificar la actividad económica del empleador, la profesión, la edad y el sexo de la víctima, la naturaleza de las lesiones, la parte del cuerpo afectada, así como la situación geográfica, la fecha y la hora del accidente, mientras que la fase II completa estos datos iniciales con información sobre el tamaño de la empresa, la nacionalidad de la víctima y su situación profesional, así como las consecuencias del accidente en términos de número de días perdidos, incapacidad permanente o muerte como consecuencia del accidente.

⁸ Reglamento (CE) n° 1893/2006 del Parlamento Europeo y del Consejo, de 20 de diciembre de 2006, por el que se establece la nomenclatura estadística de actividades económicas NACE Revisión 2 y por el que se modifica el Reglamento (CEE) n° 3037/90 del Consejo y determinados Reglamentos de la CE sobre aspectos estadísticos específicos (DO L 393 de 30.12.2006, p. 1).

<http://epp.eurostat.ec.europa.eu/portal/page/portal/statistics/metadata/classifications>

Debe utilizarse el código «UNK» cuando no se dispone de información sobre la actividad económica del empleador.

La «unidad local» que debe considerarse es un lugar identificado geográficamente en el que se realiza la actividad principal o en el que puede considerarse que tiene su base. Si una persona trabaja en varios lugares (transporte, construcción, mantenimiento o vigilancia y trabajo itinerante) o en su domicilio, la unidad local de la que depende es el lugar en el que recibe instrucciones o en el que se organiza el trabajo. Normalmente se trata de un único edificio, de parte de un edificio o de un grupo independiente de edificios. La unidad local es, por lo tanto, el grupo de trabajadores situados geográficamente en el mismo sitio.

Un lugar identificado geográficamente debe entenderse en sentido estricto: dos unidades de una misma empresa que tienen sedes diferentes (*incluso si estas unidades locales se encuentran muy próximas entre sí*) deben considerarse dos unidades locales. Sin embargo, una sola unidad local puede extenderse por varias zonas administrativas adyacentes. Además, los límites de la unidad están determinados por los límites del emplazamiento, lo que significa que, por ejemplo, las vías públicas que la atraviesan no afectan de modo material a su definición.

Si el concepto de «unidad local de la empresa» mencionado anteriormente no es aplicable directamente en un país, se utilizará en su lugar la definición nacional, que deberá notificarse a Eurostat.

Los datos se proporcionarán en el nivel de 4 dígitos de la NACE Rev. 2.

5.1.3. Ocupación de la víctima

Definición: La ocupación de la víctima en el momento del accidente, clasificada con arreglo a la Clasificación Internacional Uniforme de Ocupaciones (CIUO).

Los datos para el período de referencia a partir de 2011 deberán facilitarse en el nivel de 2 dígitos de la versión de 2008 de dicha clasificación, denominada CIUO-08. Es preciso utilizar el código «UN» si no se dispone de información sobre la ocupación de la víctima.

La descripción completa de la clasificación CIUO-08 puede descargarse en el sitio web de la Organización Internacional del Trabajo (OIT) y también puede encontrarse en el servidor de clasificaciones estadísticas de Eurostat en:

<http://ec.europa.eu/eurostat/ramon/>

En este vínculo se puede consultar también la estructura de la clasificación en todas las lenguas oficiales de la UE y notas explicativas completas sobre el contenido de cada partida disponible en el sitio web de la OIT.

5.1.4. Situación profesional de la víctima

Definiciones: situación laboral (situación profesional) de la víctima, por ejemplo «asalariado», «trabajador por cuenta propia», «trabajador familiar», etc. Se proponen las siguientes definiciones utilizadas en la Encuesta de Población Activa (EPA) basada en la CISE-1993⁹:

⁹ CISE-93: Clasificación Internacional de la Situación en el Empleo de la Organización Internacional del Trabajo (OIT).

Asalariados: personas que trabajan para un empleador público o privado y que reciben una remuneración en forma de sueldo, salario, comisión, gratificación, pago por resultados o pagos en especie. Los miembros voluntarios de las fuerzas armadas también están incluidos.

Trabajadores por cuenta propia: personas que trabajan en su propia empresa, explotación agrícola o despacho profesional. Los trabajadores por cuenta propia sin asalariados se definen como las personas que trabajan en su propia empresa, práctica profesional o explotación con el fin de ganarse la vida u obtener beneficios y que no emplean a otras personas.

Trabajadores familiares: personas que ayudan a otro miembro de la familia en una explotación agrícola u otra empresa, siempre y cuando no sean consideradas asalariados.

Los datos relativos a los asalariados (en caso de que se disponga de información) pueden especificar si el empleo es permanente (contrato de duración indefinida) o temporal (con un contrato de duración limitada) y si es a tiempo completo o parcial.

- El concepto de empleo permanente que debe tenerse en cuenta es el de la Encuesta de Población Activa (EPA):

En la mayoría de los Estados miembros los puestos de trabajo se basan mayoritariamente en contratos por escrito. Sin embargo, en algunos países estos contratos solo existen para casos específicos (por ejemplo, en el sector público, para aprendices, u otras personas que realizan algún tipo de formación en una empresa). Teniendo en cuenta estos mecanismos institucionales diversos, las nociones de «empleo temporal» y «contrato de trabajo de duración determinada» (al igual que «empleo permanente» y «contrato de trabajo de duración indeterminada») describen situaciones que pueden considerarse similares en los diferentes marcos institucionales.

Un empleo puede considerarse temporal si tanto el trabajador como el empleador consideran que el trabajo concluye por condiciones objetivas tales como llegar a una fecha determinada, terminación de las tareas o reincorporación de otro empleado al que se ha sustituido temporalmente. En el caso de un contrato de trabajo de duración determinada la condición para su conclusión se menciona por lo general en el contrato. También están incluidas en estos grupos las personas con un empleo estacional, las que trabajan para una agencia o empresa de colocación y son cedidos a una tercera parte para realizar una «misión de trabajo» (provisional) y personas con contratos de formación específicos.

Si no existe ningún criterio objetivo para la terminación de un empleo o un contrato de trabajo estos deben considerarse permanentes o de duración indeterminada.

- Para el concepto de trabajo a tiempo completo / a tiempo parcial, según la Encuesta de Población Activa (EPA) y la Encuesta de Condiciones de Vida (ECV), un empleo puede considerarse a tiempo completo si es de más de 30 horas por semana (por ejemplo, 6 horas diarias durante 5 días o 7,5 horas diarias durante 4 días), y a tiempo parcial si el número de horas es inferior. Sin embargo, este umbral indicativo debe ser flexible. Por ejemplo, los profesores tienen empleos a tiempo completo con un número reducido de horas de docencia y atención a los estudiantes, mientras que las horas de trabajo en algunas actividades artesanales o comerciales pueden estar muy por encima de la media. Cuando se recopila la información de la declaración de accidente, se utilizará la definición de «tiempo completo» o «tiempo parcial» del lugar de trabajo.

La clasificación que debe usarse para la codificación de esta variable figura en el anexo I.

5.1.5. Edad de la víctima

Definición: edad de la víctima en el momento del accidente.

La edad de la víctima en el momento del accidente deberá registrarse en años. Véase la clasificación que figura en el anexo I.

5.1.6. Sexo de la víctima

El sexo es una simple categórica variable. Véase la clasificación en el anexo I.

5.1.7. Nacionalidad de la víctima

Definición: país de nacionalidad de la víctima.

Si una persona tiene más de una nacionalidad, deberá utilizarse la ciudadanía del país en el que la persona haya notificado el accidente. Se utilizará una clasificación agregada para esta variable opcional (véase el anexo I).

5.1.8. Situación geográfica del accidente

Definición: *unidad territorial* en la que se ha producido el accidente.

Esta información ha de facilitarse utilizando un código de 5 dígitos con arreglo a la clasificación NUTS¹⁰, que corresponde al nivel NUTS 3. Esta clasificación describe el país en cuestión y sus regiones. Puede descargarse en la siguiente dirección:

http://epp.eurostat.ec.europa.eu/portal/page/portal/nuts_nomenclature/introduction

Para los accidentes que hayan tenido lugar fuera de la Unión Europea, Eurostat propone utilizar el código «NEU». Si no se dispone de información sobre la situación geográfica del accidente deberá utilizarse el código «UNK».

5.1.9. Fecha del accidente

Definición: fecha en que se haya producido el accidente.

La fecha en que tuvo lugar el accidente se registra utilizando el formato de 8 dígitos «AAAAMMDD», donde «AAAA» es el año, «MM» se refiere al mes del año, y «DD» al día del mes, por ejemplo, 31 de marzo de 2001 se codificará como «20010331». Si se desconoce el año, «AAAA» deberá codificarse como «0000», si se desconoce el mes «MM» deberá codificarse como «00» y si se desconoce el día «DD», el código será «00».

5.1.10. Hora del accidente

Definición: momento del día en que se ha producido el accidente.

Esta variable opcional describe el momento del día en el que se produjo el accidente, expresado en intervalos de tiempo en horas completas (HH), por ejemplo, las 2 p.m. son las 14, que abarca el plazo desde las 2:00 p.m. hasta las 2.59 p.m. Véanse los códigos en el anexo.

¹⁰ Reglamento (CE) n° 1059/2003 del Parlamento Europeo y del Consejo, de 26 de mayo de 2003, por el que se establece una nomenclatura común de unidades territoriales estadísticas (DO L 154 de 21.6.2003, p. 1).

5.1.11. Tamaño de la empresa

Definición: número de trabajadores que trabajan en la unidad local del lugar de trabajo. El empleador no debe incluirse en el número de empleados. La especificación de la unidad local figura más arriba «*Actividad económica del empleador*».

Para esta variable opcional de utilizará una clasificación agregada (véase el anexo I).

5.1.12. Tipo de lesión

Definición: consecuencias físicas para la víctima, por ejemplo, fractura ósea, heridas, etc.

Se utilizará la versión de 3 dígitos de la clasificación EEAT para «Tipo de lesión» a efectos de la codificación de la información sobre esta variable. Véanse las directrices prácticas para la codificación de esta variable en el anexo II.

5.1.13. Parte del cuerpo afectada

Definición: descripción de la parte del cuerpo afectada.

Deberá utilizarse para esta variable la actual versión de 2 dígitos de la clasificación de «Parte del cuerpo afectada» (véase el anexo I).

La metodología EEAT y la transmisión de datos solo permiten una opción, es decir, solo se puede escoger un código para describir la parte o partes afectadas. En los casos en que se hayan visto afectadas diversas partes del cuerpo, deberá elegirse la lesión más grave, por ejemplo, una amputación es más grave que una fractura ósea y esta, a su vez, más grave que una herida etc. En los demás casos, deberá utilizarse un código para múltiples sitios en el nivel adecuado de la clasificación, por ejemplo, rotura de mano y de pie. En los casos en que haya quedado afectada una gran parte del cuerpo, por ejemplo, lesiones causadas por quemaduras o escaldaduras, también deberá utilizarse el código correspondiente a múltiples partes.

5.1.14. Días perdidos (gravedad)

Definición: número de días civiles completos durante los cuales la víctima está incapacitada para trabajar debido a un accidente de trabajo.

Como se ha mencionado anteriormente (véase el punto 3.1), solo deben tenerse en cuenta **días civiles completos** en los que la víctima esté de baja, **sin contar el día del accidente**. Esto significa que los sábados, domingos, días festivos u otros, en los que la persona no esté habitualmente trabajando también se incluyen. Por ejemplo, en el caso de los trabajadores que trabajan únicamente varios días por semana/mes, el número de días perdidos incluye los días en los que habitualmente no trabajan. Del mismo modo, solo deben contabilizarse los días civiles completos de baja, sin tener en cuenta si la víctima trabaja a tiempo parcial o a tiempo completo.

El número de días perdidos que debe notificarse por cada uno de los accidentes es el total de días perdidos en el momento en que los datos se envían a Eurostat. Esto significa que para los accidentes notificados cerca del final del año de referencia, el número de días perdidos debe revisarse antes de la transmisión de los datos a Eurostat, a fin de suministrar información que sea lo más exacta posible.

El número de días perdidos se transmite mediante un formato en el nivel de 3 dígitos (véase el anexo I). De esta manera, en el informe se puede especificar el número exacto de días perdidos o una de las clases propuestas, cuando la información solo está disponible utilizando las categorías de días perdidos. Deberán utilizarse códigos específicos para definir la

incapacidad permanente (997) y los **accidentes mortales (998)**. Los días perdidos antes del diagnóstico de un una incapacidad permanente (o muerte) no se tienen en cuenta.

5.1.15. Ponderación

Definición: valor numérico que debe utilizarse cuando el Estado miembro utilice una muestra para la recogida de datos sobre accidentes no mortales o quiera corregir una notificación insuficiente (o en exceso).

La ponderación solo es aplicable para accidentes no mortales. Si no se especifica ninguna ponderación para un accidente no mortal se utilizará 1.

Para los accidentes mortales, la ponderación es siempre 1.

Un nivel de declaración de accidentes en el trabajo se define como la relación entre el número (estimado) de accidentes de notificación obligatoria cubiertos por las estadísticas y el número de accidentes realmente notificados. Un nivel de notificación del 100 % para un sector de la NACE significa que se notifican todos los accidentes de trabajo ocurridos en dicho sector. Si este no es el caso, el nivel de notificación se considera inferior al 100 % y es preciso efectuar una ponderación con el fin de calcular el número de accidentes de notificación obligatoria.

Algunos Estados miembros podrían decidir registrar solamente una muestra de accidentes y enviar estos datos a Eurostat. En tal caso, deberá también utilizarse una ponderación que refleje el muestreo y permita calcular el número estimado de accidentes.

Los Estados miembros deberán calcular y especificar directamente las ponderaciones en el archivo de datos, incluso si se basan únicamente en los niveles de notificación.

Cuando se acumulen diversas correcciones, de notificación y de muestreo, el Estado miembro deberá proporcionar para cada caso (de accidente no mortal), únicamente una ponderación que acumule ambos efectos.

Los niveles de notificación y el método de cálculo deberán describirse en los metadatos (véase más adelante en «Metadatos»).

5.2. ***Variables sobre las causas y las circunstancias (variables de la «fase III»)***

Las variables sobre las causas y las circunstancias de los accidentes de trabajo proporcionan información adicional para identificar dónde y, sobre todo, cómo se producen los accidentes, con el objetivo de formular una política de prevención. La descripción del momento en el que se produjo algo anormal es tan importante, o más, que la descripción de lo que la víctima estaba haciendo en el momento del accidente.

Las causas y las circunstancias de un accidente incluyen tres niveles o secuencias:

- Las circunstancias inmediatamente anteriores al accidente, con cuatro variables: el puesto de trabajo (opcional), el entorno laboral, el proceso de trabajo y la actividad física específica.
- La «desviación», una descripción de la forma en que las circunstancias del accidente difieren de la práctica normal.

El «Contacto» – Tipo de lesión, es decir, el modo preciso en que la desviación de la práctica normal provoca el accidente.

Además, el sistema vincula cada uno de esos tres niveles con un Agente material asociado a cada una de las acciones correspondientes:

- Agente material asociado a la Actividad física específica
- Agente material asociado a la Desviación
- Agente material asociado al Contacto - Tipo de lesión

El anexo I del Reglamento EEAT establece la obligación de facilitar datos para al menos tres de las variables mencionadas anteriormente.

Las variables Puesto de trabajo, Entorno laboral y Proceso de trabajo describen las circunstancias en las que se produjo el accidente. Las diversas etapas del suceso se registran mediante tres pares de variables.

- La «Actividad física específica» y su Agente material asociado indican lo que estaba haciendo la víctima en el momento de producirse el accidente. La definición de esta Actividad es muy precisa y distinta de «Tipo de trabajo», que ofrece una visión más amplia del trabajo efectuado.
- La «Desviación» y su Agente material asociado describen el acontecimiento anormal que dio lugar al accidente. El cambio de la práctica normal no describe la causa principal del accidente, ni las responsabilidades. Se trata de una mera descripción del suceso anormal o el último eslabón de una cadena de sucesos anormales.
- El «Contacto - Tipo de lesión» y su Agente material asociado indican el modo en que la víctima entró en contacto con el Agente material que ha provocado la lesión. Describe con precisión cómo se lesionó la víctima.

Cada nivel es independiente de los demás y es uno de los tres elementos esenciales para una descripción precisa. Por lo tanto, debe haber al menos uno de los elementos para cada uno de los tres niveles.

5.2.1. Puesto de trabajo

Definición: la naturaleza habitual o, en su caso, ocasional del puesto de trabajo ocupado por la víctima en el momento del accidente. No tiene en cuenta si el trabajo era permanente o no (véase la variable Situación profesional más arriba).

El concepto de «puesto de trabajo habitual» se debe entender en sentido restrictivo, siempre dentro del establecimiento de la unidad local habitual de trabajo: puesto de trabajo fijo en un taller, tienda, oficina, y, en general, dentro del establecimiento de la unidad local del empleador.

El concepto de «puesto de trabajo ocasional» se utiliza en sentido amplio y engloba a la vez:

- Actividades con un puesto de trabajo «móvil» (camionero, trabajador de la construcción, instalador, reparador, policía, agente de seguridad, personal de mantenimiento de vías públicas, etc.).
- Situaciones ocasionales para personas que trabajan habitualmente en un puesto fijo:
 - desplazamiento ocasional por cuenta del empleador;
 - intervenciones específicas por cuenta del empleador fuera de la unidad local habitual, en los locales de un cliente o de otra empresa (reunión, viaje de trabajo, visita comercial, instalación o reparación, etc.);
 - destino temporal en un puesto de trabajo fijo fuera del lugar habitual o en una unidad local diferente de la habitual. La definición incluye los puestos de trabajo ocupados durante varios días o semanas, pero que no son el lugar de

trabajo de destino definitivo (destino temporal como empleado de una empresa que trabaja en los locales de otro empleador, persona contratada por una agencia de empleo u otra empresa o que realiza actividades de mantenimiento en los locales de un cliente, teletrabajo, etc.).

Esta variable debe codificarse con arreglo a la clasificación que figura en el anexo I.

5.2.2. Entorno laboral

Definición: el lugar de trabajo, los locales o el medio general en que se produjo el accidente.

Es decir, el lugar de trabajo, el emplazamiento o el espacio de trabajo donde se hallaba o trabajaba la víctima inmediatamente antes de producirse el accidente.

Esta variable debe codificarse con arreglo a la versión de 3 dígitos de la clasificación «Entorno de trabajo», de acuerdo con la metodología EEAT (véase el anexo I). Véanse también las directrices para la codificación de esta variable en el anexo II.

5.2.3. Proceso de trabajo

Definición: el tipo principal de trabajo o de tarea (actividad general) que realizaba la víctima en el momento del accidente.

Esta variable no se refiere ni a la profesión de la víctima ni tampoco a la Actividad física específica concreta que esta realizaba en el momento mismo de producirse el accidente. Corresponde a una descripción del tipo de trabajo y de tarea, en sentido amplio, que había estado realizando la víctima durante un determinado período de tiempo hasta el momento mismo de producirse el accidente.

El Proceso de trabajo, es decir la tarea principal realizada en el momento y el lugar del accidente, no tiene por qué estar relacionado con la Actividad física específica que realizaba la víctima en el momento de producirse el accidente. El Proceso de trabajo implica una determinada duración en el tiempo.

Esta variable debe codificarse con arreglo a la versión de 2 dígitos de la clasificación «Proceso de trabajo», de acuerdo con la metodología EEAT (véase el anexo I). Véanse también las directrices para la codificación de esta variable en el anexo II.

5.2.4. Actividad física específica

Definición: la Actividad física específica concreta en el momento mismo de producirse el accidente, esto es, lo que estaba haciendo la víctima en el momento preciso de producirse el accidente.

Esto significa la actividad realizada por la víctima inmediatamente antes de producirse el accidente. Cubre únicamente un período corto. Mientras que la variable «Proceso de trabajo» describe una tarea que se realiza durante un período de tiempo considerable, la variable «Actividad física específica» es mucho más precisa y puede aislarse de la cadena de acontecimientos que condujeron al accidente. En cada caso, ambas variables deberán adaptarse para describir adecuadamente el accidente.

Esta variable debe codificarse con arreglo a la versión de 2 dígitos de la clasificación de «Actividad física específica», de acuerdo con la metodología de EEAT (véase el anexo I). Véanse también las directrices para la codificación de esta variable en el anexo II.

5.2.5. Desviación

Definición: último acontecimiento anormal que condujo al accidente.

Se trata de la descripción del acontecimiento anormal, es decir, la desviación del proceso normal de trabajo. La Desviación es el suceso que desencadena el accidente.

En caso de haberse producido varios sucesos consecutivos, se registrará la última Desviación (la que se haya producido más cerca, en el tiempo, del momento en el que se produjo el accidente). Esta regla obedece a una doble necesidad: 1) armonizar la codificación llevada a cabo por todos los codificadores y, por tanto, la necesidad de una definición «objetiva» (en contraposición al concepto «subjetivo» de desviación, «más útil para la prevención») y 2) maximizar la información obtenida mediante la codificación, dado que los «últimos» elementos se describen con más frecuencia en las declaraciones de los accidentes en el trabajo, que son un «fotografía» y no una investigación sobre el accidente.

Es cierto que esta regla no es, en teoría, la mejor para la prevención, ya que el «último» acontecimiento desviado y el «último» objeto asociado al mismo no son siempre los objetivos más apropiados a los que aplicar las acciones preventivas a fin de limitar los accidentes. Sin embargo, en la práctica, en numerosos Estados miembros, esta regla es la que permite la mejor compilación de datos dentro del sistema de declaración de accidentes de trabajo, por lo que constituye la información más pertinente para la prevención.

Esta variable debe codificarse con arreglo a la versión de 2 dígitos de la clasificación de «Desviación», de acuerdo con la metodología EEAT (véase el anexo I). Véanse también las directrices para la codificación de esta variable en el anexo II.

5.2.6. Contacto y tipo de lesión

Definición: el contacto que ha producido la lesión a la víctima.

Describe el modo en que la víctima ha resultado lesionada (trauma físico o psíquico) por el Agente material que ha provocado dicha lesión. Si hubiera varios «Contactos - Tipos de lesión», se registrará el que produzca la lesión más grave.

Esta variable debe codificarse con arreglo a la versión de 2 dígitos de la clasificación «Contacto - Tipo de lesión», de acuerdo con la metodología EEAT (véase el anexo I). Véanse también las directrices para la codificación de esta variable en el anexo II.

5.2.7. Agentes materiales

Son tres las variables que proporcionan información sobre los agentes materiales implicados en el accidente:

- Agente material asociado a la Actividad física específica
- Agente material asociado a la Desviación
- Agente material asociado al Contacto - Tipo de lesión

No es necesario ni obligatorio que los tres Agentes materiales sean distintos. En efecto, el mismo Agente material puede asociarse a una o varias de las tres variables, aunque también puede ocurrir que cada una de estas tres variables corresponda a un Agente material diferente. En algunos casos no hay ningún Agente material que deba registrarse o codificarse, por ejemplo, en el caso de un vendedor que se gire para atender a un cliente y el movimiento provoque una lesión interna que le impide moverse.

5.2.7.a. *Agente material de la Actividad física específica*

Definición: la herramienta, el objeto o el instrumento utilizado por la víctima inmediatamente antes de producirse el accidente.

El Agente material puede haber intervenido o no en el accidente. No obstante, si hubiera varios Agentes materiales de la Actividad física específica, deberá registrarse el que tenga una mayor relación con el accidente o la lesión.

5.2.7.b. *Agente material asociado con la Desviación*

Definición: la herramienta, el objeto, o el instrumento que interviene en el acontecimiento anómalo.

Si hubiera varios Agentes materiales asociados a la (última) Desviación, se registrará el último (el que se halle más próximo en el tiempo del contacto que ha producido la lesión).

5.2.7.c. *Agente material asociado con el Contacto – Tipo de lesión*

Definición: el objeto, el instrumento o la herramienta con la que la víctima entró en contacto o el tipo de lesión psicológica.

Es el principal Agente material asociado o vinculado con el contacto que ha producido la lesión. Si son varios los Agentes materiales que han producido la lesión, se registrará el Agente material causante de la lesión más grave.

5.2.7.d. *Codificación de los agentes materiales*

Todas las variables sobre «Agentes materiales» mencionadas anteriormente deberán codificarse con arreglo a la versión de 4 dígitos de la clasificación «Agente material», de acuerdo con la metodología EEAT (véase el anexo I). Véanse también las directrices para la codificación de esta variable en el anexo II.

La versión detallada de 8 dígitos de la clasificación, que puede ser utilizada por los países a nivel nacional, está disponible en la siguiente dirección:

http://circa.europa.eu/Public/irc/dsis/hasaw/library?l=/statistics_methodology&vm=detailed&sb=Title

El principio de codificación se basa en el hecho de que la víctima realizaba una «actividad» (la Actividad física específica) con un primer Agente material; el segundo «actuó de forma anormal» (Desviación) y el tercero «lesionó» a la víctima (Contacto - Tipo de lesión). Pueden ser diferentes, idénticos o pueden incluso no existir.

5.2.8. *Ponderación de causas y circunstancias*

Definición: el valor numérico que debe utilizarse cuando el Estado miembro recurre a un muestreo para la codificación de las variables EEAT de la fase III sobre las causas y circunstancias de los accidentes no mortales. Si es no aplicable, se utiliza el valor prefijado 1.

En el caso de los accidentes mortales, se propone no establecer un muestreo para codificar las variables sobre las causas y las circunstancias.

6. **Metadatos**

Los datos EEAT están relacionados con los *sucesos* y se basan en las *fuentes administrativas* de los Estados miembros. Pueden distinguirse principalmente dos tipos de procedimientos de notificación en los Estados miembros de la Unión Europea: los *sistemas basados en seguros* y los que se basan en la *obligación legal de los empleadores de notificar* los accidentes a las autoridades nacionales competentes.

Los *sistemas basados en seguros* consisten en procedimientos de notificación basados principalmente en la declaración de los accidentes a la entidad aseguradora, pública o privada,

según el caso. En los sistemas de seguros, el suministro o reembolso de las prestaciones de asistencia y el pago de las prestaciones en metálico (indemnizaciones diarias, pagos, etc.) derivados de los accidentes de trabajo dependen de su declaración a la entidad aseguradora pública o privada. Además, en algunos de estos países, las prestaciones abonadas en el marco de la legislación de seguros de accidentes de trabajo son superiores a las que se pagan en el caso de accidentes no laborales. De esta forma, existe un *incentivo económico* para que el empleador y el trabajador declaren los accidentes de trabajo. Debido a estos diversos factores, los niveles de declaración de accidentes de trabajo son en general muy elevados en estos sistemas y se estima que se acercan al 100 %.

Por otra parte, los procedimientos de notificación *basados en la obligación legal del empleador de declarar* los accidentes a las autoridades nacionales competentes, a menudo el Servicio Nacional de Inspección de Trabajo, se basan en un sistema de cobertura universal de la seguridad social. En dichos sistemas, las prestaciones que recibe la víctima de un accidente de trabajo no dependen de una declaración previa del accidente, excepto cuando se trata de prestaciones específicas abonadas en caso de accidente grave (rentas por incapacidad permanente, etc.). En consecuencia, el incentivo económico para notificar los accidentes laborales no es muy fuerte. En la práctica solo se declaran una parte de los accidentes laborales y los sistemas basados en la responsabilidad de los empleadores de declarar dichos accidentes a las autoridades presentan niveles de notificación más bajos que los de los sistemas basados en los seguros.

El artículo 4 del Reglamento EEAT establece que los Estados miembros transmitirán a Eurostat una verificación y una actualización anuales de los metadatos según un modelo estándar especificado por Eurostat, en el que deberán incluirse los elementos siguientes:

- La población cubierta, por sectores de la NACE Rev. 2, y, si es posible, por subsectores, y su situación profesional.
- Información sobre las profesiones y las actividades para las cuales los datos sobre accidentes en el trabajo están sujetos a requisitos de confidencialidad por la legislación nacional.
- Los índices de notificación de accidentes de trabajo que se utilizarán para corregir una notificación insuficiente (o en exceso).

Los países que voluntariamente proporcionan datos sobre accidentes no mortales de trabajadores autónomos deberán declarar los niveles de referencia por separado para los asalariados y para los trabajadores autónomos.

- La cobertura de diferentes tipos de accidentes como se ha explicado en la presente síntesis metodológica, es decir, los accidentes de tráfico, los accidentes mortales, etc.
- El método de muestreo, si procede, utilizado para definir la recogida de microdatos
- Si procede, el método de muestreo utilizado para codificar las variables sobre causas y circunstancias.
- El método utilizado para calcular las ponderaciones, si procede, y los aspectos incluidos en el cálculo (corrección del exceso/defecto de notificación y del muestreo).
- El número de accidentes de tráfico mortales, en cualquier medio de transporte, en los desplazamientos durante el trayecto en el curso del trabajo de las personas empleadas fuera del sector NACE Rev. 2 sector H (transporte).
- Información sobre cualquier especificidad nacional esencial para la interpretación y compilación de estadísticas e indicadores comparables, es decir: descripción del

sistema de seguro de trabajo para la notificación de accidentes en el trabajo, discrepancias entre las definiciones nacionales y las incluidas en la metodología EEAT (definición de unidad local, accidentes *in itinere*, etc.).

Se propone también incluir el tipo de sistema de notificación a partir del cual se recogen datos sobre accidentes en el trabajo, así como información general sobre las autoridades nacionales responsables de la recogida de datos EEAT.

7. Indicadores y métodos de normalización de los datos

La metodología EEAT considera dos tipos principales de indicadores de accidentes de trabajo: el número de accidentes y las tasas de incidencia. Obviamente, el número de accidentes tiene que estar vinculado a la población de referencia, que idealmente es el número de personas empleadas (personas expuestas al riesgo de accidente de trabajo), para alcanzar un informe preciso sobre las tasas de incidencia (frecuencia).

7.1. Población de referencia

Para los datos EEAT se establece una población de referencia para calcular las tasas de incidencia de los accidentes de trabajo.

Los datos EEAT se basan en la incidencia y principalmente en los registros de las aseguradoras: los accidentes de trabajo notificados a la aseguradora, pública o privada, según el caso. Por lo tanto, la población de referencia que se tendrá en cuenta para calcular las tasas de incidencia será la del número de trabajadores asegurados contra los accidentes de trabajo.

Si la cobertura de las EEAT incluye todas las personas empleadas, la población de referencia será toda la población trabajadora. En este caso, podrá considerarse la posibilidad de utilizar como población de referencia una de las dos principales fuentes de datos para esta información: la Encuesta de Población Activa y las cuentas nacionales.

La Encuesta de Población Activa se centra en la población residente, mientras que los datos de las cuentas nacionales incluyen a todas las personas empleadas en un país, independientemente del lugar de residencia. Por tanto, los datos de empleo incluyen a los trabajadores transfronterizos.

Ambas fuentes de datos proporcionan información por situación profesional (asalariados, trabajadores por cuenta propia, etc.). La Encuesta sobre Población Activa proporciona también información detallada por otras variables como la profesión, la edad y el sexo del trabajador. No se dispone de dicha información en la contabilidad nacional. Sin embargo, debe tenerse en cuenta que la Encuesta de Población Activa no proporciona información sobre las personas no residentes empleadas ni sobre el empleo en equivalentes a tiempo completo. Esto supone un problema para los países con una proporción alta de trabajadores transfronterizos, así como para aquellos con un elevado índice de trabajo a tiempo parcial, en particular entre las mujeres.

Teniendo en cuenta los elementos ya mencionados, Eurostat recomienda a los países que proporcionen la población de referencia que corresponde a la cobertura nacional de datos EEAT. En caso de que dicha información no esté disponible, deberán facilitar la cobertura exacta de los datos (véase más arriba «metadatos») a fin de elegir la mejor fuente para la población de referencia.

El año de referencia utilizado para la población de referencia debe ser el mismo que el año de referencia para los datos EEAT.

7.2. Tasas de incidencia

La tasa de incidencia se define como el número de accidentes de trabajo por cada 100 000 personas ocupadas. Puede calcularse para Europa, un Estado miembro o cualquier subpoblación de acuerdo con una o varias de las variables mencionadas anteriormente que caracterizan a la víctima del accidente (actividad económica, edad, etc.). En el caso de los accidentes mortales y de los accidentes con más de tres días de baja, las tasas de incidencia se calculan por separado.

La fórmula tipo es la siguiente:

$$\text{Tasa de incidencia} = \frac{\text{Número de accidentes (mortales o no)}}{\text{Número de personas ocupadas en la población estudiada}} \times 100\,000$$

7.3. Tasas de incidencia normalizadas

Los accidentes de trabajo ocurren con mayor frecuencia en unos empleos que en otros. Por esta razón, la estructura industrial de un país puede influir en el número de accidentes en función de la proporción de sectores de alto riesgo. Por ejemplo, un país en el que sectores de alto riesgo como la agricultura, la construcción o el transporte representan una elevada proporción de empleos es probable que tenga una tasa mayor de accidentes que en un país con una preponderancia de puestos de trabajo en el sector servicios.

Para corregir este efecto, se calcula un número «normalizado» de accidentes laborales por cada 100 000 personas empleadas por Estado miembro, dando a cada sector el mismo peso a nivel nacional que en toda la Unión Europea (tasa de incidencia «normalizada»). Este método de normalización se utiliza en las actuales publicaciones de EEAT sobre accidentes de trabajo.

Anexo I - Clasificaciones

Situación profesional de la víctima

Los códigos que se proponen para la codificación de esta variable se basan en la clasificación CISE-1993 de la OIT.

Código*	Descripción	Comentarios
000	Situación profesional desconocida	
100	Trabajador por cuenta propia (con o sin empleados)	Opcional
300	Asalariado, con un puesto de trabajo permanente/temporal (duración indeterminada/determinada) y tiempo completo/parcial no especificado	
301	Asalariado con un puesto de trabajo permanente/temporal (duración indeterminada/determinada) no especificado - a tiempo completo	Opcional
302	Asalariado con un puesto de trabajo permanente/temporal (duración indeterminada/determinada) no especificado - a tiempo parcial	Opcional
310	Asalariado con un puesto de trabajo permanente (contrato de duración indeterminada)	Opcional
	- a tiempo completo / a tiempo parcial no especificado	
311	Asalariado con un puesto de trabajo permanente (contrato de duración indeterminada) – a tiempo completo	Opcional
312	Asalariado con un puesto de trabajo permanente (contrato de duración indeterminada) – a tiempo parcial	Opcional
320	Asalariado con un puesto de trabajo temporal (contrato de duración determinada)	Opcional
	- a tiempo completo / a tiempo parcial no especificado	
321	Asalariado con un puesto de trabajo temporal (contrato de duración determinada) – tiempo completo	Opcional
322	Asalariado con un puesto de trabajo temporal (contrato de duración determinada) – tiempo parcial	Opcional
400	Trabajador familiar	Opcional
500	Aprendiz / En prácticas	Opcional
900	Otra situación profesional	Opcional

*: Tenga en cuenta que el código «200» NO SE UTILIZA para ser coherente con la clasificación de la EPA que tiene los dos códigos «1» y «2» para los trabajadores autónomos (con o sin asalariados), el código «3» para los asalariados y el código «4» para los trabajadores familiares.

Edad de la víctima

Código	Descripción
00	Menos de 1 año
01	1 año
02	2 años
...	.. etc.
10	10 años
...	.. etc.
90	90 años
98	Más de 90
99	Edad desconocida

Sexo de la víctima

Código	Descripción
1	Hombre
2	Mujer
9	Sexo desconocido

Nacionalidad de la víctima

Código	Descripción
0	Nacionalidad desconocida
1	Nacional
2	No nacional de la UE
3	No nacional fuera de la UE

Hora del accidente

Código	Descripción
00	de 00:00 a 00:59
01	de 01:00 a 01:59
02	de 02:00 a 02:59
.....	etc.,
23	de 23:00 a 23:59
99	Hora del accidente desconocida

Tamaño de la empresa

Código	Descripción	Especificaciones
0	0 asalariados	Trabajador por cuenta propia sin asalariados
1	1 a 9 asalariados	Equivalentes a tiempo completo
2	10 a 49 asalariados	Equivalentes a tiempo completo
3	50 a 249 asalariados	Equivalentes a tiempo completo
4	250 a 499 asalariados	Equivalentes a tiempo completo
5	500 empleados o más	Equivalentes a tiempo completo
9	Tamaño desconocido	Equivalentes a tiempo completo

Tipo de lesión

Código	Descripción
000	Tipo de lesión desconocida o sin especificar
010	Heridas y lesiones superficiales
011	Lesiones superficiales
012	Heridas abiertas
019	Otros tipos de heridas y lesiones superficiales
020	Fracturas de huesos
021	Fracturas cerradas
022	Fracturas abiertas
029	Otras fracturas
030	Dislocaciones, esguinces y distensiones
031	Dislocaciones y subluxaciones
032	Esguinces y distensiones
039	Otros tipos de dislocaciones, esguinces y distensiones
040	Amputaciones traumáticas (pérdida de partes del cuerpo)
050	Conmoción y lesiones internas
051	Conmoción y lesiones intracraneales
052	Lesiones internas
059	Otros tipos de conmoción y lesiones internas
060	Quemaduras, escaldaduras y congelación
061	Quemaduras y escaldaduras (térmicas)
062	Quemaduras de origen químico (corrosión)
063	Congelación
069	Otros tipos de quemaduras, escaldaduras y congelación
070	Envenenamientos e infecciones
071	Envenenamientos agudos
072	Infecciones agudas
079	Otros tipos de envenenamientos e infecciones
080	Ahogamiento y asfixia
081	Asfixia
082	Ahogamiento y sumersiones no mortales
089	Otros tipos de ahogamiento y asfixia
090	Efectos del ruido, la vibración y la presión
091	Pérdida auditiva aguda
092	Efectos de la presión (barotrauma)
099	Efectos del ruido, la vibración y la presión
100	Efectos de las temperaturas extremas, la luz y la radiación
101	Calor e insolación
102	Efectos de la radiación (no térmica)
103	Efectos de las bajas temperaturas
109	Otros Efectos de las temperaturas extremas, la luz y la radiación
110	Choque
111	Choque a consecuencia de una agresión o amenazas
112	Choque traumático
119	Otros tipos de choque
120	Lesiones múltiples
999	Otras lesiones especificadas no incluidas en otros apartados

Parte del cuerpo afectada

Código	Descripción
00	Parte del cuerpo afectada, sin especificar
10	Cabeza, sin especificar
11	Cabeza, cerebro, nervios craneales y vasos cerebrales
12	Zona facial
13	Ojo(s)
14	Orejas(s)
15	Dientes
18	Cabeza, múltiples partes afectadas
19	Cabeza, otras partes no mencionadas anteriormente
20	Cuello, incluida la columna y las vértebras cervicales
21	Cuello, incluida la columna y las vértebras cervicales
29	Cuello, otras partes no mencionadas anteriormente
30	Espalda, incluida la columna y las vértebras dorsolumbares
31	Espalda, incluida la columna y las vértebras dorsolumbares
39	Espalda, otras partes no mencionadas anteriormente
40	Tronco y órganos, sin especificar
41	Caja torácica, costillas, incluido omóplatos y articulaciones acromioclaviculares
42	Región torácica, incluidos sus órganos
43	Región pélvica y abdominal, incluidos sus órganos
48	Tronco, múltiples partes afectadas
49	Tronco, otras partes no mencionadas anteriormente
50	Extremidades superiores, sin especificar
51	Hombro y articulaciones del hombro
52	Brazo, incluido el codo
53	Mano
54	Dedo(s)
55	Muñeca
58	Extremidades superiores, múltiples partes afectadas
59	Extremidades superiores, otras partes no mencionadas anteriormente
60	Extremidades inferiores, sin especificar
61	Cadera y articulación de cadera
62	Pierna, incluida la rodilla
63	Tobillo
64	Pie
65	Dedo(s) del pie
68	Extremidades inferiores, múltiples partes afectadas
69	Extremidades inferiores, otras partes no mencionados anteriormente
70	Todo el cuerpo y múltiples partes, sin especificar
71	Cuerpo entero (efectos sistémicos)
78	Múltiples partes del cuerpo afectadas
99	Otra Parte del cuerpo afectada no mencionada anteriormente

Días perdidos (gravedad)

Código	Descripción
000	Número de días perdidos desconocido
004 – 182	Número de días completos perdidos expresados numéricamente (menos de 6 meses de baja)
A01	de 4 a 6 días perdidos
A02	de 7 a 13 días perdidos
A03	de 14 a 20 días perdidos
A04	21 o más días y menos de 1 mes perdido
A05	Mínimo de 1 mes y menos de 3 meses perdidos
A06	Mínimo de 3 meses y menos de 6 meses perdidos
997	Incapacidad permanente (de trabajo) o 183 o más días perdidos (6 meses de baja o más).
998	Accidente mortal

Puesto de trabajo

Código	Descripción
0	Sin especificar
1	Puesto de trabajo habitual o en la unidad local de trabajo habitual
2	Puesto de trabajo ocasional o móvil o en desplazamiento por cuenta del empleador
9	Otro Puesto de trabajo

Entorno laboral

Código	Descripción
000	Ninguna información
010	Zona industrial, sin especificar
011	Lugar de producción, fábrica, taller
012	Área de mantenimiento, taller de reparación
013	Área destinada principalmente a almacenamiento, carga, descarga
019	Otros tipos de Entorno laboral del grupo 010 no mencionados anteriormente
020	Obras, construcción, canteras, minas a cielo abierto - sin especificar
021	Obras – edificio en construcción
022	Obras - edificio en demolición, renovación o mantenimiento
023	Cantera, minas a cielo abierto, excavación, zanja, (incluidas las minas a cielo abierto y las canteras en explotación)
024	Obras subterráneas
025	Obras en el agua
026	Obras en medio hiperbárico
029	Otro tipos de Entorno laboral del grupo 020 no mencionados anteriormente
030	Lugares agrícolas, de cría de animales, de piscicultura, zona forestal – sin especificar
031	Lugares de cría de animales
032	Lugares agrícolas – cultivo del suelo
033	Lugares agrícolas - cultivo de árboles y arbustos
034	Zona forestal
035	Zonas piscícolas, pesca, acuicultura (no a bordo de un barco)
036	Jardines, parques, jardines botánicos, parques zoológicos
039	Otros tipos de Entorno laboral del grupo 030 no mencionados anteriormente
040	Lugares de actividad terciaria, oficinas, áreas de ocio, varios – sin especificar
041	Oficinas, salas de reunión, bibliotecas, etc.
042	Centros de enseñanza, escuelas, centros de educación secundaria, universidad, guarderías,
043	Lugares de venta, grandes o pequeñas (incluida la venta ambulante)
044	Restaurantes, zona recreativas, lugares de acogida temporal (incluidos museos, auditoriums, estadios, ferias, etc.)
049	Otros tipos de Entorno laboral del grupo 040 no mencionados anteriormente
050	Centros sanitarios – sin especificar
051	Centros sanitarios, clínicas privadas, hospitales, residencias
059	Otros tipos de Entorno laboral del grupo 050 no mencionados anteriormente
060	Lugares públicos – sin especificar
061	Lugares abiertos permanentemente al público - (autopistas, vías de acceso, zonas de estacionamiento, salas de espera de estaciones y aeropuertos, etc.)
062	Medios de transporte por carretera o ferrocarril, privado o público (todos los tipos: tren, autobús, automóvil, etc.)
063	Zona adyacente a lugares públicos, pero cuyo acceso estará restringido al personal autorizado: vía de ferrocarril, rampa aeroportuaria, arcén de autopista, etc.
069	Otros tipos de Entorno laboral del grupo 060 no mencionados anteriormente
070	Domicilio – sin especificar
071	Domicilio particular
072	Partes comunes de un edificio, anexos, jardines colindantes privados
079	Otros tipos de Entorno laboral del grupo 070 no mencionados anteriormente
080	Zonas deportivas – sin especificar
081	En el interior: polideportivos, gimnasios, piscinas cubiertas
082	En el exterior: terrenos de deporte, piscinas al aire libre, pistas de esquí
089	Otros tipos de Entorno laboral del grupo 080 no mencionados anteriormente

Código	Descripción
090	En el aire, en altura, con excepción de las obras – sin especificar
091	En altura – en un nivel fijo (tejado, terraza, etc.)
092	En altura – mástil, torre, plataforma suspendida
093	En el aire - a bordo de una aeronave
099	Otros tipos de Entorno laboral del grupo 080 no mencionados anteriormente, con excepción de las obras
100	Subterráneos, excepto obras – sin especificar
101	Subterráneos – túnel (carretera, tren, metro)
102	Subterráneos – mina
103	Subterráneos - alcantarillas/colectores
109	Otros tipos de Entorno laboral del grupo 100 no mencionados anteriormente, con excepción de las obras
110	En el agua, con excepción de las obras – sin especificar
111	Mares u océanos: a bordo de todo tipo de buques, plataformas, barcos, buques, barcas
112	Lagos, ríos, puertos – a bordo de todo tipo de buques, plataformas, barcos, buques, barcas
119	Otros tipos de Entorno laboral del grupo 110 no mencionados anteriormente, con excepción de las obras
120	En medios hiperbáricos, con excepción de las obras – sin especificar
121	En medio hiperbárico (por ejemplo, buceo)
122	En medio hiperbárico – cámara
129	Otros tipos de Entorno laboral del grupo 120 no mencionados anteriormente, con excepción de las obras
999	Otro Entorno laboral no incluido en la presente clasificación

Proceso de trabajo

Código	Descripción
00	Ninguna información
10	Producción, fabricación, transformación, almacenamiento – todos los tipos (sin especificar)
11	Producción, fabricación, transformación – todos los tipos
12	Almacenamiento – todos los tipos
19	Otros tipos de Proceso de trabajo del grupo 10 no mencionados anteriormente
20	Excavación, construcción, reparación, demolición (sin especificar)
21	Excavación
22	Nueva construcción – edificio
23	Nueva construcción – ingeniería civil, infraestructuras, carreteras, puentes, presas, puertos
24	Renovación, reparación, agregación, mantenimiento - todo tipo de construcciones
25	Demolición - todo tipo de construcciones
29	Otros tipos de Proceso de trabajo del grupo 20 no mencionados anteriormente
30	Labores de tipo agrícola, forestal, hortícola, piscícola, con animales vivos (sin especificar)
31	Labores de tipo agrícola - trabajos de la tierra
32	Labores de tipo agrícola - con vegetales, horticultura
33	Labores de tipo agrícola - con animales vivos
34	Labores de tipo forestal
35	Labores de tipo piscícola, pesca
39	Otros tipos de Proceso de trabajo del grupo 30 no mencionados anteriormente
40	Servicio prestado a la empresa y/o al público en general, actividad intelectual (sin especificar)
41	Servicios, atención, asistencia, al público en general
42	Actividad intelectual - enseñanza, formación, tratamiento de datos, trabajos de oficina, de organización y de gestión
43	Actividades comerciales - compra, venta, servicios conexos
49	Otros tipos de Proceso de trabajo del grupo 40 no mencionados anteriormente
50	Otros trabajos relacionados con las tareas codificadas en 10, 20, 30 y 40 (sin especificar)
51	Colocación, preparación, instalación, montaje, desmantelamiento, desmontaje
52	Mantenimiento, reparación, reglaje, puesta a punto
53	Limpieza de locales, de máquinas - industrial o manual
54	Gestión de residuos, desechos, tratamiento de residuos de todo tipo
55	Vigilancia, inspección de procesos de fabricación, áreas de trabajo, medios de transporte, equipos - con o sin equipos de vigilancia
59	Otros tipos de Proceso de trabajo del grupo 50 no mencionados anteriormente
60	Circulación, actividades deportivas y artísticas (sin especificar)
61	Circulación, incluso en los medios de transporte
62	Actividades deportivas y artísticas
69	Otros tipos de Proceso de trabajo del grupo 60 no mencionados anteriormente
99	Otro Proceso de trabajo no incluido en la presente clasificación

Actividad física específica

Código	Descripción
00	Ninguna información
10	Operaciones con máquinas, sin especificar
11	Arrancar la máquina, parar la máquina
12	Alimentar la máquina, vaciar la máquina
13	Vigilar la máquina, hacer funcionar - conducir la máquina
19	Otros tipos de Actividad física específica del grupo 10 no mencionados anteriormente
20	Trabajos con herramientas manuales, sin especificar
21	Trabajar con herramientas manuales – manuales
22	Trabajar con herramientas manuales – con motor
29	Otros tipos de Actividad física específica del grupo 20 no mencionados anteriormente
30	Conducir/estar a bordo de un medio de transporte - equipo de carga, sin especificar
31	Conducir un medio de transporte o un equipo de carga - móvil y con motor
32	Conducir un medio de transporte o un equipo de carga - móvil y sin motor
33	Ser pasajero a bordo de un medio de transporte
39	Otros tipos de Actividad física específica del grupo 30 no mencionados anteriormente
40	Manipulación de objetos, sin especificar
41	Coger con la mano, agarrar, asir, sujetar en la mano, colocar – en un plano horizontal
42	Ligar, atar, arrancar, deshacer, prensar, destornillar, atornillar, girar
43	Fijar, colgar, izar, instalar - en un plano vertical
44	Lanzar, proyectar lejos
45	Abrir, cerrar (una caja, un embalaje, un paquete)
46	Verter, introducir líquidos, llenar, regar, pulverizar, vaciar, achicar
47	Abrir (un cajón), empujar (una puerta de un hangar, de un despacho, de un armario)
49	Otros tipos de Actividad física específica del grupo 40 no mencionados anteriormente
50	Transporte manual, sin especificar
51	Transportar verticalmente - alzar, levantar, bajar, etc. un objeto
52	Transportar horizontalmente - tirar de, empujar, hacer rodar, etc. un objeto
53	Transportar una carga (portar) - por parte de una persona
59	Otros tipos de Actividad física específica del grupo 50 no mencionados anteriormente
60	Movimiento, sin especificar
61	Andar, correr, subir, bajar, etc.
62	Entrar, salir
63	Saltar, abalanzarse, etc.
64	Arrastrarse, trepar, etc.
65	Levantarse, sentarse, etc.
66	Nadar, sumergirse
67	Hacer movimientos en un mismo sitio
69	Otros tipos de Actividad física específica del grupo 60 no mencionados anteriormente
70	Estar presente, sin especificar
99	Otra Actividad física específica no incluida en la presente clasificación

Desviación

Código	Descripción
00	Ninguna información
10	Desviación por problema eléctrico, explosión, fuego - sin especificar
11	Problema eléctrico causado por fallo en la instalación - que da lugar a un contacto indirecto
12	Problema eléctrico - que da lugar a un contacto directo
13	Explosión
14	Incendio, fuego
19	Otros tipos de Desviación del grupo 10 no mencionados anteriormente
20	Desviación por desbordamiento, vuelco, escape, derrame, vaporización, emanación - sin especificar
21	En estado sólido - desbordamiento, vuelco
22	En estado líquido - escape, rezumamiento, derrame, salpicadura, aspersión
23	En estado gaseoso - vaporización, formación de aerosoles, formación de gases
24	Material pulverulento - emanación de humos, emisión de polvo, partículas
29	Otros tipos de Desviación del grupo 20 no mencionados anteriormente
30	Rotura, fractura, estallido, resbalón, caída, derrumbamiento de Agente material - sin especificar
31	Rotura de material, en las juntas, en las conexiones
32	Rotura, estallido, en fragmentos (madera, cristal, metal, piedra, plástico, otros)
33	Resbalón, caída, derrumbamiento de Agente material - superior (que cae sobre la víctima)
34	Resbalón, caída, derrumbamiento de Agente material - inferior (que arrastra a la víctima)
35	Resbalón, caída, derrumbamiento de Agente material - al mismo nivel
39	Otros tipos de Desviación del grupo 30 no mencionados anteriormente
40	Pérdida (total o parcial) de control de máquinas, medios de transporte - equipo de carga, herramienta manual, objeto, animal - sin especificar
41	Pérdida (total o parcial) de control - de la máquina (incluido el arranque intempestivo), así como de la materia sobre la que se trabaje con la máquina
42	Pérdida (total o parcial) de control - del medio de transporte - de equipo de carga (con motor o sin él)
43	Pérdida (total o parcial) de control - de la herramienta manual (con motor o sin él), así como de la materia sobre la que se trabaje con la herramienta
44	Pérdida (total o parcial) de control - del objeto (transportado, desplazado, manipulado, etc.)
45	Pérdida (total o parcial) de control - del animal
49	Otros tipos de Desviación del grupo 40 no mencionados anteriormente
50	Resbalón o tropezón con caída, caída de personas - sin especificar
51	Caída de una persona - desde una altura
52	Resbalón o tropezón con caída - caída de una persona - al mismo nivel
59	Otros tipos de Desviación del grupo 50 no mencionados anteriormente
60	Movimiento del cuerpo sin esfuerzo físico (por lo general provoca una lesión externa) - sin especificar
61	Pisar un objeto cortante
62	Arrodillarse, sentarse, apoyarse contra
63	Quedar atrapado, ser arrastrado, por algún elemento o por el impulso de éste
64	Movimientos no coordinados, gestos intempestivos, inoportunos
69	Otros tipos de Desviación del grupo 60 no mencionados anteriormente
70	Movimiento del cuerpo como consecuencia de o con esfuerzo físico (por lo general provoca una lesión interna) - sin especificar
71	Levantar, transportar, levantarse
72	Empujar, tirar de
73	Depositar, agacharse
74	En torsión, en rotación, al girarse
75	Caminar con dificultad, traspies, resbalón - sin caída
79	Otra Desviación del grupo 70 no mencionada anteriormente

Código	Descripción
80	Sorpresa, miedo, violencia, agresión, amenaza, presencia - sin especificar
81	Sorpresa, miedo
82	Violencia, agresión, amenaza - entre miembros de la empresa que se hallan bajo la autoridad del empleador
83	Violencia, agresión, amenaza - ejercida por personas ajenas a la empresa sobre las víctimas en el marco de sus funciones (atracos a un banco, conductores de autobús, etc.)
84	Agresión, empujón - por animales
85	Presencia de la víctima o de una tercera persona que represente en sí misma un peligro para ella misma y, en su caso, para otros
89	Otros tipos de Desviación del grupo 80 no mencionados anteriormente
99	Otra Desviación no incluida en la presente clasificación.

Contacto y tipo de lesión

Código	Descripción
00	Ninguna información
10	Contacto con corriente eléctrica, temperaturas o sustancias peligrosas - sin especificar
11	Contacto indirecto con un arco eléctrico, chispa, rayo (pasivo)
12	Contacto directo con la electricidad, recibir una descarga eléctrica en el cuerpo
13	Contacto con llamas directas u objetos o entornos - calientes o en llamas
14	Contacto con objeto o entorno - frío o helado
15	Contacto con sustancias peligrosas - a través de la nariz, la boca, por inhalación
16	Contacto con sustancias peligrosas - sobre o a través de la piel y de los ojos
17	Contacto con sustancias peligrosas - a través del sistema digestivo tragando o comiendo
19	Otros tipos de Contacto - Tipo de lesión del grupo 10 no mencionados anteriormente
20	Ahogamiento, quedar sepultado, quedar envuelto - sin especificar
21	Ahogamiento en un líquido
22	Quedar sepultado bajo un sólido
23	Envuelto por, rodeado de gases o de partículas en suspensión
29	Otros tipos de Contacto - Tipo de lesión del grupo 20 no mencionados anteriormente
30	Aplastamiento en movimiento vertical u horizontal sobre o contra un objeto inmóvil (la víctima está en movimiento, sin especificar)
31	Movimiento vertical, aplastamiento sobre o contra (resultado de una caída)
32	Movimiento horizontal, aplastamiento sobre o contra
39	Otros tipos de Contacto - Tipo de lesión del grupo 30 no mencionados anteriormente
40	Choque contra un objeto en movimiento, colisión - sin especificar
41	Choque con un objeto proyectado
42	Choque con un objeto que cae
43	Choque con un objeto en balanceo
44	Choque con un objeto, incluidos los vehículos - en rotación, movimiento o desplazamiento
45	Colisión con un objeto, incluidos los vehículos - colisión con una persona (la víctima está en movimiento)
49	Otros tipos de Contacto - Tipo de lesión del grupo 40 no mencionados anteriormente
50	Contacto con Agente material cortante, punzante, duro, rugoso - sin especificar
51	Contacto con un Agente material cortante (cuchillo u hoja)
52	Contacto con un Agente material punzante (clavo o herramienta afilada)
53	Contacto con un Agente material duro o rugoso
59	Otros tipos de Contacto - Tipo de lesión del grupo 50 no mencionados anteriormente
60	Quedar atrapado, ser aplastado, etc. - sin especificar
61	Quedar atrapado, ser aplastado – dentro de
62	Quedar atrapado, ser aplastado – bajo
63	Quedar atrapado, quedar aplastado entre
64	Amputación, seccionamiento de un miembro, una mano o un dedo
69	Otros tipos de Contacto - Tipo de lesión del grupo 60 no mencionados anteriormente

70	Esfuerzo físico del cuerpo, esfuerzo psíquico - sin especificar
71	Esfuerzo físico - sobre el sistema musculoesquelético
72	Esfuerzo físico - causado por radiaciones, ruido, luz o presión
73	Esfuerzo, trauma psíquico
79	Otros tipos de Contacto - Tipo de lesión del grupo 70 no mencionados anteriormente
80	Mordeduras, patadas, etc. (de animales o personas), sin especificar
81	Mordedura
82	Picadura de un insecto o un pez
83	Golpes, patadas, cabezazos, estrangulamiento
89	Otros tipos de Contacto – Tipo de lesión del grupo 80 no mencionados anteriormente
99	Otro Contacto - Tipo de lesión no incluido en la presente clasificación

Agente material

Código	Descripción
00.00	Ningún agente material o ninguna información
00.01	Ningún agente material
00.02	Ninguna información
00.99	Otra situación conocida comprendida en el grupo 00 no mencionada anteriormente
01.00	Edificios, construcciones, superficies - a nivel del suelo (interior o exterior, fijas o móviles, temporales o no), sin especificar
01.01	Elementos de edificios, de construcciones - puertas, paredes, tabiques, etc. y obstáculos por definición (ventanas, ventanales, etc.)
01.02	Superficies a nivel del suelo - suelos (interior o exterior, terrenos agrícolas, terrenos de deporte, suelos resbaladizos, suelos congestionados, tabla con clavos)
01.03	Superficies a nivel del suelo – flotantes
01.99	Otros edificios, construcciones y superficies conocidos - en el mismo nivel, comprendidos en el grupo 01 no mencionados anteriormente
02.00	Edificios, construcciones, superficies - en altura (interior o exterior), sin especificar
02.01	Partes de edificio en altura – fijas (tejados, terrazas, aberturas, escaleras, plataformas)
02.02	Construcciones, superficies en altura - fijas (comprende las pasarelas, escalas fijas, castilletes)
02.03	Construcciones, superficies en altura - móviles (comprende andamios, escalas móviles, barquilla, plataforma elevadora)
02.04	Construcciones, superficies en altura - temporales (comprende los andamios temporales, arneses, guindolas)
02.05	Construcciones, superficies en altura - flotantes (comprende las plataformas de perforación, los andamios sobre pontones)
02.99	Otros edificios, construcciones, superficies en altura conocidos comprendidos en el grupo 02 no mencionados anteriormente
03.00	Edificios, construcciones, superficies – debajo del nivel del suelo (interior o exterior), sin especificar
03.01	Excavaciones, zanjas, pozos, fosas, escarpaduras, zanjas de garajes
03.02	Subterráneos, galerías
03.03	Medios submarinos
03.99	Otros edificios, construcciones, superficies en profundidad conocidos comprendidos en el grupo 03 no mencionados anteriormente
04.00	Dispositivos de distribución de materia, de alimentación, canalizaciones - sin especificar
04.01	Dispositivos de distribución de materia, de alimentación, canalizaciones - fijos - para gas, aire, líquidos, sólidos, incluidas las tolvas
04.02	Dispositivos de distribución de materia, de alimentación, canalizaciones – móviles
04.03	Canales de desagüe, drenajes
04.99	Otros dispositivos de distribución de materias, de alimentación, canalizaciones conocidos comprendidos en el grupo 04 no mencionados anteriormente
05.00	Motores, dispositivos de transmisión y de almacenamiento de energía - sin especificar
05.01	Motores, generadores de energía (térmica, eléctrica, de radiación), incluidos los compresores y las bombas

- 05.02 Dispositivos de transmisión y almacenamiento de energía (mecánica, neumática, hidráulica, eléctrica, incluso baterías y acumuladores)
- 05.99 Otros motores, dispositivos de transmisión y de almacenamiento de energía conocidos comprendidos en el grupo 05 no mencionados anteriormente

06.00 Herramientas manuales, sin motor - sin especificar

- 06.01 Herramientas manuales sin motor - para serrar
- 06.02 Herramientas manuales sin motor - para cortar, separar (comprende tijeras, cizallas, podaderas)
- 06.03 Herramientas manuales sin motor - para tallar, mortajar, cincelar, recortar, tundir
- 06.04 Herramientas manuales sin motor - para raspar, pulir, lijar
- 06.05 Herramientas manuales sin motor - para taladrar, torneear, atornillar
- 06.06 Herramientas manuales sin motor - para clavar, remachar, grapar
- 06.07 Herramientas manuales sin motor - para coser, tejer
- 06.08 Herramientas manuales sin motor - para soldar, pegar

Código Descripción

- 06.09 Herramientas manuales sin motor - para extracción de materiales y trabajo del suelo (comprende las herramientas agrícolas)
- 06.10 Herramientas manuales sin motor - para encerar, lubricar, lavar, limpiar
- 06.11 Herramientas manuales sin motor - para pintar
- 06.12 Herramientas manuales sin motor - para sostener, agarrar
- 06.13 Herramientas manuales sin motor - para trabajos de cocina (excepto cuchillos)
- 06.14 Herramientas manuales sin motor - para trabajos de medicina y cirugía - punzantes, cortantes
- 06.15 Herramientas manuales sin motor - para trabajos de medicina y cirugía - no cortantes, otras
- 06.99 Otras herramientas manuales sin motor conocidas comprendidas en el grupo 06 no mencionadas anteriormente

07.00 Herramientas sostenidas o guiadas con las manos – mecánicas, sin especificar

- 07.01 Herramientas mecánicas manuales - para serrar
- 07.02 Herramientas mecánicas manuales - para cortar, separar (comprende tijeras, cizallas, podaderas)
- 07.03 Herramientas mecánicas manuales - para tallar, mortajar, cincelar (cortasetos cf. 09.02), recortar, tundir
- 07.04 Herramientas mecánicas manuales - para raspar, pulir, lijar (comprende tronzadora de disco)
- 07.05 Herramientas mecánicas manuales - para taladrar, torneear, atornillar
- 07.06 Herramientas mecánicas manuales - para clavar, remachar, grapar
- 07.07 Herramientas mecánicas manuales - para coser, tejer
- 07.08 Herramientas mecánicas manuales - para soldar, pegar
- 07.09 Herramientas mecánicas manuales - para extracción de materiales y trabajo del suelo (comprende las herramientas agrícolas y los trituradores de hormigón)
- 07.10 Herramientas mecánicas manuales - para encerar, lubricar, lavar, limpiar (comprende aspirador limpiador alta presión)
- 07.11 Herramientas mecánicas manuales - para pintar
- 07.12 Herramientas mecánicas manuales - para sostener, agarrar
- 07.13 Herramientas mecánicas manuales - para trabajos de cocina (excepto cuchillos)
- 07.14 Herramientas mecánicas manuales - para calentar (comprende secador, decapador térmico, plancha eléctrica)
- 07.15 Herramientas mecánicas manuales - para trabajos de medicina y cirugía - punzantes, cortantes
- 07.16 Herramientas mecánicas manuales - para trabajos de medicina y cirugía - no cortantes, otras
- 07.17 Pistolas de aire comprimido (sin especificar herramienta)
- 07.99 Otras herramientas mecánicas conocidas sostenidas o guiadas con las manos comprendidas en el grupo 07 no mencionadas anteriormente

08.00 Herramientas manuales, sin especificación en cuanto a motorización - sin especificar

- 08.01 Herramientas manuales sin especificación en cuanto a motorización – para serrar
- 08.02 Herramientas manuales sin especificación en cuanto a motorización - para cortar, separar (comprende tijeras, cizallas, podadoras)
- 08.03 Herramientas manuales sin especificación en cuanto a motorización - para tallar, mortajar, cincelar, recortar, tundir
- 08.04 Herramientas manuales sin especificación en cuanto a motorización – para raspar, pulir, lijar
- 08.05 Herramientas manuales sin especificación en cuanto a motorización – para taladrar, torneear, atornillar
- 08.06 Herramientas manuales sin especificación en cuanto a motorización – para clavar, remachar, grapar

- 08.07 Herramientas manuales sin especificación en cuanto a motorización – para coser, tejer
- 08.08 Herramientas manuales sin especificación en cuanto a motorización – para soldar, pegar
- 08.09 Herramientas manuales sin especificación en cuanto a motorización - para extracción de materiales y trabajo del suelo (comprende las herramientas agrícolas)
- 08.10 Herramientas manuales sin especificación en cuanto a motorización - para encerar, lubricar, lavar, limpiar
- 08.11 Herramientas manuales sin especificación en cuanto a motorización – para pintar
- 08.12 Herramientas manuales sin especificación en cuanto a motorización – para sostener, agarrar
- 08.13 Herramientas manuales sin especificación en cuanto a motorización - para trabajos de cocina (excepto cuchillos)
- 08.14 Herramientas manuales sin especificación en cuanto a motorización - para trabajos de medicina y cirugía - punzantes, cortantes
- 08.15 Herramientas manuales sin especificación en cuanto a motorización - para trabajos de medicina y cirugía - no cortantes, otras
- 08.99 Otras herramientas manuales conocidas sin especificación en cuanto a motorización comprendidas en el grupo 08 no mencionadas anteriormente

09.00 Máquinas y equipos - portátiles o móviles, sin especificar

- 09.01 Máquinas portátiles o móviles - de extracción y de trabajo del suelo - minas, canteras y equipos de construcción u obras públicas
- 09.02 Máquinas portátiles o móviles - de trabajo del suelo, agricultura
- 09.03 Máquinas portátiles o móviles (excepto trabajo del suelo) – para obras de construcción
- 09.04 Máquinas móviles de limpieza de suelos
- 09.99 Otras máquinas y equipos portátiles o móviles conocidos comprendidos en el grupo 09 no mencionados anteriormente

10.00 Máquinas y equipos, fijos - sin especificar

- 10.01 Máquinas fijas de extracción y de trabajo del suelo
- 10.02 Máquinas para la preparación de los materiales, triturar, pulverizar, filtrar, separar, mezclar, amasar
- 10.03 Máquinas para la transformación de los materiales - procedimientos químicos (reactores, fermentadores)
- 10.04 Máquinas para la transformación de los materiales - procedimientos en caliente (horno, secadores, estufas)
- 10.05 Máquinas para la transformación de los materiales - procedimientos en frío (producción de frío)
- 10.06 Máquinas para la transformación de los materiales - otros procedimientos
- 10.07 Máquinas de formar - por prensado, aplastamiento
- 10.08 Máquinas de formar - por calandrado, laminado, máquinas de cilindros (incluidas prensas para papel)
- 10.09 Máquinas de formar - por inyección, extrusión, soplado, hilatura, moldeado, fusión, fundición
- 10.10 Máquinas de mecanizado - para cepillar, fresar, alisar, esmerilar, pulir, torneear, taladrar
- 10.11 Máquinas de mecanizado - para serrar
- 10.12 Máquinas de mecanizado - para cortar, ranurar, recortar (comprende prensa estampadora, cizalla, guillotina, oxicorte)
- 10.13 Máquinas para el tratamiento de superficies - limpiar, lavar, secar, pintar, imprimir
- 10.14 Máquinas para el tratamiento de superficies - galvanización, tratamiento electrolítico de superficies
- 10.15 Máquinas para ensamblar (soldar, pegar, clavar, atornillar, remachar, hilar, alambrear, coser, grapar)
- 10.16 Máquinas para acondicionar, embalar (llenar, etiquetar, cerrar, etc.)
- 10.17 Otras máquinas de industrias específicas (máquinas diversas de control, para ensayos)
- 10.18 Máquinas específicas utilizadas en agricultura no relacionadas con las máquinas citadas anteriormente
- 10.99 Otras máquinas y equipos fijos conocidos comprendidos en el grupo 10 no mencionados anteriormente

11.00 Dispositivos de traslado, transporte y almacenamiento - sin especificar

- 11.01 Transportadores fijos, equipos y sistemas de transporte continuo - mediante cinta transportadora, escaleras mecánicas, teleféricos, transportadores, etc.
- 11.02 Elevadores, ascensores, equipos de nivelación - montacargas, elevadores de cangilones, gatos, tornos, etc.
- 11.03 Grúas fijas, móviles, montadas sobre vehículos, grúas de puente, equipos de elevación de carga suspendida
- 11.04 Dispositivos móviles de transporte, carros de transporte (carros motorizados o no) - carretillas, estibadores para placas estibadoras, etc.
- 11.05 Dispositivos elevadores, de amarre, de prensión y materiales diversos para el transporte (comprende eslingas, ganchos, cordaje, etc.)
- 11.06 Dispositivos de almacenamiento, embalaje, contenedores (silos, depósitos) - fijos - cisternas, depósitos, tanques, etc.

- 11.07 Dispositivos de almacenamiento, embalaje, contenedores – móviles
- 11.08 Accesorios de almacenamiento, estanterías, estanterías especiales para almacenar cargas en palets, palets
- 11.09 Embalajes diversos, pequeños y medianos, móviles (cubetas, recipientes diversos, botellas, cajones, extintor, etc.)
- 11.99 Otros dispositivos de traslado, de transporte y de almacenamiento conocidos comprendidos en el grupo 11 no mencionados anteriormente

- 12.00 Vehículos terrestres, sin especificar**
- 12.01 Vehículos - pesados: camiones de carga pesada, autobuses y autocares (transporte de pasajeros)
- 12.02 Vehículos - ligeros: carga o pasajeros
- 12.03 Vehículos - dos, tres ruedas, motorizados o no
- 12.04 Otros vehículos terrestres: esquís, patines de ruedas, etc.
- 12.99 Otros vehículos terrestres conocidos comprendidos en el grupo 12 no mencionados anteriormente

- 13.00 Otros vehículos de transporte, sin especificar**
- 13.01 Vehículos - sobre raíles, incluso monorraíles suspendidos: carga
- 13.02 Vehículos - sobre raíles, incluso monorraíles suspendidos: pasajeros
- 13.03 Vehículos - náuticos: carga
- 13.04 Vehículos - náuticos: pasajeros
- 13.05 Vehículos - náuticos: pesca
- 13.06 Vehículos - aéreos: carga
- 13.07 Vehículos - aéreos: pasajeros
- 13.99 Otros vehículos de transporte conocidos comprendidos en el grupo 13 no mencionados anteriormente

- 14.00 Materiales, objetos, productos, elementos constitutivos de máquina, fracturas, polvo - sin especificar**
- 14.01 Materiales de construcción - grandes y pequeños: agente prefabricado, encofrados, vigas, ladrillos, tejas, etc.
- 14.02 Elementos de fabricación (o elementos constitutivos) de máquina, de vehículo: chasis, cárter, manivela, rueda, etc.
- 14.03 Piezas trabajadas o elementos, herramientas de máquinas (incluso los fragmentos y astillas procedentes de estos agentes materiales)
- 14.04 Elementos de ensamblaje: tornillos, clavos, pernos, etc.
- 14.05 Partículas, polvo, astillas, fragmentos, salpicaduras y otros elementos rotos
- 14.06 Productos - de la agricultura (comprende granos, paja, otras producciones agrícolas)
- 14.07 Productos - para la agricultura, la ganadería (comprende abonos, alimentos para animales)
- 14.08 Productos almacenados - comprende los objetos y embalajes dispuestos en un almacenamiento
- 14.09 Productos almacenados - en rollos, bobinas
- 14.10 Cargas - transportadas sobre dispositivo de manipulación mecánico, de transporte
- 14.11 Cargas - suspendidas de dispositivo de puesta a nivel, una grúa
- 14.12 Cargas - manipuladas a mano
- 14.99 Otros materiales, objetos, productos, elementos de máquinas conocidos comprendidos en el grupo 14 no mencionados anteriormente

- 15.00 Sustancias químicas, explosivas, radioactivas, biológicas - sin especificar**
- 15.01 Materias - cáusticas, corrosivas (sólidas, líquidas o gaseosas)
- 15.02 Materias - nocivas, tóxicas (sólidas líquidas o gaseosas)
- 15.03 Materias - inflamables (sólidas, líquidas o gaseosas)
- 15.04 Materias - explosivas, reactivas (sólidas, líquidas o gaseosas)
- 15.05 Gas, vapores sin efectos específicos (inertes para la vida, asfixiantes)
- 15.06 Sustancias – radioactivas
- 15.07 Sustancias – biológicas
- 15.08 Sustancias, materias - sin peligro específico (agua, materias inertes, etc.)
- 15.99 Otras sustancias químicas, explosivas, radioactivas, biológicas conocidas comprendidas en el grupo 15 no mencionadas anteriormente

- 16.00 Dispositivos y equipos de seguridad - sin especificar**
- 16.01 Dispositivos de seguridad - sobre máquina
- 16.02 Dispositivos de protección – individuales
- 16.03 Dispositivos y aparatos - de socorro
- 16.99 Otros dispositivos y equipos de seguridad conocidos comprendidos en el grupo 16 no mencionados

anteriormente

- 17.00 Equipos de oficina y personales, material de deporte, armas, aparatos domésticos - sin especificar**
- 17.01 Mobiliario
- 17.02 Equipos - informáticos, ofimática, reprografía, comunicación
- 17.03 Equipos - para enseñanza, escritura, dibujo - comprende: máquinas de escribir, de timbrar, ampliadora, fechador, etc.
- 17.04 Objetos y equipos para el deporte y los juegos
- 17.05 Armas
- 17.06 Objetos personales, ropa
- 17.07 Instrumentos de música
- 17.08 Aparatos, utensilios, objetos, ropa del hogar (uso profesional)
- 17.99 Otros equipos de oficina y personales, material de deporte, armas conocidos comprendidos en el grupo 17 no mencionados anteriormente

- 18.00 Organismos vivos y seres humanos, sin especificar**
- 18.01 Árboles, plantas, cultivos
- 18.02 Animales - domésticos y de cría
- 18.03 Animales - salvajes, insectos, serpientes
- 18.04 Microorganismos
- 18.05 Agentes infecciosos víricos
- 18.06 Humanos
- 18.99 Otros organismos vivos conocidos comprendidos en el grupo 18 no mencionados anteriormente

- 19.00 Residuos en grandes cantidades, sin especificar**
- 19.01 Residuos en grandes cantidades – de materias, productos, materiales, objetos
- 19.02 Residuos en grandes cantidades – de sustancias químicas
- 19.03 Residuos en grandes cantidades – de sustancias biológicas, vegetales, animales
- 19.99 Otros residuos en grandes cantidades conocidos comprendidos en el grupo 19 no mencionados anteriormente

- 20.00 Fenómenos físicos y elementos naturales, sin especificar**
- 20.01 Fenómenos físicos - ruido, radiación natural, luz, arco eléctrico, presurización, despresurización, presión
- 20.02 Elementos naturales y atmosféricos (comprende superficies de agua, barro, lluvia, granizo, nieve, hielo en el pavimento, temporal, etc.)
- 20.03 Catástrofes naturales (comprende inundación, volcanismo, terremoto, maremoto, fuego, incendio, etc.)
- 20.99 Otros fenómenos físicos y elementos conocidos comprendidos en el grupo 20 no mencionados anteriormente

- 99.00 Otro Agente material no incluido en la presente clasificación**

Anexo II: Directrices Clasificación EEAT

Tipo de lesión

Principio general de clasificación: En caso de lesiones múltiples sufridas en un accidente en el que una de ellas sea claramente más grave que las demás, el accidente deberá clasificarse en el grupo que corresponda a la lesión más grave. Solo en caso de que la víctima sufra dos tipos de lesión o más y ninguna de ellas pueda considerarse más grave que las demás deberá aplicarse el código 120: *lesiones múltiples*.

El siguiente cuadro indica lo que incluye y excluye cada código. También incluye la referencia a la Clasificación Internacional de Enfermedades (CIE-10) de la OMS, así como a la codificación usada por la OIT.

Código	Descripción	Incluye	Excluye	Referencia CIE-10	Código OIT
000	Lesión desconocida	Información no disponible			10
010	Heridas y lesiones superficiales				1
011	Lesiones superficiales	Contusiones, magulladuras, hematomas, abrasión, rasguños, ampollas, picaduras y mordeduras de insectos no venenosos, heridas superficiales; incluye igualmente las heridas en el cuero cabelludo y las lesiones superficiales provocadas por un cuerpo extraño en los ojos, oídos, etc.	Picaduras y mordeduras de insectos venenosos (código 071)	S00, S10, S20, S30, S40, S50, S60, S70, S80, S90, T00, T15-T19	1.01
012	Heridas abiertas	Desgarramientos, heridas abiertas, cortes, contusiones con heridas, así como pérdida de uña; heridas asociadas a lesiones de músculos, tendones y nervios	Amputaciones traumáticas, enucleación, avulsión del ojo (código 040); fracturas abiertas (código 022); quemaduras con heridas abiertas (código 061); lesiones superficiales (código 011)	S01, S11, S21, S31, S41, S51, S61, S71, S81, S91, T01	1.02
019	Otros tipos de heridas y lesiones superficiales				-
020	Fracturas de huesos				2
021	Fracturas	Fracturas simples; fracturas con		S020, S120, S220,	2.01

	cerradas	lesión en las articulaciones (dislocación, etc.); fracturas con lesiones internas o nerviosas		S320, S420, S520, S620, S720, S820, S920, T020, S080, T100, T120 (0=fractura cerrada)	
022	Fracturas abiertas	Fracturas con lesión en las partes blandas del cuerpo (fracturas abiertas)		S021, S121, S221, S321, S421, S521, S621, S721, S821, S921, T021, S081, T101, T121 (1=fractura abierta)	2.02
029	Otras fracturas				2.03
030	Dislocaciones, esguinces y distensiones	Todos los problemas musculoesqueléticos debidos a un esfuerzo excesivo de los músculos, tendones, ligamentos y articulaciones			3
031	Dislocaciones	Subluxaciones y desplazamiento de los huesos en las articulaciones	Dislocación con fractura (código 021)	(S03, S13, S23, S33, S43, S53, S63, S73, S83, S93, T03, T11.2, T13.2, T14.3)	3.01
032	Esguinces y distensiones	Esfuerzo excesivo causante de roturas, distensiones y desgarramientos de músculos, tendones, ligamentos (y articulaciones), así como las hernias debidas a un esfuerzo excesivo	Todos los desplazamientos de los huesos en las articulaciones deberán clasificarse en 031; si están asociados a una herida abierta, deberán clasificarse en 012	(S03, S13, S16, S23, S29.0, S33, S39.0, S43, S46, S53, S56, S63, S66, S73, S76, S83, S86, S93, S96, T03, T06.4, T09.5, T11.2, T11.5, T13.2, T13.5, T14.3, T14.6, T73.3)	3.02
039	Otros tipos de dislocaciones, esguinces y distensiones				-
040	Amputaciones traumáticas (pérdida de partes del cuerpo)	Amputaciones y lesiones por aplastamiento, enucleación incluida la avulsión traumática del ojo y la pérdida de pabellón auditivo		S07, S08, S17, S18, S28, S38, S47, S48, S57, S58, S77, S78, S87, S88, S97, S98, T04, T05	4
050	Conmoción y lesiones internas	Todas las lesiones internas sin fractura, esto es, todas las contusiones, hemorragias y desgarramientos internos y las lesiones cerebrales e internas	Heridas abiertas (código 012) y las lesiones asociadas a fractura (códigos del grupo 020)		5
051	Conmoción	Lesiones intracraneales		S06	(5)
052	Lesiones internas	Lesiones en los órganos intratorácicos, intraabdominales y pélvicos		S25-S26, S35-S37	(5)
059	Otros tipos de conmoción y			S15, S45, S55, S65, S75, S85, S95	-

	lesiones internas				
060	Quemaduras, escaldaduras y congelación				6
061	Quemaduras y escaldaduras (térmicas)	Quemaduras producidas por un objeto caliente o por fuego; escaldaduras; quemaduras por fricción; quemaduras por radiación (infrarrojos); quemaduras solares; efectos producidos por un rayo; quemaduras provocadas por la corriente eléctrica; quemaduras con heridas abiertas	Efectos de la radiación distintos de las quemaduras (código 102)	(T20-T32, T95) T75.4, L55	6.01, 6.03
062	Quemaduras de origen químico (corrosión)	Quemaduras químicas (únicamente quemaduras externas)	Quemaduras debidas a la ingestión de una sustancia corrosiva o cáustica (código 071)	(T20-T32, T95)	6.02
063	Congelación	Efectos de las bajas temperaturas (congelación); pérdida parcial de espesor cutáneo, congelación con muerte de tejidos (necrosis)	Temperatura del cuerpo anormalmente baja (hipotermia) y otros efectos del frío excesivo (código 103)	T33-T35, (T95)	6.04
069	Otros tipos de quemaduras, escaldaduras y congelación				-
070	Envenenamientos e infecciones				7
071	Envenenamiento agudo	Efectos agudos de la inyección, ingestión, absorción o inhalación de sustancias tóxicas, corrosivas o cáusticas; picaduras y mordeduras de animales venenosos; asfixia por monóxido de carbono u otros gases tóxicos	Quemaduras químicas externas (código 062); choque anafiláctico (código 119)	T36-T65, T96, T97	7.01
072	Infecciones agudas	Infecciones producidas por virus, bacterias y otros agentes infecciosos		A00 - B99	7.02
079	Otros tipos de envenenamientos e infecciones				-
080	Ahogamiento y asfixia				(8)
081	Asfixia	Asfixia o ahogamiento por compresión, constricción o estrangulamiento; incluye asimismo la asfixia por supresión o reducción del oxígeno en la atmósfera ambiente y la asfixia provocada por un cuerpo extraño en las vías respiratorias	Asfixia por monóxido de carbono u otros gases tóxicos (código 071)	T17, T71	8.05

082	Ahogamiento y sumersiones no mortales		Los tipos de asfixia incluidos en 081; enterramiento bajo materiales u otras masas no líquidas, como nieve, tierra, etc.	T75.1	8.08
089	Otros tipos de ahogamiento y asfixia				-
090	Efectos del ruido, la vibración y la presión				(8)
091	Pérdida auditiva aguda	Pérdida total o parcial de audición		(H83.3)	(8.09)
092	Efectos de la presión	Efectos de la presión y de la presión del agua (barotrauma)		T70	8.04
099	Otros efectos agudos del ruido, la vibración y la presión	Traumatismo sonoro, síndrome del martillo neumático, etc.		(H83.3), T75.2	(8.09)
100	Efectos de las temperaturas extremas, la luz y la radiación				(8)
101	Calor e insolación	Efectos de un calor natural excesivo y de la insolación o de calor artificial	Choque provocado por un rayo (código 112); quemaduras solares (código 061)	T67	8.02
102	Efectos de la radiación (no térmica)	Efectos provocados por los rayos X, sustancias radiactivas, rayos ultravioletas, radiación ionizante, «ojos de soldador»		(T66)	8.01
103	Efectos de las bajas temperaturas	Hipotermia accidental y otros efectos de las bajas temperaturas	Congelación (código 063)	T68-T69	8.03
109	Otros efectos de las temperaturas extremas, la luz y la radiación				-
110	Choque				(8)
111	Choque a consecuencia de una agresión o amenazas	Choque a consecuencia de una agresión o amenazas por parte de personas; por ejemplo, choque tras un atraco a mano armada de un banco, agresión por parte de clientes; «conflictos sociales»	Choque anafiláctico (código 119); choque a consecuencia de lesiones traumáticas (código 112)	(F43.0), (T74)	8.06
112	Choque traumático	Choque eléctrico, choque provocado por un rayo, choque inmediato o retardado a consecuencia de una lesión	Choque anafiláctico (código 119); agresión o amenazas de personas (código 111); casos en que no se produzcan lesiones físicas directas	(T75.0), T75.4, T79.4	8.07, 8.10

119	Otros tipos de choque	Agresiones de animales que no provoquen lesiones físicas directas en la víctima; desastres naturales y otros acontecimientos no causados directamente por seres humanos y que no provoquen lesiones físicas directas en la víctima; choque anafiláctico	(F43.0),(T78.0, T78.2)	-
120	Lesiones múltiples	Este grupo se limita a los casos en que la víctima sufra dos o más tipos de lesión <i>de gravedad análoga</i>		-
999	Otras lesiones especificadas no incluidas en otros apartados	Este grupo solo deberá utilizarse para clasificar las lesiones no incluidas en otros apartados: lesiones nerviosas y medulares; lesiones de los vasos sanguíneos; entrada de cuerpos extraños por orificios naturales; etc.	(S09), S19, S29, S39, S49, S59, S69, S79, S89, S99, T07-T14, T73, T75, T78, T79-T94, T98 S04, S14, S24, S34, S44, S54, S64, S74, S84, S94; T15-T19; T69; T75.3; (T78)	8.19

Comentarios generales relativos a las variables sobre las causas y circunstancias

Organización de las variables

Las variables sobre las causas y circunstancias de los accidentes de trabajo aportan información adicional para identificar dónde y, especialmente, cómo suceden los accidentes, con el objetivo de desarrollar una política de prevención. Las variables Puesto de trabajo, Entorno laboral y Proceso de trabajo describen las circunstancias en las que se produjo el accidente. Las diversas etapas del suceso se registran mediante lo siguientes tres pares de variables:

- i) «Actividad física específica» y Agente material asociado
- ii) «Desviación» y Agente material asociado
- iii) «Contacto - Tipo de lesión» y Agente material asociado.

Cada uno de estos pares incluye una acción (un sustantivo, aunque también podría expresarse con un verbo) y un objeto, lo cual permite una codificación muy flexible y precisa, ya que pueden hacerse múltiples combinaciones sin tener que recurrir a clasificaciones demasiado complejas. En cada uno de los tres niveles se codifica un Agente material, pero utilizando una única nomenclatura. Esto no significa que sea preciso codificar el mismo Agente material tres veces. En la mayoría de los casos, se codificarán Agentes materiales diferentes, para lo cual habrá que identificar los distintos Agentes materiales que intervienen en el desarrollo del suceso. Sin embargo, en aras de una mejor prevención ese esfuerzo adicional está justificado.

i) La «Actividad física específica» y su Agente material asociado indican lo que estaba haciendo la víctima en el momento de producirse el accidente. Esta actividad tiene una definición precisa y es distinta del «Proceso de trabajo», que ofrece una visión más amplia del trabajo efectuado.

Ejemplo: mientras *estaba limpiando* (Proceso de trabajo 53), la víctima *subía* (Actividad física específica 61) las *escaleras* (Agente material asociado 02.01).

Ejemplo: mientras estaba fabricando un mueble (Proceso de trabajo 11), la víctima levantó con la mano (Actividad física específica 51) un trozo de madera (Agente material asociado 14.11).

ii) La «Desviación» y su Agente material asociado describen el acontecimiento anormal que dio lugar al accidente. El cambio de la práctica normal no describe la causa principal del accidente, ni las responsabilidades. Se trata de una mera descripción del suceso anormal o el último eslabón de una cadena de sucesos anormales.

Ejemplo: la víctima *se cae* (Desviación 51) por las *escaleras* (Agente material asociado 02.01),

Ejemplo: la víctima *pierde el control* (Desviación 43) de un *destornillador manual* (Agente material asociado 07.05).

iii) El «Contacto - Tipo de lesión» y su Agente material asociado indican el modo en que la víctima entró en contacto con el Agente material que causó la lesión. Describe con precisión cómo se lesionó la víctima.

Ejemplo: la víctima *golpea al caer* (Contacto - Tipo de lesión 31) *el suelo* (Agente material asociado 01.02).

Ejemplo: la víctima es *golpeada* (Contacto - Tipo de lesión 42) por un *destornillador* (Agente material asociado 07.05) *que cae*.

Precisiones sobre la utilización del código 00 o 99

La utilización del código 00 o 000 indica «falta de información»: la declaración de accidente no facilita información que permita codificarlo. La primera línea de cada clasificación (el código 00 o 000) significa «Ninguna información».

En cambio, la utilización del código 99 o 999 significa que se conoce la información, pero que en la lista no hay ningún código que le corresponda. La última línea de cada lista (el código 99 o 999) significa «Otro [nombre de la variable] no incluido en esta clasificación».

Asimismo, para los grupos 10, 20, 30 (o 010, 020, 030, etc.), el código que termine en «0» significa que se tiene suficiente información para elegir uno de los grupos, aunque no se puede ir más lejos por falta de precisión de los datos. Por lo que respecta a los códigos 19, 29, 39 (o 019, 029, 039, etc.), existe una información precisa, pero que no tiene un código correspondiente en la lista. Por ejemplo, para la variable Entorno laboral, al leer el parte de accidente entendemos que este se ha producido en el recinto de una empresa industrial, sin más detalles; en tal caso, se codificará en el código 010 «Zona industrial - Sin especificar». En cambio, si al leer el parte de accidente es posible identificar con mayor precisión el tipo de zona industrial donde se produjo el accidente, pero ese lugar no figura en la lista, se codificará en el 019 «Otros Entornos laborales conocidos del grupo 010, pero no mencionados anteriormente».

Aspectos específicos del Agente material

Hay casos en que el Agente material es el mismo para las tres variables con las que está asociado, pero puede variar en cada variable (tres agentes diferentes). Es preciso registrar para cada variable el Agente que sea más pertinente y permita reconstruir los detalles del accidente de la forma más completa, más precisa y más útil posible para la prevención futura. En el marco general, es preciso asimismo respetar las normas que figuran en las directrices de utilización de las variables: el Agente material codificado para la Actividad física específica debe ser el que esté más relacionado con el accidente o la lesión; en el caso de la Desviación, el más cercano

posible, en el tiempo, al contacto que ha provocado la lesión y, en lo que respecta al Contacto - Tipo de lesión, el que esté relacionado con la lesión más grave. En efecto, por lo general, el Agente más «específico» según estos criterios suele ser más útil para la comprensión y la prevención que el Agente más general.

En algunos casos no hay que buscar ni, por consiguiente, codificar ningún Agente material. Tomemos el siguiente ejemplo: una cajera está de pie en una tienda. Se gira para servir a un cliente y ese movimiento le provoca una lesión interna que la deja inmovilizada. Se trata de un caso de lesión sin causa externa. La víctima se ha hecho daño a sí misma, sin tocar nada y sin llevar carga alguna. Por consiguiente, se trata de un movimiento de la víctima (Actividad física específica - «Hacer movimientos en un mismo sitio» código 67), cuyo resultado se expresa en forma de Desviación («Movimiento del cuerpo en torsión, en rotación» código 74) que se traduce en un Contacto - Tipo de lesión («Esfuerzo físico - sobre el sistema musculoesquelético» código 71). Para ninguna de las tres variables hay Agente material alguno; en consecuencia, es preciso codificar 00.01 «No hay Agente material» para cada uno de los tres Agentes.

También es posible que la acción de la «Actividad física específica», de la «Desviación» y del «Contacto - Tipo de lesión» de que se trate se realice con la intervención o utilización de un Agente material, pero que la lectura del parte de accidente no permita determinarlo, al no haber ninguna información que permita identificarlo y, en consecuencia, codificar dicho Agente material. Nos hallamos entonces en un caso de codificación en 00.00 «Ningún Agente material o Ninguna información». En cambio, en el caso de una lesión abierta se recurrirá a la codificación en 00.02 «Ninguna información», ya que necesariamente hay un Agente material.

Por último, los Estados miembros que deseen codificar los agentes materiales de manera más detallada pueden utilizar una clasificación opcional de 8 dígitos, que puede consultarse en CIRCA (aunque Eurostat solamente utiliza la clasificación de 4 dígitos).

Entorno laboral

Recordatorio de la definición

Entorno laboral: el lugar de trabajo, los locales o el medio general en que se produjo el accidente. Es decir, el lugar de trabajo, el emplazamiento o el espacio de trabajo donde se hallaba o trabajaba la víctima inmediatamente antes de producirse el accidente.

Desarrollo

No debe tenerse en cuenta el tipo de actividad que efectuaba la víctima, con excepción de las obras y de las labores de construcción (códigos 020-029). En este caso, la utilización inicial del lugar carece de importancia; lo que cuenta es la actividad de construcción. Por ejemplo, la «renovación de una sala de baile» está codificada en el 021. Sin embargo, los «trabajos de mantenimiento de escasa envergadura realizados en un lugar de venta» dan lugar a una codificación en el 043 para el Entorno laboral, y el Proceso de trabajo se halla codificado en el 52 (véase a continuación). Otro ejemplo: para operaciones como el cambio de una bombilla en una tienda o una intervención en un refrigerador (reparar, añadir refrigerante) en un supermercado, el Entorno laboral estará codificado en el 043; en cambio, para la sustitución del cableado eléctrico o para la retirada de amianto en estos mismos lugares de venta, el Entorno laboral estará codificado en el 021.

Los accesos, pasillos, escaleras y otras partes comunes y anexas de los lugares que se describen a continuación se consideran parte integrante de esos lugares y se codifican de la misma forma. El pasillo de un hospital está codificado en el 051 y la escalera de una fábrica en el 011.

La codificación del Entorno laboral está estructurada en divisiones.

010-019 Zonas industriales

Se trata de los lugares destinados principalmente a la elaboración de productos de cualquier tipo (011). Los talleres de producción alimentaria, incluidos los productos de granja y, en general, todos los lugares donde se producen bienes y objetos, deben codificarse en el 011. El grupo 010 incluye las zonas o áreas de mantenimiento y reparación, como talleres de reparación de motores, de máquinas, en aeronáutica, etc. (012). No hay limitaciones en lo que respecta a las dimensiones del Agente material que se halla en reparación, siempre que dicha zona pueda identificarse claramente como zona de mantenimiento (diferenciándola de la zona de producción). De la misma forma, la tintorería industrial también está codificada en el 012. Este grupo incluye asimismo los lugares de almacenamiento, carga y descarga en el código 013.

020-029 Obras, construcción, canteras, minas a cielo abierto

Obras de construcción de edificios e ingeniería civil. Es preciso distinguir entre las obras de construcción nuevas (021) y otras obras (renovación, mantenimiento, etc., código 022). Este grupo comprende asimismo las minas a cielo abierto y las canteras en explotación (023), las superficies subterráneas (024) o en el agua (025) cuando estas superficies están ocupadas por una obra de construcción o de ingeniería civil. Las obras subacuáticas (océanos, mares y aguas interiores) deben incluirse en el código 026.

030-039 Lugares agrícolas, de cría de animales, de piscicultura, zona forestal

Lugares destinados principalmente a los trabajos de carácter agrícola, forestal, piscícola, cubiertos o al aire libre; ejemplo: establo (031), invernadero, campo de trigo (032), viñas y huertos frutales (033), vivero (034) o jardín (036).

040-049 Lugares de actividad terciaria, oficinas, áreas de ocio, varios

Lugares destinados principalmente a trabajos de carácter terciario, intelectual o de servicios. Las oficinas de las administraciones centrales y gubernamentales se codifican en 041. Las peluquerías y las lavanderías automáticas se codifican en 043. En el código 044 se codifican los lugares de creación artística, incluido los estudios de radiotelevisión y los lugares de rodaje. Las comisarías de policía, cuarteles de bomberos y similares se codifican en 049.

050-059 Centros sanitarios

Centros (médicos o de otro tipo), incluidos centros geriátricos, orfanatos, sanatorios, balnearios y centros de talasoterapia.

060-069 Lugares públicos

Los lugares públicos son los lugares abiertos a los desplazamientos del público. Los pasillos, las escaleras y los aparcamientos están codificados en el 061 únicamente si están abiertos al público y no se hallan incluidos en otro código específico de Entorno laboral.

Los medios de transporte terrestre (carretera o ferrocarril), ya sean públicos o privados, están codificados en el código 062, siempre que pueda considerarse que el lugar del accidente se halla «en» dicho medio de transporte o «dentro» del mismo (pero no en la infraestructura de ese medio de transporte; véase más adelante el 063). En cambio, si el accidente ocurre dentro de un túnel, el Entorno laboral debe codificarse en el 101. Por lo que respecta a los accidentes

a bordo de medios de transporte aéreo marítimo o náutico en aguas interiores, dichos accidentes están codificados, respectivamente, en el 093 y 111 o 112.

Por último, algunos lugares públicos pueden tener zonas con acceso limitado, en cuyo caso estas se incluyen en el código 063. Por ejemplo, una operación de mantenimiento en vías de ferrocarril (no subterráneas) se codifica en 063. Los trabajos de avituallamiento de un avión en las pistas se codifican en 063. Sin embargo, cambiar la bombilla de una farola en una estación de tren es un trabajo en altura codificado en el 092, limpiar el hall de una estación de tren corresponde al código 062, pero limpiar el balasto de la vía corresponde al código 063.

070-079 Domicilio

Este código se aplica cuando el accidente se produce en un domicilio particular (071) -el de la víctima u otro (esto concierne a los trabajadores que trabajan en su propio domicilio, pero también a los que trabajan en el domicilio particular de sus clientes, como fontaneros, pintores, etc.).

080-089 Lugares de actividades deportivas

Terrenos y salas de deportes, diferenciándose entre los deportes de interior y los deportes de exterior. Los códigos incluyen todos los terrenos de deportes de exterior (pistas de esquí, circuito de carreras de automóviles, velódromos, etc.) y todas las salas donde puedan practicarse deportes de interior.

Lugares con condiciones excepcionales —090-099 en el aire o elevados (con excepción de las obras), — 100-109 subterráneos—(con excepción de las obras), —110-119 en el agua (con excepción de las obras)

Se utilizan estos códigos siempre que esté justificado por la situación en que se realiza el trabajo, excepto en el caso de las obras (que están codificadas en el grupo 020). Por lo general, el grupo 090 se utiliza, excepto en el caso de las aeronaves, para situaciones en que existe un riesgo de caída.

120-129 En medio hiperbárico - excluidas las obras

Se trata de lugares de trabajo en que la víctima se halla en un medio de presión elevada: cámara hiperbárica, inmersión, etc.

Comentarios generales

En algunos casos podrían utilizarse varios códigos; los ejemplos que figuran a continuación indican cómo ha de procederse:

- 1 sala de deporte en un centro de enseñanza
- 2 taller de un instituto técnico
- 3 biblioteca de un hospital
- 4 almacén de una fábrica
- 5a trabajo normal de mantenimiento en vías férreas subterráneas
- 5b construcción de un subterráneo para vías férreas o de una alcantarilla
- 6 obras de renovación de una biblioteca
- 7 zona de recepción de mercancías en el almacén de un hipermercado

Ha de elegirse el código que corresponda al lugar más preciso:

- | | | |
|---|---|------|
| 1 | se codifica como sala de actividades deportivas | 081, |
| 2 | se codifica como taller | 011, |
| 3 | se codifica como biblioteca | 041, |
| 4 | se codifica como área de almacenamiento | 013, |

5a	se codifica como subterráneo	101,
5b	se codifica como obra subterránea	023,
6	se codifica como obra	021,
7	se codifica como almacenamiento, carga y descarga	013.

En resumen, si se toma el ejemplo de la formación, un aula de instituto se codifica como enseñanza en el 042. Asimismo, una sala de formación en una fábrica o una escuela de teatro dentro de un local de espectáculo se codifican en el 042, pero una formación de aprendizaje en una máquina en taller se codifica en el 011.

Los astilleros (construcción o reparación) se codifican en el 011/012 si dicha actividad se realiza en tierra; sin embargo, la misma actividad realizada en mar se codifica en el 111.

Ha de elegirse el código que tenga una mayor relación con el riesgo efectivo en el momento de producirse el accidente. Por ejemplo, una persona que va al trabajo en metro resbala en uno de los pasillos; el entorno laboral se codifica en el 061. Un trabajador que pega carteles se cae desde la escalera de mano en el mismo pasillo del metro; el código también será el 061. Sin embargo, si un empleado de limpieza es atropellado por un coche mientras barría la acera de un túnel, su Entorno laboral se codificará en el 101.

Debe aplicarse ese mismo razonamiento para las palabras genéricas que pueden designar varios lugares. En el caso del laboratorio, si está dedicado a la enseñanza se codifica en el 042 y si se trata de un laboratorio médico se codifica en el 059. En el caso de los laboratorios de supermercado (preparación de carnes) el código es el 011, como en el caso de los laboratorios de fábricas.

Puede ocurrir que en el lugar del accidente estén afectadas varias víctimas y que la codificación del entorno laboral sea distinta para cada una de ellas.

Ejemplo: una grúa vuelca en la obra de construcción de un puente y caen piezas a la vía pública; se codificará como «obra» (021) para el operario de la grúa, pero como «medio de transporte» (062) para el automovilista que choca con las piezas de la grúa que han caído a la carretera.

Proceso de trabajo

Recordatorio de la definición

Se trata de la actividad general o tarea que realizaba la víctima en el momento de producirse el accidente. No se trata ni de la profesión de la víctima ni tampoco de la Actividad física específica concreta que esta realizaba en el momento mismo de producirse el accidente. Corresponde a una descripción del tipo de trabajo, en sentido amplio, es decir, la tarea que la víctima está realizando durante un determinado período de tiempo hasta el momento de producirse el accidente.

Desarrollo

Se trata de descomponer la actividad económica en distintas tareas que tengan características comunes, siendo cada tarea una clase general de labores y de tareas correspondientes a una escala inferior. Otra forma de describir el concepto de Proceso de trabajo es tener en cuenta la fabricación de un producto a través de las distintas etapas que sigue desde el diseño hasta la producción. La fabricación de un producto es una cadena de acontecimientos sucesivos. Cada acontecimiento requiere un código de Proceso de trabajo diferente. La descomposición de esta

cadena de acontecimientos es independiente de las dimensiones del producto, de la cantidad producida o del hecho de que se trate de un producto físico o no.

En efecto, una misma persona puede realizar tareas diferentes durante su jornada de trabajo. Son esas tareas, en el sentido amplio del término, las que están codificadas aquí. Hay una determinada idea de duración de la tarea. La Actividad física específica es mucho más concreta y se la puede aislar de la cadena de acontecimientos que han dado lugar al accidente. En cada caso, es preciso adaptar el par Proceso de trabajo y Actividad física específica en función de la descripción del accidente. La Actividad física específica añade precisión a la descripción del accidente iniciada con la codificación del Proceso de trabajo.

Sin embargo, si la Actividad física específica es una acción aislada en el momento mismo de producirse el accidente, el Proceso de trabajo no ha de ser muy amplio. No es la actividad económica de la empresa ni la profesión de la víctima, como se ha indicado anteriormente, y además es preciso separar bien tareas de carácter diferente. Por ejemplo, solo por el hecho de que una persona haya estado toda la mañana limpiando una máquina, no debe codificarse la tarea en limpieza (53) si ese trabajador tiene un accidente cuando acude al comedor dentro de la empresa durante la pausa de mediodía: se trata, en el momento de producirse el accidente, de una actividad de circulación (61), con independencia de cuál sea la profesión de la persona y de la actividad económica de su empresa o de la empresa donde se hallaba en el momento de producirse el accidente. En cambio, una persona que va de despacho en despacho para limpiarlos y se tuerce un tobillo al caminar por el pasillo entre dos oficinas sí se hallaba realizando una tarea de limpieza (53), y no de circulación, en el momento de producirse el accidente.

10-19 Producción, transformación, tratamiento, almacenamiento - de todo tipo

El código 10 se refiere a la actividad industrial, pero también a la transformación de los productos agrícolas, y no tiene en cuenta las dimensiones de la empresa o del taller. En él se clasifican las tareas que se materializan directamente en un objeto, un producto o en su almacenamiento. Por ejemplo, la actividad de charcutería industrial o artesanal se codifica en el 10; en cambio, la tarea de cría de cerdos se codifica en el 33. Las tareas de almacenamiento de todo tipo, incluida la carga y descarga inherentes a dichas tareas, se codifican aparte en el 12.

20-29 Movimiento de tierras, construcción, mantenimiento y demolición

Los códigos 20-29 abarcan todas las actividades de movimientos de tierras, de construcción de edificios temporales o no, así como las actividades de reparación y de mantenimiento de edificios y obras públicas. Todas las operaciones de movimientos de tierras o de nivelación se codifican en el 21. Todas las operaciones de nueva construcción de casas, edificios, cobertizos, mercados (todo lo que esté cerrado o tenga un techo) deben codificarse en el 22. Para la construcción de puentes, presas, carreteras, perforación de túneles o excavación de canales ha de utilizarse el código 23. Se trata de infraestructuras abiertas, por lo general no habitadas ni frecuentadas por personas.

Por ejemplo, para la construcción de un nuevo aeropuerto: el movimiento de tierras se codifica en el 21; la construcción de la terminal y de los hangares en el 22; la construcción del pavimento y de las pistas en el 23; la renovación del viejo aeropuerto para convertirlo en un museo ha de codificarse en el 24. Pintar una pared o un techo no corresponde al mantenimiento de máquinas, instrumentos y equipos (52), sino al mantenimiento de edificios (24). Este código 24 corresponde asimismo a las renovaciones de gran magnitud: museos, torres, casas particulares, pero también obras de fábrica. El código 25 corresponde a todas las

actividades de demolición de edificios y de obras de fábrica. Los códigos 24 y 25 incluyen todas las renovaciones y todas las demoliciones, respectivamente, a diferencia de la distinción que se hace en los códigos 22 y 23.

30-39 Labores de tipo agrícola, forestal, hortícola, piscícola, con animales vivos

El código 31 incluye todas las labores de la tierra: arar, abonar, etc. El código 32 abarca todas las labores agrícolas relacionadas con la cosecha (plantar, cultivar o recolectar frutas, trigo o flores). El código 33 corresponde a las labores realizadas con animales vivos (cuidado, cría, etc.). La explotación forestal debe codificarse en el 34, mientras que todo lo que se refiere a la pesca industrial o artesanal y a la producción y explotación de los productos procedentes del mar, lagos y ríos debe codificarse en el 35.

40-49 Actividades de servicios a empresas o a personas y trabajos intelectuales

En el grupo 40 se codifican todas las actividades no destinadas a producir un objeto físico tangible. Por ejemplo, el diseño de un programa informático se codificará en el 42, su producción en forma de CD-ROM o disquete se codificará en el 10 y su comercialización, en el 43.

50-59 Trabajos relacionados con las tareas codificadas en el 10, 20, 30 y 40

Con los códigos 50 se codificarán todas las actividades auxiliares relacionadas con las labores codificadas en el 10, 20, 30 y 40. En esta categoría se incluyen las tareas que no se realizan para obtener directamente un objeto o un producto. Por ejemplo, la instalación de un carburador en un motor en la cadena de ensamblaje se codifica en el 11, pero el cambio de un carburador durante una revisión en un garaje se codificará en el 52, aunque se trate del mismo carburador en un motor idéntico, ya que la víctima realiza una tarea diferente. En el primer caso se codifica en el grupo 10, ya que se trata de un proceso industrial y repetitivo, mientras que en el segundo caso se clasifica en el 52, pues se trata de un proceso de carácter más bien artesanal y, en consecuencia, único. Por consiguiente, es preciso diferenciar entre las actividades de «producción» propiamente dichas, ya sea una tarea de tipo «industrial» (grupo de códigos 10), «construcción» (grupo de códigos 20), de tipo «agrícola» (grupo de códigos 30) o «de servicios» (grupo de códigos 40). Los ejemplos siguientes ayudarán a entenderlo mejor.

En el caso de una obra de construcción de un edificio nuevo, la preparación de la obra se codificará en el 51, pero el movimiento y la nivelación de tierras que se efectúan posteriormente se codificarán en el 21. El montaje de una grúa se codificará en el 51, pero el mantenimiento o la reparación de esa misma grúa durante la realización de las obras se codificarán en el 52. La tarea de construcción propiamente dicha que se lleva a cabo durante las obras corresponde principalmente al código 22, habida cuenta la naturaleza de la construcción, o incluso a otros códigos 20-29. Al finalizar la obra, los equipos de la empresa limpian la obra (código 53) y cargan los contenedores de escombros (código 54). Las actividades de construcción y las distintas labores correspondientes se han dividido en subclases, cada una de las cuales es un Proceso de trabajo.

En trabajos relacionados con el mantenimiento informático, hallaremos tareas de renovación del cableado de locales (código 24), pero también de venta (código 43), de instalación (código 51) de nuevos materiales informáticos y, por último, de simple intervención de mantenimiento en ordenadores existentes (código 52).

En la actividad cotidiana de un restaurante, la jornada se inicia con algunas tareas de preparación, como la recepción de productos y su primera preparación en la cocina (pelar, cortar, etc.), así como la instalación de la sala (mesas, manteles, cubiertos), clasificadas en 51. Los trabajos en el momento de la recepción de los clientes, a mediodía o por la noche, tanto

como el servicio en comedor y la elaboración de los platos en la cocina, corresponden al código 41. Por último, una vez terminadas las comidas, las tareas de limpieza de la sala, de la cocina y de la vajilla corresponden al código 53.

Además, el mantenimiento, la reparación, el regulado, etc., no deben confundirse con el concepto de supervisión. En la práctica, un mantenimiento puede empezar por una inspección o un control, pero si la víctima toca, transporta o manipula el Agente material, es preciso utilizar el código 52. El código 55 debe utilizarse cuando la víctima efectúa la acción de supervisión o de inspección sin tocar, transportar ni manipular el Agente material.

60-69 Circulación, actividades deportivas o artísticas

El código 61 se utiliza para personas que no efectúan ningún tipo de trabajo de los códigos 10-59 ni 62-69 y que circulan (se desplazan) andando, así como para los pasajeros y conductores de medios de transporte.

Actividad física específica

Recordatorio de la definición

La clasificación de la Actividad física específica se ha elaborado para describir la actividad de la víctima inmediatamente antes de producirse el accidente. Se trata de describir el movimiento deliberado y voluntario que realizaba la víctima justo antes del accidente. Por ejemplo, ¿qué estaba haciendo la víctima? Trabajar con una taladradora eléctrica manual.

Desarrollo

La clasificación de la Actividad física específica sigue el sistema descrito en el siguiente cuadro:

Código	Descripción	Con herramientas de trabajo	Con objetos relacionados con el trabajo
10	Operaciones con máquinas	+	+
20	Trabajos con herramientas manuales	+	+
30	Conducir/estar a bordo de un medio de transporte - equipo de carga	+	+
40	Manipulación de objetos	-	+
50	Transporte manual	-	+
60	Movimiento	-	-
70	Estar presente	-	-

Este cuadro ilustra los siguientes casos:

Los códigos 10-39 corresponden a actividades en las cuales la víctima utiliza un instrumento de trabajo, así como piezas trabajadas.

Los códigos 40-59 corresponden a actividades en las cuales la víctima manipula o transporta un objeto sin utilizar ningún equipo de carga o transporte, ni ninguna herramienta.

Los códigos 60-70 corresponden a actividades en las cuales no hay utilización de herramientas, ni manipulación ni transporte de objeto alguno. La Actividad física específica de la víctima se caracteriza por sus propios movimientos.

Distinción entre herramienta y máquina - máquina fija y máquina móvil

La herramienta es un objeto manufacturado que sirve para actuar sobre la materia y para realizar un trabajo. Puede tener motor o no (agentes 06-08) y ser transportada por una persona en la mano o sobre el cuerpo, sin tener que hacerla rodar o arrastrarla por el suelo. La máquina es un objeto manufacturado, por lo general complejo, destinado a transformar la energía y a utilizar dicha transformación para actuar sobre la materia o para hacer un trabajo. La noción de máquina está relacionada con la energía que esta necesita para funcionar.

La máquina puede ser fija, es decir, que no puede ser desplazada durante el trabajo que se está realizando (grupo de agentes 10), o bien móvil (grupo de agentes 09), cuando una persona sola, sin ayuda de un tercero o de un aparato de transporte, puede desplazarla por el suelo haciéndola rodar por su propia energía (aparato automotor de taller o agrícola), empujándola (autolavadora) o arrastrándola (sierra de taller), pero no llevándola en los brazos o sobre el cuerpo.

10-19 Operaciones con máquinas

Deben utilizarse estos códigos cuando la víctima da a una máquina el uso previsto por el fabricante de la misma. No deben utilizarse, por ejemplo, cuando la víctima levanta una máquina o cuando la repara (incluido en el código 52 de «mantenimiento, reparación, reglaje, puesta a punto» de la variable «Proceso de trabajo»). La Actividad física específica asociada, si se conoce, se refiere a lo que se estaba haciendo precisamente cuando se reparaba, por ejemplo, «trabajar con una herramienta manual» (códigos 20-29) si se está utilizando un destornillador, un taladro, etc., o «manipulación de objetos» (códigos 40-49) si se está manipulando una pieza determinada de la máquina, por ejemplo el cárter, para acceder al interior.

Observaciones

El código 11 debe utilizarse si la intervención sobre la máquina consiste, por ejemplo, en pararla.

También se utiliza el código 12 si la intervención consiste, cuando surge un imprevisto, en que el operador retira algo de la máquina (algo que se ha bloqueado). Si la intervención en la máquina afecta al transporte o al desplazamiento de equipo de transporte de materiales, deben utilizarse los códigos 30-39.

El código 13 debe utilizarse cuando la única actividad de la víctima es el control (en el sentido de conducir) de la máquina, mediante mandos, palancas o botones. La víctima no abastece la máquina con materias primas, ni tampoco descarga el producto acabado. Este código 13 debe utilizarse para el manejo de una máquina de imprenta, de una línea de ensamblaje o de un robot. En cambio, un control estático mediante vídeo sin posibilidad de intervención en la máquina (por ejemplo, en una sala aparte de control) se codifica como «Estar presente» (70). Este código no afecta a la conducción de vehículos, medios de transporte ni de carga.

20-29 Trabajos con herramientas manuales

Deberá optarse por estos códigos cuando la víctima da a la herramienta manual el uso previsto por el fabricante de la misma, es decir, el uso para el cual ha sido diseñada.

Cuando la víctima se desplaza utilizando al mismo tiempo la herramienta y se trata de un uso continuado y en pequeños desplazamientos, la utilización de la herramienta manual prima

sobre el desplazamiento. Únicamente prima el desplazamiento (códigos 60-69) si la persona interrumpe la utilización de la herramienta y se desplaza a otro lugar (por ejemplo, caminando de un extremo al otro del taller, de una dependencia, o para entrar o salir de un local) antes de volver a utilizarla, y el accidente se produce durante ese desplazamiento.

Es oportuno referirse también aquí a la observación general al inicio de la nomenclatura «Proceso de trabajo»: 1) una persona que va de despacho en despacho para limpiarlos y se tuerce un tobillo mientras camina por el pasillo entre dos despachos realiza una tarea de limpieza (53) al producirse el accidente; 2) en cambio, una persona que ha limpiado una máquina durante toda la mañana y tiene un accidente al acudir al comedor dentro de la empresa durante la pausa de mediodía se halla realizando, en el momento del accidente, una tarea de movimiento (61). Pero en ambos casos, la Actividad física específica en el momento mismo de producirse el accidente corresponde a un movimiento; por ejemplo, código 61 (andar, etc.) o 62 (entrar o salir). Sin embargo, si una persona que se golpea contra una ventana al desplazarse ligeramente hacia un lado mientras está limpiando ventanas con esponjas y otras herramientas de limpieza de cristales, en Proceso de trabajo realiza una tarea de limpieza (53), mientras que la Actividad física específica es «Trabajar con herramientas manuales» (21).

Observaciones

En este grupo cabe diferenciar entre herramientas con motor y herramientas manuales. Por herramienta manual ha de entenderse la herramienta que requiere fuerza muscular (por ejemplo, un destornillador manual o un martillo), mientras que la herramienta con motor se acciona de otra forma (mediante electricidad, gasolina u otro tipo de energía), como una taladradora eléctrica o un destornillador eléctrico.

Si no se da a la herramienta la utilización inicialmente prevista en su diseño, deben utilizarse los códigos 40-49. Por ejemplo, uso del destornillador para algo distinto al atornillado o destornillado; estos otros usos pueden ser voluntarios o involuntarios.

Debe haber una correlación entre la Actividad física específica y el Agente material. Por ejemplo, para los códigos 20-29, únicamente estarán autorizados los grupos de Agente material 06, 07 y 08.

En caso de que la actividad se desarrolle en una máquina pero consista, por ejemplo, en realizar ajustes atornillando o destornillando un tornillo de reglaje con una herramienta manual, como un destornillador, ha de codificarse el trabajo con la herramienta manual (código 21 para el destornillador) y no la operación con máquina, ya que esta no es la Actividad física específica en el momento de producirse el accidente (la noción de reglaje de máquina se codifica por la variable Proceso de trabajo, código 52, «ajuste», y su Agente material asociado, que se refiere a la máquina).

30-39 Conducir/estar a bordo de un medio de transporte o un equipo de carga

Deben utilizarse estos códigos cuando la víctima da al equipo de transporte o de carga el uso normal previsto por el fabricante. Los códigos corresponden a los equipos de transporte con motor o en los cuales se utiliza la fuerza humana, como la carretilla.

Observaciones

Los códigos de este grupo corresponden al hecho de conducir todo tipo de vehículos con motor (camión, coche, avión, barco con motor, etc.) o no (bicicleta, carretilla, barco sin

motor, etc.) o de estar a bordo de esos mismos vehículos. Corresponden asimismo al hecho de conducir los equipos móviles de carga (carretilla elevadora), con independencia de que tengan o no motor. Por el contrario, los equipos fijos de carga se considerarán como máquinas fijas y se codificarán en la serie 10.

La utilización de un cabestrante para alimentar una máquina se codificará en el 11. El manejo de una cinta transportadora de materiales también se codifica en el 11 porque la cinta transportadora es un equipo fijo. La utilización de una carretilla elevadora (móvil, ya que se desplaza) se codificará en el 31 o 32, dependiendo de si tiene motor o no. Ser pasajero de un medio de transporte (autobús, avión, tren, barco, etc.) con motor o sin él, móvil (en movimiento) o fijo (parado) se codificará en el 33.

40-49 Manipulación de objetos

Deben utilizarse estos códigos cuando la víctima maneja o manipula algo.

Hay que tener en cuenta la posibilidad de una utilización de la máquina, herramienta manual o equipo de transporte distinta de la prevista por el fabricante. Un buril puede utilizarse para retirar virutas de un objeto, en cuyo caso la Actividad física específica se codificará en el 21, mientras que se codificará en el 40-49 si el buril se utiliza para otra cosa, por ejemplo, para lanzarlo (44), abrir una botella de cerveza (45) o simplemente si se sostenía en la mano (41), etc.

Observaciones

El código 41 ha de utilizarse cuando la víctima sujeta un objeto en la mano o cuando la víctima tiende el brazo hacia algo y lo coge (a diferencia del código 67 «movimientos en un mismo sitio», cuando la víctima no coge el objeto).

No hay que confundir esta actividad con el transporte manual, códigos 50-59. Algunos indicadores permiten diferenciar ambas actividades:

- En primer lugar, la manipulación relacionada con un transporte tiene lugar más bien «antes» (o «después») que «durante» el transporte. Por tanto, si al agarrar el asa de un baúl que quiere transportar, un trabajador se lesiona en esta primera fase de la actividad, por ejemplo se golpea contra un objeto próximo al baúl o se corta con un trozo de metal cortante que se halla junto al asa, la Actividad física específica en el momento de producirse el accidente corresponde al código 41 «coger con la mano, agarrar, asir, etc.». En cambio, si después de haber cogido el asa se lesiona al levantar el baúl, la Actividad física específica en el momento de producirse el accidente corresponde al código 51 «transportar verticalmente».
- Además, al realizar un movimiento con un objeto en la mano, el código puede ser 41 si se trata de algo pequeño que se transporta. En este caso, el tamaño o el peso del objeto es el indicador que permite diferenciar la manipulación de un objeto «pequeño» del transporte manual de un objeto más «grande» o más «pesado». Es decir, la Actividad física específica en el momento de producirse el accidente para un trabajador que desplaza un destornillador cerca de él y se hiere con esa herramienta en la mano corresponde al código 41 (61 si está caminando con la herramienta). En cambio, si al producirse el accidente está desplazando una caja llena, nos hallamos en el código 51 si el desplazamiento es vertical, 52 si es horizontal o 53 si la víctima lo está transportando mientras camina.

Asimismo, no hay que confundir la manipulación con el trabajo con herramientas manuales (códigos 20-29). También en este caso, algunos indicadores permiten diferenciar ambas actividades:

- Si bien el Proceso de trabajo puede ser el mismo (por ejemplo, reparar, código 52), la Actividad física específica, manual, es diferente. Se puede efectuar ya sea con una herramienta manual, por ejemplo atornillar con un destornillador (código 21), ya sea solo con las manos (código 42).
- En ambos casos se puede tener en las manos una herramienta, por ejemplo un destornillador, pero en un caso se está utilizando para atornillar (código 21), y en el otro se tiene en la mano pero no se está utilizando en el momento del accidente, en cuyo caso se trata del código 41.

La manipulación no se limita a la utilización de una o las dos manos, sino que también puede afectar a otras partes del cuerpo, como los pies.

50-59 Transporte manual

Debe utilizarse este grupo cuando un transporte se realiza únicamente a mano y no se emplea ningún tipo de equipo de transporte. El movimiento del objeto es lo que dicta el código que se debe utilizar. El código 51 corresponde a un movimiento vertical del objeto, como colocar algo en un estante; el código 52 corresponde al movimiento horizontal, como empujar un coche en un garaje. El código 53 hace referencia a la idea de llevar algo en las manos o en los brazos, como llevar a un paciente a la cama o a un sillón, o bien transportar una caja en los brazos de un punto a otro.

Ejemplo de distinción entre los códigos 40 y 50: en el caso de un mecánico que desmonta una rueda de un coche. Cuando, después de haber quitado los tornillos de la rueda, el mecánico la coge con la mano antes de moverla, se trata del código 41 («coger con la mano, agarrar»). Cuando se han quitado de la rueda los bulones, hay que bajarla y dejarla en el suelo; se trata entonces del código 51 «transportar verticalmente». Este código indica un movimiento de arriba hacia abajo. Cuando se monta de nuevo la rueda, la acción de elevarla a la altura de los bulones corresponde al código 51. Una vez que la rueda está sobre los bulones, la tarea pasa al código 43.

60-69 Movimiento

Deben utilizarse estos códigos cuando la víctima se estaba moviendo en el momento del accidente.

Observaciones

El código 61 solo puede utilizarse cuando la víctima se mueve o se transporta sin ayuda caminando o corriendo, bien sea hacia delante o hacia atrás, también cuando la víctima solo quería dar un paso y cuando camina o corre hacia arriba o hacia abajo, por ejemplo por una escalera.

El código 62 debe utilizarse cuando la víctima entra o sale de un coche, de un tren, de la cabina de una máquina o del equipo mismo.

El código 63 debe utilizarse cuando la víctima se mueve brincando o saltando y el código 64, cuando la víctima se arrastra o trepa - sube a una escalera de mano, a un árbol o a una cuerda.

El código 67 se aplica cuando la víctima se mueve en el mismo sitio (mueve los brazos, las piernas, etc.), se da la vuelta o levanta la cabeza sin desplazarse, pero también en otras series

de movimientos corporales más complejos, pero sin un verdadero desplazamiento, como ducharse, lavarse, vestirse o desnudarse, etc. También debe utilizarse este código cuando la víctima intenta coger algo (un objeto) pero no alcanza. En caso de que la víctima logre coger con las manos o agarrar el objeto, será preciso utilizar el código 41.

70 Estar presente

Este código solo debe utilizarse cuando la víctima no hacía ninguna actividad física aparte de estar presente en su puesto de trabajo: estar sentado ante su mesa, en una reunión, hablar con un cliente, comer sentado a la mesa, etc.

En cambio, la presencia como pasajero en un medio de transporte se codificará en el 33. Asimismo, una persona que juega con niños en una guardería o una escuela, o que atiende a enfermos en un hospital tiene, por lo general, una Actividad física específica que corresponde a un código concreto. Por ejemplo, puede tratarse de coger en la mano un juguete (41), llevar en brazos a un niño cansado o enfermo (código 53), incorporar a un enfermo en la cama (código 51), etc.

Desviación

Recordatorio de la definición

En la clasificación de la Desviación se describe el hecho anormal, por ejemplo la pérdida de control total o parcial de una máquina o una caída sobre o desde algo.

Desarrollo

Si se han encadenado varios acontecimientos, se registrará la última Desviación (la que ocurre más cerca, en el tiempo, del Contacto – Tipo de lesión). Piénsese en el caso de una persona en un laboratorio que manipula un líquido tóxico en un frasco de cristal. Esa persona deja caer el frasco (Desviación 44 «Pérdida, total o parcial, de control de objeto») y este se rompe (Desviación 32 «Rotura, estallido, en fragmentos (madera, cristal, metal, piedra, plástico, otros)'). El producto tóxico salpica a la víctima (Desviación 22 «En estado líquido - escape, rezumamiento, derrame, salpicadura, aspersión») provocándole quemaduras (Contacto - Tipo de lesión 16 «Contacto con sustancias peligrosas - sobre o a través de la piel y de los ojos»). Hay tres Desviaciones sucesivas de igual gravedad, pero se codificará la última (código 22), que es la más próxima al contacto que ha producido la lesión, lo cual es lógico, ya que lo que ha producido quemaduras a la víctima ha sido la salpicadura de la sustancia peligrosa.

La nomenclatura de la Desviación está organizada en la siguiente estructura:

Grupos 10-30	Normalmente la víctima no puede controlar la Desviación, que se debe principalmente a problemas con el material.
Grupos 40-50	La víctima pierde total o parcialmente el control de algo (incluye las caídas).
Grupos 60-70	Movimientos del cuerpo.
Grupo 80	La víctima, otra persona o un animal son un agente activo en el accidente.

La clasificación ha de ser clara y sin ambigüedades, razón por la cual se han suprimido códigos como «equipo de grandes dimensiones, voluminoso o inadecuado».

10-19 Desviación por problema eléctrico, explosión, fuego

Estos códigos han de emplearse en caso de fallo eléctrico (incluida la electricidad estática), de explosión o de fuego. Incluyen todo tipo de descargas eléctricas, así como las descargas provocadas por la electricidad estática.

Observaciones

El código 11 ha de emplearse en caso de que una Desviación eléctrica cree un arco eléctrico que provoque un contacto indirecto con una corriente eléctrica peligrosa (incluido el rayo). La víctima no entra en contacto físico con el Agente material, con independencia de que tenga, normal o anormalmente, tensión.

Se utilizará el código 12 cuando una Desviación eléctrica provoque un contacto directo con objetos o instalaciones que normalmente no tienen tensión. En este caso, la víctima sí entra en contacto físico con el Agente material.

El Agente material codificado no es la corriente misma, sino el objeto del cual procede la corriente. Asimismo, para las explosiones y el fuego, lo que se codifica es el Agente material que explota o que se incendia.

No debe emplearse este grupo si la última Desviación es una vaporización, una emanación de humos, etc., en cuyo caso se utilizarán los códigos 20-29.

20-29 Desviación por desbordamiento, vuelco, escape, derrame, vaporización, emanación

Debe recurrirse a este grupo cuando la Desviación se debe a un derrame, una vaporización, una emanación de gases, de líquidos, vapores o polvo, etc. que debiera producirse o que no debiera entrar en contacto con personas.

Observaciones

El código 22 debe utilizarse en los casos de aspersión o escape de líquidos o de sustancias varias. El código 23 debe utilizarse en caso de emisión de vapor. El código 24 únicamente debe utilizarse en el caso de polvo y partículas finas, pero no para piedras o similares, para los cuales se utilizarán el código 21 o los códigos adecuados del grupo 40-49.

30-39 Rotura, fractura, estallido, resbalón, caída, derrumbamiento de Agente material

Este grupo se utiliza principalmente en relación con el resbalón, la caída, el derrumbamiento de estructura, etc., cuando la víctima no puede controlar el suceso.

Observaciones

Los códigos 31-32 deben emplearse cuando la Desviación se manifiesta como una modificación física de la forma del Agente material.

Los códigos 33-34 deben emplearse en caso de resbalón, caída o derrumbamiento de estructura, es decir, cuando estén fuera del control de la víctima.

El código 33 se empleará para caídas de objetos, cuando un objeto cae hacia un nivel inferior, por ejemplo desde un estante o una carga de grúa. La víctima se halla estática con relación al Agente material, que le cae desde arriba. Unas carpetas que se hallan en equilibrio precario en la parte alta de un armario y caen sobre la cabeza de la víctima al abrir esta la puerta dan una Desviación que se codificará en el código 33.

El código 34 debe utilizarse cuando el soporte (tierra, grava o andamio) o el objeto (escalera de mano) en el que se halla la víctima se resbala o se rompe. Es la víctima quien cae hacia abajo. Un terraplén que se hunde produce una Desviación que se codificará en el 34. Téngase en cuenta que si se rompe un peldaño de una escalera de mano, la Desviación se codificará en el 31 («Rotura de material, en las juntas, en las conexiones»).

El código 35 se utiliza cuando un Agente material pierde el equilibrio y se vuelca sobre la víctima al mismo nivel. Se trata de una caída de Agente material que se halla al mismo nivel. Es el caso de un mueble que se inclina hasta caer sobre la víctima. Cuando se manipula o desplaza un mueble, la caída de este se codifica en el 44 «Pérdida, total o parcial, de control de objeto».

40-49 Pérdida (total o parcial) de control de máquinas, medios de transporte - equipo de carga, herramienta manual, objeto, animal

Estos códigos deben utilizarse cuando la víctima u otra persona pierde el control de una máquina, herramienta, medio de transporte o equipo de carga al manipular dicho Agente material, operar con él o transportarlo. La víctima u otra persona ya no controla suficientemente el Agente material de que se trate. La pérdida de control puede ser total y sin posibilidad de recuperación, o puede ser parcial, es decir, limitada en su amplitud, pero que da lugar a una lesión, o bien limitada en el tiempo, con una recuperación del control por parte de la víctima, aunque demasiado tarde para evitar la lesión. Por ejemplo, al tomar una curva con demasiada rapidez el camión vuelca y su conductor resulta herido: se trata de una pérdida de control total codificada en el 42. En cambio, en caso de un trabajador cuyo destornillador resbala sobre la cabeza del tornillo, pero sin que el trabajador lo suelte, solo pierde «parcialmente» el control de su herramienta; no obstante, la mano con que el trabajador sujeta el destornillador choca contra el objeto que está destornillando y resulta lesionada, se tratará de una Desviación codificada en el 43. También es el caso de una persona que transporta una caja y esta le resbala de las manos, pero la sujeta con la rodilla y recupera el control, aunque resulta lesionado en la pierna: ha habido una pérdida parcial de control de objeto que se codificará en el 44.

Observaciones

El código 41 debe utilizarse para el caso de arranque intempestivo de una máquina, o su puesta en marcha por una acción o movimiento involuntario. También se utiliza cuando una pieza elaborada, desechos procedentes de esa pieza o un componente de una máquina son proyectados o se mueven de manera inesperada. Por ejemplo, la proyección de astillas de madera durante una operación de aserrado en una sierra circular fija (se aplica el mismo razonamiento para el código 43) o una rueda de moler que se suelta y se desprende de la esmeriladora. Debe emplearse este mismo código en caso de una desviación en el abastecimiento de materias primas a una máquina o del Agente material mismo, no provocada por una intervención humana, por ejemplo una Desviación provocada por piezas desgastadas.

El código 42 debe utilizarse cuando la víctima u otra persona pierde, parcial o totalmente, el control de un medio de transporte o de un equipo de carga o transporte que esté en movimiento. También debe utilizarse este código para la pérdida, total o parcial, de control de todos los medios de transporte manuales, mecánicos o automáticos. Por ejemplo, para los medios de transporte: un camión derrapa en una curva sobre una placa de hielo y colisiona contra el coche de un empleado de correos que circula normalmente en sentido contrario; el código 42 se aplica tanto para el conductor del camión como para el empleado de correos

(pero si el empleado de correos se ha parado, para repartir su correo, en la carretera inmediatamente después de la curva sin visibilidad y es embestido por el camión que circula normalmente pero, por la sorpresa, no puede evitarlo, el código Desviación será el 85, tanto para el camionero como para el empleado de correos). Asimismo, un carro automotor que vuelca se codificará en el 42. En cambio, si la pérdida de control afecta a la cosa transportada, por ejemplo un objeto que cae de un montacargas, debe emplearse el código 33.

El código 43 debe utilizarse cuando una herramienta manual (con o sin motor) escapa total o parcialmente al control de la víctima o de otra persona, o bien si proyecta fragmentos que lesionan a la víctima.

El código 44 se aplica cuando la víctima u otra persona deja caer un objeto, como cuando se deja caer sobre un pie un martillo o una caja de herramientas. También es este el caso cuando el contenido de una bolsa lesiona a la víctima. Es preciso considerarlo como una pérdida de control total o parcial del Agente material transportado. Cuando un mueble, una máquina transportada que no se halla en funcionamiento o una resma de papel se escapan de las manos de la víctima se indicará el código 44, es decir, cuando a la víctima se le escurre de las manos el Agente material. En cambio, si el objeto estalla al caer y los fragmentos hieren a la víctima, hay que codificarlo en el 32.

La pérdida total o parcial de control de un animal (código 45) significa que la víctima resulta lesionada por un animal que se halla a su cuidado o al de otra persona, con independencia de si ese animal es doméstico, de cría o salvaje. El animal en cuestión habrá escapado a la vigilancia de su amo, guardián o transportista.

50-59 Resbalón o tropezón - con caída, caída de personas

El código 51 debe utilizarse cuando la víctima resbala, tropieza o se cae desde una altura (el nivel se mide en relación a la posición de la víctima antes del suceso que ha provocado la Desviación). Este código debe utilizarse con independencia de la altura de la caída, ya sea desde una silla, una escala móvil o fija, un andamio o una escalera fija.

El código 52 debe utilizarse cuando la víctima resbala, tropieza o se cae al mismo nivel (el nivel se mide en relación con la posición de la víctima antes del suceso que ha provocado la Desviación, incluso en caso de suelo desigual). El código 52 se halla próximo del código 75, pero el código 52 se referirá siempre a una caída, mientras que el código 75 debe utilizarse cuando no hay caída sino un paso en falso que da lugar a una luxación o una distensión (lesión interna).

Cuando la víctima resulta lesionada como consecuencia de la caída de otra persona (Desviación), debe utilizarse el código 59.

Nota preliminar para la utilización de los códigos 60-69 y 70-79

Para distinguir entre los movimientos del cuerpo sin esfuerzo físico y los movimientos como consecuencia de o con esfuerzo físico, se evalúa la importancia del esfuerzo físico realizado por la víctima al producirse la Desviación. Por ejemplo, en el caso de «pisar un objeto cortante», codificado en el 61, puede decirse que el esfuerzo es normal si se compara con «levantar, transportar», codificado en el 71, ya que en este caso concreto hay un transporte de una carga, es decir, un esfuerzo muscular importante.

El esfuerzo físico más importante que lo normal no se halla exclusivamente en el ámbito del transporte de cargas, sino que comprende asimismo los esfuerzos sobre el propio cuerpo: lesión causada al levantarse, al girarse, etc.

La rúbrica de codificación correcta se determinará aplicando el método del abanico de indicadores:

- el primer indicador se refiere a la evaluación del esfuerzo muscular realizado,
- el segundo indicador muestra si la lesión es externa o interna,
- el tercer indicador es la presencia o la ausencia de Agente material para el Contacto - Tipo de lesión.

Un esfuerzo muscular bastante fuerte hace pensar que han de utilizarse los códigos del grupo 70. Por lo general, las lesiones externas llevan consigo una codificación en el 60 y las internas en el 70. Con mucha frecuencia, la ausencia de Agente material para el Contacto - Tipo de lesión lleva a codificar en el código del grupo 70.

60-69 Movimiento del cuerpo sin esfuerzo físico (por lo general provoca una lesión externa)

Deben utilizarse estos códigos cuando, debido a un movimiento del cuerpo de la víctima sin que esta haya realizado un esfuerzo especial, la víctima sufre una lesión corporal, por lo general externa. El movimiento del cuerpo puede ser voluntario o no.

El código 61 indica la acción de caminar, que no requiere un esfuerzo especial y suele tratarse de un movimiento voluntario, como lo es el hecho de arrodillarse (código 62), que no exige un esfuerzo mucho mayor. Por consiguiente, hay que evaluar el esfuerzo realizado y no preocuparse de si el movimiento es voluntario o no. Evidentemente, pisar un objeto cortante produce una lesión externa y, por consiguiente, se codifica en el 61.

Ejemplo del código 62: al ir a sentarse, la víctima se hiere en la rodilla con un cajón de escritorio abierto. También en este caso ha habido un movimiento voluntario del cuerpo sin esfuerzo, que ha provocado una lesión externa.

El movimiento expresado en el código 63 es involuntario en la mayor parte de los casos, pero no importa, ya que no requiere esfuerzo físico (no se tiene en cuenta el esfuerzo hecho para resistir) y el resultado es una lesión externa. En este código 63 hay que incluir la noción de ser arrastrado por el propio impulso, lo cual pone una parte del cuerpo en contacto con un Agente material que produce una lesión.

El código 64 incluye los casos en que la víctima se hace daño, en la mayoría de los casos sola, sin intervención de un tercero, sin que en la Desviación intervenga necesariamente un Agente material o una tercera persona. Se refiere a los casos en que la lesión producida por esos movimientos no coordinados, gestos intempestivos o inoportunos, es externa. Por lo general, esto conlleva la presencia de un Agente material para el Contacto - Tipo de lesión: por ejemplo, la víctima choca contra un objeto al levantarse, al agacharse o al darse la vuelta y se produce una contusión o una herida abierta.

Otro caso de utilización del código 64 es el de una persona que, sin darse cuenta, pone la mano o el pie en un lugar o sobre un objeto que le produce una lesión; por ejemplo, en la cocina de un restaurante, poner la mano en una placa caliente. De la misma forma, echar un objeto en un cubo de basura sin tener cuidado y toparse con un objeto cortante se codifica en el 64 para la Desviación y en el 52 para el Contacto: por ejemplo, en un hospital, tirar vendas

a un cubo de basura sin mirar y herirse con una jeringa que ya está en el cubo de basura. En este caso, interesa codificar el Agente material de la Desviación, cuando lo haya, además del Agente del Contacto, ya que da un sentido en términos de prevención a lo que no es más que un mero movimiento. El Agente material para el Contacto será la placa caliente (10.04) o la jeringa (06.14). Para la Desviación, no hay objeto asociado al movimiento del cocinero en el caso de las placas calientes, simplemente este desplaza su mano. En cambio, en el caso de la enfermera, el movimiento (que va demasiado lejos en el cubo de basura, provocando el contacto con la jeringa) es la acción de tirar las vendas, que están, pues, asociadas a la Desviación y se codifican en el 19.01.

La acción de prevención consistirá, pues, en evitar los gestos intempestivos y los movimientos no coordinados en las cocinas, con o sin objetos en las manos. En los hospitales, ha de pensarse que cuando se manipulan objetos sucios también hay que tener cuidado con otros objetos del mismo tipo que no se están manipulando, pero que están próximos, y pueden producir una lesión si uno se concentra únicamente en los que está manipulando.

Otros ejemplos de utilización del código 64 con o sin Agente material asociado: mientras está limpiando los cristales de una ventana, una persona se desplaza hacia un lado y se golpea contra una ventana abierta; al guardar una autolavadora industrial, una persona se aparta para maniobrar y se golpea en el pie con un palet (Agente material asociado: la autolavadora codificada en el 09.04); al limpiar un armario metálico, una persona se corta con la cerradura.

70-79 Movimiento del cuerpo como consecuencia de o con esfuerzo físico (por lo general provoca una lesión interna)

Estos códigos únicamente deben utilizarse en caso de movimientos que conlleven un esfuerzo físico mayor del normal por parte de la víctima. La utilización de estos códigos supone que la víctima se ha hecho daño, sin participación de ningún elemento exterior.

Puede haber un Agente material externo que sea la fuente del esfuerzo físico suplementario que origina la tensión física. Por ejemplo, es el caso de una persona que se lesiona a nivel musculoesquelético al levantar una carga, un objeto (71), al empujarlo o tirar de él (72), al depositarlo (73), al manipularlo en rotación o en torsión (74) o al dar un traspies sin caída mientras lo transporta (75).

En esos ejemplos, el primer indicador es el esfuerzo muscular que ha de realizarse para manejar el Agente material y el segundo es la presencia de una lesión interna.

Pero los códigos 70-79 también se utilizan en casos en que el Agente material de la Desviación no existe y, en consecuencia, no puede ser la fuente de un esfuerzo muscular especial. La tensión física será directamente interna. Por ejemplo, una persona que se lesiona a nivel musculoesquelético al levantarse (71), al agacharse (73), al girarse (74) o al dar un traspies al avanzar o al retroceder, pero sin caída (75) (véase más arriba la diferencia de utilización entre los códigos 52 y 75), es decir hacer un movimiento de forma intempestiva que provoca la lesión interna, pero sin llevar ninguna carga ni manipular objeto alguno. Todo ello se suele denominar «movimiento en falso». El tercer indicador será la ausencia de Agente material del Contacto - Tipo de lesión.

80-89 Sorpresa, miedo, violencia, agresión, amenaza, presencia

Deben utilizarse estos códigos cuando la víctima ha estado expuesta a una violencia física o ha padecido una situación traumatizante (por ejemplo, un atraco); se trata de la violencia involuntaria o intencional y del acoso.

Observaciones

El código 81 debe utilizarse en caso de sorpresa o de miedo sin contacto físico.

El código 82 debe utilizarse en caso de que la víctima sufra agresiones, amenazas o violencia procedentes del interior de la empresa.

En cambio, el código 83 está reservado a los casos en que la víctima sufra agresiones, amenazas o violencia procedentes del exterior del lugar de trabajo (ataque para robar, ira de clientes, ajuste de cuentas por parte de terceras personas, etc.). Esta violencia también puede provenir de estudiantes en los institutos, de enfermos en los hospitales, etc.

El código 84 debe utilizarse en el caso de violencia en la que intervienen animales salvajes o no vigilados.

El código 85 únicamente debe utilizarse cuando la Desviación se debe al hecho de que la víctima o un tercero se hallan en el sitio equivocado en el momento equivocado. La utilización de dicho código sugiere que la víctima o un tercero hacen algo que no deberían hacer (estacionar en el área de acción de una máquina, presencia en medio de una carretera o en una vía de ferrocarril cuando el accidente ha sido provocado por la máquina, el coche, el tren, que sí se hallan en funcionamiento normal y perfectamente en su sitio). Siempre que sea posible, el accidente deberá codificarse de forma más precisa tomando como base otras informaciones sobre la Desviación.

Contacto - Tipo de lesión

Recordatorio de la definición

La clasificación de Contacto - Tipo de lesión (o acción que provoca la lesión) se ha elaborado para describir el modo en que la víctima ha sido lesionada y cómo ha entrado en contacto con el objeto que ha originado la lesión. Por ejemplo: aplastarse contra el suelo (31) o contacto con un objeto cortante (por ejemplo un cuchillo, código 51).

Desarrollo

Lo que se codifica aquí es el Contacto - Tipo de lesión que produce la lesión más grave.

La clasificación tiene la siguiente estructura:

- 10-29: Los distintos tipos de lesiones que no tienen un origen mecánico (veneno, temperatura, electricidad y asfixia).
- 30-69: Los distintos tipos de lesiones que tienen un origen mecánico.
- 70-79: Los distintos tipos de lesiones causados por esfuerzos físicos o mentales.
- 80-89: Los distintos tipos de lesiones causados por animales o seres humanos.

10-19 Contacto con corriente eléctrica, temperaturas o sustancias peligrosas

Deben utilizarse estos códigos si la corriente eléctrica, la temperatura o la sustancia peligrosa son un factor de peligrosidad crucial para que el objeto provoque la lesión. Debe emplearse este grupo cuando el factor que provoca la lesión es la intensidad de la corriente.

Observaciones

También debe utilizarse el código 11 cuando la víctima entra en contacto con un arco eléctrico y recibe una descarga eléctrica o sufre una quemadura provocada por el calor. No es

la corriente lo que se codifica como Agente material, sino el objeto con tensión, por ejemplo una herramienta, unos alicates o unas tenazas.

Debe utilizarse el código 12 si la víctima entra en contacto directo con un objeto normal o anormalmente con tensión, cuya corriente pasa al cuerpo de la víctima.

Los códigos 11 y 12 deben utilizarse cuando el factor que provoca la lesión es la intensidad de la corriente.

El código 13 debe utilizarse cuando la causa de la lesión es la temperatura del objeto o del entorno. El factor determinante de la lesión es la temperatura del objeto con el cual ha entrado en contacto la víctima. El Agente material codificado es el objeto que quema o el objeto del cual provienen las llamas, por ejemplo la gasolina inflamada, una viga de madera que arde, un coche incendiado, etc.

El código 14 debe utilizarse en aquellos casos en que la víctima entra en contacto con algo que provoca congelación, con independencia de que se toque o no el objeto. Puede ser aire frío, agua, oxígeno líquido, etc. El Agente material asociado es el objeto frío.

Los códigos 15-17 deben utilizarse cuando lo que causa la lesión es una sustancia biológica o química o las propiedades de esta. En este caso, es preciso distinguir entre las formas en que se produce lesión, en particular si el efecto se produce a través de las vías respiratorias por inhalación, por un contacto con la piel o por el tacto o, por último, a través del aparato digestivo, comiendo o bebiendo. En cambio, el polvo no directamente nocivo pero que se introduce, por ejemplo, en los ojos al ser proyectado por un instrumento (origen mecánico) tiene un código de Contacto 41, y no 16.

20-29 Ahogamiento, quedar sepultado, quedar envuelto

Estos códigos deben utilizarse si la víctima no puede tomar oxígeno, lo cual provoca la asfixia. Por consiguiente, la falta de oxígeno puede provocar el fallecimiento. Este grupo debe utilizarse cuando el factor que causa la lesión es la falta de oxígeno.

Observaciones

El código 21 debe utilizarse en los casos en que la falta de oxígeno se debe a una inmersión en un líquido que impide la toma de oxígeno, por ejemplo la inmersión en agua. El Agente material asociado codificado es el líquido o, si no se especifica este, el «recipiente» que contiene el líquido en el cual se ha sumergido a la víctima.

El código 22 debe utilizarse cuando la falta de oxígeno se debe al hecho de quedar sepultado bajo materiales sólidos que impiden la toma de oxígeno, por ejemplo, tierra. El Agente material asociado que debe codificarse es la sustancia bajo la cual la víctima queda sepultada: la tierra.

El código 23 se aplica cuando vapores o gases asfixiantes impiden la toma de oxígeno o cuando alguna otra cosa impide a la víctima respirar, por ejemplo una bolsa de plástico sobre la cara. El Agente material codificado serán los vapores o los gases asfixiantes o cualquier otra cosa que impida a la víctima respirar.

Estos códigos no deben utilizarse cuando las propiedades químicas de los vapores o de los gases los conviertan en tóxicos, cáusticos (corrosivos) o nocivos. Tampoco deberán utilizarse

si la lesión más grave es el envenenamiento o la quemadura provocados por dichos productos químicos, en cuyo caso deberán emplearse los códigos 15, 16 o 17 «Contacto con sustancias peligrosas».

31-39 Aplastamiento en movimiento vertical u horizontal sobre o contra un objeto inmóvil (la víctima está en movimiento)

Deben utilizarse estos códigos si la víctima se halla en movimiento y el objeto que provoca la lesión no lo está. La víctima puede estar en movimiento horizontal o vertical.

El código 31 debe utilizarse cuando la causa de la lesión es el movimiento vertical de la víctima (es decir, la Desviación es una caída). La altura de la caída de la víctima que precede al choque carece de importancia. Este código también debe utilizarse cuando la víctima cae (Desviación) y el factor causante de la lesión (Agente material del Contacto) es el objeto con el que la víctima tropieza en su caída, por ejemplo si se golpea con una silla.

El código 32 debe utilizarse cuando la víctima tropieza con algo inmóvil, por ejemplo, una mesa. La víctima efectúa un movimiento horizontal y el Agente material codificado será la mesa. O bien el caso de un conductor de camión que choca contra un árbol o con un vehículo estacionado.

40-49 Choque con un objeto en movimiento, colisión

Estos códigos deben utilizarse en los casos en que el objeto que ha provocado la lesión está en movimiento y choca o entra en colisión con la víctima. Los códigos 41-44 implican que la víctima se halla inmóvil o sin movimiento notorio en relación con el Contacto - Tipo de lesión. Estos códigos significan que la única causa del choque es el movimiento del objeto, mientras que en el código 45, el choque es producido por el movimiento recíproco del objeto y de la víctima, pues ambos están en movimiento en el momento de producirse el impacto. En el caso de dos automóviles que chocan, ha de utilizarse el código 45. Los accidentes de tráfico se codificarán en muchos casos en las rúbricas 44 o 45. El objeto suele ser un vehículo (no obstante, en el caso del conductor de un vehículo que choca contra un obstáculo inmóvil, como una pared u otro vehículo inmóvil, el código será el 32; los casos de atropello de peatones se incluirán en los códigos 60-69).

Observaciones

El código 41 debe utilizarse en los casos en que la víctima es golpeada por un objeto proyectado, lanzado al aire (por ejemplo, lanzado fuera de una máquina), pero no por un objeto que cae en sentido vertical. También se utiliza este código cuando la víctima es golpeada por una puerta que se abre de forma violenta. El objeto también puede ser muy pequeño (por ejemplo, virutas de madera o de metal), véase el comentario en el código 16.

El código 42 debe utilizarse en los casos en que la víctima es alcanzada por un objeto en caída vertical (Desviación), pero no por un objeto proyectado en el aire. Por ejemplo, ladrillo que cae desde una altura.

El código 43 debe utilizarse cuando la víctima es golpeada por un objeto que salta por estar comprimido, bajo tensión. Por ejemplo, ramas, muelles, bandas elásticas, gomas y similares. También debe utilizarse este código cuando un objeto se balancea como un péndulo.

Normalmente, el código 44 debe utilizarse si la víctima es golpeada o atropellada por un objeto que corre o que rueda. Por ejemplo, un equipo sobre ruedas (carro) o un vehículo.

El código 45 debe utilizarse en los casos en que tanto la víctima como el objeto que provoca la lesión están en movimiento. Debe entenderse por colisión un choque entre una persona y un objeto en movimiento, ya sea en la misma dirección, ya sea en direcciones opuestas. También debe utilizarse para dos personas o dos vehículos que chocan entre sí.

50-59 Contacto con Agente material cortante, punzante, duro o rugoso

Deben emplearse estos códigos cuando la razón principal por la que el objeto provoca la lesión es el hecho de que sea cortante, punzante, duro o rugoso, y no únicamente el hecho de que la víctima haya sido golpeada con dicho objeto.

Observaciones

El código 51 debe utilizarse cuando la víctima se corte con algo afilado, como un cuchillo o un borde cortante.

El código 52 debe utilizarse en los casos en que la víctima se pinche con algo, como un punzón o una aguja.

El código 53 debe utilizarse cuando la víctima se arañe o rasguñe con algo rugoso o con asperezas, como un rallador, papel de lija, una tabla no cepillada, etc. Un agente duro es un Agente material sin flexibilidad debido a su masa o al hecho de que es compacto y, en consecuencia, no amortigua el contacto y no lo absorbe.

60-69 Quedar atrapado, ser aplastado, etc.

Deben utilizarse estos códigos cuando la energía, la talla, el peso, la presión o la velocidad de un objeto o de una máquina sean el factor que provoca la lesión. Por ejemplo, una prensa que ejerce presión sobre la víctima (o sobre uno de sus miembros), un recipiente pesado que aplasta a la víctima (o uno de sus miembros) debido a su peso, un camión grúa que aplasta a la víctima contra una pared o un coche que vuelca y aplasta a una persona que trabajaba en el mantenimiento de la vía pública.

Observaciones

El código 61 debe utilizarse en aquellos casos en que la víctima queda atrapada en algo móvil o es presionada por ello, ya sea una parte de una máquina o algo que está en movimiento. El Agente material que debe codificarse es el objeto que se mueve (o el conjunto, sea cual fuere, del que forma parte dicho objeto), por ejemplo una máquina (o uno de sus componentes), un motor de vehículo o un pincho (provisto de un gancho). Lo que debe codificarse como Agente material es el objeto que aprisiona o que oprime a la víctima.

El código 62 debe utilizarse en los casos en que la víctima queda aplastada bajo algo, contra una superficie (suelo, carretera). En la utilización del código 62 hay una idea de movimiento vertical. Por ejemplo, aplastado por un automóvil, bajo un bloque de hormigón, etc. El Agente material codificado será el objeto en movimiento (o la parte del objeto que se mueve), como un coche (o su rueda). En consecuencia, para este código hay dos objetos, pero es el objeto que aprisiona y que aplasta lo que debe codificarse como Agente material, y no aquello sobre lo cual la víctima está aprisionada o aplastada. Si la víctima es atropellada por un coche, habrá que codificar «coche» y no «carretera o superficie».

El código 63 debe utilizarse en los casos en que la víctima es aplastada contra una herramienta en funcionamiento y otra cosa, por ejemplo entre una máquina pesada de perforación y una pared, o entre una caja pesada y una máquina. El código 63 expresa una

idea de movimiento horizontal. El Agente material que deberá codificarse es el que se utiliza o manipula y que está en movimiento (o el conjunto, sea cual fuere, del que forma parte dicho objeto), por ejemplo la máquina de perforación o la caja. Por lo que respecta a este código, la víctima está aplastada entre dos objetos, pero es el objeto que aplasta el que debe codificarse como Agente material, y no el objeto contra el cual la víctima está aplastada. Por ejemplo, si alguien es aplastado contra una pared por un camión, se codificará como Agente material «camión» y no «pared».

El código 64 incluye los casos en que la víctima sufre amputación o seccionamiento de un miembro o de un dedo. Por ejemplo, en los casos en que un dedo de la víctima es arrastrado y posteriormente amputado por una herramienta giratoria y cortante.

70-79 Esfuerzo físico del cuerpo, esfuerzo psíquico

Estos códigos deben utilizarse en casos de esfuerzos importantes o leves sobre los músculos, las articulaciones, los órganos y los tejidos, provocados por movimientos excesivos, agentes físicos (ruido, radiación, fricción, etc.) o traumatismos. Las acciones que provocan una lesión externa deben codificarse en otro lugar. Aquí se incluyen únicamente los sucesos que se producen de forma accidental y repentina; las exposiciones regulares a esfuerzos físicos a más largo plazo dan lugar a enfermedades profesionales

Puede haber o no un Agente material asociado a estos códigos, dependiendo del tipo de accidente. Por ejemplo, cuando una persona resulta irradiada, el Agente 15.06 puede describir el Contacto; en el caso de un piloto de avión herido en el sistema auditivo por una despresurización se trata del Agente 20.01. En cambio, una persona que sufre lumbago al levantarse por sí sola sin llevar ningún objeto ni ser alcanzada por ningún objeto no tiene Agente asociado en lo que se refiere al Contacto (código de Contacto 71, código de Agente 00.01). Asimismo, no hay Agente material del Contacto en el caso de una persona que da un traspies y se tuerce el tobillo (código de Contacto 71, código de Agente 00.01).

El código 73 corresponde en particular a los choques psicológicos a raíz de una agresión o un acto de violencia, o a un suceso impactante, incluido otro accidente del que haya sido testigo la víctima. En cambio, si la lesión a raíz de la agresión es principalmente física, el contacto corresponde a otro código, por ejemplo los códigos 50-59 para las heridas con arma blanca o bala, o el código 83 para las patadas o los puñetazos.

80-89 Mordeduras, patadas, etc. de animales o personas

Estos códigos deben utilizarse cuando el factor que provoca la lesión proviene de un ser humano, un animal o un insecto.

Observaciones

El código 81 debe utilizarse cuando la víctima es mordida por un ser humano o un animal. Las picaduras de insectos deben codificarse en el código 82, que únicamente debe utilizarse en caso de picaduras nocivas de insectos peligrosos (avispa, abeja) o de peces con espinas o agujones venenosos (escorpión marino, araña). El código 82 no debe confundirse con el 52 (contacto con un Agente material punzante), en el cual el objeto punzante es la causa de la lesión.

Agente material

Recordatorio de la definición

El Agente material asociado con la Actividad física específica describe la herramienta, el objeto o el instrumento utilizado por la víctima en el momento de producirse el accidente. No obstante, si hubiera varios Agentes materiales asociados con la Actividad física específica, deberá registrarse el que tenga una mayor relación con el accidente o la lesión.

El Agente material asociado a la Desviación describe la herramienta, el instrumento o el objeto ligado al suceso que se ha producido de forma anormal. Si hubiera varios Agentes materiales asociados a la (última) Desviación, se registrará el último (el que se halle más cerca -en el tiempo- del contacto que ha producido la lesión).

El Agente material asociado al Contacto - Tipo de lesión describe físicamente la herramienta, el objeto o el instrumento con el cual estuvo en contacto la víctima, o la modalidad psicológica de la lesión. Si varios Agentes materiales hubieran producido la lesión, se registrará el Agente material ligado a la lesión más grave.

Desarrollo

Cabe recordar que solo existe una lista de Agentes materiales para las tres variables Actividad física específica, Desviación y Contacto - Tipo de lesión.

No es necesario ni obligatorio que los tres Agentes materiales sean distintos. En efecto, el mismo Agente material puede asociarse a una o varias de las tres variables, aunque también puede ocurrir que cada una de estas tres variables corresponda a un Agente material diferente.

El principio de codificación se basa en el hecho de que la víctima realizaba una «actividad» (la Actividad física específica) con un primer Agente material, el segundo «actuó de forma anormal» (Desviación) y el tercero «lesionó» a la víctima (Contacto - Tipo de lesión). Pueden ser diferentes, idénticos o pueden incluso no existir. Véanse los «Comentarios generales relativos a las variables sobre las causas y circunstancias».

Descripción de los grupos en el nivel de la posición 1

Los códigos 01 - 02 - 03 (Edificios, construcciones, superficies) se utilizan principalmente cuando la víctima cae o sufre un impacto.

Los códigos 04 a 11 (herramientas y máquinas) se utilizarán para los accidentes resultantes de un funcionamiento incorrecto de dichos dispositivos o de lesiones provocadas directamente por éstos; también se asociarán con las Actividades físicas específicas que su utilización lleva consigo.

Distinción entre herramienta y máquina - máquina fija y máquina móvil

La herramienta es un objeto manufacturado que sirve para actuar sobre la materia y para realizar un trabajo. Puede tener motor o no (agentes 06-08) y ser transportada por una persona en la mano o sobre el cuerpo, sin tener que hacerla rodar o arrastrarla por el suelo.

La máquina es un objeto manufacturado, por lo general complejo, destinado a transformar la energía y a utilizar dicha transformación para actuar sobre la materia o para hacer un trabajo. La noción de máquina está relacionada con la energía que esta necesita para funcionar.

La máquina puede ser fija, es decir, que no puede ser desplazada durante el trabajo que se está realizando (grupo de agentes 10), o bien móvil (grupo de agentes 09), cuando una persona sola, sin ayuda de un tercero o de un aparato de transporte, puede desplazarla por el suelo haciéndola rodar por su propia energía (aparato automotor de taller o agrícola), empujándola (autolavadora) o arrastrándola (sierra de taller), pero no llevándola en los brazos o sobre el cuerpo.

Las herramientas agrícolas se clasificarán en el 06.09 o 07.09, según sean herramientas manuales o mecánicas; en cambio, las herramientas con autotracción, es decir, que se pueden conducir, como segadoras de césped, podadoras o grandes máquinas agrícolas se codifican en 09.02.

Todas las máquinas de transformación y producción de materiales se codifican en el 10.

Los dispositivos de almacenamiento —fijos, con el código 11.06 o móviles (transportables) con el código 11.07— pueden ser abiertos o cerrados de forma permanente, o a presión. En este código 11.07 se clasificarán, en particular, los almacenamientos a granel en forma de montones de materiales diversos.

El código 11.09 incluye recipientes pequeños, incluidos los envases a presión, como bombonas de gas líquido o a presión, extintores de incendios, etc. Se aplica a recipientes individuales, mientras que si se hallan dispuestos en gran número en un almacén (por ejemplo en estanterías), se codificarán en el 14.08.

Los códigos 12 y 13 se refieren a los vehículos de transporte; en cambio, las máquinas de obras civil y agrícolas se codificarán, respectivamente, en el 09.01 y el 09.02.

El grupo de códigos 14 incluye los materiales de construcción y los diversos objetos o elementos que pueden hallarse en una obra (14.01); en el 14.02, todo lo que sean elementos de fabricación o elementos integrantes de máquinas o de vehículos; en el 14.03, las piezas trabajadas o elementos, herramientas de máquinas (incluidos los fragmentos y esquirlas procedentes de dichos Agentes materiales) y en el 14.04, los elementos de ensamblaje (tornillos, clavos, pernos, etc.).

En el 14.05 se clasificarán los productos en forma de polvo, salpicaduras, astillas, fragmentos, etc., y en el 14.06 y 14.07, los productos de la agricultura o destinados a la agricultura.

En el 14.08 se clasificarán todos los objetos dispuestos en un almacén. El código 14.09 se utilizará para los productos almacenados en rollos, como los rollos de papel o de cable.

En los códigos 14.10, 14.11 y 14.12 figuran todos los objetos que constituyen cargas, ya sea transportadas en dispositivos mecánicos, ya sea suspendidas en máquinas de elevación, ya sea transportadas a mano que puedan provocar accidentes por golpes, caídas o vuelcos.

No es necesario dar una explicación adicional a los códigos 15, 16, 17 y 18.

Los códigos del grupo 19 (residuos) se utilizarán cuando sus elementos constitutivos no puedan ser codificados en el 14-15 o 18 por no conocerse bien su naturaleza o por su

heterogeneidad, ya que se trata de mezclas complejas destinadas a desecho. La utilización del término «a granel» hace hincapié en la idea de gran cantidad.

Por último, los códigos del grupo 20 se utilizarán en los casos en que el accidente sea provocado por elementos naturales atmosféricos extremos, seísmos, etc.

Codificación detallada opcional

Si se desea, el Agente material se puede codificar de manera más detallada en cada Estado miembro utilizando la nomenclatura de 6 dígitos o de 8 dígitos desarrollada para este fin y puede consultarse públicamente en CIRCA. No obstante, Eurostat solamente utilizará la clasificación de 4 dígitos.

Además, la mayoría de las herramientas o máquinas se clasifican con 4 dígitos según su función, con independencia de los materiales tratados. En cambio, al utilizarse la codificación más detallada con 6 u 8 dígitos será posible, en caso necesario, distinguir la naturaleza del material tratado (principalmente para las máquinas de los grupos 10.02, 10.04 y 10.07 a 10.15) o del embalaje utilizado en las máquinas destinadas a acondicionamiento (códigos 10.16).

La cuarta posición del código se utiliza para efectuar dicha distinción. Esta posición consta de una clasificación 0X para indicar la naturaleza del material tratado o 0Y para indicar el tipo de embalaje. Estas letras X e Y son parámetros que, al codificar un Agente material, deberán sustituirse por uno de los valores que figuran a continuación, en función del tipo de material o de embalaje. No obstante, en el caso de algunos Agentes materiales, únicamente será posible utilizar uno de los códigos material/embalaje, en cuyo caso se utilizará directamente este en la clasificación.

Valor de los códigos 0X o 0Y (4ª posición)	Naturaleza del objeto
0A	Piedra, materia mineral
0B	Metal
0C	Madera
0D	Goma, material plástico
0E	Papel, cartón
0F	Textiles
0G	Cuero
0H	Productos alimentarios

Ejemplos

- i) Una sierra circular se codificará como sigue:
 - 10.11 para sierra mecánica (código de 4 dígitos)
 - 10.11.01 para sierra circular (código de 6 dígitos)
 - 10.11.01.0X código de 4 posiciones para sierra circular; sin embargo esta terminación 0X no se usa para codificar el Agente material, sino su valor, dependiendo del material:
 - 10.11.01.0A sierra circular para cortar piedra
 - 10.11.01.0B sierra circular para cortar metal
 - 10.11.01.0H sierra circular para cortar productos alimentarios.
- ii) Una hormigonera puede localizarse directamente en la clasificación 10.02.15.0A ya que solo se utiliza para el trabajo del hormigón.

Ejemplos de codificación de las causas y circunstancias

- 1) En una obra de nueva construcción, un albañil sube una herramienta por la escalera y pisa un clavo que sobresale de un trozo de madera que está en el suelo.

Variable	Código	Descripción (resumida)
Entorno laboral	021	Obra-edificio en construcción
Proceso de trabajo	22	Nueva construcción - edificio
Actividad física específica	61	Andar, correr, subir, bajar
Agente material – código de 4 dígitos	02.01	Partes de edificio en altura - fijas (escaleras)
Agente material – código de 8 dígitos (*)	02.01.01.00	Escalera
Desviación	61	Pisar un objeto cortante
Agente material – código de 4 dígitos	01.02	Superficies, circulación - suelos (interior o exterior)
Agente material – código de 8 dígitos (*)	01.02.01.04	Tabla con clavos
Contacto – Tipo de lesión	52	Contacto con Agente punzante (clavo o herramienta afilada)
Agente material – código de 4 dígitos	14.04	Elementos de ensamblaje
Agente material – código de 8 dígitos (*)	14.04.02.00	Clavos

- 2) En un hospital, una enfermera se lesiona en el pulgar. Estaba tirando una jeringa a la basura y se pinchó con otra aguja que estaba de punta dentro del cubo de la basura.

Variable	Código	Descripción (resumida)
Entorno laboral	051	Centros sanitarios, clínicas, hospitales
Proceso de trabajo	41	Servicios, curas, asistencia a personas
Actividad física específica	46	Verter, introducir líquidos, llenar, vaciar
Agente material – código de 4 dígitos	11.09	Embalajes diversos, pequeños y medianos, móviles
Agente material – código de 8 dígitos (*)	11.09.06.00	Cubo de la basura, recipiente para basuras
Desviación	64	Gestos intempestivos
Agente material – código de 4 dígitos	06.14	Herramientas manuales sin motor - para trabajos de medicina y cirugía, punzantes
Agente material – código de 8 dígitos (*)	06.14.01.00	Jeringa, aguja
Contacto – Tipo de lesión	52	Contacto con Agente punzante (clavo o herramienta afilada)
Agente material – código de 4 dígitos	06.14	Herramientas manuales sin motor - para trabajos de medicina y cirugía, punzantes
Agente material – código de 8 dígitos (*)	06.14.01.00	Jeringa, aguja

- 3) Se rompe un gancho y el pintor cae al suelo mientras subía por una escala móvil en una oficina cuyo techo tenía que pintar.

Variable	Código	Descripción (resumida)
Entorno laboral	041	Oficina, sala de reuniones, biblioteca
Proceso de trabajo	24	Renovación, reparación, mantenimiento de edificios
Actividad física específica	64	Arrastrarse, trepar
Agente material – código de 4 dígitos	02.03	Construcciones, superficies en altura - móviles
Agente material – código de 8 dígitos (*)	02.03.01.00	Escala móvil, taburete
Desviación	31	Rotura de material
Agente material – código de 4 dígitos	11.05	Dispositivos elevadores, de amarre, de prensión
Agente material – código de 8 dígitos (*)	11.05.03.00	Ganchos
Contacto – Tipo de lesión	31	Movimiento vertical, aplastamiento sobre o contra
Agente material – código de 4 dígitos	01.02	Superficies, circulación - suelos (interior o exterior)
Agente material – código de 8 dígitos (*)	01.02.01.00	Superficies en general

- 4) Se rompe la cuerda que sujeta una carga suspendida y el trabajador es golpeado por la carga que se balancea en la zona de carga.

Variable	Código	Descripción (resumida)
Entorno laboral	013	Lugar destinado principalmente al almacenamiento, carga
Proceso de trabajo	61	Movimiento
Actividad física específica	70	Estar presente
Agente material – código de 4 dígitos	01.02	Superficies, circulación - suelos (interior o exterior)
Agente material – código de 8 dígitos (*)	01.02.01.00	Superficies en general
Desviación	31	Rotura de material
Agente material – código de 4 dígitos	11.05	Dispositivos elevadores, de amarre, de prensión
Agente material – código de 8 dígitos (*)	11.05.06.00	Cuerdas
Contacto – Tipo de lesión	43	Choque con un objeto en balanceo
Agente material – código de 4 dígitos	14.11.	Cargas - suspendidas de dispositivo de puesta a nivel, una grúa
Agente material – código de 8 dígitos (*)	14.11.00.00	Cargas - suspendidas de dispositivo de puesta a nivel o grúa

- 5) En una serrería, el operario que abastece una sierra mecánica resulta herido en la cabeza por un trozo de madera proyectada por la cuchilla de la sierra al iniciar el aserrado.

Variable	Código	Descripción (resumida)
Entorno laboral	011	Lugar de producción, taller, fábrica
Proceso de trabajo	11	Producción, transformación, tratamiento
Actividad física específica	12	Abastecer la máquina
Agente material – código de 4 dígitos	10.11	Máquinas de fabricación - para serrar
Agente material – código de 8 dígitos (*)	10.11.00.00	Máquinas de fabricación (serrar)
Desviación	44	Pérdida (total o parcial) de control - de objeto
Agente material – código de 4 dígitos	14.03	Piezas trabajadas o elementos, herramientas de máquina
Agente material – código de 8 dígitos (*)	14.03.01.00	Piezas trabajadas
Contacto – Tipo de lesión	41	Choque con un objeto proyectado
Agente material – código de 4 dígitos	14.05	Partículas, polvo
Agente material – código de 8 dígitos (*)	14.05.01.00	Fragmento, proyección, esquirla

- 6) En un matadero, un desollador está cortando chuletas y su cuchillo tropieza con el borde de la mesa y le hiere en el pulgar.

Variable	Código	Descripción (resumida)
Entorno laboral	011	Lugar de producción, taller, fábrica
Proceso de trabajo	11	Producción, transformación, tratamiento
Actividad física específica	21	Trabajo con herramientas manuales
Agente material – código de 4 dígitos	06.02	Herramientas manuales sin motor - para cortar, separar
Agente material – código de 8 dígitos (*)	06.02.02.00	Cuchillo, machete, cúter
Desviación	43	Pérdida (total o parcial) de control - herramienta manual
Agente material – código de 4 dígitos	06.02	Herramientas manuales sin motor - para cortar, separar
Agente material – código de 8 dígitos (*)	06.02.02.00	Cuchillo, machete, cúter
Contacto – Tipo de lesión	51	Contacto con agente cortante (cuchillo u hoja)
Agente material – código de 4 dígitos	06.02	Herramientas manuales sin motor - para cortar, separar
Agente material – código de 8 dígitos (*)	06.02.02.00	Cuchillo, machete, cúter

- 7) En una obra, un aprendiz está destornillando una tuerca con una llave en una caldera. Se rompe el tornillo y, por el efecto del golpe, la mano de la víctima golpea violentamente la caldera.

Variable	Código	Descripción (resumida)
Entorno laboral	021	Obra-edificio en construcción
Proceso de trabajo	51	Desensambladura, desmontaje
Actividad física específica	21	Trabajar con herramientas manuales - manuales
Agente material – código de 4 dígitos	06.05	Herramientas manuales sin motor - para atornillar
Agente material – código de 8 dígitos (*)	06.05.01.00	Llave
Desviación	31	Rotura de material
Agente material – código de 4 dígitos	06.05	Herramientas manuales sin motor - para atornillar
Agente material – código de 8 dígitos (*)	06.05.01.00	Llave
Contacto – Tipo de lesión	53	Contacto con Agente material duro o rugoso
Agente material – código de 4 dígitos	10.04	Máquinas para la transformación de materiales - en caliente
Agente material – código de 8 dígitos (*)	10.04.02.05	Caldera, calentador de agua

- 8) En un almacén, mientras se efectúa el control de un extintor, este se pone accidentalmente en posición de presión y provoca la proyección de la parte superior del aparato. La empuñadura del extintor golpea la parte inferior de la cara del empleado que efectúa el control (un vendedor de extintores) y le produce una lesión en la boca.

Variable	Código	Descripción (resumida)
Entorno laboral	013	Lugar dedicado principalmente al almacenamiento
Proceso de trabajo	52	Mantenimiento
Actividad física específica	40	Manipulación de objetos - Sin especificar
Agente material – código de 4 dígitos	11.09	Embalajes diversos, pequeños y medianos, móviles
Agente material – código de 8 dígitos (*)	11.09.03.00	Bombona de gas, aerosol, extintor
Desviación	32	Rotura, estallido en fragmentos
Agente material – código de 4 dígitos	11.09	Embalajes diversos, pequeños y medianos, móviles
Agente material – código de 8 dígitos (*)	11.09.03.00	Bombona de gas, aerosol, extintor
Contacto – Tipo de lesión	41	Choque con un objeto proyectado
Agente material – código de 4 dígitos	14.03	Piezas trabajadas o elementos, herramientas de máquina
Agente material – código de 8 dígitos (*)	14.03.99.00	Otros agentes, piezas trabajadas, herramientas

- 9) Mientras se desplaza por una obra, un electricista oye un ruido extraño procedente de la grúa y ve hierros sueltos desprenderse de la misma. La víctima se apoya contra un muro, pero los hierros sueltos le golpean la espalda y le provocan contusiones y rasguños en el hombro derecho y en la espalda.

Variable	Código	Descripción (resumida)
Entorno laboral	021	Obra-edificio en construcción
Proceso de trabajo	61	Movimiento
Actividad física específica	70	Estar presente
Agente material – código de 4 dígitos	01.02	Superficies, circulación - suelos (interior o exterior)
Agente material – código de 8 dígitos (*)	01.02.01.00	Superficies en general
Desviación	33	Deslizamiento, caída, derrumbamiento de agente – desde arriba
Agente material – código de 4 dígitos	14.11	Cargas - suspendidas de un dispositivo de puesta a nivel, una grúa
Agente material – código de 8 dígitos (*)	14.11.00.00	Carga suspendida de un dispositivo de puesta a nivel, una grúa
Contacto – Tipo de lesión	42	Choque con objeto que cae
Agente material – código de 4 dígitos	14.11	Cargas - suspendidas de un dispositivo de puesta a nivel, una grúa
Agente material – código de 8 dígitos (*)	14.11.00.00	Carga suspendida de un dispositivo de puesta a nivel, una grúa

- 10) En un edificio de viviendas, el operario de limpieza camina sobre un tejado para efectuar comprobaciones; tropieza con una teja y cae desde el tejado a un balcón situado dos pisos más abajo.

Variable	Código	Descripción (resumida)
Entorno laboral	091	En altura - en un plano fijo (tejado, terraza, etc.)
Proceso de trabajo	55	Vigilancia, inspección
Actividad física específica	61	Caminar
Agente material – código de 4 dígitos	02.01	Partes de edificios en altura - fijas
Agente material – código de 8 dígitos (*)	02.01.02.00	Tejado, terraza, vidrieras, estructura del tejado
Desviación	51	Caída de persona - desde una altura
Agente material – código de 4 dígitos	02.01	Partes de edificios en altura - fijas
Agente material – código de 8 dígitos (*)	02.01.02.00	Tejado, terraza, vidrieras, estructura del tejado
Contacto – Tipo de lesión	31	Movimiento vertical, aplastamiento sobre o contra
Agente material – código de 4 dígitos	02.01	Partes de edificios en altura - fijas
Agente material – código de 8 dígitos (*)	02.01.99.00	Otras partes elevadas de un edificio

- 11) Un operario encargado del mantenimiento de un ascensor en un inmueble privado se sube encima de la cabina. Pone en funcionamiento el ascensor y la cabina lo aplasta contra el techo de la caja del ascensor.

Variable	Código	Descripción (resumida)
Entorno laboral	091	En altura - en un plano fijo (tejado, terraza, etc.)
Proceso de trabajo	52	Mantenimiento, ajuste, puesta a punto
Actividad física específica	64	Arrastrarse, trepar
Agente material – código de 4 dígitos	11.02	Montacargas, ascensores, materiales de puesta a nivel
Agente material – código de 8 dígitos (*)	11.02.01.00	Ascensor, montacargas
Desviación	42	Pérdida (total o parcial) de control - de equipos de sujeción
Agente material – código de 4 dígitos	11.02	Montacargas, ascensores, materiales de puesta a nivel
Agente material – código de 8 dígitos (*)	11.02.01.00	Ascensor, montacargas
Contacto – Tipo de lesión	63	Quedar atrapado, quedar aplastado entre
Agente material – código de 4 dígitos	11.02	Montacargas, ascensores, materiales de puesta a nivel
Agente material – código de 8 dígitos (*)	11.02.01.00	Ascensor, montacargas

- 12) Un trabajador camina sobre el tubo de acometida de gas fijado al suelo de una caldera situada en el cuarto de calderas de un conjunto de viviendas en las que está efectuando un control. Resbala y se produce un esguince en el pie izquierdo, sin caerse.

Variable	Código	Descripción (resumida)
Entorno laboral	072	Domicilio particular - Partes comunes
Proceso de trabajo	52	Mantenimiento, ajuste, puesta a punto
Actividad física específica	61	Caminar
Agente material – código de 4 dígitos	01.02	Superficies, circulación - suelos (interior o exterior)
Agente material – código de 8 dígitos (*)	01.02.01.00	Superficies en general
Desviación	75	Tropezón sin caída
Agente material – código de 4 dígitos	04.01	Canalizaciones - fijas
Agente material – código de 8 dígitos (*)	04.01.01.00	Canalizaciones - fijas para gas
Contacto – Tipo de lesión	71	Esfuerzo físico
Agente material – código de 4 dígitos	00.01	Ningún agente material
Agente material – código de 8 dígitos (*)	00.01.00.00	Ningún agente material

- 13) Mientras está puliendo una pieza de carrocería de automóvil en una máquina cepilladora, la víctima inclina demasiado la pieza, que es arrastrada por el cepillo y le golpea en la cara.

Variable	Código	Descripción (resumida)
Entorno laboral	011	Lugar de producción, taller, fábrica
Proceso de trabajo	11	Producción, transformación, tratamiento
Actividad física específica	41	Sostener en la mano
Agente material – código de 4 dígitos	14.02	Elemento integrante de un vehículo
Agente material – código de 8 dígitos (*)	14.02.00.99	Otro elemento de un vehículo conocido pero no mencionado en la lista
Desviación	44	Pérdida de control (total o parcial) de objeto
Agente material – código de 4 dígitos	14.02	Elemento integrante de un vehículo
Agente material – código de 8 dígitos (*)	14.02.00.99	Otro elemento de un vehículo conocido pero no mencionado en la lista
Contacto – Tipo de lesión	41	Choque con un objeto - proyectado
Agente material – código de 4 dígitos	14.02	Elemento integrante de un vehículo
Agente material – código de 8 dígitos (*)	14.02.00.99	Otro elemento de un vehículo conocido pero no mencionado en la lista

- 14) La víctima ha puesto en marcha la herramienta cortante y la pieza metálica gira con demasiada rapidez y bajo el eje del corte. El torno se bloquea, la herramienta se rompe y su parte cortante sale proyectada y golpea a la víctima en la frente.

Variable	Código	Descripción (resumida)
Entorno laboral	011	Lugar de producción, taller, fábrica
Proceso de trabajo	11	Producción, transformación, tratamiento
Actividad física específica	13	Hacer funcionar
Agente material – código de 4 dígitos	10.10	Máquina de mecanizado para torneado
Agente material – código de 8 dígitos (*)	10.10.09.00	Torno paralelo
Desviación	32	Rotura, estallido en fragmentos
Agente material – código de 4 dígitos	14.03	Herramientas de máquinas
Agente material – código de 8 dígitos (*)	14.03.02.00	Herramienta, parte de herramienta de una máquina
Contacto – Tipo de lesión	41	Choque con un objeto - proyectado
Agente material – código de 4 dígitos	14.03	Herramientas de máquinas
Agente material – código de 8 dígitos (*)	14.03.02.02	Fragmento, trozo de herramienta

- 15) La víctima conducía su tractor de distribución de herbicidas en su viña; el viento cambia de dirección y la víctima resulta intoxicada con vapores de gas.

Variable	Código	Descripción (resumida)
Entorno laboral	033	Lugares agrícolas, cultivo en árboles
Proceso de trabajo	32	Tarea agrícola
Actividad física específica	31	Conducir un medio de transporte
Agente material – código de 4 dígitos	09.02	Máquinas portátiles - móviles - agricultura
Agente material – código de 8 dígitos (*)	09.02.05.00	Material agrícola para tratamiento de los cultivos
Desviación	99	Otra desviación
Agente material – código de 4 dígitos	20.02	Viento
Agente material – código de 8 dígitos (*)	20.02.00.00	Viento
Contacto – Tipo de lesión	15	Contacto con sustancias peligrosas
Agente material – código de 4 dígitos	15.02	Materias nocivas, tóxicas - gases
Agente material – código de 8 dígitos (*)	15.02.00.00	Materias nocivas, tóxicas - gases

- 16) En la cocina de un restaurante, una persona que está fregando se lesiona la mano con una taza rota.

Variable	Código	Descripción (resumida)
Entorno laboral	044	Restaurante
Proceso de trabajo	53	Limpieza manual
Actividad física específica	49	Otra manipulación de objeto
Agente material – código de 4 dígitos	17.08	Utensilios domésticos
Agente material – código de 8 dígitos (*)	17.08.00.00	Utensilios domésticos
Desviación	64	Gestos inoportunos
Agente material – código de 4 dígitos	00.01	Ningún agente material
Agente material – código de 8 dígitos (*)	00.01.00.00	Ningún agente material
Contacto – Tipo de lesión	51	Contacto con agente material cortante
Agente material – código de 4 dígitos	14.05	Fragmentos, elementos rotos
Agente material – código de 8 dígitos (*)	14.05.01.00	Fragmentos, cristales rotos

(*) Si se utiliza la codificación detallada (véase en CIRCABC).