


```

<ModifierClass code="xxx.0" modifier="Q_Ausmaß_der_Schädigung-s">
  <SuperClass code="Q_Ausmaß_der_Schädigung-s"/>
  <Rubric kind="preferred">
    <Label xml:lang="de">Schädigung nicht vorhanden (ohne, kein, unerheblich ...) 0-4 %</Label>
  </Rubric>
</ModifierClass>

...

<Class code="s" kind="component">
  <SubClass code="s1"/>
  <SubClass code="s2"/>
  <SubClass code="s3"/>
  <SubClass code="s4"/>
  <SubClass code="s5"/>
  <SubClass code="s6"/>
  <SubClass code="s7"/>
  <SubClass code="s8"/>
  <ModifiedBy code="Q_Ausmaß_der_Schädigung-s"/>
  <ModifiedBy code="Q_Art_oder_Veränderung_in_der_entsprechenden_Körperstruktur"/>
  <ModifiedBy code="Q_Anatomische_Lokalisation"/>
  <Rubric kind="definition">
    <Label xml:lang="de" xml:space="default">Körperstrukturen sind anatomische Teile des Körpers, wie Organe, Gliedmaßen und ihre Bestandteile.</Label>
  </Rubric>
  <Rubric kind="definition">
    <Label xml:lang="de" xml:space="default">Schädigungen sind Beeinträchtigungen einer Körperfunktion oder -struktur, wie z.B. eine wesentliche Abweichung oder ein Verlust.</Label>
  </Rubric>
  <Rubric kind="preferred">
    <Label xml:lang="de" xml:space="default">Körperstrukturen</Label>
  </Rubric>
</Class>

```

Alle 7 **ModifierClass**-Elemente (hier beispielhaft nur für xxx.0 dargestellt) werden über das Attribut **modifier**=“ Q_Ausmaß_der_Schädigung-s“ an den entsprechenden Modifier „angebunden“. In der **Rubric** vom Typ „preferred“ steht der Klassentitel.

Und schließlich wird in der **Class** der Modifier über das Element **ModifiedBy** referenziert. In diesem Beispiel wird das Beurteilungsmerkmal „Ausmaß der Schädigung-s“ jedem Code der Komponente Körperstrukturen zugeordnet.