

BLESSURES PAR ARME A FEU

Objectifs

- 1- Donner les caractéristiques d'un orifice d'entrée en différenciant les éléments constants et les éléments inconstants
- 2- Distinguer les plaies par balle par tir rapproché et les plaies par tir à distance
- 3- Distinguer les plaies par cartouche à plomb par tir rapproché et les plaies par tir à distance
- 4- Différencier orifice d'entrée et orifice de sortie.

Plan

I- Armes

A- Armes tirant des projectiles uniques

- 1- Armes à canon rayé
- 2- Armes à canons lisses

B- Armes tirant des projectiles multiples

II- Blessures

A- Généralités

B- Plaies par balles

- a) Plaies d'entrée
- b) Plaies de sortie
- c) Trajets

C- Plaies par projectiles multiples

III- Crime, suicide, accident ?

BLESSURES PAR ARME A FEU

Les blessures par armes à feu provoquent des plaies contuses pénétrantes, transfixiant parfois la totalité du corps. Le tiers des blessures mortelles par arme à feu sont cranio-encéphaliques.

En cas d'homicide ou de mort suspecte, les informations apportées par l'autopsie doivent être complétées par une expertise d'armurerie et de balistique et par une reconstitution des faits.

I- Armes

Au Sénégal conformément à l'article 1, titre premier du décret n° 66-889 du 17 novembre 1966, les armes et munitions sont classées dans les catégories suivantes :

- première catégorie, armes, munitions et matériels conçus pour la guerre
- deuxième catégorie, armes à feu dites de défense et leurs munitions
- troisième catégorie, armes à feu de chasse et leurs munitions
- quatrième catégorie, armes à feu de tir, de foire et leurs munitions
- cinquième catégorie, armes blanches
- sixième catégorie, armes à feu dites de traite et leurs munitions
- septième catégorie, armes hors d'usage d'intérêt artistique, historique, légendaire, folklorique ou scientifique.

Le port des armes de la 1^{ère}, 3^{ème}, 4^{ème}, 6^{ème} et 7^{ème} catégorie est interdit. Celui de la 2^{ème} et de la 5^{ème} catégorie peut être autorisé par le directeur de la sûreté nationale.

A- Armes tirant des projectiles uniques

3- Armes à canon rayé

Des rayures, comparables à un pas de vis, sont usinées dans le canon, sur toute sa longueur. La balle, propulsée par la poudre, est forcée dans le canon. Les rayures impriment au projectile un mouvement de rotation sur lui-même, nécessaire pour obtenir une stabilisation gyroscopique de la balle et une trajectoire régulière et précise. On compte :

- **Armes de poing.** Ce sont des pistolets et des revolvers dont les calibres vont de 5 à 15 millimètres,
- **Armes d'épaule.** Parmi ces armes figurent les fusils de guerre (les fusils d'assaut, les pistolets mitrailleurs, les fusils semi-automatiques, les fusils à répétition et les fusils à un coup), les carabines de chasse (les carabines semi-automatiques, les carabines à répétition, les fusils express, mixtes, drilling, etc) et les carabines de tir (les carabines semi-automatiques, les carabines à répétition, les carabines à un coup, les armes anciennes et leurs répliques).

4- Armes à canons lisses

- **Armes de chasse.** Ce sont les fusils de chasse traditionnels à un coup, à deux canons juxtaposés ou superposés, ainsi que les fusils à répétition (fusils à pompe) et les fusils semi-automatiques. Ces armes utilisent des munitions à projectiles uniques pour la chasse au gros gibier.
- **Armes anciennes.** Ces armes, antérieures à 1850 (et leurs répliques modernes), utilisent principalement des balles sphériques en plomb et leurs calibres vont de 8 à 17 mm.
- **Armes de type « Gomm Cogne ».** Elles sont utilisées pour la défense rapprochée et tirent des munitions chargées, entre autres, de balles sphériques en élastomère d'un diamètre de 18 mm.
- **Armes de type « Flash-Ball ».** Ces armes de défense à deux coups, destinées à la défense, projettent des balles en mousse de 40 mm de diamètre. Elles provoquent un effet coup de poing non létal, sauf dans le cas d'un tir à très courte distance.

B- Armes tirant des projectiles multiples

- **Armes de chasse.** Il s'agit des fusils à un coup, à canons juxtaposés ou superposés, des armes à répétition et semi-automatiques à canons lisses. Elles utilisent des munitions chargées de grains de plomb.
- **Armes à grenaille.** Ce sont les pistolets et les revolvers destinés à la défense rapprochée, dont le canon est lisse, et qui sont susceptibles de tirer de la grenaille de plomb, mais pas de cartouches à projectile unique.
- **Armes Gomm Cogne.** Ce sont les mêmes armes de défense que celles décrites comme tirant des projectiles uniques en élastomère. D'autres munitions sont également utilisables, il s'agit des chevrotines en caoutchouc, c'est-à-dire des cartouches contenant 12 billes sphériques d'un diamètre de 7 mm.

Lorsque le percuteur écrase l'amorce, il produit une flamme. La poudre brûle alors à son tour en produisant une très grande quantité de gaz, d'où une montée en pression à l'intérieur de la cartouche, qui ouvre le sertissage et propulse la charge dans le canon.

II- Blessures

D- Généralités

- L'examen radiologique des corps blessés par arme à feu doit être systématique. Le projectile est soit inclus (entier ou fragmenté), soit sorti (laissant souvent des traces métalliques). Sa localisation nécessite une incidence de face et de profil. La signalisation des orifices d'entrée et de sortie sur le corps par anneaux métalliques facilite l'examen radiologique de la blessure.
- L'examen externe, suffit en général à distinguer les plaies d'entrée et de sortie,

imaginer les trajets et évaluer approximativement les distances de tir.

- Les plaies doivent être mesurées au millimètre près. On les positionne anatomiquement et par deux mesures: les distances depuis la plante du pied et depuis la ligne médiane antérieure ou postérieure.

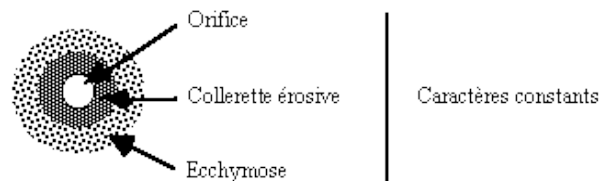
E- Plaies par balles

d) Plaies d'entrée

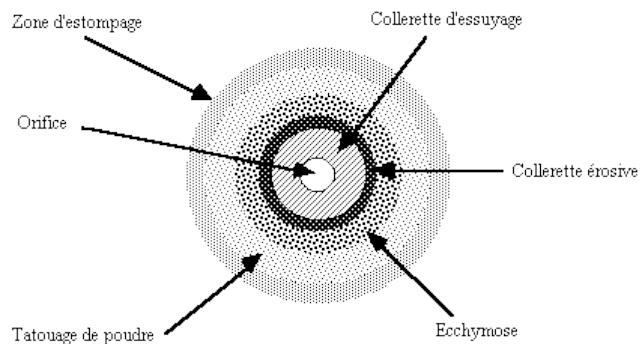
On distingue les plaies par tir rapproché et les plaies par tir à distance.

Les plaies des tirs à distance comprennent:

- un orifice d'entrée, arrondi, à l'emporte-pièce, de diamètre légèrement inférieur à celui du projectile et cela d'autant plus que celui-ci est pointu;
- une collerette érosive, concentrique à l'orifice d'entrée. La peau, distendue par le projectile, a cédé puis a repris sa place, mais ses bords ont été abrasés;
- une collerette d'essuyage, liseré noirâtre sur la partie interne de la collerette érosive. Elle résulte des résidus laissés par le projectile (s'il y a eu interposition de vêtements, l'essuyage s'est fait sur eux);
- une ecchymose cutanée profonde concentrique en manchon, peu visible.



Les plaies des tirs rapprochés se caractérisent par la présence de « marqueurs » balistiques: brûlure, tatouage, enfumage à l'intérieur ou à l'extérieur de la plaie.



e) Plaies de sortie

Typiquement, ce sont de petites déchirures linéaires ramifiées ou en étoile sans perte de substance cutanée sauf dans le cas de projectiles très puissants. Par rapprochement de leurs bords on peut reconstituer le plan épidermique. Les bords sont en éversion et effilochés, mais la caractéristique principale d'une plaie de sortie reste l'intégrité de l'épiderme jusqu'aux bords de la déchirure.

f) Trajets

Le trajet est retrouvé dans les parties molles grâce à l'ecchymose. Elle entoure le trajet en manchon sauf dans les masses graisseuses.

Sur l'os, le choc du projectile provoque des lésions allant de la simple perforation à la fracture comminutive extensive, avec des fragments encore reliés au périoste ou projetés dans les parties molles.

F- Plaies par projectiles multiples

Il s'agit le plus souvent de plombs de chasse.

Dans les tirs à courte distance les plombs « font balle », réalisant un orifice unique de 2 à 3,5 cm de diamètre environ, bien circulaire, notamment dans l'abdomen, avec un polycricblage interne.

A mesure que la distance du tir augmente, les bords de la plaie d'entrée deviennent dentelés puis déchiquetés et entourés de plombs ou de leurs impacts de plus en plus dispersés.

III- Crime, suicide, accident ?

Le suicide par arme à feu est principalement masculin. Ses principales localisations sont par ordre de fréquence la tête (tempe, bouche, front), le thorax et l'abdomen.

Arguments en faveur du suicide: un coup unique tiré à bout touchant, l'arme trouvée sur place (en général une arme de poing, propriété de la victime), des facteurs psychologiques (état dépressif, éthylisme, difficultés financières, etc.) et l'absence de lésions de violences associées.

Les accidents mortels par armes de poing sont très rares.

Le diagnostic de crime, si celui-ci n'est pas flagrant, découle de l'exclusion du suicide ou de l'accident par les données anatomiques, balistiques ou anamnestiques.