

## INHALTSVERZEICHNIS

1. Rechtsmedizin IV - Spitze Gewalt	1
1.1. allgemein	1
1.2. Rund & Flach – alles über die Wunde	1
1.3. Selbsttöter	1
2. Drosseln, Hängen & Würgen, Ersticken	1
2.1. Hängen	1
2.2. Würgen	2
2.3. Springhängen	2
2.4. Autoerotisches	2
2.5. ersticken	2
2.6. Ertriken	2
2.7. Wasserleichen	2
3. Schussverletzungen	3
3.1. allgemein	3
3.2. Nahschuss	3
3.3. Wunde	3

### 1. RECHTSMEDIZIN IV - SPITZE GEWALT

#### 1.1. allgemein.

- Spitz immer Gemischt aus Spitz und Scharf, Spitz ist nur die Spitze, dabei schneidet die Klinge ja
- Fixerstraßen: Nabiges in der Nähe der Venen
- Fixerbesteck: Enthält ferner Zitronensäure zum Auflösung unter Erhitzung und Watte oder Kutip zur Filterung

#### 1.2. Rund & Flach – alles über die Wunde.

- runde Löcher werden flach durch die Hautspannungslinien
- Klingen immer natürlich auf der einen Seite dick und nicht so scharf (außer Dolche)
- Platzwunde: Gewebsbrücken und unscharfe Ränder

- Schnitt/Stichwunde: keine Gewebsbrücken → entweder man kommt durch mit dem Messer oder nicht
- wenn die Schneiden in unterschiedliche Richtungen weisen: Komplexes geschehen
- Messer-Rausziehen macht oft einen zweiten Schnitt da das Messer leicht gedreht wird → Schwalbenschwanz
- allgemein eher das Breite Ende ohne zwei Schnitte eher der Rücken
- Wundkanal wird mit langen Plastikstäben rekonstruiert
- Messerlänge oft nicht so gut zu beurteilen, da oft nicht maximal tief gestochen wird
- Beim Bauch oder Brustkorb kann auch bei Kurzem Messer der Brustkorb oder Bauch tief eingedrückt werden → Stichkanal viel zu lang
- Wunde kann durch Elastizität auch kleiner sein als das Messer, besonders stumpfe Messerklingeln wie bei stumpfen Kartoffel-Pell-Messern
- aktive Abwehrverletzungen: tiefe Schnitte an der Hand z.B.
- Passive: wie Deckung beim Boxen und an den Unterarmen z.B.
- Glasscherben-Verletzungen: Canuto-Endchen, unscharfe Ränder mit parallelkratzer, man hat ja immer zwei Schneiden und dazwischen flach
- üppige Haare am Kopf können die Wundränder unscharf machen
- Beil & Co ist eher Stumpf manchmal und manchmal scharf → sehr unterschiedliche Wunden
- zerspringende Flex: Splitter gehen locker bis ins Herz wenn es doof läuft

#### 1.3. Selbsttöter.

- Selbsttöter übertöten sich mitunter selbst, zerfleischen z.B. den ganzen Unterarm

### 2. DROSSELN, HÄNGEN & WÜRGEN, ERSTICKEN

#### 2.1. Hängen.

- 50% der Suizide: erhängen
- Erwürgen selbst nicht möglich, erdrosseln schon
- Leichen hängen lassen wenn sie schon tot sind

- Strangmarke am Hals können je nach Seil total unterschiedlich sein
- oft auch Bewegung und mehrere Steifen durch Krampf-Bewegungen
- Krämpfe durch Hypoxie
- Mundboden wird gelegentlich noch hochgedrückt und Luftweg verlegt
- KEIN Genickbruch
- Henkerknoten drückt auf die Aa Vertebrales zusätzlich
- Dauer bis zum Tod unterschiedlich, je nach Kompression
- (auch Leute mit Herzerfetzungen durch Schrotgewehr laufen manchmal noch gesteuert 10 Meter bis sie zusammenbrechen)
- typisches Erhängen: Aufrecht und frei hängend, ideal mit symetrie
- Fasern des Seils werden auf der Hand gesucht von der Polizei
- atypisches erhängen ist häufiger, die Leute haben Bodenkontakt
- das Seil geht oft krass weit bis nach hinten zur Wirbelsäule
- Beine und Fußsohlen haben natürlich verstärkte Totenflecken
- wenn man lange hängt ist das Seil sehr weit hinten richtung Wirbelsäule

## 2.2. Würgen.

- horizontale Marke normalerweise nicht bei Erhängen
- Leute beim Erhängen sind eher total blass weil eben die Arterien auch abgedrückt werden
- je mehr horizontal und je mehr Stauung desto mehr erdrosseln
- bis man richtig tot ist dauert das gerne 10 Minuten → frische Leute sofort herunterschneiden oder auch im Zweifel
- die erwürgten röcheln oft wenn entlastet wird → dann werden sie fertig erwürgt
- 5-10 Minuten muss man würgen
- Stauungsblutungen gerne auch in den Augen und auf dem Zahnfleisch oder Mundschleimhaut
- Folge: wenn man von hinten gewürgt wird und auf dem Bauch liegt hätte man bessere Chancen da mangels Zungenverlegung röcheln nicht ganz so wahrscheinlich ist
- bei Kampf und so natürlich nochmal höherer Blutdruck → mehr einblutungen

## 2.3. Springhängen.

- selten
- hier bricht der Dens ab

- nur wenn man ordentlich mit Schwung fliegt
- es gibt eine Tabelle mit Körpergewicht und nötiger Fallhöhe
- Dens & Genickbruch war gewünscht für Henker
- je nach Gewicht wurde die Seillänge dann angepasst (man will daß der Dens bricht aber der Kopf nicht abreißt)

## 2.4. Autoerotisches.

- naja halt unfälle
- Samen und Kotabgang bei jedem Erhängen häufig

## 2.5. ersticken.

- z.B. Gasmasken und Tüte drüber
- auch Unfälle beim Schnüffeln von Feuerzeuggas oder so
- Taugunfälle bekannt mit CO<sub>2</sub> oder Methylethacrylat oder so
- Thoraxkompression durch Polizisten der Draufsitz kann gerne eine Einflusstauung machen → blauer Kopf und so
- auch Verkehrsunfall-Einklemmen können ein Ersticken durch Mechanikkompression verursachen
- auch bei Verschüttungen

## 2.6. Ertrinken.

- typisch bei Ertrinkungen
- bei Drogies auch, da aber eher blutig gerne
- Badetod bekannt, wenig Wasser drinnen
- Vagusreiz durch Wasser kann Bewusstlosigkeit machen

## 2.7. Wasserleichen.

- bei großen Flüssen gerne Schiffsschraubenverletzungen
- je mehr verfault desto mehr sind einblutungen weg
- Einblutungen faulen sehr schnell weg
- Wasserleichen schon nach 2 Jahren gerne ziemlich faul, so daß sich die Haut Ablöst wenn man die Leiche bewegt
- Knochenmark: Diatomeren-test kann hinweis auf das Wasser geben, wenn jemand verweset ist muss der als Lebender ertrunken sein, die spezifischen Viecher des Wassers gehen nur über das Blut bis ins Knochenmark

### 3. SCHUSSVERLETZUNGEN

#### 3.1. allgemein.

- Sonderform der stumpfen Gewalt
- Mündungsfeuer vor oder im Lauf unterscheiden sich von der Dampf-richtung
- Leute werden nicht weggeschleudert
- die getroffenen bewegen sich nicht beim Schuss → nur im Fernsehen
- Innenballistik & Außenballistik
- Wundbalistik ist ein Teil der Zielballistik
- Druch, Steck, Streif, Prellschuss (Kugel die beim Luftschuss wieder herunterfliegt → tut weh ist aber idr. ungefährlich)
- Sekundärer Einschuss nach Durchschuss des Armes vor dem Körper bei Einschuss in den Thorax z.B.
- Kugeln fliegen nie grade durch einen Körper → immer geknickte Schusskanäle
- wie bei Optik: bei dichtem Gewebe bricht sich der Schusskanal
- Ringelschuss: z.B. innerhalb des Schädels

#### 3.2. Nahschuss.

- Schmauch extrem bei unter 30 cm oder so
- ohne Schmauch: Fernschuss
- unterscheidung ob 3 oder 30 Meter nicht möglich
- Schmauch kann analysiert werden → Munitionsfabrikat
- Backspatter: Blutspritzen
- extremer Nahschuss: Aufgesetzt

- Bürste und gründlich waschen: Schmauch ist weg, aber Blut ist evtl noch nachweisbar
- es wird der Schmauchbereich ausgeschnitten, dann kann man wenn man Waffentyp und Munition kennt die Entfernung abschätzen

#### 3.3. Wunde.

- der Einschuss-Defekt ist umgeben durch einen Kontusionshof (Unterblutungen) & Schürfsaum (feucht)
- Schürfsaum sind Kratzer durch Gewebespritzer
- Schürfsaum auch manchmal bei Ausschuss durch rauhe Kleidung
- Treibmittel klebt manchmal noch unverbrannt am Körper
- Waffenabdruck bei aufgestetztem: Waffengesicht → Haut wird durch Druck gegen die Waffe gedrückt
- Mündung-Treibgas geht zum teil mit in den Kopf, zum Teil unter die Schwarte, daher auch der Druck gegen das Waffengesicht
- der Schlitten selbst ist ja zu dem Zeitpunkt nicht mehr vorne
- Backspatter oft kleine Punktspritzer
- Backspatter: genau das was beim Stein der ins Wasser geworfen wird in die Höhe spritzt
- typischer Ausschuss: ohne Gewebsdefekt, sondern eher gerissen/geplatzt
- es gibt keine Verbrennungen → Kontaktzeit viel zu gering
- schädel ist elastisch und manchmal ist das Loch kleiner als die Kugel
- wenn die Schmauchhöhle aufplatzt hat man eine fette Wunde bei aufgesetztem Schuss
- Kopfschussleute ersticken sehr häufig an der Blutung durch öffnung der Nase