

Games of Law

Tribunal judiciaire

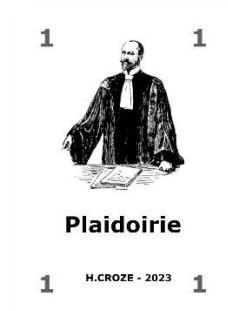
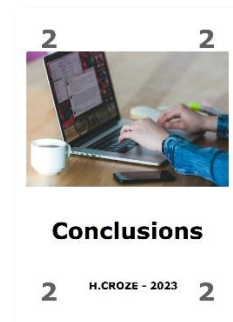


Table des matières

Introduction	3
Limites du jeu	4
Premières vues	4
1) Procédure contradictoire	5
2) Procédure par défaut.....	6
3) Calcul des points	6
Gameplay	8
Plumitif	9
Stratégie et apprentissage	10
GOlopédia	12
ARA	12
Assignation	13
Conclusions	14
Constitution	16
Enrôlement	16
Jugement	18
Nullité	18
Ordonnance de clôture	20
Pièces	21
Plaidoirie	22
Prescription	23

Introduction

GOL Tribunal judiciaire est un *serious game* permettant d'apprendre les règles applicables à la procédure écrite ordinaire devant le tribunal judiciaire français. Il oppose deux Joueurs baptisés *Primus* et *Secundus* représentés par des avocats.

Pour des raisons de « jouabilité », les procédures ont été grandement simplifiées, mais, on l'espère, sans déformation. Les connaissances devront être approfondies par un cours ou un manuel, voire simplement par la lecture des codes, qui sont en la matière très précis et (relativement) clairs.

Il s'agit d'une version expérimentale qui a été peu testée. L'auteur est intéressé par toutes remarques ou critiques, qui peuvent être adressées à herve.croze@univ-lyon3.fr.

Le Jeu peut être utilisé directement par deux Joueurs, mais il est aussi utile comme support d'enseignement, l'enseignant pouvant faire une partie de démonstration commentée ou coacher des étudiant(e)s qui jouent.

Le QR Code ci-dessous donne accès au site Recettes de Procédures où l'on trouve le matériel de jeu téléchargeable.



Limites du jeu

Cette simulation n'est qu'une représentation très approximative de la procédure écrite ordinaire devant le tribunal judiciaire. Voici les principales limites :

- il n'y a que deux parties : un Demandeur et un Défendeur ; on néglige donc l'hypothèse fréquente de pluralité de défendeurs ou d'intervenants volontaires ou forcés ;
- le calendrier de procédure ne permet pas aux parties de conclure plusieurs fois, ni de communiquer des pièces à plusieurs reprises ;
- le jeu ne tient pas compte de la compétence spécifique du juge de la mise en état ;
- les délais ont été fixés de manière à rendre le jeu facilement "jouable".

Premières vues

La partie se joue à deux Joueurs avec un jeu de 75 cartes représentant des actes de procédure ou des moyens de droit.

Chaque fois qu'un Joueur pose une carte il marque un point à l'exception des **Nullité** et **Prescription**.

Par ailleurs les cartes **Assignment**, **Conclusions** et **Plaidoirie** portent un nombre qui indique les « *points d'argumentation* » qui leur sont attachés ; le total des points d'argumentation de chaque Joueur détermine en principe le sens du jugement et donc qui gagne le procès.

La partie ne peut pas durer plus de 52 tours à compter de l'**Assignment** (un tour équivaut environ à une semaine dans la vraie vie).

Il est nécessaire de compter les tours et d'enregistrer les coups dans un document appelé **Plumitif**.

On tire au sort le Joueur qui commence.

Chacun d'eux reçoit **7 cartes**.

A chaque tour chaque Joueur :

- soit joue une ou (plus rarement) plusieurs cartes et complète ensuite son jeu en piochant de manière à avoir toujours 7 cartes ;
- soit peut piocher entre une et sept cartes en se défaussant d'un nombre équivalent de cartes.

La partie commence lorsqu'un Joueur assigne l'autre en posant une carte **Assignment** ; il devient alors le **Demandeur** et l'autre est le **Défendeur**. Pour cela il doit avoir obtenu préalablement du Greffe une date d'**Audience d'orientation** fixée par le greffe, par convention, *6 tours après la date d'Assignment*.

Le **Défendeur** doit alors déposer une carte **Constitution** dans les *deux tours* qui suivent.

Si le **Défendeur** s'est constitué la procédure est **contradictoire**, sinon elle est **par défaut**.

Chacun des Joueurs peut déposer une carte **Enrôlement** au plus tard *deux tours avant la date de l'Audience d'orientation*. A défaut l'**Assignment** est caduque et la partie est terminée.

1) Procédure contradictoire

Après l'enrôlement, le **Demandeur** doit déposer une carte **Pièces** par laquelle il communique au **Défendeur** les éléments de preuve sur lesquels il fonde sa demande *au plus tard quatre tours après l'Audience d'orientation* sinon la partie est terminée.

Le **Défendeur** doit conclure *au plus tard huit tours après l'Audience d'orientation*. Pour cela il doit, *en un seul tour*, déposer *à la fois* une carte **Conclusions** et une carte **Pièces**, ainsi qu'éventuellement une carte **Nullité** et/ou une carte **Prescription**.

Au-delà le **Demandeur** peut poser une carte **Ordonnance de clôture** qui rend irrecevables les **Conclusions** et **Pièces** du **Défendeur**. On passe alors directement à l'audience des **Plaidoiries**.

Si le **Défendeur** a conclu et communiqué ses pièces avant l'**Ordonnance de clôture**, le **Demandeur** peut alors conclure en réponse, c'est-à-dire déposer une carte **Conclusions** *au plus tard douze tours après l'Audience d'orientation* ainsi éventuellement qu'une carte **Prescription** (qui lui permet d'écarter le moyen soulevé par le **Défendeur**). Au-delà le **Défendeur** peut poser une carte **Ordonnance de clôture** qui rend irrecevables les **Conclusions** en réponse du **Demandeur**. On passe alors directement à l'audience des **Plaidoiries**.

Si le **Demandeur** conclut en réponse dans les délais chacun des Joueurs peut poser une carte **Ordonnance de clôture**.

En toute hypothèse, l'Ordonnance de clôture intervient automatiquement *16 tours après l'Audience d'orientation*.

Au tour suivant a lieu en principe l'audience des **Plaidoiries**. Chacun des Joueurs doit alors poser une carte **Plaidoirie**. A défaut il est réputé avoir procédé à un simple « *dépôt de dossier* » ce qui lui fait perdre le bénéfice des points de plaidoirie.

Après l'audience des plaidoiries chaque Joueur peut mettre fin à la partie en posant une carte **Jugement**.

En toute hypothèse le **Jugement** intervient *au plus tard 10 tours après l'audience de plaidoirie*.

Il en va autrement si l'un des Joueurs dépose une carte **ARA** à tout moment. Dans ce cas :

- si l'accord de règlement amiable est accepté par l'autre Joueur, la partie prend fin ;
- si l'accord de règlement amiable est refusé la procédure continue.

2) Procédure par défaut

En cas de défaut du **Défendeur** le **Demandeur** doit poser une carte **Ordonnance de clôture**.

En toute hypothèse, l'**Ordonnance de clôture** intervient automatiquement *16 tours* après l'**Audience d'orientation**.

Le tour suivant il doit déposer une carte **Plaidoirie**. A défaut il est réputé avoir procédé à un simple « *dépôt de dossier* » ce qui lui fait perdre le bénéfice des points de plaidoirie.

Il met ensuite fin à la procédure en déposant une carte **Jugement**.

En toute hypothèse le **Jugement** intervient au plus tard *10 tours* après l'audience de plaidoirie.

3) Calcul des points

Les points correspondent aux honoraires que les avocats des parties peuvent espérer percevoir.

Les points sont de trois sortes qui sont additionnés :

1) Les points de procédure

Ils sont liés au nombre de cartes jouées.

Toutes les cartes sont comptées sauf : **Audience d'orientation**, **Nullité** et **Prescription**.

Le **Demandeur** ne marque aucun point de procédure si l'**Assignation** est nulle ou caduque.

2) Les points liés au résultat du procès

Il n'est pas tenu compte des points d'argumentation si le **Demandeur** n'a pas communiqué ses **Pièces** ou si l'**Assignation** est nulle ou caduque.

Le total des **points d'argumentation** du **Demandeur** est la somme des points d'**Assignation**, de la moitié des points de **Conclusions** et des points de **Plaidoirie**.

Le total des **points d'argumentation** du **Défendeur** est la somme des points de **Conclusions** et des points de **Plaidoirie**.

Si une **ARA** a débouché sur un accord de règlement amiable, chacun des Joueurs marque 10 points au titre du résultat du procès.

S'il est jugé que la demande est prescrite, le **Demandeur** ne marque aucun point à ce titre et le **Défendeur** marque 5 points.

Si la demande n'est pas prescrite, le **Jugement** est rendu en faveur du Joueur dont le total de **points d'argumentation** est le plus élevé. Ce Joueur marque un nombre de points égal entre la différence entre les totaux des points d'argumentation des deux Joueurs, son adversaire n'en marque aucun à ce titre.

3) *Les points de célérité*

La durée normale d'une partie est de 15 tours à compter de l'Assignation.

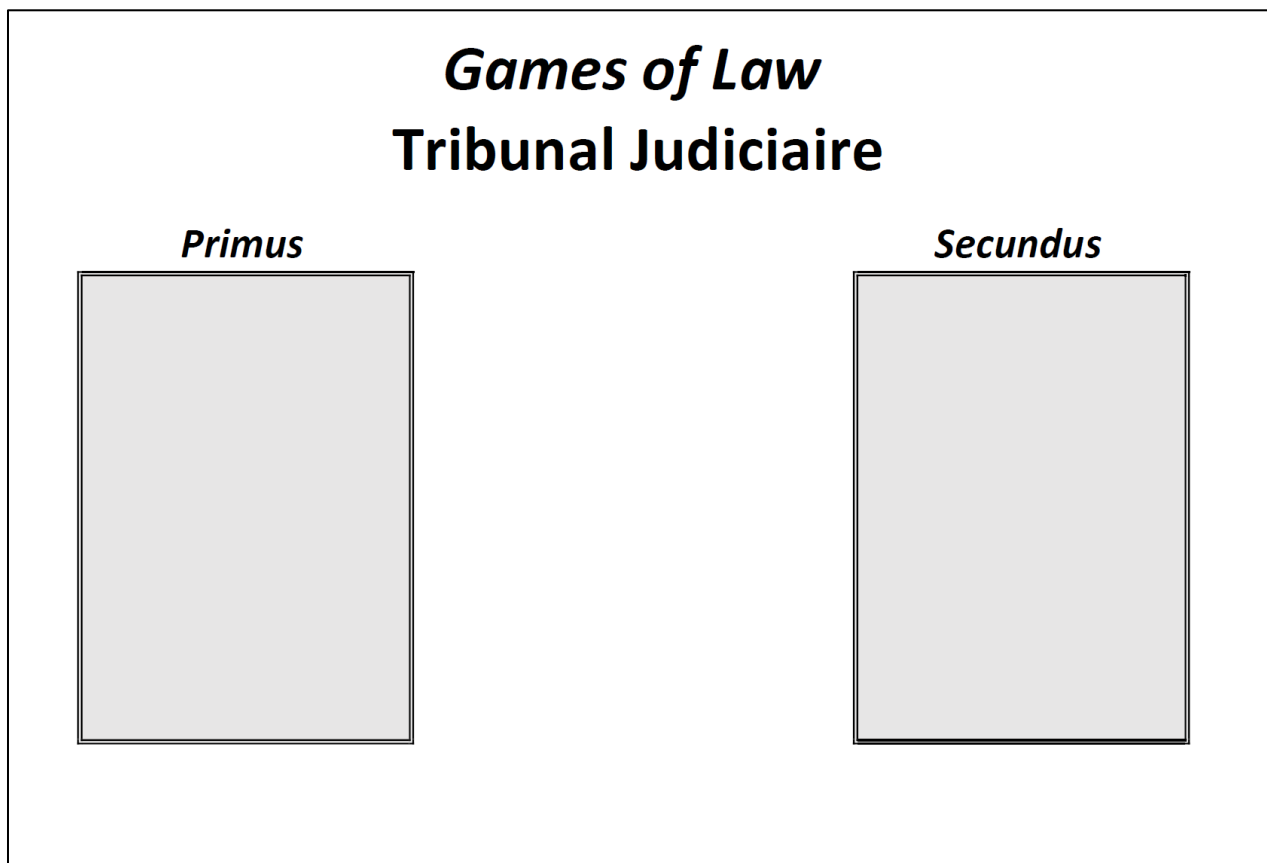
Si la durée est plus courte, le **Demandeur** marque un nombre de points égal à la différence à condition qu'il ait communiqué ses **Pièces** dans les délais et que l'**Assignation** ne soit ni nulle ni caduque.

Si la durée est plus longue le **Défendeur** marque un nombre de points égal à la différence.

Gameplay

Il y a deux Joueurs *Primus* et *Secundus*. On tire au sort pour savoir qui sera *Primus*. Si l'on fait plusieurs parties *Primus* devient *Secundus* dans la partie suivante.

On peut utiliser le tableau de jeu suivant¹ :



Le jeu de cartes est battu et posé hors tableau de jeu, faces cachées.

À chaque tour *Primus* puis *Secundus* prennent la parole successivement. Ils peuvent passer leur tour et ils le doivent s'il leur est impossible de jouer.

En début de jeu on distribue 7 cartes à chaque Joueur.

À chaque tour, on coche le numéro du tour dans le *Plumitif*.

Si un Joueur accomplit un (ou exceptionnellement plusieurs) actes :

- le ou les actes sont enregistrés dans le *Plumitif* afin de « dater » le ou les actes accomplis et s'il y a lieu on y reporte le terme du délai dont l'acte est le point de départ ;

¹ Téléchargeable depuis le site Recettes de Procédures.

- le Joueur pose ensuite face(s) visible(s) la (les) carte(s) correspondant à (aux) acte(s) accompli(s) ;
- il complète son jeu en piochant les cartes dans l'ordre du paquet de cartes d'actes de procédure.

Si un Joueur peut ou doit piocher il prend les cartes dans l'ordre du paquet de cartes d'actes de procédure.

Les cartes rejetées sont posées faces cachées hors du tableau de jeu où elles constituent un paquet.

Si le paquet de cartes d'actes de procédure est épuisé, on bat le paquet des cartes rejetées et il remplace le paquet de cartes d'actes de procédure.

Plumitif

Le déroulement de la Partie est enregistré dans un document appelé **Plumitif**.

Dans la première ligne on enregistre le nom du **Demandeur** et celui du **Défendeur** (par convention : *Primus* ou *Secundus*).

Il y a ensuite 52 lignes pour enregistrer les 52 tours. Chaque ligne comprend les 12 colonnes suivantes :

Tour	Numéro du Tour
	Colonne sans titre permettant de cocher les Tours au fur et à mesure (x)
Calendrier	Terme d'un délai ou date à laquelle un événement se produit automatiquement
Demandeur	Carte posée par le Demandeur
PA	Eventuellement : points d'argumentation attachés à la carte
Nullité	Indique si le Demandeur pose une carte Nullité
Prescription	Indique si le Demandeur pose une carte Prescription
Défendeur	Carte(s) posée(s) par le Défendeur
PA	Eventuellement : points d'argumentation attachés à une carte
Nullité	Indique si le Défendeur pose une carte Nullité
Prescription	Indique si le Défendeur pose une carte Prescription
Greffé	Carte posée par "le Greffé" (IA)

La mention IA (pour Intelligence Artificielle) indique que la carte sera posée automatiquement en mode solo.

Selon la customisation du Jeu, le Plumitif peut être :

- rédigé de façon manuscrite notamment sur un modèle imprimable que l'on peut trouver sur le site Recettes de Procédures ;
- renseigné à l'aide d'une feuille de type Excel qui permet de saisir directement les mentions utiles :
 - un modèle Excel est téléchargeable depuis le site Recettes de Procédures² ;
 - il est possible d'accéder au même modèle sous *Google Sheet* en cliquant [ici](#). Le QR Code ci-dessous permet un accès direct mais ne semble pas fonctionner sur téléphone³ :



- un plateau de jeu avec des jetons⁴.

On ne compte les tours qu'à partir du moment où un des Joueurs dépose une carte **Assignment**. Les modifications à apporter au Plumitif sont indiquées dans la GOLopédia.

A chaque tour on coche la case correspondante dans la deuxième colonne.

Stratégie et apprentissage

Il est évidemment possible de jouer pour gagner des points. Le jeu n'est équitable que si chaque Joueur a l'occasion d'être tantôt **Demandeur**, tantôt **Défendeur** ; mieux vaut donc faire plusieurs parties et cumuler les points.

² Ce qui suppose évidemment de disposer du logiciel Excel.

³ Notamment avec l'application *Google Sheet*. De toute manière l'écran d'un téléphone est trop petite pour permettre d'utiliser aisément le Plumitif.

⁴ Version non disponible pour le moment.

Le Demandeur a intérêt à ce que la procédure soit la plus courte possible (ce qui est le cas de la procédure par défaut) ; au contraire le Défendeur a intérêt à la prolonger. Comme chaque carte déposée correspond en principe à une diligence, on peut comprendre (sans nécessairement approuver 😊) que les Joueurs aient intérêt à multiplier les actes. Celui qui gagne le procès gagne aussi des points, ce qui suppose de maximiser les nombre de **points d'argumentation**. Si un règlement amiable résulte d'une **ARA** tout le monde est gagnant, mais cela met les Joueurs à égalité sur ce point.

Rappelons que le but d'un *serious game* est d'apprendre ; il faut donc faire l'effort de lire dans la **GOLopédia** tout ce qui concerne les cartes jouées. Enfin le Jeu est un très bon outil d'apprentissage si les parties se déroulent en présence d'un *coach* savant⁵ qui peut les enrichir de ses commentaires !

⁵ Un enseignant fera l'affaire.

GOlopédia⁶

ARA

Conditions

Dans une **procédure contradictoire**, à tout moment, même après l'**Ordonnance de clôture**, mais avant l'**Audience de plaidoiries**, un Joueur peut déposer une carte **ARA**.

Suite

- Si l'adversaire refuse le règlement amiable, on passe au tour suivant.
- Si l'adversaire accepte le règlement amiable la procédure prend fin si l'on peut écrire « sans autre forme de procès » (voir alors la [manière de compter les points](#)).

Plumitif

Colonne Demandeur : ARA si c'est le Demandeur qui pose la carte

Colonne Défendeur : ARA si c'est le Défendeur qui pose la carte

IRL

ARA est l'acronyme d'**Audience de Règlement Amiable**.

Cette audience peut être [demandée par chacune des parties \(ou être ordonnée d'office par le juge\)](#). Elle « [a pour finalité la résolution amiable du différend entre les parties](#) » ; si un accord intervient le juge peut le [constater](#) et lui conférer la force exécutoire⁷.

CPC, Article 774-1

Le juge saisi d'un litige portant sur des droits dont les parties ont la libre disposition peut, à la demande de l'une des parties ou d'office après avoir recueilli leur avis, décider qu'elles seront convoquées à une audience de règlement amiable tenue par un juge qui ne siège pas dans la formation de jugement dans les cas prévus par la loi.

Cette décision est une mesure d'administration judiciaire. Elle ne dessaisit pas le juge.

CPC, Article 774-2

L'audience de règlement amiable a pour finalité la résolution amiable du différend entre les parties, par la confrontation équilibrée de leurs points de vue, l'évaluation de leurs besoins, positions et intérêts respectifs, ainsi que la compréhension des principes juridiques applicables au litige.

Le juge chargé de l'audience de règlement amiable peut prendre connaissance des conclusions et des

⁶ Liste des types de cartes.

⁷ Par simplification, dans le jeu, on considère alors que la partie prend fin sans autre formalité.

pièces échangées par les parties.

Il peut procéder aux constatations, évaluations, appréciations ou reconstitutions qu'il estime nécessaires, en se transportant si besoin sur les lieux.

Il détermine les conditions dans lesquelles l'audience se tient. Il peut décider d'entendre les parties séparément.

CPC, Article 774-4

A l'issue de l'audience, les parties peuvent demander au juge chargé de l'audience de règlement amiable, assisté du greffier, de constater leur accord, total ou partiel, dans les conditions de l'article 130 et du premier alinéa de l'article 131.

Le juge informe le juge saisi du litige qu'il est mis fin à l'audience de règlement amiable et lui transmet, le cas échéant, le procès-verbal d'accord.

CPC, Article 130

La teneur de l'accord, même partiel, est consignée, selon le cas, dans un procès-verbal signé par les parties et le juge (...).

CPC, Article 131

Des extraits du procès-verbal dressé par le juge peuvent être délivrés. Ils valent titre exécutoire.

(...)

Assignment

Conditions

Chacun des deux Joueurs (*Primus* et *Secundus*) peut poser une carte **Assignment** en début de partie. Celui qui dépose la carte devient le **Demandeur** et l'autre est le **Défendeur**.

Aucune carte **Assignment** n'a été déposée précédemment.

On ne peut déposer une carte **Assignment** que si l'on a obtenu une date pour l'**Audience d'orientation** ce qui nécessite d'avoir la carte correspondante. Les deux cartes doivent être déposées au même tour.

Suite

- Le **Défendeur** doit déposer une carte **Constitution** dans les *deux tours* de l'**Assignment** sinon la procédure sera par défaut.
- Une carte **Enrôlement** doit être déposée au moins *deux tours* avant l'**Audience d'orientation** sinon l'**Assignment** est caduque et la partie prend fin.

Plumitif

Première ligne : entrer le nom du Joueur qui assigne (*Primus* ou *Secundus*) en haut de la colonne Demandeur et le nom de l'autre en haut de la colonne Défendeur.

Colonne Calendrier : Constitution ligne 3, Enrôlement ligne 5

Colonne Demandeur : Assignation

Colonne PA (Demandeur) : Points d'argumentation de la carte Assignation

Colonne Greffe : Audience d'orientation ligne 7

IRL⁸

En procédure écrite ordinaire l'instance est introduite par une [Assignation à une Audience d'orientation dont la date est communiquée par le greffe au Demandeur](#).

L'assignation est un [acte de commissaire de justice](#) en ce sens qu'il est signifié par cet officier ministériel. En pratique, devant le tribunal judiciaire où la représentation par avocat est obligatoire, il est rédigé par l'avocat du Demandeur.

Elle contient les prétentions et les moyens du Demandeur et, à ce titre, elle "vaut conclusions".

A réception de l'assignation, dans la procédure écrite ordinaire, le Défendeur doit constituer avocat [dans les 15 jours](#) sans quoi il sera défaillant.

L'Assignation doit être enrôlée [au moins 15 jours avant l'Audience d'orientation](#) sans quoi elle est caduque.

Conclusions

Conditions

Le **Défendeur** est en mesure de conclure en défense dès qu'il a reçu les **Pièces** du **Demandeur**. Il doit le faire au plus tard *8 tours* après l'**Audience d'orientation**, mais doit en même temps déposer une carte **Pièces**. S'il ne le fait pas une **Ordonnance de clôture** pourra intervenir.

Si le **Défendeur** veut invoquer une **Nullité** ou la **Prescription** il doit déposer la carte correspondante *en même temps* que ses **Conclusions** et **Pièces**.

Le **Demandeur** a déjà exposé ses prétentions et moyens dans l'Assignation. Il ne conclura en réponse que si le **Défendeur** a lui-même conclu dans les délais. Le **Demandeur** doit conclure en réponse au plus tard *12 tours* après l'**Audience d'orientation**. S'il ne le fait pas une **Ordonnance de clôture** pourra intervenir.

⁸ *In Real Life*. Littéralement : dans la vraie vie.

Si le **Défendeur** a déposé une carte **Nullité** ou **Prescription**, le Demandeur peut déposer une carte identique pour faire rejeter ce moyen en même temps que les **Conclusions** en réponse.

Chacun des Joueurs ne peut déposer qu'une carte **Conclusions** dans une partie.

Suite

Si le **Défendeur** ne dépose pas *simultanément* une carte **Conclusions** et une carte **Pièces** au plus tard 8 *tours* après l'**Audience d'orientation** une **Ordonnance de clôture** pourra intervenir.

Si le **Demandeur** ne dépose pas une carte **Conclusions** au plus tard 12 *tours* après l'**Audience d'orientation** une **Ordonnance de clôture** pourra intervenir.

Plumitif

Colonne Demandeur : Conclusions en réponse si c'est le Demandeur qui dépose la carte

Colonne PA (Demandeur) : Points d'argumentation divisés par 2 figurant sur la carte Conclusions si c'est le Demandeur qui dépose la carte

Colonne Défendeur : Conclusions et Pièces si c'est le Défendeur qui dépose la carte

Colonne PA (Défendeur) : Points d'argumentation figurant sur la carte Conclusions si c'est le Défendeur qui dépose la carte

IRL

Les conclusions sont un écrit dans lequel une partie expose ses prétentions et moyens. Elles apportent des points d'argumentation.

Dans le jeu on suppose que le juge a fixé un calendrier de procédure, ce qui implique notamment que les parties doivent respecter des délais pour conclure.

CPC, Article 768

Les conclusions doivent formuler expressément les prétentions des parties ainsi que les moyens en fait et en droit sur lesquels chacune de ces prétentions est fondée avec indication pour chaque prétention des pièces invoquées et de leur numérotation. Un bordereau énumérant les pièces justifiant ces prétentions est annexé aux conclusions.

Les conclusions comprennent distinctement un exposé des faits et de la procédure, une discussion des prétentions et des moyens ainsi qu'un dispositif récapitulant les prétentions. Les moyens qui n'auraient pas été formulés dans les conclusions précédentes doivent être présentés de manière formellement distincte. Le tribunal ne statue que sur les prétentions énoncées au dispositif et n'examine les moyens au soutien de ces prétentions que s'ils sont invoqués dans la discussion.

Les parties doivent reprendre dans leurs dernières conclusions les prétentions et moyens présentés ou invoqués dans leurs conclusions antérieures. A défaut, elles sont réputées les avoir abandonnés et le tribunal ne statue que sur les dernières conclusions déposées.

Constitution

Conditions

La carte **Constitution** doit être déposée par le **Défendeur** dans les deux tours de l'**Assignation**.

Aucune carte **Constitution** n'a été déposée précédemment.

Suite

Si la carte est déposée par le **Défendeur** dans les *deux tours* de l'**Assignation**, la procédure est contradictoire, sinon elle est par défaut.

Dès que la carte est déposée par le **Défendeur**, chaque Joueur peut déposer une carte **Enrôlement**.

Si la procédure est par défaut le **Demandeur** peut déposer une carte **Enrôlement**.

Plumitif

Colonne Défendeur : Constitution

IRL

La constitution est l'acte par lequel l'avocat du Défendeur dit à l'avocat du Demandeur qu'il représentera le Défendeur dans le cadre de la procédure introduite par l'assignation.

Cette carte doit être déposée par le Joueur qui est Défendeur dans les deux tours du dépôt de la carte assignation. Dans la réalité, [le délai est de 15 jours](#).

Bien que, dans la réalité, il soit possible, quoique risqué de constituer avocat au-delà de ce délai, dans le jeu on considère que si le Défendeur ne s'est pas constitué dans les deux tours de l'assignation, la procédure est "par défaut", sinon elle est "contradictoire".

La constitution du Défendeur est par ailleurs déposée au greffe du tribunal.

Enrôlement

Conditions

La carte peut être déposée par l'un des Joueurs après le dépôt de la carte **Constitution**.

Le **Demandeur** peut aussi déposer la carte **Enrôlement** après le terme du délai imparti au **Défendeur** pour se constituer.

La carte **Enrôlement** doit être déposée au plus tard *deux tours* avant l'**Audience d'orientation**.

Aucune carte **Enrôlement** n'a été déposée précédemment.

Suite

Si la carte **Enrôlement** est déposée au plus tard *deux tours* avant l'**Audience d'orientation**, le **Demandeur** doit jouer une carte **Pièces** au plus tard dans les *quatre tours* de l'**Audience d'orientation**.

Dans le cas contraire, l'**Assignation** est caduque et la partie prend fin sans autre forme de procès.

Plumitif

Colonne Calendrier :

- Ordonnance de clôture ligne 23
- Si une carte Constitution a été déposée par le Défendeur dans le délai (procédure contradictoire) :
 - Pièces du Demandeur ligne 11
 - Conclusions et Pièces du Défendeur ligne 15
 - Conclusions en réponse du Demandeur ligne 19

Colonne Demandeur : Enrôlement si c'est le Demandeur qui dépose la carte

Colonne Défendeur : Enrôlement si c'est le Défendeur qui dépose la carte

IRL

Pour saisir le tribunal, il faut enrôler l'assignation au moins [15 jours avant la date de l'Audience d'orientation](#). Chacune des parties peut le faire mais c'est généralement le fait du Demandeur.

Si ce délai n'est pas respecté l'Assignation est caduque. La caducité peut être prononcée d'office par ordonnance du juge⁹.

CPC, Article 754

La juridiction est saisie, à la diligence de l'une ou l'autre partie, par la remise au greffe d'une copie de l'assignation.

Sous réserve que la date de l'audience soit communiquée plus de quinze jours à l'avance, la remise doit être effectuée au moins quinze jours avant cette date.

La remise doit avoir lieu dans ce délai sous peine de caducité de l'assignation constatée d'office par ordonnance du juge, ou, à défaut, à la requête d'une partie.

⁹ Non gérée par le jeu.

Jugement

Conditions

Une carte **Jugement** peut être déposée dès que l'**Audience de plaidoirie** a eu lieu.

Le **Défendeur** ne peut déposer cette carte que dans la procédure contradictoire.

En toute hypothèse le **Jugement** intervient au plus tard *10 tours* après l'**Audience de plaidoiries**.

Suite

La partie prend fin.

Plumitif

Colonne Greffe : Jugement

IRL

Après l'**Audience de plaidoirie**, commence la phase du délibéré au terme de laquelle le **Jugement** sera rendu.

CPC, Article 450

Si le jugement ne peut être prononcé sur-le-champ, le prononcé en est renvoyé, pour plus ample délibéré, à une date que le président indique (...).

S'il décide de renvoyer le prononcé du jugement à une date ultérieure, le président en avise les parties par tout moyen. Cet avis comporte les motifs de la prorogation ainsi que la nouvelle date à laquelle la décision sera rendue.

Nullité

Conditions

Le **Défendeur** peut déposer une carte **Nullité** *en même temps* que la carte **Conclusions**.

Dans ce cas le **Demandeur** peut couvrir ce moyen en déposant lui-même une carte **Nullité** *en même temps* que ses **Conclusions** en réponse.

Suite

Si le **Défendeur** a déposé régulièrement une carte **Nullité** et si le **Demandeur** ne régularise pas cette dernière, le **Jugement** sera défavorable au **Demandeur**.

Plumitif

Colonne Nullité (Demandeur) : Nullité si la carte est déposée par le Demandeur (pour régulariser une nullité invoquée précédemment par le Défendeur)

Colonne Nullité (Défendeur) : Nullité si la carte est déposée par le Défendeur (pour soulever la nullité)

IRL

Les nullités des actes de procédure couvrent de nombreuses hypothèses avec des conditions particulières. Elles sont invoquées par des moyens de procédure spécifiques que l'on nomme [exceptions de procédure](#).

Le jeu ne traite que de la nullité de l'Assignation qui est l'acte introductif d'instance. On suppose ici que cette nullité est bien fondée, qu'il s'agisse d'une nullité pour vice de fond ou pour vice de forme, ce qui est une simplification considérable.

La nullité invoquée par le Défendeur peut, à certaines conditions, être régularisée par le Demandeur.

CPC, Article 112

La nullité des actes de procédure peut être invoquée au fur et à mesure de leur accomplissement ; mais elle est couverte si celui qui l'invoque a, postérieurement à l'acte critiqué, fait valoir des défenses au fond ou opposé une fin de non-recevoir sans soulever la nullité.

CPC, Article 114

Aucun acte de procédure ne peut être déclaré nul pour vice de forme si la nullité n'en est pas expressément prévue par la loi, sauf en cas d'inobservation d'une formalité substantielle ou d'ordre public.

La nullité ne peut être prononcée qu'à charge pour l'adversaire qui l'invoque de prouver le grief que lui cause l'irrégularité, même lorsqu'il s'agit d'une formalité substantielle ou d'ordre public.

CPC, Article 115

La nullité est couverte par la régularisation ultérieure de l'acte si aucune forclusion n'est intervenue et si la régularisation ne laisse subsister aucun grief.

CPC, Article 117

Constituent des irrégularités de fond affectant la validité de l'acte :

Le défaut de capacité d'ester en justice ;

Le défaut de pouvoir d'une partie ou d'une personne figurant au procès comme représentant soit d'une personne morale, soit d'une personne atteinte d'une incapacité d'exercice ;

Le défaut de capacité ou de pouvoir d'une personne assurant la représentation d'une partie en justice.

CPC, Article 118

Les exceptions de nullité fondées sur l'inobservation des règles de fond relatives aux actes de procédure peuvent être proposées en tout état de cause, à moins qu'il en soit disposé autrement et sauf la possibilité pour le juge de condamner à des dommages-intérêts ceux qui se seraient abstenus, dans une intention dilatoire, de les soulever plus tôt.

CPC, Article 121

Dans les cas où elle est susceptible d'être couverte, la nullité ne sera pas prononcée si sa cause a disparu au moment où le juge statue.

Ordonnance de clôture

Conditions

- si la procédure est par défaut, le **Demandeur** seul peut déposer une carte **Ordonnance de clôture** dès que l'**Audience d'orientation** a eu lieu.

- si la procédure est contradictoire :

- si le **Défendeur** n'a pas conclu dans le délai qui lui est imparti le **Demandeur** peut déposer une carte **Ordonnance de clôture** ;

- si le **Défendeur** a conclu dans le délai imparti chacune des parties peut déposer une carte **Ordonnance de clôture** dès que le **Demandeur** a conclu en réponse ou que le délai qui lui est imparti pour ce faire est expiré.

En toute hypothèse, l'**Ordonnance de clôture** intervient automatiquement *16 tours* après l'**Audience d'orientation**.

Si lors de l'**Audience d'orientation** le **Défendeur** a conclu en défense et le **Demandeur** a conclu en réponse, l'**Ordonnance de clôture** est rendue automatiquement immédiatement.

Suite

L'**Audience de plaidoirie** a lieu le tour suivant l'**Ordonnance de clôture**.

Plumitif

Colonne Calendrier : Audience de plaidoirie au tour suivant l'Ordonnance de clôture

Colonne Greffe : Ordonnance de clôture

IRL

[L'ordonnance de clôture](#) est rendue par le juge quand il estime que l'affaire est en état d'être jugée. Au-delà [les parties ne peuvent ni conclure ni produire de pièces](#).

CPC, Article 782

La clôture de l'instruction, dans les cas prévus aux articles 760, 761, 779 et 780, est prononcée par une

ordonnance non motivée qui ne peut être frappée d'aucun recours. Copie de cette ordonnance est délivrée aux avocats

CPC, Article 802

Après l'ordonnance de clôture, aucune conclusion ne peut être déposée ni aucune pièce produite aux débats, à peine d'irrecevabilité prononcée d'office.

Sont cependant recevables les demandes en intervention volontaire, les conclusions relatives aux loyers, arrérages, intérêts et autres accessoires échus et aux débours faits jusqu'à l'ouverture des débats, si leur décompte ne peut faire l'objet d'aucune contestation sérieuse, ainsi que les demandes de révocation de l'ordonnance de clôture.

Sont également recevables les conclusions qui tendent à la reprise de l'instance en l'état où celle-ci se trouvait au moment de son interruption.

Pièces

Conditions

Si le procédure est contradictoire, le **Demandeur** doit déposer une carte **Pièces**. Il peut le faire dès la **Constitution** et au plus tard *4 tours* après l'**Audience d'orientation**.

Dans le jeu, il est imposé au **Défendeur** de communiquer ses pièces *simultanément* à ses conclusions, ce pourquoi il devra déposer une carte **Pièces** en même temps que la carte **Conclusions**.

Chacun des Joueurs ne peut déposer qu'une carte **Pièces** dans une partie.

Suite

Si la procédure est contradictoire et si le **Demandeur** ne dépose pas une carte **Pièces** au plus tard *4 tours* après l'**Audience d'orientation**, une **Ordonnance de clôture** peut intervenir. Le **Jugement** sera alors nécessairement défavorable au **Demandeur**.

Si le **Défendeur** ne dépose pas une carte **Pièces** en même temps que la carte **Conclusions** dans les délais prévus, une **Ordonnance de clôture** peut intervenir.

Plumitif

Colonne Demandeur : Pièces

Colonne Défendeur : Conclusions et Pièces

IRL

Les pièces sont les éléments de preuve que chaque partie produit au soutien de ses prétentions. Le [principe du contradictoire](#) impose à chacun de [communiquer à l'autre l'intégralité de ses pièces](#).

CPC, Article 15

Les parties doivent se faire connaître mutuellement en temps utile les moyens de fait sur lesquels elles fondent leurs prétentions, les éléments de preuve qu'elles produisent et les moyens de droit qu'elles invoquent, afin que chacune soit à même d'organiser sa défense.

CPC, Article 16

Le juge doit, en toutes circonstances, faire observer et observer lui-même le principe de la contradiction.

Il ne peut retenir, dans sa décision, les moyens, les explications et les documents invoqués ou produits par les parties que si celles-ci ont été à même d'en débattre contradictoirement.

Il ne peut fonder sa décision sur les moyens de droit qu'il a relevés d'office sans avoir au préalable invité les parties à présenter leurs observations.

CPC, Article 132

La partie qui fait état d'une pièce s'oblige à la communiquer à toute autre partie à l'instance.

La communication des pièces doit être spontanée.

Plaidoirie

Conditions

L'**Audience de plaidoirie** a lieu au tour qui suit l'**Ordonnance de clôture**.

Le **Demandeur** peut toujours plaider, le **Défendeur** ne le peut que si la procédure est contradictoire.

Si un Joueur ne dispose pas d'une carte de **Plaidoirie** au moment donné, il est réputé s'être limité à un dépôt de dossier et ne gagne aucun Point d'argumentation

Suite

Après l'**Audience de plaidoirie**, le **Demandeur** et le **Défendeur** si la procédure est contradictoire peut déposer une carte **Jugement**.

En toute hypothèse le **Jugement** intervient au plus tard *10 tours* après l'**Audience de plaidoirie**.

Plumitif

Colonne Calendrier : Jugement 10 tours après l'Audience de plaidoirie

Colonne Demandeur : Plaidoirie

Colonne PA (Demandeur) : Points d'argumentation figurant sur la carte Plaidoirie

Colonne Défendeur : Plaidoirie

Colonne PA (Défendeur) : Points d'argumentation figurant sur la carte Plaidoirie

IRL

A moins que la procédure soit sans audience¹⁰, une **audience de plaidoirie** est tenue après l'**Ordonnance de clôture**.

CPC, Article 799

(...) le juge de la mise en état déclare l'instruction close dès que l'état de celle-ci le permet et renvoie l'affaire devant le tribunal pour être plaidée à la date fixée par le président ou par lui-même s'il a reçu délégation à cet effet. La date de la clôture doit être aussi proche que possible de celle fixée pour les plaidoiries.

(...)

Lorsque les parties ont donné leur accord pour que la procédure se déroule sans audience conformément aux dispositions de l'article L. 212-5-1 du code de l'organisation judiciaire, le juge de la mise en état déclare l'instruction close dès que l'état de celle-ci le permet et fixe la date pour le dépôt des dossiers au greffe de la chambre. Le greffier en avise les parties et, le cas échéant, le ministère public.

(...)

COJ, Article L212-5-1

Devant le tribunal judiciaire, la procédure peut, à l'initiative des parties lorsqu'elles en sont expressément d'accord, se dérouler sans audience. En ce cas, elle est exclusivement écrite.

Toutefois, le tribunal peut décider de tenir une audience s'il estime qu'il n'est pas possible de rendre une décision au regard des preuves écrites ou si l'une des parties en fait la demande.

Prescription

Conditions

Le **Défendeur** peut déposer une carte **Prescription** *en même temps* que la carte **Conclusions**.

Dans ce cas le **Demandeur** peut couvrir ce moyen en déposant lui-même une carte **Prescription** *en même temps* que ses **Conclusions** en réponse.

Conséquences

Si le **Défendeur** a déposé régulièrement une carte **Prescription** et si le **Demandeur** ne la fait pas écarter en déposant lui-même une carte **Prescription** la partie prend fin.

¹⁰ Non gérée par le jeu.

Suite

Si le **Défendeur** a déposé régulièrement une carte **Prescription** et si le **Demandeur** ne fait pas de même pour contester l'existence de la prescription, le **Jugement** sera défavorable au **Demandeur**.

Plumitif

Colonne Prescription (Demandeur) : Prescription si la carte est déposée par le Demandeur ce qui lui permet de faire rejeter le moyen

Colonne Prescription (Défendeur) : Prescription si la carte est déposée par le Défendeur qui soulève le moyen

IRL

Si l'action en justice est [prescrite](#), la demande initiale est irrecevable et son fondement ne sera pas examiné.

La Prescription est un exemple d'un moyen de procédure particulier que constituent les [fins de non-recevoir](#).

Elle est soulevée par le Défendeur mais le Demandeur peut la contester.

C.civ., Article 2219

La prescription extinctive est un mode d'extinction d'un droit résultant de l'inaction de son titulaire pendant un certain laps de temps.

CPC, Article 122 Version en vigueur depuis le 01 janvier 1976

Constitue une fin de non-recevoir tout moyen qui tend à faire déclarer l'adversaire irrecevable en sa demande, sans examen au fond, pour défaut de droit d'agir, tel le défaut de qualité, le défaut d'intérêt, la prescription, le délai préfix, la chose jugée.