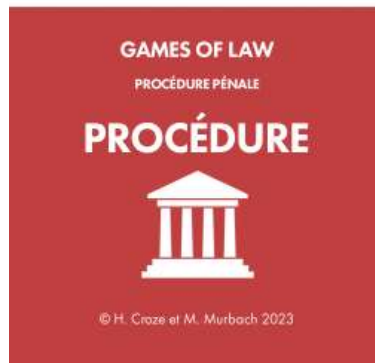


Games of Law

Procédure pénale

Version : 21/09/2023

© - M. MURBACH – 2023



Games of Law Procédure pénale	1
Premières vues	4
But du jeu.....	4
Nombre de joueurs.....	5
Jeu de base et Packs complémentaires.....	5
Mise en place du jeu.....	5
Cartographie	6
Liste des cartes	8
Cartes Faits juridiques	8
Cartes Procédures	8
Déroulement de la partie.....	10
En tant qu'Enquêteur.....	11
En tant qu'Avocat de la défense.....	15
Jeu de base	17
Cartes Faits juridiques	17
Agression sexuelle (2 cartes).....	17
Dégradations (2 cartes).....	17
Enlèvement / Séquestration (1 carte)	18
Meurtre (1 carte).....	18
Recel (3 cartes).....	19
Viol (1 carte)	19
Violences (3 cartes).....	19
Vol (3 cartes).....	20
Cartes Cadres d'enquête	21
Enquête préliminaire (14 cartes)	21
Pour aller plus loin :	21
Enquête de flagrance (10 cartes)	23
Pour aller plus loin :	24
Information judiciaire (6 cartes).....	25
Cartes Actes d'enquête	25
Arrestation (4 cartes)	25
Audition de suspect (15 cartes)	25
Avis (12 cartes)	26
Constatations (8 cartes)	26
Convocation (5 cartes)	26

Expertise (3 cartes)	26
Notification des droits (4 cartes)	26
Perquisition / Fouille (3 cartes)	27
Plainte / Témoignage (12 cartes)	27
Réquisition (4 cartes)	27
Cartes A tout moment	27
Acte non probant (10 cartes)	27
Appel (4 cartes)	27
Délai (5 cartes)	28
Irrégularité (5 cartes)	28
Relaxe (1 carte)	28
Cartes Action publique	29
3ème voie (3 cartes)	29
C.I. (4 cartes)	29
C.R.P.C (3 cartes)	29
Dessaisissement du service enquêteur (3 cartes)	30
Renvoi à l’audience de jugement (14 cartes)	30
<i>Pack 1 : Cadres d’enquête</i>	31
Cartes Faits juridiques	31
Découverte de cadavre (1 carte)	31
Disparition de personne (2 cartes)	31
Personne grièvement blessée (2 cartes)	31
Cartes Cadres d’enquête	32
Enquête 74 (1 carte)	32
Pour aller plus loin :	32
Enquête 74-1 (1 carte)	33
Pour aller plus loin :	33
Enquête 74-2 (1 carte)	34
Pour aller plus loin :	35
Cartes Actes d’enquête	36
Contrôle d’identité (2 cartes)	36
Palpation de sécurité (2 cartes)	36
Pour aller plus loin :	36
Cartes Action publique	37
Classement sans suite (5 cartes)	37

<i>Pack 2 : Droit pénal général</i>	38
Cartes Faits juridiques	38
Réunion / Bande organisée (2 cartes).....	38
Tentative (2 cartes).....	38
Mineur (2 cartes)	38
Complicité (1 carte).....	38
Cartes A tout moment	39
Décès du mis en cause (1 carte)	39
Fait justificatif (1 carte).....	39
Irresponsabilité pénale (1 carte)	39
Cartes Action publique	40
Prescription (3 cartes).....	40
Pour aller plus loin	40
Infraction occulte ou dissimulée (1 carte)	41
Mandat (3 cartes).....	41
Responsabilité pénale de la personne morale (1 carte)	42
Récidive (1 carte)	42
Exécution provisoire (1 carte).....	42
<i>Pack 3 : Infractions routières</i>	43
Cartes Faits juridiques	43
Conduite d'un véhicule (3 cartes)	43
Défaut d'assurance (1 carte).....	43
Défaut de permis de conduire (1 carte)	44
Ivresse (4 cartes).....	44
Stupéfiants (2 cartes)	44
Cartes Actes d'enquête	44
Consultation de fichiers (3 cartes).....	44
Examen technique et scientifique (3 cartes).....	45

Premières vues

But du jeu

Le but du jeu est de marquer le maximum de points en construisant des réussites. De manière totalement imaginaire, vous êtes à la fois Enquêteur lorsqu'il s'agit de construire vos réussites et à la fois Avocat de la défense quand il s'agit de saborder les réussites de votre adversaire. En

tant qu'Enquêteur (policier ou gendarme) vous êtes en concurrence pour obtenir la condamnation des délinquants et criminels de la ville de Valrouge (petite ville imaginaire du sud de la France). Alors que vous menez l'enquête, obtenez le renvoi à l'audience en vue d'une condamnation, votre adversaire sous sa casquette d'Avocat de la défense vous mettra des bâtons dans les roues en espérant vous faire dessaisir de l'enquête ou obtenir son échec.

Plus les faits dont vous êtes saisis sont graves, plus vous marquez des points.

Plus vous avez posé de cartes, plus vous marquez de points.

Plus l'orientation des poursuites est prestigieuse, plus vous marquez de points.

Mais attention pour marquer des points il faut avoir obtenu une condamnation.

Si l'affaire se termine par une relaxe, une prescription, un classement sans suite l'ensemble des cartes posées part à la défausse et vous ne marquez aucun point. Si votre adversaire obtient le dessaisissement de l'enquête à son profit, c'est lui qui marquera les points...

Nombre de joueurs

Le jeu est conçu pour être joué à deux ou trois joueurs. Il doit sans doute pouvoir se jouer à 4 mais nous n'avons jamais essayé.

Jeu de base et Packs complémentaires

Il est possible de jouer avec le seul Jeu de Base.

Il existe cependant trois Packs complémentaires :

1. Cadres d'enquête
2. Droit pénal général
3. Infractions routières

Le numéro du Pack figure au recto de la carte. S'il n'y a rien cela signifie que la carte appartient au Jeu de Base.

Mise en place du jeu

On sépare les cartes **Faits juridiques** (cartes à dos noir) des autres cartes (**Procédure** – dos rouge).

ATTENTION !

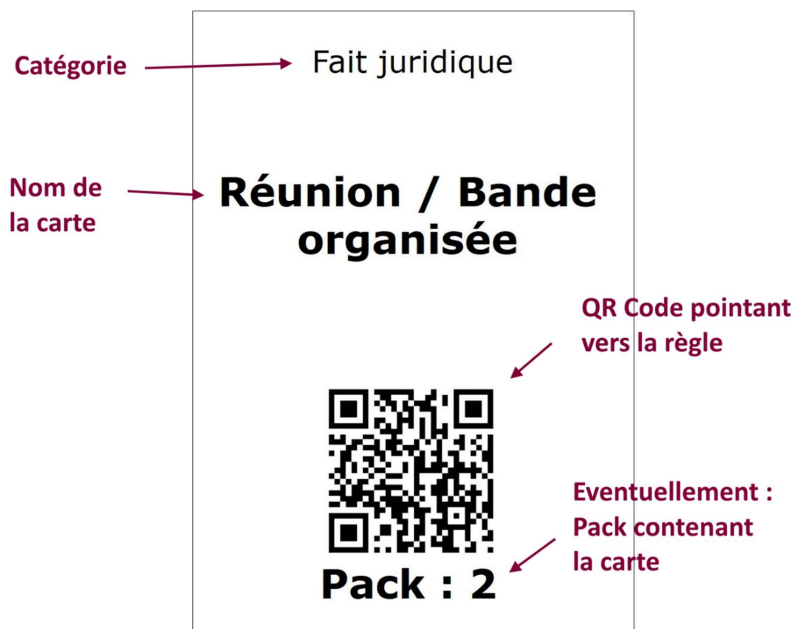
Il ne faut pas confondre la couleur du dos de la carte avec la couleur de la carte elle-même : si toutes les cartes **Faits juridiques** sont noires à dos noir, en revanche les cartes **Procédure** (à dos rouge) sont, au recto : **bleues**, **rouges**, **vertes** ou **violettes**.

On retourne 5 cartes **Faits juridiques**. A chaque fois qu'un Fait juridique sera pris par un joueur, une nouvelle carte de la pioche sera mise à la place afin qu'il y ait toujours 5 cartes **Faits juridiques** accessibles aux enquêteurs.

Chaque joueur pioche 10 autres cartes dans le paquet **Procédure**.

Cartographie

Exemple de carte **Faits juridiques** (dos noir).



Exemple de carte **Procédure** (dos rouge) :

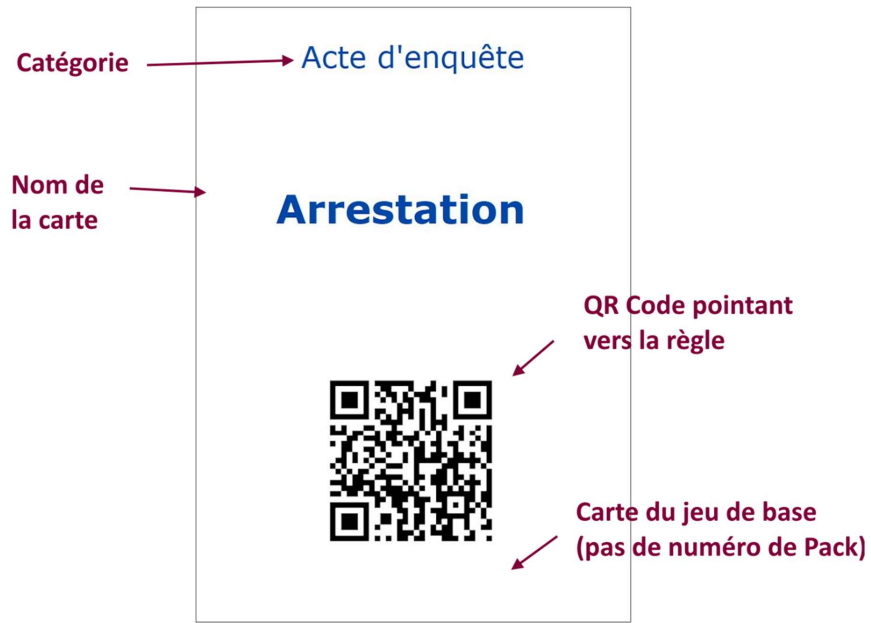
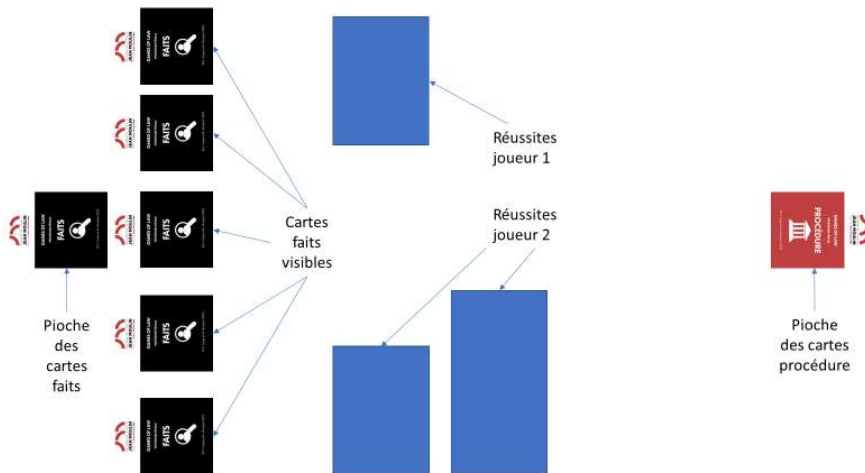


Tableau de jeu



Liste des cartes

Cartes Faits juridiques

Cartes à **dos noir** avec un recto noir.

Les cartes grisées sont incluses dans les Packs complémentaires, les autres dans le Jeu de Base.

Nom des cartes	Nombre de cartes	Pack
Agression sexuelle	2	
Complicité	1	2
Conduite d'un véhicule	3	3
Découverte de cadavre	1	1
Défaut d'assurance	1	3
Défaut de permis de conduire	1	3
Dégradations	2	
Disparition de personne	2	1
Enlèvement / Séquestration	1	
Ivresse	4	3
Meurtre	1	
Mineur	2	2
Personne grièvement blessée	2	1
Recel	3	
Réunion / Bande organisée	2	2
Stupéfiants	2	3
Tentative	2	2
Viol	1	
Violences	3	
Vol	3	

Cartes Procédures

Cartes à **dos rouge** avec un recto d'une couleur correspondant à la Catégorie

Les cartes grisées sont incluses dans les Packs complémentaires, les autres dans le Jeu de Base.

Catégorie	Nom de la carte	Nombre de cartes	Pack
A tout moment (recto rouge)	Acte non probant	10	
	Appel	4	
	Décès du mis en cause	1	2
	Délai	5	
	Fait justificatif	1	2
	Irrégularité	5	
	Irresponsabilité pénale	1	2
	Relaxe	1	
Acte d'enquête (recto bleu)	Arrestation	4	
	Audition de suspect	15	
	Avis	12	
	Constatations	8	
	Consultation de fichiers	3	3
	Contrôle d'identité	2	1
	Convocation	5	
	Examen technique et scientifique	3	3
	Expertise	3	
	Notification des droits	4	
	Palpation de sécurité	2	1
	Perquisition / Fouille	3	
	Plainte / Témoignage	12	
	Réquisition	4	
Action publique (recto violet)	C.I Comparution immédiate	4	
	C.R.P.C Comparution sur reconnaissance préalable de culpabilité	3	
	Classement sans suite	5	1
	Dessaisissement du service enquêteur	3	
	Exécution provisoire	1	2
	Infraction occulte ou dissimulée	1	2
	Mandat	3	2
	Prescription	3	2
	Récidive	1	2
	Renvoi à l'audience de jugement	14	
	Responsabilité pénale de la personne morale	1	2
	Troisième voie	3	
Cadre d'enquête (recto vert)	Enquête 74 : recherche des causes de la mort ou des blessures graves	1	1
	Enquête 74-1 : disparition inquiétante	1	1
	Enquête 74-2 : recherche de fugitif	1	1
	Enquête de flagrance	10	
	Enquête préliminaire	14	
	Information judiciaire	6	

Déroulement de la partie

A chaque tour :

Le **joueur actif** peut :

- soit jouer **entre une et trois cartes** et compléter sa main en piochant de nouvelles cartes ;
- soit échanger **toute sa main** avec la pioche.

Les autres joueurs peuvent jouer des **cartes Procédure rouges** car elles se jouent à tout moment.

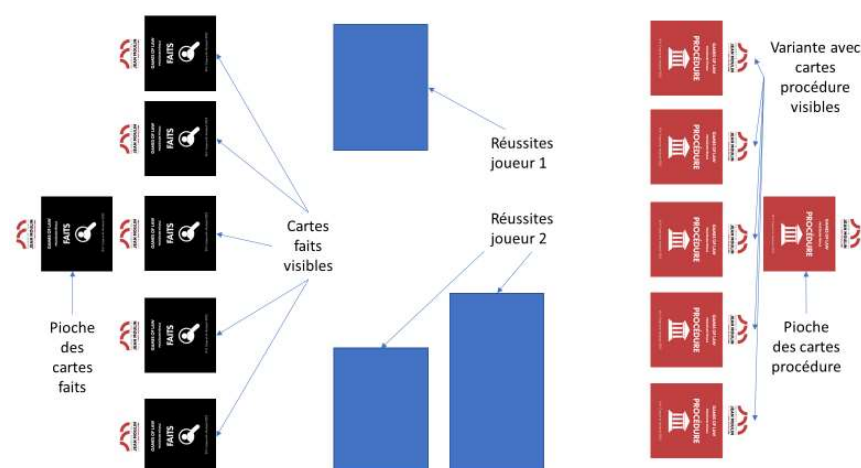
Alternative limitation du facteur chance : afin de limiter l'effet de la chance dans le tirage des cartes Procédure, vous pouvez intégrer cette variante. Il est placé 5 cartes Procédures faces visibles devant la pile des cartes Procédure face cachée.

Au moment de piocher des cartes pour reconstituer sa main, le joueur peut décider de piocher une seule carte visible au lieu de 3 cartes cachées. Il jouera donc avec une main réduite jusqu'à la fin de son prochain tour où il pourra alors reconstituer sa main à 10 cartes ou renouveler l'opération si le nombre de cartes à piocher le lui permet.

Par exemple un joueur qui décide changer sa main peut décider de piocher 3 cartes parmi les cartes visibles plus une face cachée ce qui correspond à 10 cartes.

Lorsqu'un joueur pioche une carte visible, elle est immédiatement remplacée par une nouvelle carte visible pour qu'il y ait à tout moment 5 cartes procédures visibles.

Tableau de jeu avec limitation du facteur chance



- La partie prend fin lorsqu'un joueur à l'issue de son tour ne peut pas reconstituer sa main car il n'y a plus assez de carte dans la pile des **cartes Procédure**.
- La partie prend fin aussi s'il n'y a plus de **Faits juridiques** en jeu car vous avez éliminé la totalité de la criminalité de la ville. Bien évidemment cette hypothèse est totalement irréaliste.

Il y a deux stratégies complémentaires pour jouer :

- La première, celle de l'**Enquêteur**, consiste à construire des réussites dans le but d'obtenir une condamnation et de marquer les points correspondant à l'ensemble des cartes posées dans la réussite.
- La seconde, celle de l'**Avocat de la défense**, consiste à saboter les réussites de l'adversaire. A cette fin, lorsque c'est votre tour, vous pouvez co-construire la réussite de votre adversaire si cela va dans le sens de votre stratégie. En effet, l'Avocat de la défense peut solliciter la réalisation d'actes d'enquête de nature à obtenir une fin favorable pour son client. Par exemple, vous pouvez jouer une carte **Expertise** et une carte **Irresponsabilité pénale**. Ainsi, l'expertise psychiatrique que vous avez sollicité pour votre client a permis d'établir son irresponsabilité pénale du fait d'une abolition du discernement. L'ensemble de la réussite est alors défaussé.

En tant qu'Enquêteur

Vous devez **construire des réussites en respectant l'ordre chronologique d'une procédure pénale** :

- **saisine** (cartes bleues)
- **ouverture d'enquête** (cartes vertes)
- **actes d'enquête** (cartes bleues)
- **orientation des poursuites** (cartes violettes)
- **jugement** (cartes violettes)

Vous pouvez vous saisir d'un **Fait juridique** (attention ! ils n'ont pas tous le même intérêt en matière de points marqués et peuvent être plus ou moins facile à caractériser). Pour cela vous devez découvrir l'infraction.

1. Le joueur peut **découvrir une infraction**.
On appelle cette étape procédurale la **saisine** :
 - elle peut être le fait d'une autorité judiciaire qui saisit un service de police (carte bleue **Avis**) ;
 - elle peut être consécutive à la plainte de la victime ou la dénonciation des faits par un témoin (carte bleue **Plainte/témoignage**) ;
 - enfin l'infraction est directement constatée par les policiers ou gendarmes (carte bleue **Constatations**).
2. Le joueur peut ouvrir une enquête dans un **Cadre d'enquête** ou changer le **Cadre d'enquête** en jouant les cartes vertes.

Dans le Jeu de Base, les **Cadres d'enquête** sont les suivants :

- **Enquête préliminaire** sur tous les **Faits juridiques**, y compris : **Découverte d'une personne grièvement blessée**, **Découverte d'un cadavre** et **Disparition d'une personne**. Dans ces trois derniers cas, une carte **Délai** doit avoir été posée sur le **Fait juridique** pour permettre de recourir à l'**Enquête préliminaire**.
- **Enquête de flagrance** si le **Fait juridique** 1) est une infraction, 2) passible d'emprisonnement et 3) qu'il vient de se produire (ATTENTION ! il ne doit pas y avoir eu de carte **Délai** posée car l'écoulement du temps qui passe fait perdre le bénéfice de l'**Enquête de flagrance**).
- **Information judiciaire** : elle est obligatoire pour les crimes (infractions punies de plus de 10 ans de réclusion).

Le **Pack 1 : Cadres d'enquête** ajoute des situations nécessitant des enquêtes particulières :

- **découverte d'une personne grièvement blessée** ou **découverte d'un cadavre** qui nécessite le recours à l'enquête en recherche des causes de la mort aussi appelée « enquête article 74 » (**Enquête 74 : recherche des causes de la mort ou des blessures graves**) ;
- **disparition d'une personne** dans des conditions inquiétantes (**Enquête 74-1 : disparition inquiétante**) ;
- l'existence d'un fugitif (**Enquête 74-2 : recherche de fugitif**).

3. Le joueur peut accomplir des **Actes d'enquête** ou certaines formalités (carte bleues) pour rassembler des éléments à charge qui permettront d'obtenir une condamnation. Les cartes formalités sont les cartes Avis et Notification des droits.

A chaque fois que le joueur pose un **Acte d'enquête** à proprement parler, l'adversaire peut poser une carte rouge **Acte non probant** qui a pour effet de neutraliser la carte bleue et de l'envoyer à la défausse car l'acte réalisé n'a pas permis de manifester la vérité, ce faisant, il sabote l'enquête de son adversaire. Ce joueur attendra la fin de son prochain tour pour piocher des cartes complémentaires et reconstituer une main de 10 cartes.

Si l'Avocat de la défense n'a pas établi le caractère non probant de l'acte d'enquête au moment où celui-ci a été posé alors il lui faudra attendre la phase de jugement ou l'information judiciaire pour éventuellement en contester la régularité par le biais des conclusions en nullité de l'avocat du prévenu (mis en cause). Dans ce cas le « sabotage » est plus complexe à l'image de l'application jurisprudentielle de la théorie des nullités. Il faudra alors jouer les cartes **Irrégularité** + la même carte que celle qu'on veut annuler dans la réussite de son adversaire.

L'Enquêteur peut poser autant d'Actes d'enquête qu'il le souhaite (dans la limite des 3 cartes jouées par tour).

Chaque **carte bleue** posée rapportera un point si la réussite est menée à son terme. Il ne faut donc pas hésiter à en poser le maximum.

Commenté [HC1]: Erudition sans doute inutile ici ?

Commenté [MM2R1]: Crois tu ?

Commenté [HC3R1]: Oui mais c'est toi qui vois.

A l'inverse si au moment du jugement du fait des cartes **Acte non probant** et **Irrégularité** il n'y a plus de cartes bleues dans la réussite alors la relaxe (absence de condamnation) sera automatiquement prononcée du fait d'un défaut de preuve. L'ensemble de la réussite sera défaussé et ne rapportera pas de points.

Exemple :

*Le joueur a décidé de se saisir d'un **Vol** en tant qu'Enquêteur. Il a posé une carte **Plainte/témoignage** en expliquant que la victime a porté plainte pour vol. Il a, par la suite, posé une carte **Enquête de flagrance** pour indiquer le régime juridique des investigations. Pour rechercher la vérité, il a effectué une **Réquisition** car il a fait des recherches de téléphonie pour identifier les lignes téléphoniques présentes sur le lieu des faits.*

Ayant posé 3 cartes. Il a reconstitué sa main et a attendu le prochain tour.

*Au tour suivant, ayant identifié un suspect par la **Réquisition** qu'il avait précédemment effectuée, il a procédé à une **Consultation de fichiers** pour déterminer son adresse. L'avocat de la défense a alors posé une carte **Acte non probant** en indiquant que la Consultation de fichiers n'avait pas permis de trouver l'adresse.*

*Les cartes **Consultation de fichiers** et **Acte non probant** ont été mise sur la défausse.*

Commenté [HC4]: Curieuse formulation, non ?

Commenté [MM5R4]: Propose mieux

Commenté [HC6R4]: Lignes téléphoniques utilisées ?

4. L'orientation des poursuites (cartes violettes)

C'est la phase où l'Enquêteur demande au procureur de la république qu'il décide ce qu'il va faire de la procédure. A ce stade une carte **Classement sans suite** assure l'impunité et la défausse de l'ensemble de l'enquête. Elle peut être posée entre le début et la fin de l'enquête. Face à un **Classement sans suite** on peut immédiatement faire **Appel** (carte rouge), ouvrir une **Information judiciaire** (carte verte) par le biais d'une plainte avec constitution de partie civile ou citer directement le prévenu avec une carte violette **Renvoi à l'audience de jugement**. Dans cette dernière hypothèse, s'il n'y a pas d'éléments à charge dans le dossier, c'est la relaxe assurée.

Les différentes orientations des poursuites influent sur les points qui seront marqués :

a) Le procureur peut orienter le dossier en **Troisième voie** (carte violette) qui constitue une orientation de déstockage des affaires les moins graves ; en conséquence **les points marqués seront divisés par quatre**.

Lorsque qu'une audience est renvoyée car la convocation était irrégulière (carte rouge **Irrégularité** + **renvoi à l'audience de jugement**) ou suite à un délai (carte rouge **Délai**), il peut être intéressant pour l'Avocat de la défense de poser une carte **Troisième voie** qui par la réorientation des poursuites divisera par 4 les points marqués par le joueur adverse.

b) Le procureur peut orienter le dossier en comparution sur reconnaissance préalable de culpabilité (carte violette : **C.R.P.C Comparution sur reconnaissance préalable de**

culpabilité) procédure dans laquelle la peine est négociée et ne peut pas excéder 3 ans. En conséquence **les points marqués seront divisés par deux**. Pour pouvoir faire une C.R.P.C, les faits doivent être reconnus, il faut donc avoir procédé au préalable à une **Audition de suspect** (carte bleue).

Lorsque qu'une audience est renvoyée car la convocation était irrégulière (carte rouge **Irrégularité** + **renvoi à l'audience de jugement**) ou suite à un délai (carte rouge **Délai**), il peut être intéressant pour l'Avocat de la défense de poser une carte **C.R.P.C Comparution sur reconnaissance préalable de culpabilité** qui par la réorientation des poursuites divisera par 2 les points marqués par le joueur adverse.

c) Le procureur peut orienter le dossier en audience classique (carte **Renvoi à l'audience de jugement**). Le coefficient multiplicateur est alors de un.

d) La comparution immédiate (carte violette **C.I Comparution immédiate**) est la voie utilisée pour les délits les plus graves et pour lesquelles le procureur souhaite une incarcération immédiate. C'est la raison pour laquelle les points seront alors **multipliés par deux**. Attention ! Pour pouvoir faire une C.I, le suspect doit être sous main de police et donc avoir été auditionné (carte bleue **Audition de suspect**) ou arrêté (carte bleue **Arrestation**).

5. L'audience

Si aucune carte n'est jouée lorsque le procureur renvoie l'affaire à l'audience alors on considère que le délinquant est sanctionné pour les faits commis et l'ensemble des points de la réussite est comptabilisée pour l'Enquêteur.

Attention ! Cela n'est possible que s'il y a des éléments à charge. Il doit y avoir dans la colonne de cartes correspondant à l'enquête du fait jugé au moins une carte bleue (**Acte d'enquête**) qui n'a pas été neutralisée par l'Avocat de la défense, sinon ce sera la relaxe pour absence de preuve.

Exemple :

*Pour reprendre le précédent exemple, l'Enquêteur avait dans sa réussite les cartes : **Vol**, **Plainte/témoignage**, **Enquête de flagrance**, **Réquisition**. Il va jouer une carte **Renvoi à l'audience de jugement** et comme l'Avocat de la défense ne va pas jouer de carte rouge immédiatement, il va obtenir une condamnation.*

Les points marqués sont de 3 (vol) + 1 (plainte témoignage) + 1 (enquête de flagrance) + 1 (réquisition). Le tout est multiplié par 1 (renvoi à l'audience de jugement) (coefficient multiplicateur). Soit un total de 6 points marqués.

Le nombre de points de la **carte Fait juridique** correspond au *quantum* d'emprisonnement encouru. Ainsi un **Vol** simple (sans circonstances aggravantes) qui est passible de 3 ans rapporte 3 points. Un **Meurtre** qui est passible de 30 ans de réclusion criminelle rapporte 30 points.

Lorsque les faits sont contraventionnels ou ne constituent pas une infraction (**Pack 1 : cadres d'enquête Découverte de cadavre**), alors les points correspondant à la **carte Fait juridique**

sont de 0. On comprend qu'il y a des choix stratégiques à opérer en choisissant sur quels faits monter sa réussite.

Cependant la situation est plus subtile qu'il n'y paraît car par le mécanisme des circonstances aggravantes (ajout de **cartes Faits juridiques** compatibles), des faits anodins peuvent finir par rapporter beaucoup de points. Tel est par exemple le cas du **Vol** avec **Violences** ayant entraîné une mutilation ou une infirmité permanente (**Personne grièvement blessée pack 1 : cadres d'enquête**) qui est passible de 15 ans de réclusion criminelle.

En tant qu'Avocat de la défense

1. Vous pouvez tout d'abord jouer une carte rouge **Acte non probant** au moment où votre adversaire pose une carte **Acte d'enquête**. Cela a pour effet d'envoyer les deux cartes à la défausse et de ralentir le montage de la réussite de l'enquêteur.
2. Vous pouvez, dans un certain nombre d'hypothèses, jouer une carte rouge **Délai** (voir les explications détaillées sur cette carte). Par exemple au moment de l'audience, si vous sollicitez un **Délai** pour préparer votre défense, il faudra renvoyer l'affaire à une autre audience, ce qui se concrétise pour votre adversaire par l'obligation de poser une nouvelle carte violette **Renvoi à l'audience de jugement** pour pouvoir obtenir une condamnation. Il est aussi possible à ce stade de réorienter les poursuites sur une autre voie **troisième voie** ou **C.R.P.C.**

3. Vous pouvez invoquer des nullités. Les nullités étant complexe à obtenir dans la réalité, nous avons repris cette subtilité en imposant de jouer **en même temps** que la carte rouge **Irrégularité**, la même carte que celle dont on sollicite la nullité.

Ainsi :

Vous pouvez soulever l'irrégularité de l'audience en posant simultanément une carte rouge **Irrégularité** et une carte violette **Renvoi à l'audience de jugement** identique à celle posée par votre adversaire (carte violette).

Vous pouvez soulever l'irrégularité d'un acte d'enquête en posant simultanément une carte rouge **Irrégularité** et une carte bleue **Acte d'enquête** identique à celui dont la nullité est excipée.

4. Vous pouvez faire **Appel** de la condamnation (carte rouge), ce qui oblige votre adversaire à reposer une carte violette **Renvoi à l'audience de jugement** pour tenter d'obtenir une condamnation cette fois ci devant la juridiction supérieure. Il n'y a pas de carte pourvoi en cassation ce sera donc la carte **Appel** qui permettra de se pourvoir.

L'intérêt pour l'Avocat de la défense est de gagner du temps en espérant reconstituer sa main entretemps avec des cartes qui lui permettront d'anéantir ou d'affaiblir l'accusation.

Attention ! Si l'Enquêteur a posé en même temps que la violette **Renvoi à l'audience de jugement**, une carte violette **Exécution provisoire** ou **Mandat**, l'appel est sans effet sur la sanction. Dans le cadre de ce jeu on considère qu'il n'est pas possible ; en réalité l'appel reste possible mais comme du fait de l'exécution provisoire ou du mandat, la peine s'exécute pendant le délai d'appel, on considère que l'Avocat de la défense a perdu car le délinquant exécute sa peine.

5. Vous pouvez poser une carte rouge **Relaxe** ce qui veut dire que la culpabilité n'est pas prononcée. Votre adversaire peut immédiatement, donc pendant le même tour faire

Appel (carte rouge) de la relaxe. Il faudra alors poser une carte renvoi à l'audience de jugement pour espérer obtenir une condamnation en appel.

6. Si une carte rouge **Délai** ou **Appel** est jouée, l'Enquêteur peut obtenir un supplément d'information pour procéder à d'autres Actes d'enquête. Il faut pour cela poser une carte verte **Information judiciaire**, ce qui permet de poser des cartes bleues **Actes d'enquête**. On pourrait même profiter du supplément d'information pour procéder à un **Dessaisissement du service enquêteur** (carte violette).
7. Vous pouvez aussi, lorsque c'est votre tour de jeu poser des cartes sur la réussite de votre adversaire pour la faire évoluer dans un sens qui vous est plus favorable.

L'Avocat de la défense peut poser autant de cartes rouges qu'il en a dans sa main pendant le tour de l'autre joueur. Pendant son tour de jeu, il est limité par la règle des 3 cartes jouées.

Jeu de base

Cartes Faits juridiques

Agression sexuelle (2 cartes)

Constitue une agression sexuelle toute atteinte sexuelle commise avec violence, contrainte, menace ou surprise ou, dans les cas prévus par la loi, commise sur un mineur par un majeur.

Les agressions sexuelles autres que le viol sont punies de cinq ans d'emprisonnement.

L'agression sexuelle est punie de sept ans d'emprisonnement soit :

1° Lorsqu'elle a entraîné une blessure, une lésion ou une incapacité totale de travail supérieure à huit jours (**personne grièvement blessée** *pack 1 : cadre d'enquête*) ;

4° Lorsqu'elle est commise par plusieurs personnes agissant en qualité d'auteur ou de complice (**réunion** *Pack 2 : Droit pénal général*)

8° Lorsqu'elle est commise par une personne agissant en état **d'ivresse** manifeste ou sous l'emprise manifeste de produits **stupéfiants** (*pack 3 : infractions routières*) ;

Les agressions sexuelles autres que le viol sont punies de dix ans d'emprisonnement et de 150 000 € d'amende lorsqu'elles sont imposées à un **mineur** (*Pack 2 : Droit pénal général*) de quinze ans par violence, contrainte, menace ou surprise.

Pack 2 : Droit pénal général. La **tentative** du délit prévu au présent article est punie des mêmes peines.

Dégradations (2 cartes)

Pour les destructions, dégradations détériorations, il convient de regarder l'ampleur du dommage. En effet, l'article R635-1 prévoit que la destruction, la dégradation ou la détérioration volontaires d'un bien appartenant à autrui dont il n'est résulté qu'un dommage léger est punie de l'amende prévue pour les contraventions de la 5e classe (1.500 € d'amende).

La doctrine et la pratique des parquets qualifient de légères les dégradations dont la réparation du dommage se chiffre entre 750 et 1 500 € (appréciation souveraine des parquets et des juges).

Dans le cadre du jeu, on considère par principe que la dégradation est légère sauf si d'autres cartes viennent contredire ce point.

C.pén. Article 322-I. - La destruction, la dégradation ou la détérioration d'un bien appartenant à autrui est punie de deux ans d'emprisonnement et de 30 000 euros d'amende, sauf s'il n'en est résulté qu'un dommage léger.

C.pén. Article 322-3 L'infraction définie au I de l'article 322-1 est punie de cinq ans d'emprisonnement et de 75 000 euros d'amende et celle définie au II du même article de 15 000 euros d'amende et d'une peine de travail d'intérêt général :

1° Lorsqu'elle est commise par plusieurs personnes agissant en qualité d'auteur ou de complice (**réunion**) *Pack 2 : Droit pénal général*;

Enlèvement / Séquestration (1 carte)

L'article 224-1 du Code pénal prévoit que le fait, sans ordre des autorités constituées et hors les cas prévus par la loi, d'arrêter, d'enlever, de détenir ou de séquestrer une personne, est puni de vingt ans de réclusion criminelle.

Si la victime a subi une mutilation ou une infirmité permanente provoquée volontairement ou résultant soit des conditions de détention, soit d'une privation d'aliments ou de soins (**personne grièvement blessée** *pack 1 : cadre d'enquête*) alors les faits sont passibles de 30 ans.

Si elle est suivie de la mort de la victime (**découverte de cadavre** *pack 1 : cadre d'enquête* ou **meurtre**) les faits sont passibles de la perpétuité (50 points dans le cadre du jeu).

Si la victime est **mineure** *Pack 2 : Droit pénal général* de 15 ans alors les faits sont passibles de la perpétuité.

L'article 224-5-2 du Code pénal prévoit que :

Lorsque les infractions prévues par le premier alinéa de l'article 224-1 et par les articles 224-2 à 224-5 sont commises en bande organisée (**réunion** *Pack 2 : Droit pénal général*), les peines sont portées à : 1° Trente ans de réclusion criminelle si l'infraction est punie de vingt ans de réclusion criminelle ; 2° La réclusion criminelle à perpétuité si l'infraction est punie de trente ans de réclusion criminelle.

Meurtre (1 carte)

Code pénal, Article 221-1 Le fait de donner volontairement la mort à autrui constitue un **meurtre**. Il est puni de trente ans de réclusion criminelle.

Code pénal, Article 221-2 Le meurtre qui précède, accompagne ou suit un autre crime est puni de la réclusion criminelle à perpétuité (dans le cadre du jeu la perpétuité équivaut à 50 points).

Le meurtre qui a pour objet soit de préparer ou de faciliter un délit, soit de favoriser la fuite ou d'assurer l'impunité de l'auteur ou du complice d'un délit est puni de la réclusion criminelle à perpétuité.

Code pénal, Article 221-4 Le meurtre est puni de la réclusion criminelle à perpétuité lorsqu'il est commis :

1° Sur un **mineur** *Pack 2 : Droit pénal général* de quinze ans ;

8° Par plusieurs personnes agissant en bande organisée (**Réunion** *Pack 2 : Droit pénal général*) ;

11° Par une personne agissant en état **d'ivresse** manifeste ou sous l'emprise manifeste de produits **stupéfiants** *pack 3 : infractions routières*.

Recel (3 cartes)

Code pénal, Article 321-1 : Le recel est le fait de dissimuler, de détenir ou de transmettre une chose, ou de faire office d'intermédiaire afin de la transmettre, en sachant que cette chose provient d'un crime ou d'un délit. Constitue également un recel le fait, en connaissance de cause, de bénéficier, par tout moyen, du produit d'un crime ou d'un délit. Le recel est puni de cinq ans d'emprisonnement et de 375 000 euros d'amende.

Code pénal, Article 321-2 : Le recel est puni de dix ans d'emprisonnement et de 750 000 euros d'amende : 1° Lorsqu'il est commis de façon habituelle ou en utilisant les facilités que procure l'exercice d'une activité professionnelle ; 2° Lorsqu'il est commis en bande organisée (**Réunion** *Pack 2 : Droit pénal général*).

Si la carte **recel** est posée après une **découverte de cadavre** même si la carte **meurtre** a été posée entre temps alors nous avons affaire aux faits suivants : Code pénal, Article 434-7 Le fait de receler ou de cacher le cadavre d'une personne victime d'un homicide ou décédée des suites de violences est puni de deux ans d'emprisonnement et de 30 000 euros d'amende. En revanche si la carte **meurtre** est posée après la carte **recel** de cadavre ce sont les faits de meurtre qui priment.

Viol (1 carte)

Code pénal, Article 222-23 Tout acte de pénétration sexuelle, de quelque nature qu'il soit, ou tout acte bucco-génital commis sur la personne d'autrui ou sur la personne de l'auteur par violence, contrainte, menace ou surprise est un viol. Le viol est puni de quinze ans de réclusion criminelle.

Code pénal, Article 222-24 Le viol défini à l'article 222-23 est puni de vingt ans de réclusion criminelle :

1° Lorsqu'il a entraîné une mutilation ou une infirmité permanente (**personne grièvement blessée** *pack 1 : cadre d'enquête*);

2° Lorsqu'il est commis sur un **mineur** de quinze ans *Pack 2 : Droit pénal général* ;

6° Lorsqu'il est commis par plusieurs personnes agissant en qualité d'auteur ou de complice (**réunion** *Pack 2 : Droit pénal général*) ;

12° Lorsqu'il est commis par une personne agissant en état **d'ivresse** manifeste ou sous l'emprise manifeste de produits **stupéfiants** *pack 3 : infractions routières* ;

14° Lorsqu'un **mineur** était présent au moment des faits et y a assisté *Pack 2 : Droit pénal général* ;

Violences (3 cartes)

Dans un premier temps les violences sont appréhendées selon le résultat qu'elles ont généré et qu'on appelle ITT (incapacité temporaire de travail). Cette I.T.T est fixée par un médecin, généralement un urgentiste ou un légiste. Il est rare d'avoir une I.T.T qui dépasse les 8 jours.

S'il n'y a pas d'ITT alors les faits relèvent d'une contravention de 4^{ème} classe (R624-1 du Code pénal). Si l'ITT est inférieure ou égale à 8 jours alors il s'agit d'une 5^{ème} classe (R625-1 du Code pénal).

Les circonstances suivantes rendent délictuelles les violences (222-13 du Code pénal) :

- Si l'ITT est supérieure à 8 jours (carte **personne grièvement blessée** *pack 1 : cadre d'enquête*) alors les faits sont passibles de 3 ans d'emprisonnement.

- **Ivresse** *pack 3 : infractions routières*

- **stupéfiants** *pack 3 : infractions routières*

- **réunion** *pack 2 : Droit pénal général*

- par un majeur avec l'aide d'un **mineur** *Pack 2 : Droit pénal général*

- sur un **mineur** de moins de 15 ans *Pack 2 : Droit pénal général*

Avec deux circonstances, les faits sont passibles de 5 ans et avec 3, ils sont passibles de 7 ans d'emprisonnement.

Vol (3 cartes)

Le vol est la soustraction frauduleuse de la chose d'autrui. Il est passible de 3 ans d'emprisonnement.

L'article 311-4 du Code pénal prévoit que : Le vol est puni de cinq ans d'emprisonnement et de 75 000 euros d'amende :

1° Lorsqu'il est commis par plusieurs personnes (**réunion** *Pack 2 : Droit pénal général*) agissant en qualité d'auteur ou de complice, sans qu'elles constituent une bande organisée ;

4° Lorsqu'il est précédé, accompagné ou suivi de **violences** sur autrui n'ayant pas entraîné une incapacité totale de travail ;

8° Lorsqu'il est précédé, accompagné ou suivi d'un acte de destruction, **dégradation** ou détérioration ;

Les peines sont portées à sept ans d'emprisonnement et à 100 000 euros d'amende lorsque le vol est commis dans deux des circonstances prévues par le présent article. Elles sont portées à dix ans d'emprisonnement et à 150 000 euros d'amende lorsque le vol est commis dans trois de ces circonstances.

Code pénal, Article 311-4-1 Le vol est puni de sept ans d'emprisonnement et de 100 000 euros d'amende lorsqu'il est commis par un majeur avec l'aide d'un ou plusieurs **mineurs** *Pack 2 : Droit pénal général*, agissant comme auteurs ou complices.

Code pénal, Article 311-7 Le vol est puni de quinze ans de réclusion criminelle et de 150 000 euros d'amende lorsqu'il est précédé, accompagné ou suivi de **violences** sur autrui ayant entraîné

une mutilation ou une infirmité permanente (**personne grièvement blessée** *pack 1 : cadre d'enquête*).

Cartes Cadres d'enquête

Enquête préliminaire (14 cartes)

L'enquête préliminaire est le cadre d'enquête de droit commun.

Les pouvoirs de l'enquête préliminaire sont définis aux articles 76 à 78 du Code de procédure pénale avec des mécanismes de renvoi aux pouvoirs de l'enquête de flagrance. Au titre des particularités de l'enquête préliminaire, il convient de noter que l'**arrestation** n'est pas possible en préliminaire. Il existe à la place un ordre de comparaître délivré par le procureur de la république et définit à l'article 78 du même Code. Cette subtilité n'est pas reprise dans le jeu



G de F-C
Professeur de toutes les Universités

Pour aller plus loin :

Les grands articles qui régissent la préliminaire disposent que :

Art. 75 «Les officiers de police judiciaire et, sous le contrôle de ceux-ci, les agents de police judiciaire désignés à l'article 20 procèdent à des **enquêtes préliminaires** soit **sur les instructions** du procureur de la République, soit **d'office**.»

Ces opérations relèvent de la surveillance du procureur général.

Art. 75-1 Lorsqu'il donne **instruction** aux officiers de police judiciaire de procéder à une enquête préliminaire, le procureur de la République fixe le **délai** dans lequel cette enquête doit être effectuée. Il peut le proroger au vu des justifications fournies par les enquêteurs.

Lorsque l'enquête est menée **d'office**, les officiers de police judiciaire **rendent compte** au procureur de la République de son état d'avancement lorsqu'elle est **commencée depuis plus de six mois**.

On comprend à travers le deuxième alinéa de l'article 75-1, qui n'a été créé qu'en 2000, que cette enquête ait pu être qualifiée d'officieuse car même le procureur qui dirige la police judiciaire pouvait ignorer son existence.

Art. 75-2 L'officier de police judiciaire qui mène une enquête préliminaire concernant un crime ou un délit avise le procureur de la République dès qu'une personne à l'encontre de laquelle existent des indices faisant présumer qu'elle a commis ou tenté de commettre l'infraction est identifiée.

Ces différents avis ne sont pas prescrits à peine de nullité d'après la jurisprudence.

Cass. Crim. 1^{er} décembre 2004, n° 04-80.536. **Préliminaire**. Obligation d'aviser le parquet (Défaut). Nullité (non). Les officiers de police judiciaire peuvent procéder d'office à des enquêtes préliminaires ; le défaut d'information du procureur de la République est sans effet sur la validité des actes accomplis.

Cass. Crim. 23 août 2005, n°03-87.719. **Préliminaire**. Obligation d'aviser le parquet (Défaut). Nullité (non). L'obligation d'informer le procureur de la République en application de l'art. 75-2 n'est pas prescrite à peine de nullité, ainsi, la méconnaissance de cette obligation n'affecte pas la validité de l'audition du mis en examen à l'issue de laquelle sont apparus les indices faisant présumer qu'il avait commis une infraction.

Un cadre d'enquête n'est jamais figé et on peut basculer d'un cadre à l'autre soit parce que la qualification juridique du fait sur lequel porte l'enquête évolue soit pour d'autres raisons notamment par l'effet du temps.

Cass. Crim. 4 septembre 2018, n°16-87180. **Basculement cadre d'enquête**. Préliminaire vers flagrance. Attendu que pour écarter le moyen de nullité résultant du passage de l'enquête préliminaire à l'enquête de flagrance, l'arrêt, après avoir décrit certains actes d'enquête et notamment exposé qu'une surveillance policière avait été mise en place à partir du 8 octobre 2014 jusqu'au 4 novembre 2014 et avait permis de constater l'existence d'un trafic de stupéfiants, prononce par les motifs repris au moyens ; Attendu qu'en statuant ainsi, dès lors que les allers et retours des différents protagonistes, les transactions et la présence de clients porteurs de barrettes brunes constatés par les enquêteurs constituent les indices apparents d'un comportement délictueux caractérisant la flagrance, la cour d'appel a justifié sa décision sans méconnaître les dispositions légales et conventionnelles invoquées ;

A l'inverse, le basculement en flagrance n'a pas été validé Cass. crim. 11 juillet 2007, n°07-83427. **Flagrance**. Renseignement anonyme corroboré (non). Pour pouvoir agir en enquête de flagrance, les officiers de police judiciaire doivent avoir eu connaissance, au préalable, d'indices apparents d'un comportement révélant l'existence d'une infraction en train de se commettre ou qui vient d'être commise. Encourt la censure l'arrêt qui, pour refuser d'annuler les opérations de fouille d'un véhicule et les saisies subséquentes, retient qu'après avoir reçu un appel téléphonique anonyme révélant qu'une importante quantité de drogue serait

dissimulée dans un véhicule en stationnement, les policiers avaient constaté que ce véhicule appartenait à une personne sans profession, connue des services de police pour des faits de trafic de stupéfiants et ayant des relations suivies avec des personnes connues pour des trafics similaires.

En préliminaire, les perquisitions nécessitent par principe l'assentiment signé et manuscrit de la personne qui en fait l'objet. A défaut et sous les conditions de l'article 76, la perquisition ou fouille peut à la demande du parquet être autorisée par le Juge des libertés et de la détention. Ces subtilités ne sont pas reprises dans le jeu.

Les réquisitions, ne peuvent être réalisées que sur autorisation préalable du ministère public. Ce point n'est pas repris dans le jeu.

Enquête de flagrance (10 cartes)

L'enquête de flagrance est possible pour les crimes ou les délits qui sont passibles d'emprisonnement.

Elle nécessite que le fait soit actuel. Les parquets retiennent généralement une ancienneté maximale de 24 heures pour recourir à la flagrance. La jurisprudence est allée parfois jusqu'à 48 heures dans des cas spécifiques. Ainsi, si une carte **délai** est jouée par l'adversaire avant ou après la saisine alors le recours à la **flagrance** est impossible. On doit recourir à l'enquête **préliminaire**.

La **flagrance** ne peut durer que 8 jours sauf certaines hypothèses où elle peut sur autorisations du parquet être prolongée de 8 jours supplémentaires. Ainsi, si une carte **délai** est posée pendant l'enquête de flagrance on considère que le temps de la flagrance est épuisé. Il faudra alors basculer dans un autre cadre pour pouvoir continuer les investigations.

L'enquête de **flagrance** nécessite une continuité pour pouvoir continuer à bénéficier de son régime dérogatoire comportant des pouvoirs plus forts. On considère que cette condition est satisfaite s'il est réalisé un acte d'investigation par jour. La jurisprudence a pu se montrer parfois un peu plus clément (V. *infra*). Ainsi, si une carte **délai** est posée pendant l'enquête de flagrance on peut considérer que par l'effet de la discontinuité, les enquêteurs ont perdu le bénéfice de la flagrance. Ils doivent poursuivre leur enquête dans un autre cadre.



G de F-C

Professeur de toutes les Universités

Pour aller plus [loin](#) :

*Cass. Crim. 26 février 1991, n° 90-87360. **Conditions Flagrance**. 28 heures après les faits (oui). Attendu que, le délai de 28 heures séparant le moment des faits du dépôt de la plainte était " suffisamment bref " et que la plainte était " suffisamment voisine des faits pour ne pas faire disparaître leur caractère d'actualité " ; Attendu qu'en l'état de ces énonciations la chambre d'accusation a justifié sa décision sans encourir les griefs allégués ; qu'elle a pu estimer que les autorités de police avaient été saisies des faits dans un temps très voisin de l'action ;*

*Cass. Crim. 18 décembre 2013, n°13-85375. **Flagrance**. Nullité pour absence de prorogation au-delà de 8 jours. Selon l'article 53, alinéas 2 et 3, du code de procédure pénale, à la suite de la constatation d'un délit flagrant, l'enquête de flagrance menée sous le contrôle du procureur de la République peut se poursuivre sans discontinuer pendant une durée de huit jours ; Dès lors, sont irréguliers les actes d'enquête portant sur la même infraction, effectués selon les règles de procédure spécifiques aux crimes ou délits flagrants, au-delà d'un délai de huit jours à partir de la constatation de ladite infraction, en l'absence de prorogation pour une nouvelle durée maximale de huit jours décidée par le procureur de la République.*

*Cass. Crim. 20 décembre 1994, n°94-84744. **Flagrance**. Sans discontinuer. Attendu qu'en l'espèce, l'enquête de flagrance diligentée par le SRPJ de Bordeaux a débuté le 15 février 1992 à 8 heures ; que dans la journée du 15 février, les enquêteurs se sont transportés sur les lieux, ont entendu les divers témoins et ont consulté l'OCRB ; que le 17 février, après un renseignement reçu de l'OCRB selon lequel le mode d'opérer correspondait à celui utilisé par Jean-Pierre X... susceptible d'être hébergé par un nommé Z... dans la région bordelaise, ils ont*

localisé Thierry S. et, après mise en place d'un dispositif de surveillance, l'ont interpellé le 17 février en fin d'après-midi et effectué une perquisition à son domicile le 17 février à 20 heures 10 (cf. pièces cotées D 1 à D 12) ; qu'ainsi, aucun acte d'enquête n'a été effectué le 16 février 1992, de sorte que la procédure de flagrance ne pouvait être poursuivie ; que, dès lors, les actes effectués le 17 février, notamment la perquisition au domicile de Thierry S., auraient dû être annulées, ainsi que la procédure subséquente" ; Attendu qu'ainsi que le constate l'arrêt attaqué, il résulte des pièces de la procédure que l'enquête de flagrance commencée le 15 février 1992 s'est poursuivie sans interruption jusqu'au 19 février ; qu'il n'importe qu'aucun procès-verbal relatant les investigations n'ait été établi le 16 février ;

Information judiciaire (6 cartes)

L'information judiciaire avec la saisine d'un juge d'instruction constitue le cadre d'enquête le plus coercitif. En pratique seulement 4% des affaires pénales font l'objet d'une telle procédure.

L'information judiciaire est obligatoire pour les crimes.

Lorsqu'il y a une information judiciaire, les **irrégularités** doivent être soulevées pendant son déroulement car le renvoi devant le tribunal ou la cour d'assise a pour effet d'empêcher de les invoquer *a posteriori* (V. *infra* **irrégularités**).

Cartes Actes d'enquête

Arrestation (4 cartes)

L'arrestation est possible en **flagrance** et en **information judiciaire**. Elle permet d'appréhender physiquement un suspect.

Pour pouvoir réaliser une **comparution immédiate** le mis en cause doit être sous main de police. Il doit avoir fait au préalable l'objet d'une **arrestation** ou d'une **convocation** ou d'une **audition de suspect**.

Audition de suspect (15 cartes)

L'audition de la personne à l'encontre de laquelle il existe une ou plusieurs raisons plausibles de soupçonner qu'elle a commis ou tenté de commettre une infraction se fait en phase d'enquête sous deux statuts possibles : l'audition libre ou la garde à vue. Dans le cadre d'une information judiciaire selon la densité des éléments à charge (peu ou beaucoup suspect), il est auditionné en tant que témoin assisté ou mis en examen.

Pour pouvoir réaliser une **C.R.P.C (Comparution sur Reconnaissance Préalable de Culpabilité)**, la carte audition de suspect doit impérativement avoir été jouée au préalable car cette orientation des poursuites suppose que le mis en cause a reconnu les faits.

Pour pouvoir réaliser une **C.I (Comparution Immédiate)**, le mis en cause doit être sous main de police. Il doit avoir fait au préalable l'objet d'une **arrestation** ou d'une **convocation** ou d'une **audition de suspect**.

Avis (12 cartes)

L'article 12 du Code de procédure pénale prévoit que « La police judiciaire est exercée, sous la direction du procureur de la République, par les officiers, fonctionnaires et agents désignés au présent titre ». Lorsqu'une information judiciaire est ouverte, les pouvoirs de procureur sont alors dévolus au juge d'instruction. On comprend ainsi pourquoi les policiers vont devoir régulièrement aviser l'autorité judiciaire du déroulement de leurs investigations.

Parallèlement, le ministère public peut saisir un service d'enquête par un avis que l'on appelle un soit transmis et qui est l'ordre donné au service enquêteur d'investiguer sur tel ou tel fait. La carte [Avis](#) permet donc de se saisir d'un fait juridique et d'ouvrir une enquête.

Constatations (8 cartes)

Les policiers peuvent spontanément réaliser des constatations qui vont leur permettre d'appréhender un fait juridique et d'ouvrir une enquête. La carte [Constatations](#) permet donc de se saisir d'un fait juridique et d'ouvrir une enquête.

Lorsqu'une enquête est ouverte, les policiers vont à de multiples reprises réaliser des [Constatations](#) sur un objet découvert, sur la scène de l'infraction.

Convocation (5 cartes)

Pour réaliser leurs enquêtes, les policiers peuvent convoquer les mis en cause et les témoins. Le fait de ne pas déférer à une convocation policière va déclencher la possibilité, sur autorisation du parquet, de réaliser une comparution coercitive en allant chercher de force celui qui n'a pas daigné venir.

Expertise (3 cartes)

Les expertises peuvent être réalisées dans de nombreux domaines pour avoir un avis technique :

- accidentologie
- autopsie
- psychiatrie. Cette dernière permet de déterminer si l'auteur des faits était atteint au moment de leur commission d'une altération ou d'une abolition du discernement. En cas d'abolition du discernement, il sera irresponsable pénalement. *Pack 2 : droit pénal général*. Le fait de jouer la carte [expertise](#) et la carte [irresponsabilité pénale](#) permet de défausser la réussite.
- psychologique
- ...

Notification des droits (4 cartes)

La notification des droits permet de sensibiliser le mis en cause sur ce qu'il peut faire lorsqu'il fait l'objet d'un acte d'investigation. Les principaux droits que l'on va retrouver en phase d'enquête, d'instruction et même à l'audience sont :

- le droit de répondre aux questions, de se taire ou de faire des déclarations spontanées ;
- le droit à l'assistance d'un avocat s'il le souhaite avec possibilité que l'avocat soit payé par l'état s'il est nécessaire ;
- le droit à un interprète s'il en a le besoin.

Cette carte peut être jouée aussi bien en phase d'enquête qu'en phase de poursuite. Il convient aussi de notifier au plaignant ses droits lorsqu'il est procédé au recueil de sa plainte.

Perquisition / Fouille (3 cartes)

La fouille est la recherche approfondie dans un lieu (véhicule, box de garage) ou un objet (sac). Lorsqu'elle concerne un endroit qui sert d'habitation (domicile, camping-car, chambre d'hôtel) on l'appelle alors perquisition et outre les règles de la fouille, il convient de respecter les heures légales. Elle ne doit pas alors commencer avant 6 heures ou après 21 heures.

Plainte / Témoignage (12 cartes)

La plainte ou le témoignage constitue le mode le plus fréquent d'ouverture d'une enquête. La carte **Plainte / Témoignage** permet donc de se saisir d'un fait juridique et d'ouvrir une enquête.

Dans la cadre d'une enquête, l'audition des éventuels témoins et le recueil des déclarations de la victime constituent des passages obligés.

Réquisition (4 cartes)

La **réquisition** est l'ordre donné à un tiers de réaliser un acte positif. Il peut s'agir de demander aux pompes funèbres de transporter un corps à l'institut médico-légal, l'ordre donné au serrurier d'ouvrir une porte ou un coffre-fort. L'ordre donné à un opérateur de téléphonie d'identifier une ligne ou de localiser le portable.

Cartes A tout moment

Acte non probant (10 cartes)

Une carte **acte non probant** est posée à l'instant où une **carte bleue** est posée par son adversaire. L'acte étant non probant, la **carte bleue** est défaussée en même temps que la carte **acte non probant**.

Si la carte **acte non probant** est posée juste après la saisine (**carte bleue** précédant l'ouverture d'une **enquête**) alors l'ensemble de la colonne retourne dans les faits juridiques en attente de saisine.

Appel (4 cartes)

Faire **appel** de la condamnation oblige l'adversaire à reposer une carte renvoi à l'audience de jugement pour obtenir une condamnation. L'intérêt pour le saboteur est de gagner du temps en espérant reconstituer sa main entre temps avec des cartes qui lui permettront d'anéantir ou d'affaiblir l'accusation (**prescription, relaxe**).

Pack 2 : droit pénal général. Attention, si l'enquêteur a posé en même temps que sa carte d'audience, une carte **exécution provisoire** ou **mandat** alors l'appel est sans effet sur la sanction on dit dans le cadre de ce jeu qu'il n'est pas possible. En réalité l'appel reste possible mais comme du fait de l'exécution provisoire ou du mandat, la peine s'exécute pendant le délai d'appel, on considère que le saboteur a perdu car le délinquant exécute sa peine.

La carte **appel** peut aussi être jouée sur un **classement sans suite** (*pack 1 : cadre d'enquête*).

Délai (5 cartes)

A l'audience, le saboteur peut poser une carte **délai** pour que son affaire soit renvoyée à une autre date. Cela oblige à reposer une carte orientation des poursuites (**cartes violettes**) pour pouvoir juger les faits. En pratique, un **délai** qui va se manifester par le renvoi de l'affaire à une audience ultérieure est sollicité lorsque :

- l'affaire n'est pas en état d'être jugée. On va alors réaliser un supplément d'information selon les règles de l'**information judiciaire** ;
- une partie ou son avocat sont absents ou pas prêts ;
- une demande d'aide juridictionnelle est en cours et n'a pas pu être traitée avant l'audience ;

La carte **délai** permet de réaliser plusieurs actions selon le moment où elle est posée. Sur un fait juridique, avec l'écoulement du temps elle empêche le recours à l'**enquête de flagrance**, l'**enquête 74** (*pack 1 : cadre d'enquête*) et l'**enquête 74-1** (*pack 1 : cadre d'enquête*). Seules l'enquête **préliminaire** et l'**information judiciaire** seront alors possible.

Pack 2 : droit pénal général À tout moment, la carte **délai** suivi de la carte **prescription** permet de mettre un terme à la procédure en faveur du délinquant. A ce stade, la carte **infraction occulte** ou **dissimulée** empêche la prescription et le dossier continue.

Irrégularité (5 cartes)

Une carte **irrégularité** peut être déposée lorsqu'il n'y a pas eu d'information judiciaire au moment de l'audience et elle doit être jouée avec la même carte que celle dont on demande la nullité. Ainsi, la carte **irrégularité** et les **deux cartes identiques** correspondant à l'acte annulé sont envoyées à la défausse.

En cas d'**information judiciaire**, les **irrégularités** peuvent être soulevées en saisissant la chambre de l'instruction pendant son déroulé. On n'a pas besoin d'attendre le renvoi à l'audience de jugement pour les soulever. *A contrario* à part la nullité de l'acte de saisine du tribunal, il ne se sera pas possible de soulever des irrégularités au moment du jugement lorsqu'il y aura eu une **information judiciaire** au préalable.

Relaxe (1 carte)

Une carte **relaxe** peut être posée au moment où l'adversaire **renvoie à l'audience de jugement**. Le tribunal va alors considérer que les faits dont il est saisi sont insuffisamment établis. La

relaxe entraîne la fin des poursuites. Sauf s'il y a **appel**, l'ensemble de la colonne est alors défaussé.

Il convient de préciser que pour obtenir une condamnation il faut des charges. Ainsi, si un fait renvoyé à l'audience (une réussite) se trouve par les mécanismes des **actes non probants** et des **irrégularités** dépourvu de **carte bleues** alors la relaxe serait prononcée sans nécessité de poser une carte du même nom.

Cartes Action publique

3ème voie (3 cartes)

La 3^{ème} voie n'est pas possible pour les faits graves. La composition pénale n'est pas possible pour les faits passibles de plus de 5 ans d'emprisonnement.

Les points marqués sont divisés par 4.

C.I. (4 cartes)

La Comparution Immédiate est un mode de poursuite extrêmement sévère car il permet de prononcer un mandat de dépôt qu'elle que soit le quantum d'emprisonnement prononcé.

C'est la raison pour laquelle les points marqués sont multipliés par 2.

La C.I implique que le M.E.C. (mis en cause) soit sous-main de justice. On ne peut jouer une C.I que s'il a été précédemment joué l'une des cartes suivantes : **audition de suspect**, **convocation**, **arrestation**.

Les infractions éligibles à la C.I sont les délits. Si l'enquête est en **préliminaire**, alors les faits doivent être passibles d'au moins 2 ans. Si l'enquête est en **flagrance**, une peine encourue de 6 mois suffit.

C.R.P.C (3 cartes)

La C.R.P.C. (Comparution sur Reconnaissance Préalable de Culpabilité) nécessite que la personne ait reconnu les faits et donc que la carte **Audition de suspect ait été jouée au préalable**.

En C.R.P.C la peine est négociée entre l'avocat du mis en cause et le ministère public et ne peut pas dépasser la moitié de la peine normalement encourue ou 3 ans.

C'est la raison pour laquelle les points marqués sont divisés par 2.

On ne peut pas recourir à une **C.R.P.C** pour des faits graves (articles 495-7 et 495-16 du Code de procédure pénale) ou pour des contraventions. En simplifiant quelque peu dans le cadre du jeu, on considère qu'elle est possible pour :

- les délits contre les biens ;
- les délits contre les personnes si la peine encourue ne dépasse pas 5 ans ;

La C.R.P.C présente l'intérêt de comporter automatiquement l'exécution provisoire si bien qu'un appel est sans effet sur la condamnation (*pack 2 Droit pénal général*).

Dessaisissement du service enquêteur (3 cartes)

La carte dessaisissement du service enquêteur permet avant le renvoi à l'audience de prendre à l'adversaire son enquête et la continuer à son profit. Il est possible de la récupérer par la suite en reposant une carte dessaisissement du service enquêteur.

Il est aussi possible, lorsque à l'audience l'affaire a fait l'objet d'un renvoi (délai) de poser une carte supplément d'information (information judiciaire) et dans ce cadre de procéder à un dessaisissement du service enquêteur.

Renvoi à l'audience de jugement (14 cartes)

C'est le mode classique et historique de jugement des dossiers qui est de plus en plus concurrencé par d'autres modes d'audience car cette voie est saturée.

Pack 1 : Cadres d'enquête

L'objectif de ce *pack* est de sensibiliser au fait, souvent méconnu, qu'il existe d'autres cadres d'enquête que le triptyque : flagrante, préliminaire, information judiciaire.

Ces cadres que l'on appelle *sui generis* ont la particularité d'avoir une condition de déclenchement qui est la perception d'un fait constitutif d'un trouble à l'ordre public sans être une infraction. Ainsi, la découverte d'un cadavre dont la cause de la mort est inconnue, sans être constitutif d'une infraction car il n'y a pas de signe que la mort soit d'origine infractionnelle, constitue un désordre social qui va légitimer des investigations.

L'issue de l'enquête est la suivante :

- soit elle permet la découverte d'une infraction et on doit alors basculer en **préliminaire** ou en **information judiciaire** pour poursuivre les investigations notamment tous les actes relatifs au suspect. En effet ces cadres d'enquête parce qu'ils opèrent un renvoi aux articles 56 à 62 du Code de procédure pénale ne permettent pas d'auditionner un suspect, de le placer en garde à vue.

- soit elle permet de découvrir que l'origine de la mort est naturelle ou de retrouver la personne disparue et le procureur procède à un **classement sans suite**.

Cartes Faits juridiques

Découverte de cadavre (1 carte)

La découverte d'un cadavre dont l'origine de la mort est inconnue constitue un trouble à l'ordre public justifiant une **enquête spécifique prévue à l'article 74 du Code de procédure pénale** afin de déterminer si la mort est d'origine naturelle ou « infractionnelle ». Si elle est naturelle alors le procureur décidera d'un **classement sans suite**. S'il s'avère que la mort a été provoqué (**meurtre**) alors le procureur basculera sur un autre cadre d'enquête.

Disparition de personne (2 cartes)

La disparition d'une personne peut être automatiquement inquiétante lorsque le disparu est mineur ou majeur protégé. Elle peut être inquiétante pour les autres personnes en fonctions des circonstances. Dans ces cas, **une enquête spécifique est prévue à l'article 74-1 du Code de procédure pénale**. En fonction des investigations, il peut y avoir un **classement sans suite** si la personne est retrouvée et que la disparition n'avait pas d'origine « infractionnelle ». Il peut y avoir un basculement sur un **cadre d'enquête classique** s'il s'avère que le disparu a été victime d'un **enlèvement ou d'une séquestration**. On peut aussi envisager l'hypothèse où la personne disparue est retrouvée **morte ou grièvement blessée** sans que l'on connaisse les causes. On basculera alors en **enquête 74** comme vu précédemment.

Personne grièvement blessée (2 cartes)

La découverte d'une personne grièvement blessée dont l'origine des blessures est inconnue constitue un trouble à l'ordre public justifiant une **enquête spécifique prévue à l'article 74 du**

Code de procédure pénale afin de déterminer si les blessures sont d'origine accidentelle ou « infractionnelle ». Si elles sont accidentelles alors le procureur décidera d'un **classement sans suite**. S'il s'avère que les blessures ont été provoqués (**violences, tentative de meurtre**) alors le procureur basculera sur un autre cadre d'enquête.

Cartes Cadres d'enquête

Enquête 74 (1 carte)

Enquête 74 en recherche des causes de la mort ou des blessures graves



G de F-C

Professeur de toutes les Universités

Pour aller plus loin :

Art. 74 En cas de découverte d'un cadavre, qu'il s'agisse ou non d'une mort violente, mais si la cause en est inconnue ou suspecte, l'officier de police judiciaire qui en est avisé ou, sous son contrôle, l'agent de police judiciaire informe immédiatement le procureur de la République, se transporte sans délai sur les lieux et procède aux premières constatations.

Le procureur de la République se rend sur place s'il le juge nécessaire et se fait assister de personnes capables d'apprécier la nature des circonstances du décès. Il peut, toutefois, déléguer aux mêmes fins, un officier de police judiciaire de son choix ou, sous le contrôle de ce dernier, un agent de police judiciaire de son choix.

Sauf si elles sont inscrites sur une des listes prévues à l'article 157, les personnes ainsi appelées prêtent, par écrit, serment d'apporter leur concours à la justice en leur honneur et en leur conscience.

Sur instructions du procureur de la République, une enquête aux fins de recherche des causes de la mort est ouverte. Dans ce cadre et à ces fins, il peut être procédé aux actes prévus par les articles 56 à 62, dans les conditions prévues par ces dispositions. A l'issue d'un délai de huit jours à compter des instructions de ce magistrat, ces investigations peuvent se poursuivre dans les formes de l'enquête préliminaire.

Le procureur de la République peut aussi requérir information pour recherche des causes de la mort.

Les dispositions des quatre premiers alinéas sont également applicables en cas de découverte d'une personne grièvement blessée lorsque la cause de ses blessures est inconnue ou suspecte.

Enquête 74-1 (1 carte)

Enquête 74-1 disparition inquiétante



G de F-C
Professeur de toutes les Universités

Pour aller plus loin :

Art. 74-1 En cas de découverte d'un cadavre, qu'il s'agisse ou non d'une mort violente, mais si la cause en est inconnue ou suspecte, l'officier de police judiciaire qui en est avisé ou, sous son contrôle, l'agent de police judiciaire informe immédiatement le procureur de la République, se transporte sans délai sur les lieux et procède aux premières constatations.

Le procureur de la République se rend sur place s'il le juge nécessaire et se fait assister de personnes capables d'apprécier la nature des circonstances du décès. Il peut, toutefois, déléguer

aux mêmes fins, un officier de police judiciaire de son choix ou, sous le contrôle de ce dernier, un agent de police judiciaire de son choix.

Sauf si elles sont inscrites sur une des listes prévues à l'article 157, les personnes ainsi appelées prêtent, par écrit, serment d'apporter leur concours à la justice en leur honneur et en leur conscience.

Sur instructions du procureur de la République, une enquête aux fins de recherche des causes de la mort est ouverte. Dans ce cadre et à ces fins, il peut être procédé aux actes prévus par les articles 56 à 62, dans les conditions prévues par ces dispositions. A l'issue d'un délai de huit jours à compter des instructions de ce magistrat, ces investigations peuvent se poursuivre dans les formes de l'enquête préliminaire.

Le procureur de la République peut aussi requérir information pour recherche des causes de la mort.

Les dispositions des quatre premiers alinéas sont également applicables en cas de découverte d'une personne grièvement blessée lorsque la cause de ses blessures est inconnue ou suspecte.

Enquête 74-2 (1 carte)

Enquête 74-2 recherche de fugitif



G de F-C
Professeur de toutes les Universités

Pour aller plus loin :

Art. 74-2 Les officiers de police judiciaire, assistés le cas échéant des agents de police judiciaire, peuvent, sur instructions du procureur de la République, procéder aux actes prévus par les articles 56 à 62 aux fins de rechercher et de découvrir une personne en fuite dans les cas suivants :

1° Personne faisant l'objet d'un mandat d'arrêt délivré par le juge d'instruction, le juge des libertés et de la détention, la chambre de l'instruction ou son président ou le président de la cour d'assises, alors qu'elle est renvoyée devant une juridiction de jugement ;

2° Personne faisant l'objet d'un mandat d'arrêt délivré par une juridiction de jugement ou par le juge de l'application des peines ;

3° Personne condamnée à une peine privative de liberté sans sursis supérieure ou égale à un an ou à une peine privative de liberté supérieure ou égale à un an résultant de la révocation d'un sursis assorti ou non d'une probation, lorsque cette condamnation est exécutoire ou passée en force de chose jugée ;

4° Personne inscrite au fichier judiciaire national automatisé des auteurs d'infractions terroristes ayant manqué aux obligations prévues à l'article 706-25-7 ;

5° Personne inscrite au fichier judiciaire national automatisé des auteurs d'infractions sexuelles ou violentes ayant manqué aux obligations prévues à l'article 706-53-5 ;

6° Personne ayant fait l'objet d'une décision de retrait ou de révocation d'un aménagement de peine ou d'une libération sous contrainte, ou d'une décision de mise à exécution de l'emprisonnement prévu par la juridiction de jugement en cas de violation des obligations et interdictions résultant d'une peine, dès lors que cette décision a pour conséquence la mise à exécution d'un quantum ou d'un reliquat de peine d'emprisonnement supérieur à un an.

Si les nécessités de l'enquête pour rechercher la personne en fuite l'exigent, le juge des libertés et de la détention du tribunal judiciaire peut, à la requête du procureur de la République, autoriser l'interception, l'enregistrement et la transcription de correspondances émises par la voie des télécommunications selon les modalités prévues par les articles 100, 100-1 et 100-3 à 100-7, pour une durée maximale de deux mois renouvelable dans les mêmes conditions de forme et de durée, dans la limite de six mois en matière correctionnelle. Ces opérations sont faites sous l'autorité et le contrôle du juge des libertés et de la détention.

Pour l'application des dispositions des articles 100-3 à 100-5, les attributions confiées au juge d'instruction ou à l'officier de police judiciaire commis par lui sont exercées par le procureur de la République ou l'officier de police judiciaire requis par ce magistrat.

Le juge des libertés et de la détention est informé sans délai des actes accomplis en application de l'alinéa précédent.

Si les nécessités de l'enquête pour rechercher la personne en fuite l'exigent, les sections 1, 2 et 4 à 6 du chapitre II du titre XXV du livre IV sont applicables lorsque la personne concernée a

fait l'objet de l'une des décisions mentionnées aux 1° à 3° et 6° du présent article pour l'une des infractions mentionnées aux articles 706-73 et 706-73-1.

Cartes Actes d'enquête

Contrôle d'identité (2 cartes)

Le **contrôle d'identité** est le titre qui permet au policier d'ordonner à un tiers qu'il lui justifie par tous moyens de son identité.

Palpation de sécurité (2 cartes)

La **palpation de sécurité** est une mesure de protection pour les policiers. Elle consiste, par des pressions sommaires par-dessus les vêtements, à s'assurer que la personne faisant l'objet de l'opération de police (contrôle d'identité, arrestation, transport dans un véhicule) n'est pas porteuse d'un objet dangereux.



G de F-C

Professeur de toutes les Universités

Pour aller plus loin :

Art. R. 434-16 du Code de la sécurité intérieure, qui prévoit en ses alinéas 3 et 4 :

La palpation de sécurité est exclusivement une mesure de sûreté. Elle ne revêt pas un caractère systématique. Elle est réservée aux cas dans lesquels elle apparaît nécessaire à la garantie de la sécurité du policier ou du gendarme qui l'accomplit ou de celle d'autrui. Elle a pour finalité de vérifier que la personne contrôlée n'est pas porteuse d'un objet dangereux pour elle-même ou pour autrui.

Chaque fois que les circonstances le permettent, la palpation de sécurité est pratiquée à l'abri du regard du public.

Cass. crim. 23 mars 2016, n°14-87.370. **Palpation de sécurité.** *Etendue.* Il se déduit des articles 76, 78-2 et 78-3 du code de procédure pénale et de l'article R. 434-16 du code de la sécurité intérieure que la palpation de sécurité opérée sur une personne faisant l'objet d'un contrôle d'identité n'autorise pas l'officier de police judiciaire à procéder, sans l'assentiment de l'intéressé, à la fouille de sa sacoche, dès lors que cette palpation n'a pas préalablement révélé l'existence d'un indice de la commission d'une infraction flagrante.

Cartes Action publique

Classement sans suite (5 cartes)

Une carte **classement sans suite** peut être posée avant l'orientation des poursuites (avant qu'une **carte violette** soit posée). D'ailleurs le classement sans suite est un mode d'orientation des poursuites constitué par une absence de poursuite. C'est le moyen en tant qu'enquêteur de mettre un terme à une enquête pour un fait juridique pour lequel aucune infraction n'a été révélée et de marquer des points.

Face à un **classement sans suite** on peut immédiatement faire **appel**, ouvrir une **information judiciaire** (sauf si elle est déjà en cours) par le biais d'une plainte avec constitution de partie civile ou citer directement le prévenu avec une carte **renvoi à l'audience de jugement**. Dans cette dernière hypothèse, s'il n'y a pas d'éléments à charge (**cartes bleues**) dans le dossier, c'est la relaxe assurée.

On ne peut pas **renvoyer à l'audience de jugement** pour les enquêtes **74**, **74-1** et **74-2**. Pour ces enquêtes le mode normal de fin d'enquête est le **classement sans suite** qui permet alors de marquer les points de la réussite.

Pack 2 : Droit pénal général

Cartes Faits juridiques

Réunion / Bande organisée (2 cartes)

La pluralité d'auteurs est appréhendée en droit pénal à travers, la **réunion**, la **complicité** (voir carte spécifique) et la **bande organisée**.

La **réunion** est le fait de réaliser les éléments constitutifs de l'infraction à plusieurs. Par exemple un cambriolage ou des violences. On dit que les participants sont co-auteurs.

La **bande organisée** est plus sévèrement réprimée que la réunion car elle traduit une entreprise criminelle plus structurée et préméditée. Ainsi l'art. 132-71 du Code pénal la définit ainsi : constitue une bande organisée au sens de la loi tout groupement formé ou toute entente établie en vue de la préparation, caractérisée par un ou plusieurs faits matériels, d'une ou de plusieurs infractions.

Dans une démarche de simplification, nous avons mis une seule carte pour traiter de ces deux notions juridiques de **réunion** et de **bande organisée** qui vont constituer une circonstance aggravante.

Tentative (2 cartes)

Le Code pénal précise que l'infraction tentée est punie comme l'infraction « réussie » sous certaines conditions. La **tentative** est incriminée pour tous les crimes et certains délits quand la loi le prévoit expressément. Elle ne l'est jamais pour les contraventions.

Conseil stratégie : si en tant que saboteur, je pose une carte **tentative** sur une réussite de l'adversaire pour des faits contraventionnels **d'ivresse** alors je neutralise sa réussite car du fait de la nature des faits (contraventionnels), la **tentative** n'étant pas incriminée, il ne saurait y avoir de condamnation.

Mineur (2 cartes)

La présence d'un **mineur** est une circonstance qui va parfois aggraver l'infraction ou rendre une disparition plus inquiétante.

Complicité (1 carte)

Dans le cadre du jeu, la carte **complicité** ne change rien et elle existe juste pour inciter le joueur à lire le paragraphe sur la complicité et à découvrir cette notion juridique.

Le code pénal précise que le complice est puni comme auteur. Il existe deux types de complicité.

La complicité par aide ou assistance, complicité matérielle qui consiste à avoir volontairement faciliter l'infraction par son aide ou son assistance. Tel est le cas de celui qui fournit des armes pour faciliter un braquage.

La complicité par instigation, complicité intellectuelle qui incrimine la personne qui par don, promesse, menace, ordre, abus d'autorité ou de pouvoir aura provoqué à une infraction ou donné des instructions pour la commettre. Tel est le cas du parrain de la mafia qui donne l'ordre à son homme de main d'abattre un témoin.

La complicité est toujours réprimée pour les crimes et délits. Pour les contraventions, la complicité intellectuelle est toujours réprimée. En revanche la complicité matérielle n'est réprimée que si un texte le prévoit expressément.

Cartes A tout moment

Décès du mis en cause (1 carte)

Le **décès du mis en cause** interrompt l'action publique. Cette carte peut être posée à tout moment et abouti à la défausse de la réussite. Le décès du mis en cause est un mécanisme imparable d'échec à l'action publique. Certains délinquants malades ou âgés vont ainsi parfois faire preuve de manœuvres dilatoires en multipliant les recours (**appels, irrégularités, supplément d'information**), et les demandes de **délais** pour gagner du temps et échapper ainsi à toute sanction. De la même manière (non reprise dans le cadre du jeu) la maladie peut permettre d'échapper à l'exécution de sa peine si l'incarcération n'est pas compatible avec le suivi médical qu'elle implique ou le respect de la dignité d'un condamné atteint d'une maladie grave comme un cancer.

Fait justificatif (1 carte)

Un **fait justificatif** est un mécanisme juridique qui vient rendre légitime une infraction et empêcher la condamnation de son auteur. Tel est le cas de la légitime défense, de l'état de nécessité...

Cette carte peut être jouée à tout moment à partir de **l'ouverture de l'enquête** jusqu'au **jugement**.

Lorsqu'elle est jouée l'ensemble de la réussite est défaussé.

Irresponsabilité pénale (1 carte)

Ne peut se poser qu'après une carte **expertise**.

De tout temps, il a été considéré qu'on ne pouvait pas juger les fous. En droit on distingue celui dont la maladie mentale altère le discernement et qui est responsable mais dont on doit réduire la peine de celui dont le discernement est aboli. Ce dernier qui n'avait pas conscience et volonté de ses actes du fait de sa pathologie est irresponsable pénalement. Il ne relève que de la médecine et pas de la prison.

Cartes Action publique

Prescription (3 cartes)

La **prescription** est un mécanisme juridique consacrant le droit à l'oubli et permettant à l'issu d'un **délai** qui dépend de la nature de l'infraction d'empêcher soit les poursuites, soit l'exécution de la peine.



G de F-C

Professeur de toutes les Universités

Pour aller plus loin

Article 6 CPP

L'action publique pour l'application de la peine s'éteint par la mort du prévenu, la prescription, l'amnistie, l'abrogation de la loi pénale et la chose jugée.

Article 7 CPP

L'action publique des crimes se prescrit par vingt années révolues à compter du jour où l'infraction a été commise.

Article 8 CPP

L'action publique des délits se prescrit par six années révolues à compter du jour où l'infraction a été commise.

Article 9 CPP

L'action publique des contraventions se prescrit par une année révolue à compter du jour où l'infraction a été commise.

Article 133-2 CP

Les peines prononcées pour un crime se prescrivent par vingt années révolues à compter de la date à laquelle la décision de condamnation est devenue définitive.

Article 133-3

Les peines prononcées pour un délit se prescrivent par six années révolues à compter de la date à laquelle la décision de condamnation est devenue définitive.

Article 133-4

Les peines prononcées pour une contravention se prescrivent par trois années révolues à compter de la date à laquelle la décision de condamnation est devenue définitive.

Pour aller encore plus loin

Il existe des règles dérogatoires aux délais de prescription. Certaines infractions (les plus graves) ont des délais de prescription allongés. Il s'agit par exemple des infractions de criminalité organisée visés à l'article 706-47 du CPP, des infractions de terrorisme. Parfois la qualité du plaignant va permettre d'allonger les délais de prescription. Tel est le cas des viols sur mineurs.

*Certaines **infractions occultes ou dissimulées** vont permettre de faire échec à la prescription de l'action publique en faisant démarrer les délais non pas à la date de commission des faits mais à celui de la découverte de l'infraction.*

Infraction occulte ou dissimulée (1 carte)

Permet d'empêcher la **prescription**.

Mandat (3 cartes)

Normalement la décision du tribunal n'est exécutable que lorsqu'elle est définitive c'est-à-dire en l'absence de recours (**appel**) ou à compter de l'expiration des délais de recours qui sont par principe de 10 jours à compter de la connaissance de la décision. Ce choix est conforme à la présomption d'innocence.

Cependant pour des questions d'effectivité de la décision prononcée, le tribunal peut dans certains cas prononcer un mandat de dépôt si le prévenu est présent à l'audience ou un mandat d'arrêt s'il était absent qui permette que la peine commence à s'exécuter en dépit de l'éventuel recours.

En **comparution immédiate** le mandat peut toujours être prononcé. En **audience de jugement** ou en **C.R.P.C. (Comparution sur Reconnaissance Préalable de Culpabilité)**, il ne peut être prononcée que si la peine d'emprisonnement est supérieure à un an ou si le condamné est en état de récidive légale.

Responsabilité pénale de la personne morale (1 carte)

La **responsabilité pénale de la personne morale** peut être recherchée pour n'importe quelle infraction même si par nature il est plus facile d'engager cette responsabilité pour un **accident du travail** que pour un **viol**. Les personnes morales ne peuvent pas être emprisonnées mais le *quantum* de l'amende qui est encourue pour les personnes physiques est multiplié par 5 lorsque la responsabilité de la personne morale est engagée.

Dans le cadre du jeu, si la responsabilité de la personne morale est engagée alors, les points correspondant aux **cartes faits juridiques** sont multipliés par 5.

Récidive (1 carte)

Lorsque l'état de **récidive** est relevé par le tribunal ou par le procureur dans l'acte de poursuite alors la peine encourue est multipliée par deux. La carte récidive multiplie par deux les points correspondant au **fait juridique et ses circonstances aggravantes**.

Exécution provisoire (1 carte)

L'**exécution provisoire** est un mécanisme d'effectivité et de célérité de la justice qui fait échec à la présomption d'innocence car il permet d'exécuter la peine alors que la décision n'est pas encore définitive car elle peut faire l'objet d'un recours. Cette carte permet de marquer des points même si l'adversaire pose une carte **appel**. On ne tient donc pas compte de l'appel et les points sont marqués.

Il convient de savoir qu'en matière de **C.R.P.C. (Comparution avec Reconnaissance de Culpabilité)** et parce que la peine a été acceptée, la peine bénéficie automatiquement de l'exécution provisoire. On a donc pas besoin de jouer une carte exécution provisoire pour bénéficier de ses effets en **C.R.P.C.**.

Pack 3 : Infractions routières

Dans ce pack on a intégré de nouveaux modes de saisine. *Pack 3 : infractions au code de la route*. Certaines infractions peuvent être révélées par un contrôle d'identité ou une consultation de fichier. Tel est le cas du **défaut d'assurance** ou du **défaut de permis de conduire**. Cela correspond à la carte **contrôle d'identité** ou à celle **consultation de fichiers**. Certaines infractions peuvent être découvertes à l'occasion d'un **examen technique et scientifique** ou d'une **palpation de sécurité** (cette dernière est nécessairement et exclusivement postérieure à un **contrôle d'identité** ou une **arrestation**). Tel est le cas en **cas de conduite d'un véhicule** et de la découverte de consommation de **stupéfiants** ou d'une **ivresse**.

- *contrôle d'identité* si le fait juridique est **défaut d'assurance** ou du **défaut de permis de conduire**.

- *consultation de fichiers* si le fait juridique est la **conduite d'un véhicule** ou le **défaut d'assurance** ou le **défaut de permis de conduire**.

- *examen technique et scientifique* si le fait juridique est la **conduite d'un véhicule** et permet de découvrir une consommation de **stupéfiants** ou d'une **ivresse**.

- *palpation de sécurité* si posé après un **contrôle d'identité** et permet de découvrir le fait juridique de consommation de **stupéfiants** ou d'une **ivresse**.

Cartes Faits juridiques

Conduite d'un véhicule (3 cartes)

La **conduite d'un véhicule** n'est pas une infraction en soi. C'est un fait juridique qui peut justifier un contrôle à tout moment pour s'assurer que le conducteur a bien son permis, qu'il est assuré, qu'il n'est pas sous l'empire de stupéfiants ou d'alcool.

Défaut d'assurance (1 carte)

Dans certains cas, le citoyen est obligé de contracter une assurance afin de couvrir les dommages qu'il pourrait occasionner aux tiers. Tel est le cas de la **conduite d'un véhicule**. L'article L324-2 du Code de la route incrimine d'une amende délictuelle ce comportement d'avoir mis ou maintenu en circulation un véhicule dépourvu d'assurance par une amende de 3.750€.

Cet article prévoit que le fait, y compris par négligence, de mettre ou de maintenir en circulation un véhicule terrestre à moteur ainsi que ses remorques ou semi-remorques sans être couvert par une assurance garantissant sa responsabilité civile conformément aux dispositions de l'article L. 211-1 du Code des assurances est puni de 3 750 euros d'amende.

Défaut de permis de conduire (1 carte)

La **conduite d'un véhicule** en situation de défaut de permis est incriminée par l'article L221-2 du Code de la route et est passible d'un an d'emprisonnement.

Ivresse (4 cartes)

Distinction **ivresse**, alcoolémie. La consommation abusive d'alcool est appréhendée de deux manières en droit pénal. Soit au titre de l'ivresse et quel que soit le taux lorsque la personne présente des signes d'ivresse (élocution pâteuse, agressivité, tituber, propos incohérent...). Soit au titre d'un taux lorsque celui-ci dépasse un seuil maximal autorisé pour réaliser une activité comme la **conduite d'un véhicule**.

L'**ivresse** publique et manifeste (être ivre dans un lieu public) est incriminée par la Code de la santé publique. L'article R 3353-1 le réprime d'une contravention de 2^{ème} classe.

La **conduite d'un véhicule** en état d'ivresse (dite C.E.I) ou en état d'alcoolémie (dite C.E.A) est passible de **2 ans** d'emprisonnement (L234-1 du Code de la route).

La **C.E.I ou C.E.A** avec consommation de **stupéfiants** est passible de 3 ans d'emprisonnement (L235-1 du Code de la route).

L'ivresse peut aussi être une circonstance aggravante des **violences**.

Stupéfiants (2 cartes)

L'article L 3241-1 du Code de la santé publique incrimine la (simple) consommation de stupéfiants et la réprime d'un an d'emprisonnement.

L'article L 235-1 du Code de la route incrimine la conduite d'un véhicule sous l'empire de stupéfiants et la réprime de deux ans d'emprisonnement. Le même article réprime de 3 ans la **conduite d'un véhicule** sous stupéfiants et alcool (**ivresse**).

Le trafic de stupéfiants consiste dans le fait de détenir, transporter, acquérir (**réunion** de deux personnes) ou céder (**réunion** de deux personnes) des stupéfiants. Le trafic de stupéfiants est passible de 10 ans d'emprisonnement (222-37 du Code pénal).

Cartes Actes d'enquête

Consultation de fichiers (3 cartes)

La **consultation de fichier** est le pouvoir donné à certains agents dument habilités de consulter une base de données dans laquelle sont collectées de manière coercitive des informations concernant des personnes. Tel est le cas du casier judiciaire, du FIJAIS (fichier des auteurs d'infractions sexuelles ou violentes), du SIV (système d'immatriculation des véhicules)

Examen technique et scientifique (3 cartes)

Les examens techniques et scientifiques se multiplient avec le développement de la science dans les techniques d'enquêtes et vont permettre notamment de recueillir et analyser des traces digitales, ADN, informatiques...