

## PROCÉDURE ÉCRITE ORDINAIRE DEVANT LE TRIBUNAL JUDICIAIRE

Ce jeu constitue une simulation simplifiée, à des fins pédagogiques, de la **procédure écrite ordinaire devant le tribunal judiciaire français**.

# Règles du jeu

- » Vous pouvez consulter la version intégrale de la règle et la télécharger en scannant le QRCode de la p.10
- » La partie se joue à deux Joueurs.
- » Le jeu contient 75 cartes.

**Le but du jeu :** Récolter le plus de points possibles à l'aide des cartes.

Pour équilibrer les chances il est conseillé de jouer plusieurs parties et de totaliser les points.

Tirage au sort pour savoir quel joueur commence, ce dernier sera appelé *Primus*, donc son adversaire sera appelé *Secundus*. S'il y a plusieurs parties, *Primus* devient *Secundus* dans la partie suivante.

Il faut distribuer 7 cartes à chaque joueur.

À 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 7 cartes en se défaussant d'un nombre équivalent de cartes.

La partie débute lorsqu'un Joueur pose une carte **Assignation** : il devient le **Demandeur**, et son adversaire devient le **Défendeur**. Cette carte **Assignation** permet de fixer la date de l'**Audience d'orientation** (6 tours après la date d'Assignation). Le **Défendeur** doit jouer une carte **Constitution** dans les deux tours qui suivent.

- » La suite de la partie va dépendre du **Défendeur**. Si ce dernier s'est constitué alors la suite de la partie sera une **procédure contradictoire**. Dans le cas contraire, la **procédure sera par défaut**.
- » Dans tous les cas, que la procédure soit contradictoire ou par défaut, l'un des joueurs doit jouer une carte **Enrôlement** au plus tard deux tours avant la date de l'**Audience d'orientation**. À défaut, l'**Assignation** est caduque et la partie est terminée.

**ATTENTION** : la partie ne peut pas durer plus de 52 tours à compter de l'**Assignation** (un tour équivaut environ à une semaine).

### L'utilisation de Plumitif pour pouvoir jouer au jeu :

Le plumitif est un document représenté sous forme de tableau, permettant aux joueurs d'inscrire les différentes étapes de la procédure :

- Il est donc nécessaire, dans ce document, de cocher le numéro du tour pour signaler qu'il a été effectué. (vous le trouverez à la fin de ce livret ou sur le site Internet du jeu en scannant le QR code).
- Si un acte est accompli, il faut l'inscrire dans le document pour qu'il soit daté.
- Si l'acte crée un délai, il faut également l'inscrire dans le document.



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

Par ailleurs les cartes **Assignation**, **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 le sens du Jugement et donc qui gagne le procès.

### Explication des cartes



#### ARA

**DANS LA VRAIE VIE**, 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 exécutoire (par simplification, dans le jeu, on considère alors que la partie prend fin sans autre formalité).

#### L'UTILITÉ DE LA CARTE

- Dans une **procédure contradictoire**, à tout moment, même après l'**Ordonnance de clôture**, un joueur peut jouer une carte **ARA**.

- Si l'adversaire refuse le règlement amiable, on passe au tour suivant.
- Si l'adversaire accepte le règlement amiable, la procédure prend fin.

**DANS LE PLUMITIF**, noter « ARA » dans la colonne du joueur qui pose la carte.



#### ASSIGNATION

**DANS LA VRAIE VIE**, 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. Elle contient les prétentions et les moyens du **Demandeur** et, à ce titre, elle « vaut conclusions ».

» À réception de l'assignation, 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.

#### L'UTILITÉ DE LA CARTE

- Un joueur joue une carte **Assignation**.
- Ce dernier coche la case Assignation sur la première ligne du Plumitif.
- En jouant cette carte, cela donne la **date de l'Audience d'orientation** (6 tours après l'Assignation)

**DANS LE PLUMITIF**, noter :

- Colonne Greffe : « Audience d'orientation » sur la ligne 7.
- Colonne **Demandeur** : « Assignation » sur la ligne 1 (et noter les points d'argumentation)
- Colonne Calendrier : « Constitution » sur la ligne 3 et « Enrôlement » sur la ligne 5 »



#### CONCLUSIONS

**DANS LA VRAIE VIE** 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.

#### L'UTILITÉ DE LA CARTE

- Le **Défendeur** doit jouer une carte **Conclusions**, pour être en mesure de conclure en défense, dès qu'il a reçu les **Pièces** du **Demandeur**. Il doit en *même temps* jouer une carte **Pièces**. Ces deux cartes doivent être jouées *au plus tard 8 tours après* l'Audience d'orientation.

S'il ne le fait pas, une **Ordonnance de clôture** pourra intervenir.

■ Si le **Défendeur** veut invoquer une **Nullité** ou la **Prescription**, il doit jouer la carte correspondante en *même temps* que les cartes **Conclusions** et **Pièces**.

■ Le **Demandeur** a déjà exposé ses prétentions et moyens dans l'**Assignation**. Il ne peut jouer une carte **Conclusions** 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.

■ 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*.

**DANS LE PLUMITIF**, noter :

- « Conclusions et Pièces » dans la colonne **Défendeur** si c'est lui qui dépose la carte (et noter les points d'argumentation).
- « Conclusions en réponse » dans la colonne **Demandeur** si c'est lui qui dépose la carte (et noter les points d'argumentation).



#### CONSTITUTION

**DANS LA VRAIE VIE**, 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.

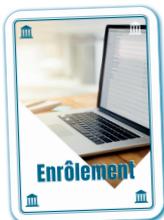
» La constitution doit être déposée au greffe du tribunal dans un délai de 15 jours.

» Il est tout de même possible mais risqué de constituer avocat au-delà de ce délai.

### L'UTILITÉ DE LA CARTE

■ « Le **Défendeur** doit jouer une carte **Constitution** dans les deux tours de l'Assignation pour que la **procédure** soit **contradictoire**, sinon la procédure sera **par défaut**. »

**DANS LE PLUMITIF**, noter « Constitution » dans la colonne **Défendeur**.



### ENRÔLEMENT

**DANS LA VRAIE VIE**, l'enrôlement est le fait de déposer, auprès du greffe du tribunal, la copie de l'acte d'assignation. Autrement dit, 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.

### L'UTILITÉ DE LA CARTE

■ La carte peut être jouée par l'un des joueurs après le dépôt de la carte **Constitution**.

■ Le **Demandeur** peut aussi déposer la carte **Enrôlement** à l'expiration du délai imparti au **Défendeur** pour se constituer.

■ La carte **Enrôlement** doit être déposée au plus tard deux tours avant l'Audience d'orientation, sinon l'Assignation est caduque et la partie prend fin.

**DANS LE PLUMITIF**, noter :

- Colonne Calendrier : « Ordonnance de clôture » sur la ligne 23 et si une carte **Constitution** a été déposée par le **Défendeur** dans le délai : « Pièces du **Demandeur** » sur la ligne 11, « Conclusions et Pièces du **Défendeur** » sur la ligne 15, « Conclusions en réponse du **Demandeur** » sur la ligne 19.

- « Enrôlement » dans la colonne du joueur qui a déposé la carte.



### JUGEMENT

**DANS LA VRAIE VIE**, après l'Audience de plaidoiries, commence la phase du délibéré au terme de laquelle

le Jugement sera rendu.

### L'UTILITÉ DE LA CARTE

■ La carte **Jugement** peut être jouée dès que l'Audience de plaidoiries a eu lieu.

■ Le **Demandeur** peut jouer la carte **Jugement** qu'il s'agisse d'une **procédure contradictoire** ou **par défaut**, en revanche le **Défendeur** ne peut jouer cette carte que dans une **procédure contradictoire**.

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

■ Lorsque le Jugement est rendu, la partie prend fin.

**DANS LE PLUMITIF**, noter :

- « Jugement » dans la colonne Greffe  
- « Jugement » dans la colonne du joueur qui a joué la carte.



### NULLITÉ

**DANS LA VRAIE VIE**, 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**.

### L'UTILITÉ DE LA CARTE

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

■ Dans ce cas, le **Demandeur** peut couvrir ce moyen en jouant lui aussi une carte **Nullité** en même temps que ses **Conclusions** en réponse.

- Si le **Défendeur** a joué une carte **Nullité** et si le **Demandeur**, lui, ne la joue pas, la partie prend fin.

**DANS LE PLUMITIF**, noter : « Nullité » dans la colonne du joueur qui dépose la carte.



### ORDONNANCE DE CLÔTURE

**DANS LA VRAIE VIE**, 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.

### L'UTILITÉ DE LA CARTE

■ Si la **procédure est par défaut**, le **Demandeur** seul peut jouer une carte **Ordonnance de clôture** dès que l'affaire est enrôlée.

■ Si la **procédure est contradictoire** :  
- si le **Défendeur** n'a pas joué la carte **Conclusions** avant l'expiration du délai imparti, le **Demandeur** peut jouer une carte **Ordonnance de clôture** ;

- si le **Défendeur** a joué la carte **Conclu-**

sions dans le délai imparti, chacune des parties peut jouer une carte **Ordonnance de clôture** dès que le **Demandeur** a conclu en réponse, donc a joué sa carte **Conclusions**, 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** et le **Demandeur** ont joué leurs cartes **Conclusions**, l'**Ordonnance de clôture** est rendue automatique immédiatement.

**DANS LE PLUMITIF**, noter :

- Colonne Greffe : « Ordonnance de clôture »

- Colonne Calendrier : « Audience de plaidoiries » au tour suivant l'Ordonnance de clôture et « Jugement » 10 tours après l'Audience de plaidoiries.



### PIÈCES

**DANS LA VRAIE VIE**, les pièces sont les éléments de preuve que chaque partie produit au soutien de ses prétentions. Le principe du contradictoire impose à chacune de communiquer à l'autre l'intégralité de ses pièces.

### L'UTILITÉ DE LA CARTE

■ Si la **procédure est contradictoire**, le **Demandeur** doit jouer une carte **Pièces**. Il peut le faire en même temps qu'il joue la carte **Constitution** et au plus tard 4 tours après l'Audience d'orientation. S'il ne le fait pas, la partie prend fin.

■ Le **Défendeur** doit également jouer une carte **Pièces** en même temps que la carte **Conclusions**. S'il ne le fait pas, une **Ordonnance de clôture** peut intervenir.

**DANS LE PLUMITIF**, noter « Pièces » dans la colonne du **Demandeur** si c'est

lui qui dépose la carte (le **Défendeur** doit déposer ses pièces en même temps que ses Conclusions).



## PLAIDOIRIE

**DANS LA VRAIE VIE**, à moins que la procédure soit sans audience, une audience des plaidoiries est tenue après l'Ordonnance de clôture.

### L'UTILITÉ DE LA CARTE

- Cette carte est jouée le tour suivant l'**Ordonnance de clôture**.
- En principe, chacun des joueurs doit jouer une carte **Plaidoirie** :
  - Qu'il s'agisse d'une **procédure contradictoire** ou **par défaut**, le **Demandeur** peut toujours jouer la carte **Plaidoirie**.
  - En revanche, le **Défendeur** ne peut jouer cette carte que s'il s'agit d'une **procédure contradictoire**.
- Si un joueur ne dispose pas d'une carte **Plaidoirie** au moment donné, il est réputé s'être limité à un dépôt de dossier et ne gagne *aucun Point d'argumentation*.

**DANS LE PLUMITIF**, noter dans la colonne de chaque joueur qui joue une carte Plaidoirie « Plaidoirie » et noter les points d'argumentation.



## PRESCRIPTION

**DANS LA VRAIE VIE**, la prescription est le délai au-delà duquel une action en justice ne peut plus être engagée. 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.

### L'UTILITÉ DE LA CARTE

- Le **Défendeur** peut jouer une carte **Prescription** *en même temps que la carte « Conclusions »*.
- Dans ce cas, le **Demandeur** peut couvrir ce moyen en déposant lui aussi une carte **Prescription** *en même temps que ses Conclusions en réponse*.
- 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 total des points d'argumentation du **Demandeur** est réduit à zéro et le total des points d'argumentation du **Défendeur** est fixé forfaitairement à 5.

**DANS LE PLUMITIF**, noter « Prescription » dans la colonne du joueur qui dépose la carte.



## Explication des procédures

### Procédure contradictoire

Après l'enrôlement, le **Demandeur** doit jouer 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**, lui, doit jouer une carte **Conclusions** dès lors que le **Demandeur** a joué sa carte **Pièces** *au plus tard huit tours après l'Audience d'orientation*. Concrètement, le **Défendeur**, doit jouer, *en même temps*, à la fois une carte **Conclusions**, une carte **Pièces**, ainsi qu'éventuellement une carte **Prescription** et/ou une carte **Nullité**. Dans le cas contraire, le **Demandeur** peut jouer 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 jouer une carte **Conclusions** *au plus tard douze tours après l'Audience d'orientation* ainsi qu'éventuellement une carte **Prescription** ou une carte **Nullité** (qui lui permettent d'écarter les moyens soulevés par le **Défendeur**). Dans le cas contraire, 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*.

Lors du 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.

Il en va autrement si l'un des Joueurs joue 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 partie continue normalement.

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

En toute hypothèse le **Jugement** intervient au plus tard 10 tours après les Audiences de plaidoiries.

### 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 jouer 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 jouant une carte **Jugement**.

En toute hypothèse le **Jugement** intervient au plus tard 10 tours après les Audiences de plaidoiries.

## Calcul des points

Chaque joueur compte un point par carte qu'il a déposée (à l'exception des cartes **Nullité** et **Prescription**). Par exception ces points ne sont pas attribués au **Demandeur** en cas de caducité de l'Assignment pour défaut de mise au rôle dans les délais.

Par ailleurs chaque joueur fait le total de ses points d'argumentation :

- pour le **Demandeur** : les points de l'**Assignment**, plus la moitié des points de **Conclusions**, plus les points de **Plaidoirie**;
- pour le **Défendeur** : les points de **Conclusions** plus les points de **Plaidoirie**.

■ Si la procédure se termine par un **Jugement** :

En principe celui qui a le plus de points d'argumentation gagne le procès et marque un nombre de points égal à la différence entre ses points d'argumentation et ceux de son adversaire. Cependant si le **Défendeur** a posé

une carte **Prescription** qui n'a pas été couverte par une carte **Prescription** posée par le **Demandeur**, la demande est jugée irrecevable et le **Demandeur** perd le procès. Dans ce cas le **Défendeur** marque 5 points et le **Demandeur** aucun à ce titre.

■ Si la procédure se termine par un **accord de règlement amiable suite à une carte ARA**, chaque joueur marque 10 points.

Enfin **si la procédure se termine par un Jugement ou par un accord de règlement amiable suite à une carte ARA**, on additionne des points de célérité qui dépendent de la durée de la procédure. Cette dernière est égale au nombre de tours écoulés entre l'**Assignment** et le **Jugement**. Elle est comparée à une durée normale de 15 tours :

- si la durée est supérieure le **Défendeur** reçoit deux points;
- si la durée est inférieure le **Demandeur** reçoit deux points.

## La liste des cartes

LIBELLÉ	NOMBRE DE CARTE	POINTS
ARA	2	/
Assignment	10	- Trois cartes à 1pt - Trois cartes à 2pts - Deux cartes à 3pts - Deux cartes à 5pts
Conclusions	10	- Cinq cartes à 2pts - Quatre cartes à 6pts - Une carte à 10pts
Constitution	6	/
Enrôlement	6	/
Jugement	6	/
Nullité	4	/
Ordonnance de clôture	6	/
Pièces	10	/
Plaidoirie	10	- Cinq cartes à 1pt - Quatre cartes à 3pts - Une carte à 5pts
Prescription	5	/

## 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 ».

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.

## Plumitif

Vous retrouverez aux pages suivantes le plumitif qui vous permettra de marquer vos points. Il est essentiel de noter vos points dans le plumitif à chaque tour. Vous pouvez le photocopier (4 pages) avant de le remplir pour pouvoir le réutiliser. Vous le trouverez également dans notre environnement en ligne en scannant ce QR code. Cet environnement vous permettra aussi de suivre la possible évolution des règles en fonction des différentes réformes qui pourraient intervenir.



Liste des mentions à insérer dans le Plumitif au fur et à mesure du déroulement de la Partie

Joueur	Demandeur	Défendeur	Greffier	Détails
Primus	Assignation	Constitution	Audience d'orientation	D<=>: Constitution
Secundus	Enrôlement	Enrôlement	Ordonnance de clôture	D>=: Enrôlement
	Pièces	Conclusions et Pièces	Jugement	D<=: Pièces du Demandeur
	Conclusions en réponse	Ordonnance de clôture		D<=: Conclusions et Pièces du Défendeur
	Ordonnance de clôture	Plaidoirie		D<=: Conclusions en réponse du Demandeur
	Plaidoirie	ARA		D=: Audiences de plaidoiries
	ARA	Jugement		D<=: Jugement
	Jugement			

À chaque Tour, cocher la case correspondante dans la deuxième colonne

**Nul** : Cocher la case si le Joueur a joué une carte Nullité

**Pre** : Cocher la case si le Joueur a joué une carte Prescription



Tour	Joueurs :									
	Calendrier	Demandeur	PA	Nullité	Prescription	Défendeur	PA	Nullité	Prescription	Greffe
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										
11										
12										
13										



Tour	Joueurs :									
	Calendrier	Demandeur	PA	Nullité	Prescription	Défendeur	PA	Nullité	Prescription	Greffe
14										
15										
16										
17										
18										
19										
20										
21										
22										
23										
24										
25										
26										



Tour	Joueurs :									
	Calendrier	Demandeur	PA	Nullité	Prescription	Défendeur	PA	Nullité	Prescription	Grefe
27										
28										
29										
30										
31										
32										
33										
34										
35										
36										
37										
38										
39										



Tour	Joueurs :									
	Calendrier	Demandeur	PA	Nullité	Prescription	Défendeur	PA	Nullité	Prescription	Grefe
40										
41										
42										
43										
44										
45										
46										
47										
48										
49										
50										
51										
52										

Calcul des points

Incidents	
Assignment caduque	VRAI ou FAUX
Assignment nulle	VRAI ou FAUX
Demande prescrite	VRAI ou FAUX
Pièces non communiquées	VRAI ou FAUX
ARA	VRAI ou FAUX

Durée	
-------	--

Noms des Joueurs		Défendeur
Demandeur		
Nombre de cartes déposées	A1 sauf Nullité, Prescription	A2 sauf Nullité, Prescription
Points de procédure	B1 B1= A1 B1= 0 si Assignment caduque ou nulle	0 B2 B2=A2
Assignment	C1	
Conclusions	D1 D1=PA divisé par 2	D2
Plaidoiries	E1	E2
Total points d'argumentation	F1 F1=C1+D1/2+E1	F2=D2+E2
Différence	G1 G1=F1-F2	G2=F2-F1
Gain du procès (si positifs)	H1 H1=G1 si G1>0 et H1=0 si Pièces du Demandeur non communiquées H1=0 si Assignment caduque ou nulle	H2 H2=G=2 si G2>0 et H2=0 si Pièces du Demandeur non communiquées H2=0 si Assignment caduque ou nulle
Jugement	I1 I1=H1 I1=0 si Prescription I1= 10 si ARA	I2 I2=H2 I2=5 si Prescription I2= 10 si ARA
Points de célérité	J1 J1=2 si Durée<15 J1=0 si Pièces du Demandeur non communiquées J1=0 si Assignment caduque ou nulle	J2 J2=2 si Durées>15
Total	K1 K1=B1+H1+J1	K2 K2=B2+J2+I2