

Juris'Game

Tribunal judiciaire

(Règle officielle à jour au 5 septembre 2024)

Introduction

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

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

Le Jeu peut être utilisé directement par deux Joueurs, mais il est aussi utile comme support d'enseignement, l'enseignant pouvant faire une partie de démonstration commentée ou coacher des étudiant(e)s qui jouent. Il est également possible de jouer en solo en tenant les rôles des deux joueurs à, des fins d'apprentissage.

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 ce qui est un point très important en pratique ;
- les délais ont été fixés de manière à rendre le jeu facilement "jouable".

Premières vues

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

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

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

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

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

On tire au sort le Joueur qui commence.

Chacun d'eux reçoit **7 cartes**.

A chaque tour chaque Joueur :

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

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

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

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

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

1) Procédure contradictoire

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

une **Ordonnance de clôture** peut intervenir. Le **Jugement** sera alors nécessairement défavorable au **Demandeur**.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

2) Procédure par défaut

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

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

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

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

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

3) Calcul des points

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

Les points sont de trois sortes qui sont additionnées :

1) Les points de procédure

Ils sont liés au **nombre de cartes** jouées.

Toutes les cartes sont comptées sauf : **Nullité** et Prescription.

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

2) Les points liés au résultat du procès

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

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

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

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

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

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

3) Les points de célérité

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

Si la durée est plus courte, le **Demandeur** marque 2 points à condition qu'il ait communiqué ses **Pièces** dans les délais et que l'**Assignment** ne soit ni nulle ni caduque.

Si la durée est plus longue le **Défendeur** marque 2 points.

Gameplay

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

Sur la table de jeu on constitue deux tas de cartes, chacun correspondant aux cartes jouées par chaque Joueur.

Le jeu de cartes est battu et posé faces cachées.

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

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

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

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

- le ou les actes sont enregistrés dans le Plumitif afin de « dater » le ou les actes accomplis et s'il y a lieu on y reporte le terme du délai dont l'acte est le point de départ ;
- le Joueur pose ensuite face(s) visible(s) la (les) carte(s) correspondant à (aux) acte(s) accompli(s) ;
- il complète son jeu en piochant les cartes dans l'ordre du paquet de cartes d'actes de procédure.

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

Les cartes rejetées sont posées faces cachées et constituent la défausse..

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

Plumitif

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

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

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

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

Le Plumitif peut être :

- rédigé de façon manuscrite notamment sur le modèle PDF téléchargeable en ligne :
- renseigné à l'aide d'une feuille de type Excel qui permet de saisir directement les mentions utiles et de calculer les points également téléchargeable en ligne.

On ne compte les tours qu'à partir du moment où un des Joueurs dépose une carte **Assignment**. Les modifications à apporter au Plumitif sont indiquées dans la section [Explication des cartes](#).

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

Stratégie et apprentissage

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

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

Rappelons cependant que le but d'un *serious game* est d'apprendre ; il faut donc faire l'effort de lire dans la section **Explications des cartes** tout ce qui concerne les cartes jouées et de suivre les liens hypertextes qui y figurent.

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.

Conditions

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

Suite

- Si l'adversaire refuse le règlement amiable, on passe au tour suivant.
- Si l'adversaire accepte le règlement amiable la procédure prend fin si l'on peut écrire « sans autre forme de procès » et l'on procède au compte des points.

Plumitif

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

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. En pratique, devant le tribunal judiciaire où la représentation par avocat est obligatoire, il est rédigé par l'avocat du Demandeur.

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

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

L'Assignment doit être enrôlée au moins 15 jours avant l'Audience d'orientation sans quoi elle est caduque.

Conditions

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

Suite

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

Plumitif

- Première ligne : entrer le nom du Joueur qui assigne (*Primus* ou *Secundus*) en haut de la colonne Demandeur et le nom de l'autre en haut de la colonne Défendeur.
- Colonne Calendrier : Constitution ligne 3, Enrôlement ligne 5
- Colonne Demandeur : Assignment
- Colonne PA (Demandeur) : Points d'argumentation de la carte Assignment
- Colonne Greffe : Audience d'orientation ligne 7

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.

Conditions

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

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

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

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

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

Suite

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

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

Plumitif

- Colonne Demandeur : Conclusions en réponse si c'est le Demandeur qui dépose la carte
- Colonne PA (Demandeur) : Points d'argumentation figurant sur la carte Conclusions si c'est le Demandeur qui dépose la carte (ces points seront divisés par deux lors du calcul des points)
- Colonne Défendeur : Conclusions et Pièces si c'est le Défendeur qui dépose la carte
- Colonne PA (Défendeur) : Points d'argumentation figurant sur la carte Conclusions si c'est le Défendeur qui dépose la carte

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.

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

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

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

Conditions

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

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

Suite

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

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

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

Plumitif

- Colonne Défendeur : Constitution

Enrôlement

Dans la vraie vie

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

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

Conditions

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

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

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

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

Suite

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

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

Plumitif

- Colonne Calendrier :
 - Ordonnance de clôture ligne 23
 - Si une carte Constitution a été déposée par le Défendeur dans le délai (procédure

contradictoire) :

- Pièces du Demandeur ligne 11
- Conclusions et Pièces du Défendeur ligne 15
- Conclusions en réponse du Demandeur ligne 19
- Colonne Demandeur : Enrôlement si c'est le Demandeur qui dépose la carte
- Colonne Défendeur : Enrôlement si c'est le Défendeur qui dépose la carte

Jugement

Dans la vraie vie

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

Conditions

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

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

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

Suite

La partie prend fin.

Plumitif

- Colonne Greffe : Jugement
- Colonne Demandeur : Jugement si c'est le Demandeur qui pose la carte
- Colonne Défendeur : Jugement si c'est le Défendeur qui pose 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 n'envisage que 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.

Conditions

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

Suite

Si le **Défendeur** a déposé régulièrement une carte **Nullité** et si le **Demandeur** ne régularise pas cette dernière, aucun des Joueurs ne marquera de points au titre du résultat du procès.

Plumitif

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

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.

Conditions

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

- si la procédure est contradictoire :

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

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

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

Suite

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

Plumitif

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

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 chacun de communiquer à l'autre l'intégralité de ses pièces.

Conditions

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

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

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

Suite

Si la procédure est contradictoire et si le **Demandeur** ne dépose pas une carte **Pièces** au plus tard *4 tours* après l'**Audience d'orientation**, sinon, par simplification la partie prend fin.

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

Plumitif

- Colonne Demandeur : Pièces
- Colonne Défendeur : Conclusions et Pièces

Plaidoirie

Dans la vraie vie

A moins que la procédure soit sans audience (non traité dans le jeu), une audience de plaidoiries est tenue après l'**Ordonnance de clôture**.

Conditions

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

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

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

Suite

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

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

Plumitif

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

Prescription

Dans la vraie vie

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.

Conditions

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

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

Suite

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

Plumitif

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