

PROCÈS SIMULÉS
COMPÉTITIFS
ABO-ROEJ

Règlement officiel



ONTARIO BAR ASSOCIATION

L'ASSOCIATION DU BARREAU DE L'ONTARIO

A Branch of the Canadian Bar Association

Une division de l'Association du Barreau canadien

Remerciements

Le présent document est basé sur des versions précédentes développées par l'Association du Barreau de l'Ontario ainsi que par la section de la Saskatchewan de l'Association du Barreau canadien. Ce document s'inspire aussi des documents développés par l'Extension Faculty de l'Université de l'Alberta, la Legal Services Society de la Colombie-Britannique, le ministère du Procureur général de la Colombie-Britannique et Éducation juridique communautaire Ontario.

Table de matières

PARTIE 1. ÉQUIPES	1
ADMISSIBILITÉ	1
1. Admissibilité des élèves	1
2. Restriction empêchant la participation	1
ÉQUIPE PRINCIPALE ET SUBSTITUTS	1
3. Équipe principale	1
4. Substituts	1
FORMATIONS DES ÉQUIPES	1
5. Composition des formations	1
6. Flexibilité des formations	2
7. Infractions relatives aux formations	2
ALIGNEMENTS DES ÉQUIPES ET SUBSTITUTIONS	3
8. Alignement	3
9. Substitutions et modifications à l'alignement officiel	3
CHRONOMÉTREURS	4
10. Mise à disposition des chronomètres	4
11. Chronomètres fournis par le tournoi	5
12. Chronomètres comme greffiers	5
PARTIE 2. LE JOUR DU TOURNOI	6
OBSERVATEURS ET SPECTATEURS	6
13. Observateurs	6
14. Spectateurs	6
RÈGLES ET PROTOCOLE AU PALAIS DE JUSTICE	6
15. Code vestimentaire	6
16. Appareils photo et photos	6
17. Ordinateurs portables, tablettes et téléphones	6
PARTIE 3. PROCÉDURE DE PROCÈS	8
GÉNÉRAL	8
18. Application et modification des règles de preuve et de procédure	8
19. Citant la loi	8
20. Exigence pour le côté de la défense	8
21. Pas de réinterrogatoire	8
22. Utilisation de notes	8
23. Pas d'entraînement durant un procès simulé	9
MISE EN PLACE DU PROCÈS	9
24. Déterminer les camps de la Couronne et de la défense au procès	9
25. Rencontre avant le procès	9
TEMPS	10
26. Attribution du temps pour les interrogatoires de témoins	10
27. Période de préparation pour l'exposé final	10

28. Rôle des chronomètres.....	10
29. Mesure du temps.....	10
30. Arrêt du chronomètre.....	11
PIÈCES/PREUVE.....	12
31. Pièces.....	12
32. Utilisation d'agrandissements des pièces fournies.....	13
33. Démonstrations.....	13
TÉMOINS.....	13
34. Appel des témoins	13
35. Témoins non exclus	13
36. Sexe du témoin	13
37. Personnification des témoins	14
38. « Perte de temps » par un témoin.....	14
39. Déclarations sous serment	14
40. Cohérence entre le témoignage oral et les déclarations sous serment.....	14
41. Témoignage incohérent	15
42. Faire face à un témoignage incohérent, ou « destitution » d'un témoin	15
OBJECTIONS.....	16
43. Objections ordinaires	16
44. Objections spéciales	16
45. Répondre aux objections	16
PARTIE 4. APPLICATION DES RÈGLES	17
46. Infractions aux règles avant le début d'un procès.....	17
47. Infractions aux règles durant un procès.....	17
48. Sanctions pour les infractions aux règles	17
49. Dérogation à une règle par un juge	18
PARTIE 5. CHRONOLOGIE DU PROCÈS SIMULÉ.....	19

Partie 1. Équipes

Admissibilité

1. Admissibilité des élèves

Les PSCAR est ouvert aux élèves inscrits à temps plein dans des écoles secondaires de l'Ontario, de la 9^e à la 12^e année.

2. Restriction empêchant la participation

Il n'y a pas de restriction empêchant la participation d'un élève lors de différentes années. Les écoles ou les conseils scolaires peuvent toutefois choisir d'utiliser leur propre système interne d'admissibilité (p.ex. seulement les élèves de 11^e ou de 12^e année, etc.).

Équipe principale et substituts

3. Équipe principale

« L'équipe principale » doit être composée de six, sept ou huit élèves. L'équipe principale comprend les élèves qui, normalement, vont jouer les avocats et les témoins lors des rondes de procès simulé. Dans une ronde, il y a des rôles pour six élèves : quatre avocats et deux témoins. Cela signifie que dans le cas des équipes principales formées de seulement six membres, tous les membres de l'équipe joueront dans toutes les rondes. Dans les équipes comptant sept ou huit membres principaux, certains joueront dans toutes les rondes, alors que d'autres ne joueront que lorsque l'équipe joue la Couronne ou lorsqu'elle joue la défense.

4. Substituts

Les équipes peuvent inscrire trois autres élèves comme substituts. Ces élèves interviendront pour jouer un rôle si un membre de l'équipe principale n'est pas en mesure de participer le jour d'un événement. Cela inclut les cas où un membre de l'équipe principale est dans l'impossibilité d'assister à un tournoi complet et celles où un membre doit se retirer du tournoi à mi-chemin des rondes. Si un substitut prend la place d'un membre de l'équipe principale, il faut en aviser les organisateurs du tournoi et que ceux-ci approuvent la substitution avant le début de la ronde de procès simulé.

Formations des équipes

5. Composition des formations

Les équipes doivent se préparer à jouer les rôles de la Couronne et de la défense. Les équipes doivent établir deux « formations » : l'une pour la Couronne, l'autre pour la défense. Les deux

formations seront indiquées sur l'alignement de l'équipe. Au sein de chaque formation, des rôles existent quatre avocats et deux témoins.

Les règles suivantes s'appliquent à chaque formation :

1. Dans chaque formation, quatre élèves doivent jouer le rôle d'avocats.
2. Chaque avocat doit interroger un témoin, soit par interrogatoire principal ou par contre-interrogatoire.
3. En plus d'interroger un témoin, un des quatre avocats d'une formation fera aussi l'exposé d'ouverture, et un autre des quatre avocats devra livrer l'exposé final. Le même avocat ne peut pas présenter l'exposé final et l'exposé d'ouverture.

6. Flexibilité des formations

Lorsqu'ils passent d'une formation à une autre, les élèves peuvent changer de rôle pour jouer un avocat ou un témoin. Par exemple, un élève qui joue le rôle d'avocat dans le camp la Couronne peut jouer le rôle de témoin dans le camp de la défense, etc.

Comme les équipes peuvent avoir de six à huit membres principaux, les équipes de six membres auront tous leurs membres dans chacune des deux formations. Dans les équipes comptant sept ou huit membres, certains élèves joueront dans les deux formations et certains seulement dans l'une, mais une équipe ne pourra jamais utiliser tous ses membres seulement dans la formation de la Couronne ou uniquement dans la formation de la défense : certains membres doivent faire partie des deux camps.

7. Infractions relatives aux formations

Les règles relatives aux formations existent pour garantir une mesure d'égalité entre les membres des équipes, pour qu'un « joueur vedette » ne puisse pas en faire trop. L'équipe doit faire un effort d'équipe et être jugée en conséquence.

Les équipes doivent prendre des décisions et faire des compromis stratégiques afin de déterminer qui fait quoi dans une formation. Les infractions aux règles sur les formations causent un préjudice sérieux aux autres équipes, qui ont parfois fait des sacrifices pour respecter les règles. C'est pourquoi il est fort probable que ne pas respecter les règles relatives à la formation mène à la disqualification de l'équipe du tournoi.

Alignements des équipes et substitutions

8. Alignement

Avant la date de leur premier tournoi, les équipes soumettront un formulaire standardisé indiquant l'alignement de l'équipe, comportant les noms des membres principaux de l'équipe et ceux des substituts. Pour qu'une équipe puisse prendre part au tournoi, son alignement doit être approuvé par les organisateurs du tournoi, qui s'assurent que les règles ont été respectées.

Jusqu'à la première ronde compétitive de l'équipe, son alignement est « non officiel » : des noms peuvent être ajoutés ou supprimés à la discrétion de l'enseignant. Une fois que la première ronde compétitive a eu lieu, l'alignement devient « officiel » : les modifications doivent être approuvées par les organisateurs du tournoi conformément aux règles du tournoi.

9. Substitutions et modifications à l'alignement officiel

Les règles suivantes visent à assurer que les règles sur l'alignement sont respectées et que, lorsqu'une équipe avance au stade suivant de la compétition, un nombre substantiel de membres de l'équipe qui ont mérité de passer à la prochaine ronde continue de faire partie de l'équipe aux stades suivants :

1. Si un substitut doit remplacer un membre de l'équipe principale, le substitut doit être puisé parmi les noms énumérés dans l'alignement officiel de l'équipe.
2. Si un substitut remplace un membre de l'équipe principale lors d'une ronde, le membre de l'équipe principale peut reprendre son rôle lors d'une ronde subséquente, ou le substitut peut être réassigné comme membre de l'équipe principale, tandis que le membre de l'équipe principale original peut être réassigné comme substitut ou cesser d'être membre de l'équipe.
3. Une fois qu'un alignement est officiel, au maximum trois élèves pourront remplacer les membres de l'équipe principale comme substituts pour le reste des rondes de l'équipe dans la compétition provinciale.
4. Si l'alignement d'une équipe devient officiel avec moins de trois élèves énumérés comme substituts, l'équipe pourra ensuite ajouter des élèves à l'alignement comme substituts, jusqu'à un maximum de trois membres substituts en tout pour l'équipe.

5. Les équipes sont responsables d'avoir un plan de secours au cas où un membre de l'équipe principale ne peut jouer son rôle. Par souci d'équité envers les autres équipes, les règles sur la composition et la formation des équipes ne peuvent être assouplies pour accommoder les équipes dont des membres seraient manquants.
6. Une équipe a toujours le droit de changer les rôles que les membres de l'équipe principale peuvent jouer à tout moment de la compétition, conformément aux règles du tournoi. Toutes les équipes peuvent donc aussi compenser les pertes de membres de l'équipe principale en réassignant les rôles joués par les membres de l'équipe principale et en se servant des substituts.
7. Si une équipe perd plus de membres de l'équipe principale qu'elle ne peut en remplacer par des substituts en vertu des stipulations ci-dessus (c.-à-d. qu'elle a perdu plus de trois membres et n'a plus que cinq membres ou moins), elle sera disqualifiée et ne pourra passer au prochain stade de la compétition. Si cette situation survient au milieu d'une journée de compétition, alors l'équipe pourra continuer de participer avec moins de six membres, mais elle ne pourra passer à la prochaine ronde de la compétition, même si ses résultats le lui permettraient. Si cette situation se produit après qu'une équipe ait obtenu une place dans le prochain stade de la compétition (p. ex. entre les journées de compétition des rondes préliminaire et finale), la place de l'équipe pour ce prochain stade de la compétition sera donnée à l'équipe suivante au classement.

Chronométrateurs

10. Mise à disposition des chronométrateurs

Chaque équipe doit fournir un chronométrateur qui chronométrera la ronde du procès simulé. La personne qui chronomètre peut changer d'une ronde à l'autre. Le chronométrateur pour une ronde pourra donc être :

1. Un élève de l'équipe principale ne prenant pas part à la ronde (dans le cas des équipes ayant sept ou huit membres).
2. Un substitut (les équipes ne comprenant que six membres doivent donc avoir au moins un substitut comme chronométrateur).

3. Dans des circonstances exceptionnelles, l'enseignant de l'équipe. Nous encourageons cependant les équipes à amener un élève pour chronométrer.

11. Chronomètres fournis par le tournoi

Certains tournois locaux peuvent choisir de fournir des chronomètres. Dans ce cas, les équipes n'ont pas à en fournir. Les équipes doivent être prêtes à fournir un chronomètre à moins d'avoir eu un avis contraire.

12. Chronomètres comme greffiers

Les organisateurs du tournoi peuvent nommer les chronomètres aux fonctions de greffier du tribunal pour lire l'interpellation, procéder à l'assermentation des témoins, etc., quand il n'y a pas d'autre greffier prévu. Ainsi, tout élève qui peut agir à titre de chronomètre doit se familiariser avec les tâches du greffier, qui seront fournies aux équipes.

Partie 2. Le jour du tournoi

Observateurs et spectateurs

13. Observateurs

Toute personne associée à une équipe (élève, entraîneur, parent, mentor, etc.) peut uniquement observer sa propre équipe pendant la compétition. Aucune équipe ne peut observer les équipes auxquelles elle pourrait faire compétition. Si une équipe n'avance pas dans la compétition, elle peut observer tout autre procès simulé.

14. Spectateurs

En général, les équipes ne devraient se présenter qu'avec leurs membres, leur enseignant et un nombre raisonnable de spectateurs (p. ex. photographe de l'équipe, reporter pour le journal de l'école). Les enseignants ne devraient pas amener leurs classes entières pour les procès simulés, car cela pourrait causer un encombrement du tribunal qui pourrait causer du tort aux tournois futurs si nous sommes perçus comme représentant un trop lourd fardeau pour l'endroit et les employés. Cette règle peut être assouplie par les organisateurs de tournois locaux, à leur discrétion, selon les conditions locales. Les avocats entraîneurs et les parents qui veulent assister sont les bienvenus.

Règles et protocole au palais de justice

15. Code vestimentaire

Les élèves jouant des avocats peuvent « bien s'habiller » ou s'habiller en tenue d'affaires, mais il n'est pas requis de respecter un code vestimentaire précis. Les équipes qui ont leurs propres toges ne peuvent les porter à moins que des toges ne soient fournies à toutes les équipes. Les témoins peuvent s'habiller de façon appropriée selon leur personnage.

16. Appareils photo et photos

Les organisateurs feront des démarches pour permettre la prise de photos dans les salles d'audience, mais des restrictions existent quant à l'endroit et au moment auxquels les photos sont permises même quand elles le sont. Les tribunaux ne permettent généralement pas la prise de photos. Les participants et observateurs doivent donc éviter de prendre des photos sans vérifier d'abord auprès des organisateurs qu'ils en ont le droit.

17. Ordinateurs portables, tablettes et téléphones

L'usage d'appareils électroniques est permis pour la prise de notes ou le chronométrage. Les élèves doivent cependant porter attention à l'impression créée par l'utilisation excessive

d'appareils électroniques dans la salle d'audience. Il est beaucoup plus probable qu'une personne semble distraite ou qu'elle dérange accidentellement le procès lorsqu'elle utilise ces appareils que si elle prend tout simplement des notes sur papier. Cela est particulièrement vrai pour les téléphones cellulaires, qui donnent parfois l'impression qu'une personne envoie des textos au lieu de prendre des notes.

Les participants qui se servent d'appareils électroniques pour pallier un handicap devraient en informer les organisateurs du tournoi avant le tournoi, ou les juges au début du procès, selon le cas. Cela évitera les malentendus et permettra que des accommodements appropriés soient prévus.

Partie 3. Procédure de procès

Général

18. Application et modification des règles de preuve et de procédure

Les procès simulés nécessitent certaines modifications aux règles et à la procédure de la cour. Les vraies règles sur la preuve et la procédure en vigueur en Ontario s'appliqueront aux procès simulés sauf lorsque ces règles entrent en conflit avec un élément précisé dans le règlement du PSCAR, auquel cas le règlement du PSCAR aura préséance.

19. Citant la loi

Durant le procès, on ne peut faire référence qu'aux lois (p. ex. les articles du *Code criminel*) applicables fournies dans les documents officiels de la cause. Aucun autre texte législatif ni décision ne peut être présenté par son nom, y compris la *Charte des droits et libertés*. Les élèves devront avoir fait des recherches sur les critères juridiques applicables aux faits de la cause officielle, et devraient pouvoir les repérer; ils doivent simplement faire référence à ces critères en appliquant le droit aux faits de la cause officielle, et non faire référence aux causes individuelles.

Dans toutes les causes du PSCAR, il est tenu comme acquis que toute question relative à la *Charte* a été traitée avant le procès. Aucune motion alléguant une violation de la *Charte* ne peut être déposée.

20. Exigence pour le côté de la défense

La défense doit appeler ses témoins et prendre part au processus du procès. Aucune motion pour un verdict imposé ou pour rejeter la procédure ne sera permise.

21. Pas de réinterrogatoire

Le réinterrogatoire a lieu quand un avocat peut poser des questions de suivi à son propre témoin après le contre-interrogatoire du témoin. Vu les contraintes de temps, le réinterrogatoire n'est pas permis dans les procès simulés. Si un juge offre un tel droit par erreur, toutes les équipes doivent refuser.

22. Utilisation de notes

Les avocats ont le droit d'utiliser des notes en faisant leur présentation. Les témoins, y compris les agents de police, n'ont *pas* le droit d'utiliser des notes. Un témoin qui est agent de police peut utiliser un carnet policier vierge comme accessoire seulement, pour autant qu'il soit montré à l'équipe adverse avant le procès.

23. Pas d'entraînement durant un procès simulé

Une fois qu'une ronde de procès simulé est amorcée, l'équipe ne peut recevoir d'indications verbales ou écrites d'un enseignant, avocat entraîneur ou tout autre personne, sauf leur collègue avocat dans cette ronde. Une équipe qui reçoit des instructions de son entraîneur pourra être disqualifiée du tournoi.

Mise en place du procès

24. Déterminer les camps de la Couronne et de la défense au procès

Dans la plupart des cas, les équipes joueront deux rondes lors de leur première compétition interécole. Les rôles de la Couronne et de la défense peuvent être assignés pour s'assurer que chaque équipe joue les deux rôles. Les jumelages seront faits au hasard et pourront être faits d'avance pour gagner du temps le jour même.

Dans les rondes ultérieures de la compétition, les équipes joueront généralement en rondes d'élimination, sous forme de quarts de finales, de demi-finales et de finales. Dans ces rondes, les camps de la Couronne et de la défense seront déterminés par un tirage à pile ou face : l'équipe qui le remportera pourra choisir son camp. Si deux équipes s'affrontent dans une ronde ultérieure et se sont déjà affrontées dans une ronde précédente de la compétition, peu importe à quel stade, les équipes joueront les camps adverses de ceux qu'elles ont joués lors de leur affrontement précédent.

Si deux équipes s'affrontent dans une ronde ultérieure et se sont déjà affrontées deux fois lors de rondes précédentes, les camps de la Couronne et de la défense seront déterminés par un tirage à pile ou face.

25. Rencontre avant le procès

Avant le début de chaque ronde de procès, il est recommandé que les équipes se rencontrent de façon informelle lorsqu'elles arrivent à leurs salles d'audience, afin de discuter de certaines questions, notamment :

- Qui sont les chronométreurs et où ces personnes vont s'asseoir
- Le sexe des témoins et (le cas échéant) du défendeur
- Tout agrandissement de pièce
- Carnet de police – pour permettre à la partie adverse de vérifier qu'il est vide

Résoudre ces questions à l'avance peut réduire la confusion et permettre de gagner du temps lors du procès. Cette réunion est également une occasion de serrer la main de vos opposants et de leur souhaiter bonne chance, et peut soulager une partie du stress lié à la compétition.

Temps

26. Attribution du temps pour les interrogatoires de témoins

Chaque équipe a 10 minutes pour interroger leurs deux témoins et 10 minutes pour interroger les témoins de l'équipe adverse. Les équipes peuvent utiliser ce temps à leur guise, mais les deux témoins doivent être appelés dans cette période de 10 minutes.

Par exemple, si un avocat interroge un témoin pendant sept minutes en interrogatoire principal, il reste trois minutes pour l'interrogatoire du deuxième témoin. Les chronomètres d'équipe et les équipes entières sont responsables de s'assurer qu'un avocat ne passe pas toute la période de 10 minutes à interroger un témoin, ne laissant pas de temps pour l'interrogatoire du deuxième témoin.

27. Période de préparation pour l'exposé final

Une fois tous les interrogatoires de témoins réalisés, les avocats auront deux minutes pour se préparer pour l'exposé final. Les avocats à la table des avocats peuvent se consulter s'ils le souhaitent. Aucune communication n'est permise avec d'autres personnes, y compris les témoins, les membres de l'équipe qui ne jouent pas durant la ronde, les enseignants et les avocats entraîneurs.

Les chronomètres doivent chronométrer cette période et en signaler la fin.

28. Rôle des chronomètres

Chaque équipe doit fournir un chronomètre pour chaque ronde. Chaque ronde aura donc deux chronomètres. Les deux chronomètres surveilleront l'écoulement du temps et lèveront des cartons pour les avocats de leur équipe et ceux de l'équipe adverse. Cela vise à garantir que le chronométrage est exact et bien signalé.

Les chronomètres doivent s'asseoir l'un à côté de l'autre, de façon que les avocats puissent facilement voir leurs signaux. Les avocats sont responsables de gérer leur temps et de surveiller ces signaux.

29. Mesure du temps

Tout appareil doté d'une fonction de chronomètre peut être utilisé pour le chronométrage.

Les chronométreurs doivent utiliser les feuilles de temps officielles qui sont fournies pour mesurer le temps utilisé pour un témoin et donc combien il en reste pour le suivant.

À la fin de chaque segment du procès (c.-à-d. un exposé initial, l'interrogatoire d'un témoin, etc.), les deux chronométreurs doivent comparer leurs appareils et leurs feuilles de chronométrage et s'assurer que les deux concordent. En cas de divergence, ils doivent porter celle-ci à l'attention du juge sans attendre. La décision du juge sur le chronométrage correct est finale.

Lorsque la durée prévue pour un segment est écoulée, les chronométreurs doivent lever le panneau « ARRÊT » et le garder levé jusqu'à ce que l'avocat cesse de parler. Si après quelques secondes l'avocat n'arrête pas de parler ou ne demande pas plus de temps au juge, les chronométreurs doivent se lever et s'assurer que le juge voit le panneau « ARRÊT ». Si personne ne remarque le signal des chronométreurs, alors les chronométreurs devraient dire « temps » pour attirer l'attention de tous.

30. Arrêt du chronomètre

Les chronométreurs devront arrêter le chronométrage dans les situations suivantes :

1. **Interventions et questions judiciaires :** Le chronomètre sera arrêté dès qu'un juge intervient dans la procédure de son propre chef, et non en réponse à une question d'un avocat. Les chronométreurs devraient arrêter le chronométrage dès qu'un juge pose une question ou fait une déclaration qui n'est pas une réponse à une question d'un avocat. Ainsi, les réponses aux demandes d'un avocat pour le dépôt de pièces, pour disposer l'agrandissement d'une pièce, etc., *ne causent pas l'arrêt* du chronomètre. Si le chronomètre est arrêté parce qu'un juge est intervenu, il demeurera arrêté pendant que l'avocat répond directement à l'intervention, et repartira lorsque l'avocat passera à autre chose. Habituellement, dans ce cas, un juge dira « merci » ou « d'accord, allez-y », signifiant que l'avocat peut reprendre sa présentation, et les chronométreurs devraient redémarrer le chronomètre.
2. **Objections :** Le chronomètre sera arrêté lorsqu'une objection est soulevée (il s'agit d'une exception à la règle ci-dessus) et restera arrêté tandis que le juge répond à l'objection, y compris pendant que les avocats de chaque côté de l'objection en discutent. Le chronomètre devrait être arrêté dès que le juge donne la parole à l'avocat adverse qui s'est levé pour faire objection, et être redémarré une fois que l'objection a été traitée et que la procédure régulière reprend.

3. **Traduction/interprétation :** La traduction peut nécessiter l'arrêt du chronomètre si un procès se déroule dans les deux langues.
4. **Lecture d'une déclaration par un défendeur qui ne témoigne pas :** si le défendeur ne témoigne pas, la Couronne peut lire à voix haute la déclaration du défendeur. Le chronomètre sera arrêté pendant la lecture de la déclaration.

Aucune autre situation ne causera l'arrêt du chronomètre, et aucune équipe ne demandera un arrêt de chronométrage pour toute autre raison. Les avocats peuvent demander « l'indulgence du tribunal » pour avoir un moment pour discuter avec leurs collègues ou disposer l'agrandissement d'une pièce ou une démonstration, et cela est permis, mais une « indulgence » signifie seulement une pause dans la présentation de l'avocat, sans interruption du chronométrage.

Pièces/Preuve

31. Pièces

Les équipes ne peuvent utiliser que les pièces fournies dans les documents officiels de la cause. Toutes les pièces officielles sont réputées avoir été divulguées avant le procès.

Les documents officiels de la cause contiennent des instructions précises sur la manipulation des pièces fournies, que les équipes doivent respecter.

Dans certains cas, le pragmatisme exige qu'une photographie ou une numérisation soit fournie d'une pièce qui, dans un vrai procès, serait une pièce physique. Il faudra les traiter comme s'il s'agissait réellement des objets. En aucun cas une équipe ne devrait tenter d'apporter un fusil jouet, de fausses drogues ou d'autres tels articles dans un palais de justice en fonction.

Chaque équipe est responsable d'apporter son propre exemplaire des pièces fournies pour l'utiliser durant le procès. Lorsqu'une équipe dépose une pièce auprès du greffier ou du juge, cet exemplaire devient la pièce « authentique » pour la ronde. L'avocat de l'équipe qui n'a pas déposé la pièce doit demander au greffier cet exemplaire s'il souhaite l'utiliser dans sa présentation.

32. Utilisation d'agrandissements des pièces fournies

Les équipes peuvent apporter leurs propres exemplaires agrandis des pièces fournies pour appuyer leurs présentations, pour autant que :

1. L'agrandissement a été montré à l'équipe adverse avant le début du procès;
2. Le juge permet l'usage de l'agrandissement; et
3. L'agrandissement est utilisable par l'équipe adverse ainsi que par l'équipe l'ayant apporté.

33. Démonstrations

Les équipes ont le droit de réaliser une démonstration durant l'interrogatoire d'un témoin : par exemple, elles peuvent utiliser un sujet humain et demander au témoin d'indiquer les endroits où une blessure s'est produite. De telles démonstrations exigent le consentement du juge. Le chronomètre *ne sera pas* arrêté pour l'installation d'une démonstration, et tout temps utilisé pour une démonstration fait partie du temps attribué à l'équipe pour ses interrogatoires. Les démonstrations ne sont pas permises durant les exposés initiaux ou finaux.

Témoins

34. Appel des témoins

Tous les témoins doivent être appelés, mais on peut les appeler dans n'importe quel ordre.

35. Témoins non exclus

Aucun juge n'ordonnera et aucune équipe ne devra demander que les témoins soient exclus de la procédure. Si un juge ordonne l'exclusion des témoins, l'avocat devrait s'opposer et faire référence au présent règle.

36. Sexe du témoin

Les témoins peuvent être joués par des élèves de n'importe quel sexe. Les équipes peuvent confirmer entre elles le sexe des témoins avant chaque ronde, et faire référence au témoin en utilisant le sexe de l'élève qui joue son rôle, mais aucune équipe ne peut créer un enjeu du fait que l'autre équipe a fait référence à un témoin comme étant d'un sexe ou d'un autre.

Aucune présentation ne pourra être faite lors du procès pour rendre le sexe significatif dans la cause. Les participants ne doivent pas, par exemple, poser des questions comme « Avez-vous

entendu les cris d'une femme ou d'un homme ? » ni donner des réponses comme « Je suis un gentilhomme, je ne frapperais pas une fille. »

37. Personnification des témoins

Les témoins peuvent porter des vêtements et des accessoires appropriés selon leur personnalité. Nous les encourageons à faire preuve de souplesse, à entrer dans leur rôle et à y prendre plaisir. Il est permis d'utiliser des accents, des formes linguistiques inhabituelles, des manières, etc., qui sont pertinents selon la personnalité du témoin. L'incarnation des témoins ne doit toutefois pas causer une distraction induite du contenu du procès simulé, servir de camouflage pour ne pas répondre aux questions en temps opportun ni, en général, créer une situation inéquitable pour l'autre équipe. Il revient aux juges, dans leurs délibérations, de déterminer si la personnification d'un témoin a dépassé les bornes.

38. « Perte de temps » par un témoin

Les témoins jouissent d'une liberté considérable pour répondre aux questions, pour autant qu'ils fournissent effectivement une réponse. L'avocat ne peut dire à un témoin de « répondre par un simple oui ou non ». On peut s'attendre à ce que les témoins de la partie adverse donnent des réponses quelque peu évasives ou recadrent leur réponse pour qu'elle corresponde à leur position. L'avocat ne peut pas forcer un témoin à fournir la réponse que l'avocat souhaite.

Cependant, pour assurer l'équité, les témoins ne doivent pas « perdre du temps ». Une perte de temps excessive, lorsqu'elle se produit, devrait être manifestement calculée et intentionnelle, pour une personne raisonnable, plutôt qu'explicable par un manque de compréhension du témoin ou sa confusion.

Si une perte de temps excessive se produit, l'avocat peut demander au juge d'ordonner au témoin de cesser de perdre du temps, et l'avocat peut demander une prolongation, que le juge peut accorder.

39. Déclarations sous serment

Les déclarations sous serment sont réputées authentiques et leurs signatures valides. Aucune équipe ne prétendra le contraire.

40. Cohérence entre le témoignage oral et les déclarations sous serment

Les témoins doivent apprendre leur rôle en se familiarisant avec les renseignements contenus dans leurs déclarations sous serment. Ils peuvent extrapoler à partir des faits dans leurs déclarations, mais ils ne peuvent pas créer de nouveaux faits qui mèneraient à une situation

injuste pour l'autre équipe. Ils ne peuvent pas non plus contredire ce qui est énoncé dans leurs déclarations sans risquer d'être « destitués » par l'autre équipe.

41. Témoignage incohérent

Le témoignage que livre un témoin qui ne correspond pas à sa déclaration sous serment est un témoignage incohérent. Un témoignage incohérent peut prendre la forme d'une contradiction, d'une extrapolation injuste ou d'une omission.

1. **Contradiction** : Lorsque le témoignage oral d'un témoin contredit directement un élément de sa déclaration sous serment.
2. **Extrapolation injuste** : Lorsqu'un témoin livre un témoignage qui ne contredit pas strictement sa déclaration, mais néanmoins crée de nouveaux faits de façon à créer une situation injuste pour l'équipe adverse et à avoir un impact négatif sur la ronde du procès simulé.
3. **Omission** : Lorsqu'un témoin livre un témoignage qui n'est ni une contradiction ni une extrapolation injuste, mais que son témoignage omet des éléments clés de sa déclaration de façon à créer une situation injuste pour l'équipe adverse et à avoir un impact négatif sur la ronde du procès simulé.

42. Faire face à un témoignage incohérent, ou « destitution » d'un témoin

An opposing counsel will either be faced with alleged inconsistent testimony while engaged in cross-examination or while listening to the witness's direct examination before cross-examining that witness.

In either case, if counsel is concerned about the inconsistency, they should raise it by cross-examining the witness on the inconsistency. Officiellement, c'est ce que l'on appelle « attaquer la crédibilité » d'un témoin.

Aux fins du procès simulé, « attaquer la crédibilité » signifie simplement contre-interroger un témoin pour faire remarquer qu'un élément de son témoignage oral est incohérent avec sa déclaration sous serment de l'une des manières énoncées à l'article 41. Il est possible que lorsque l'avocat contre-interroge le témoin sur l'incohérence, le témoin se contredise, ce qui diminuera sa crédibilité.

La procédure à suivre est décrite au Guide du tournoi.

L'avocat devrait suivre la procédure et ne jamais attaquer la crédibilité du témoin par l'entremise d'une objection. Il ne s'agit pas d'une objection valide.

Objections

43. Objections ordinaires

L'avocat peut soulever toute objection quant aux pièces et à la procédure qui serait normalement permise dans une cour ontarienne, en gardant à l'esprit que seul un petit groupe d'objections s'applique dans le contexte d'un procès simulé. Le Guide du tournoi résume les objections les plus communes que les élèves devraient probablement connaître.

44. Objections spéciales

A special objection relates to an issue with the mock trial rules that is not part of regular trial evidence and procedure (i.e. outside the fictitious "universe" of the mock trial). Une objection spéciale porte sur une question qui ne relève pas de la preuve et de la procédure des procès ordinaires (c.-à-d. hors de « l'univers » fictif du procès simulé). Comme une compétition équitable nécessite une application uniforme des règles, l'avocat peut soulever une objection spéciale de la même manière qu'une objection ordinaire, et indiquer au juge la règle en question.

Au moment de faire une objection spéciale, l'avocat devrait se lever calmement comme à l'habitude et, lorsque le juge lui donne la parole, dire « Monsieur le/Madame la Juge, j'ai une objection spéciale basée sur les règles du tournoi » pour que le juge comprenne immédiatement qu'il ne s'agit pas d'une objection ordinaire.

45. Répondre aux objections

Lorsqu'un avocat soulève une objection, le juge donnera normalement à la partie adverse l'occasion de répondre. Dans ce cas, l'avocat qui parlait lorsque l'objection a été soulevée devrait tenter de répondre. Toutefois, s'il ne le peut pas, tout autre avocat à la table des avocats peut se lever pour fournir une réponse pour l'équipe.

Partie 4. Application des règles

46. Infractions aux règles avant le début d'un procès

Si une équipe remarque une infraction apparente à une règle hors d'une ronde de procès simulé, y compris juste avant le début d'une ronde, elle devrait alerter les organisateurs du tournoi, même si cela cause un report du début du procès simulé.

Il est beaucoup plus difficile de résoudre des problèmes et d'y remédier une fois que le procès a commencé qu'auparavant. S'il existe un problème avant le début d'une ronde de procès simulé (comme un différend relatif aux pièces ou à la formation d'une équipe), les participants devraient donc informer le ou la juge qu'il y a un problème lié aux règles à résoudre avant le procès. Un représentant de l'équipe devrait alors quitter la salle et chercher un organisateur du tournoi. Avant le début d'un procès, un organisateur du tournoi est mieux placé qu'un juge pour résoudre un problème ou trancher une question.

47. Infractions aux règles durant un procès

Si une infraction se produit durant un procès simulé, une équipe peut faire valoir une objection spéciale auprès du juge immédiatement (article 44), ou attendre la fin du procès et dire au juge, dans ses conclusions finales, qu'elle invoque une infraction aux règles et de quoi il s'agit

Les équipes doivent utiliser leur discrétion pour interrompre le procès simulé par une objection pour alléguer une infraction aux règles. Elles ne devraient le faire que lorsque l'infraction est d'un type qui exige une attention immédiate (par exemple un comportement inapproprié de l'entraîneur – article 23). D'autres infractions aux règles (comme une formation incorrecte – articles 5 à 7) conviennent mieux à une divulgation lors des exposés finaux, car le juge peut ensuite délibérer avec les organisateurs du tournoi avant de prendre une décision quant à une action appropriée. Les juges peuvent ne pas bien connaître certaines des règles techniques, et peuvent ne pas être les mieux placés pour trancher une question, contrairement aux organisateurs du tournoi.

48. Sanctions pour les infractions aux règles

Les sanctions pour les infractions aux règles dépendront du contexte et de la nature de la question. Les organisateurs du tournoi chercheront à résoudre les problèmes en appliquant les règles du tournoi à la lettre et dans l'esprit, dans le but de préserver l'équité et l'intégrité de la compétition. Toute infraction aux règles du tournoi peut causer (mais ne causera pas nécessairement) la disqualification de l'équipe de la compétition, à la discrétion des organisateurs du tournoi.

49. Dérogation à une règle par un juge

Si un juge rend une décision qui est manifestement contraire aux règles du tournoi, l'avocat peut soulever cette question auprès du juge par l'entremise d'une objection spéciale. L'avocat doit indiquer clairement au juge la règle en question. L'avocat doit accepter la décision du juge sur cette question, car le juge rend les décisions ultimes au tribunal, mais il devrait aviser les organisateurs du tournoi de cette question une fois le procès conclu.

Partie 5. Chronologie du procès simulé

	Segment	Conduit par	Temps (minutes)	Notes
1	Ouverture	Juge(s) et greffière	5	Présentation des équipes, lecture de l'interpellation, etc.
2	Exposé initial	Couronne	4	
3	Interrogatoire principal du premier témoin de la Couronne	Couronne	10	Pour l'interrogatoire principal des <u>deux</u> témoins de la Couronne
4	Contre-interrogatoire du premier témoin de la Couronne	Défense	10	Pour le contre-interrogatoire des <u>deux</u> témoins de la Couronne
5	Interrogatoire principal du deuxième témoin de la Couronne	Couronne	Le reste des 10 m pour l'interrogatoire principal	
6	Contre-interrogatoire du deuxième témoin de la Couronne	Défense	Le reste des 10 m pour le contre-interrogatoire	
7	Exposé initial	Défense	4	
8	Interrogatoire principal du premier témoin de la défense	Défense	10	Pour l'interrogatoire principal des <u>deux</u> témoins de la Défense
9	Contre-interrogatoire du premier témoin de la défense	Couronne	10	Pour le contre-interrogatoire des <u>deux</u> témoins de la Défense
10	Interrogatoire principal du deuxième témoin de la défense	Défense	Le reste des 10 m pour l'interrogatoire principal	
11	Contre-interrogatoire du deuxième témoin de la défense	Couronne	Le reste des 10 m pour le contre-interrogatoire	
12	Préparation pour le plaidoyer final	Couronne et Défense	2	Les avocats peuvent discuter entre eux
13	Plaidoyer final	Défense	5	
14	Plaidoyer final	Couronne	5	
15	Suspension d'audience pour la délibération du juge	Juge(s)	15	
16	Prononcé du verdict et annonce de l'évaluation des équipes	Juge(s)	10	
	Total		90	Temps approximatif