

PROCÈS SIMULÉS

COMPÉTITIFS

ABO-

ROEJ

# Guide à l'intention des juges



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

## **Table des matières**

1. Résumé du matériel.....	- 2 -
2. Le jour du procès simulé.....	- 2 -
3. Votre rôle .....	- 3 -
4. Points essentiels du Règlement officiel du tournoi.....	- 7 -
5. Preuve et procédure dans le contexte d'un procès simulé.....	- 9 -
6. Horaire d'un procès simulé .....	- 11 -
7. Attributions des scores et remarques des juges .....	- 13 -

## **1. Résumé du matériel**

L'Association du Barreau de l'Ontario (ABO) et le Réseau ontarien d'éducation juridique (ROEJ) vous remercient d'avoir accepté de jouer le rôle de juge pour le tournoi de procès simulés de cette année.

Outre le présent Guide, vous devriez également avoir en main :

- l'affaire qui comporte des déclarations de témoins sous serment
- des pièces à conviction
- la note sur les orientations juridiques
- le Règlement officiel des Procès Simulés Compétitifs ABO/ROEJ (PSCAR) qui régit le tournoi

**Il est crucial que vous examiniez attentivement le matériel avant le jour de l'événement;** cela devrait nécessiter environ 90 minutes. Contrairement à un vrai procès, les juges d'un procès simulé doivent lire les déclarations des témoins afin d'être en mesure d'évaluer efficacement les présentations des élèves. Le présent Guide contient un aide-mémoire qui résume les règles et les caractéristiques les plus importantes du procès simulé.

## **2. Le jour du procès simulé**

**1. Prière d'imprimer :** Nous vous saurions gré d'imprimer et d'apporter une copie du présent Guide, du scénario du cas et du Règlement officiel à l'événement. Quelques copies supplémentaires seront disponibles pour les personnes qui n'ont pas facilement accès à une imprimante. Des feuilles de pointage vous seront fournies : les feuilles jointes au présent Guide sont des exemples à titre de référence.

**2. Tenue vestimentaire :** Si possible, nous vous prions de porter une robe de juge lors de l'événement, car cela ajoute un certain décorum aux délibérations. Si cela n'est pas possible, veuillez en informer l'organisateur du tournoi local à l'avance afin que des dispositions puissent être prises. Quoiqu'il ne soit pas nécessaire de porter une robe pour jouer le rôle de juge, il est possible que les organisateurs puissent obtenir des robes supplémentaires si cela est nécessaire.

### **3. Votre rôle**

Votre rôle est de **présider le procès, d'attribuer un score aux performances des équipes et de fournir des commentaires constructifs.**

**1. Jugement par un groupe de juges :** Dans de nombreux cas, vous siégerez avec un ou deux autres juges. Vous présiderez le procès ensemble. Vous rendrez des décisions collectivement et, si vous devez prendre une décision sur une objection ou une question de procédure, la pratique courante est de se concerter brièvement. Cela ne pose généralement aucun problème, car les personnes qui ont moins d'expérience en matière de procédure pénale s'en remettent généralement aux membres du tribunal qui ont plus d'expérience.

**2. Vous avez un double rôle décisionnel :** Vous devez rendre un bref « verdict » de culpabilité ou de non-culpabilité *et* attribuer un score aux performances des équipes. Les élèves seront curieux de savoir quelle aurait été la décision du tribunal « dans la vraie vie ». Le verdict est donc important. Cependant, il doit être très bref – il suffit de présenter les points clés qui vous ont amené à condamner ou à acquitter la personne accusée. Votre groupe de juges est libre de rendre une décision partagée si vous avez des opinions divergentes sur le verdict.

Vous remplirez également la feuille de pointage et la feuille des remarques des juges en fonction des performances des élèves, en suivant le guide de notation. Votre groupe de juges peut choisir de remplir ces feuilles séparément ou conjointement, sauf indication contraire de l'organisateur du tournoi.

Si vous remplissez des feuilles séparées, la moyenne des scores sera calculée. N'oubliez pas que le temps est compté : remplissez seulement des feuilles conjointes si vous êtes tout à fait d'accord en tant que groupe de juges, car il peut être plus long de débattre des scores exacts à attribuer conjointement que de simplement remplir des feuilles séparées et de calculer la moyenne des scores.

La question de savoir si vous déclareriez l'accusé coupable ou non est une question distincte de celle du score à attribuer aux équipes. Les acquittements sont assez courants dans les procès simulés, car les paramètres de l'exercice permettent l'émergence de doutes raisonnables substantiels (p. ex. seul un petit nombre de pièces à conviction et de témoins sont autorisés, et vous déciderez peut-être de tenir compte de cela dans votre détermination du « verdict »).

Par conséquent, afin que le processus soit équitable, les équipes sont évaluées en fonction de la façon dont elles se sont acquittées de leurs rôles dans les conditions du tournoi, et non en fonction du « verdict ».

**2. Les élèves apprécient les commentaires constructifs :** Les élèves qui participent à des compétitions de procès simulés sont généralement très enthousiastes et matures; soyez à l'aise de leur faire part de vos critiques. Dans de nombreux cas, les équipes passeront à une autre manche et vos conseils pourraient les aider à s'améliorer. Il faut toutefois garder à l'esprit que les élèves ont travaillé très fort et que la compétition peut être stressante.

La meilleure façon de leur faire part de vos commentaires est de rendre votre verdict avec quelques brefs motifs, puis de souligner les principales forces et faiblesses des présentations de chaque équipe (et non les caractéristiques/qualités personnelles). Il y a rarement assez de temps pour donner une rétroaction détaillée à chaque élève (voir la note suivante sur les restrictions de temps). Bien que vous ne divulguerez pas les scores attribués aux équipes, la chose la plus utile que vous puissiez faire est de donner vos commentaires sur les principaux aspects du procès qui ont eu une incidence sur les scores (p. ex. un contre-interrogatoire particulièrement solide, un aspect clé de la théorie de l'équipe qui a bien fonctionné ou non, etc.). Évitez de faire des commentaires qui révèlent quelle équipe a obtenu le meilleur score.

Il importe de garder en tête que l'objectif de cette expérience est de permettre aux élèves d'acquérir des compétences en défense des droits et des intérêts, ainsi que des compétences en matière d'enquête, et de leur permettre de travailler en collaboration, de développer leur esprit critique, d'acquérir des compétences en résolution de conflits et de nouer des liens avec des professionnels et professionnelles du secteur de la justice. Lorsque vous donnez votre rétroaction et faites vos commentaires, évitez de faire des commentaires sur le comportement individuel des participants et mettez plutôt l'accent sur ce qu'ils pourraient faire pour améliorer l'approche de leur équipe.

**3. Il est crucial de respecter les délais :** Une fois que les équipes ont présenté leurs exposés finaux, les juges disposent de 15 minutes pour délibérer et de 10 minutes pour donner leurs commentaires. Il est très important de respecter ces délais. Sinon, les procès subséquents pourraient être retardés, ce qui pourrait avoir un impact sur l'ensemble de l'événement. S'il vous reste du temps avant la fin de la manche, vous pouvez l'utiliser, mais la manche doit se terminer à temps.

Il est également important que les élèves respectent les délais impartis pour la présentation de leurs observations (voir l'horaire à la section 5). Il y aura des chronométreurs à chaque manche. Vous n'avez pas besoin de chronométrer le temps. Le chronométreur lèvera un panneau pour indiquer que le temps est écoulé. La plupart des élèves verront cela et demanderont la permission de terminer une pensée ou une question, et vous leur permettrez peut-être de le faire. Toutefois, par souci d'équité envers l'autre équipe, vous ne devriez pas permettre à un(e) avocat(e) de dépasser de beaucoup le temps qui lui est alloué, à moins d'avoir une très bonne raison de le faire.

**4. Vous devez gérer le procès :** Bien souvent, les élèves feront montre d'un très grand respect envers vous, et la plupart d'entre eux ne présenteront pas leurs observations à moins que vous leur demandiez de le faire. Veuillez vous référer à l'horaire fourni dans le présent Guide pour voir les différentes étapes du procès. Afin que le procès continue d'avancer, demandez aux élèves d'aller de l'avant à chaque nouvelle étape du procès.

**5. Traiter les objections :** Les objections soulevées par l'autre partie pourraient causer de l'agitation chez les élèves. Si une objection est formulée, demandez à l'avocat(e) qui s'y oppose d'exposer sa cause, puis assurez-vous de donner à l'avocat(e) de la partie adverse la possibilité de répondre. Si l'élève qui parle ne semble pas en mesure de répondre efficacement à l'objection, il est acceptable qu'un autre membre de son équipe réponde. Assurez-vous que les deux parties ont eu l'occasion de se faire entendre avant de rendre une décision. Le chronomètre s'arrête pour les objections, de sorte que vous pouvez prendre votre temps sans empiéter sur le temps des élèves pour les observations.

L'utilisation appropriée des objections et la capacité d'y répondre sont des éléments clés à prendre en compte lorsque vous évaluez les performances des équipes (dans la section « Connaissance du droit et de la procédure » du guide de notation).

**6. Questions pendant le procès :** Vous devriez seulement poser des questions aux avocats lors des exposés finaux. Il pourrait être approprié à ce moment-là de poser certaines questions, lesquelles devraient toujours avoir pour but de vous aider à mieux comprendre les observations des élèves – et non de les « mettre à l'épreuve » de façon arbitraire. Pendant le reste du procès, veuillez intervenir ou poser des questions seulement lorsque cela est nécessaire pour gérer le procès.

Veillez remarquer que le chronomètre s'arrête lorsque les juges font des interventions et que les élèves y répondent, ce qui augmente donc le temps requis pour compléter la manche.

#### **4. Points essentiels du Règlement officiel du tournoi**

Nous vous prions de lire le Règlement officiel, mais vous trouverez ci-dessous un résumé de certains des règlements et des éléments les plus courants dans les procès simulés.

<b>Référence rapide</b>	<b>Règle n°</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Avant que le procès commence, les équipes doivent vous fournir leur liste des participants qui indique le nom de tous les élèves et les rôles qu'ils joueront. Assurez-vous d'avoir cette liste avant de commencer.</li></ul>	<b>8</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Les avocats devraient exposer les éléments des infractions visées par l'affaire et être en mesure d'appliquer les critères juridiques pertinents aux questions en litige. Toutefois, les équipes ne doivent pas citer la jurisprudence ou la législation par leur nom, à l'exception des articles du <i>Code criminel</i> fournis avec la trousse d'information sur l'affaire. Il faut toujours tenir pour acquis que toutes les questions portant sur des dispositions de la <i>Charte</i> ont été réglées avant le procès.</li></ul>	<b>19</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Les enseignants et les avocats-mentors <b>ne peuvent pas donner des conseils</b> à leur équipe pendant le déroulement du procès.</li></ul>	<b>23</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Seules les pièces à conviction qui font partie de la trousse d'information sur l'affaire peuvent être déposées en preuve.</b> Les équipes doivent apporter leurs propres copies des pièces à conviction, et la première copie présentée devient la « vraie » pièce à conviction pour la manche. Les agrandissements des pièces à conviction fournies sont autorisés, avec certaines restrictions.</li></ul>	<b>31, 32</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Les témoins peuvent être appelés dans n'importe quel ordre</b>, mais chaque partie doit appeler ses deux témoins.</li></ul>	<b>34</b>

<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Les motions en rejet de l'instance ou en exclusion de témoins</b> ne sont pas recevables. Il n'est pas très amusant de rester assis dans le couloir pendant la majeure partie du procès, et les témoins sont des membres à part entière de l'équipe qui devraient pouvoir suivre tout le procès. <b>Ne rendez pas d'ordonnance d'exclusion des témoins.</b></li> </ul>	<b>35</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Il n'y a pas de <b>droit de réinterrogatoire</b>, et les juges ne devraient pas offrir cette possibilité. Il n'y a tout simplement pas suffisamment de temps.</li> </ul>	<b>21</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Les témoignages <b>doivent concorder avec les déclarations sous serment qui ont été fournies</b>. Les témoignages ne doivent pas contredire les déclarations sous serment ni extrapoler ou omettre injustement des faits d'une manière qui a une incidence négative sur le procès simulé.</li> </ul>	<b>40, 41, 42</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Les rôles des témoins peuvent être joués par des élèves de n'importe quel sexe</b>, et le genre du témoin ou le genre utilisé par une équipe pour se référer à un témoin ne peut pas devenir une question dans le procès.</li> </ul>	<b>36</b>

## Autres éléments essentiels du Règlement

**1. Témoignages incohérents [règles 40 à 42] :** Les allégations selon lesquelles le témoignage oral d'un témoin dévie ou contredit injustement sa déclaration sous serment sont une source courante de conflit dans les procès simulés.

Les équipes doivent régler ce problème en contre-interrogeant le témoin. Cela peut mener à une situation où un témoin est « récusé » lorsque l'avocat(e) qui procède à l'interrogatoire fait ressortir les incohérences entre son témoignage oral et sa déclaration sous serment. La « récusation » dans le cadre d'un procès simulé se veut une procédure simple où l'avocat(e) qui procède à l'interrogatoire pose des questions au témoin et lui soumet éventuellement la déclaration qu'il ou elle a faite sous serment afin de faire ressortir clairement les incohérences.

Il est important de prêter attention à tout cas de « récusation » d'un témoin. Si l'on constate qu'un témoin contredit sa déclaration écrite sous serment, cela pourrait être un problème très grave ou un problème mineur. Il se peut également que l'avocat(e)

essaie de faire récuser un témoin même lorsque le témoin n'a pas vraiment dévié injustement de sa déclaration sous serment – les témoins ont le droit « d'extrapoler » et développer leur déclaration sous serment dans une certaine mesure. L'une des erreurs les plus courantes que commettent les élèves est de demander la récusation d'un témoin en se basant sur quelque chose qu'un *autre* témoin a dit. Ce que vous devez vraiment surveiller, ce sont les cas où un témoin commet délibérément une injustice. Si vous estimez qu'un témoin a agi de façon délibérément injuste compte tenu des règles du tournoi, son score devrait être considérablement réduit pour refléter cela.

**2. Comment traiter les violations des règles :** Les équipes devraient soumettre aux organisateurs du tournoi, lesquels sont les mieux placés pour traiter ces problèmes, toute violation alléguée des règles avant le début du procès [règle 46]. On demande également aux équipes de ne soulever des allégations de violation des règles pendant le procès qu'en cas d'absolue nécessité [règle 47], auquel cas elles peuvent soulever une « objection spéciale » [règle 44]. Demandez à l'élève de vous indiquer quelle est la règle en cause et donnez à l'autre partie l'occasion de répondre, comme vous le feriez pour une objection ordinaire. Utilisez les règles et votre jugement pour régler le problème. La plupart des problèmes peuvent être traités facilement dans l'immédiat, et vous pouvez indiquer aux élèves que vous tiendrez compte du point soulevé dans vos délibérations, puis en discuter avec les organisateurs du tournoi à ce moment-là. Veuillez aviser les organisateurs de tout problème grave afin qu'une approche cohérente puisse être adoptée en cas de violation alléguée des règles.

## **5. Preuve et procédure dans le contexte d'un procès simulé**

**1. Prenez note des directives relatives à la preuve et à la procédure dans l'affaire :** Pour ce procès simulé, la validité ou la continuité des pièces à conviction n'est pas en cause.

**2. Utilisation et dépôt de pièces à conviction :** On s'attend à ce que les équipes apportent leurs propres copies des pièces à conviction. Les avocats qui souhaitent utiliser une pièce à conviction doivent la déposer en preuve de la façon habituelle, en indiquant en quoi la pièce à conviction est pertinente dans l'affaire. Le fondement de la pièce à conviction peut être établi en indiquant que la pièce a été vérifiée sous serment par la Couronne avant le début du procès simulé. La première fois qu'une pièce à conviction est déposée, la copie déposée devient la « vraie » pièce à conviction, et

l'avocat(e) qui suivra devra demander la pièce au greffier du tribunal afin de la présenter au témoin.

**3. Pièces à conviction qui n'ont pas encore été déposées en preuve :** Parfois, les élèves oublient qu'une pièce à conviction à laquelle ils font référence n'a pas encore été déposée en preuve. Si cela se produit, rappelez-leur que la pièce à laquelle ils font référence n'a pas été déposée en preuve et suggérez-leur de le faire. Vous devriez tenir compte de la capacité de déposer des pièces à conviction en preuve et de travailler correctement avec les pièces lorsque vous évaluez les performances.

**4. Dépôt de photos à titre de pièce à conviction :** L'équipe qui dépose des photos n'a pas à prouver qu'elles n'ont pas été altérées ou falsifiées. Il est courant d'utiliser des photos au lieu d'utiliser des pièces physiques dans un procès réel. Dans le cadre de ce procès simulé, les photos sont présumées avoir été vérifiées. Les élèves n'ont donc qu'à verser les pièces à conviction à la preuve avant de poursuivre. Le fondement de la pièce à conviction peut être établi en indiquant que les photos ont déjà été vérifiées sous serment par la Couronne.

**5. La règle énoncée dans *Browne v Dunn* ne devrait pas être appliquée strictement :** La règle énoncée dans l'affaire *Browne v Dunn* (1893) 6 R 67 (HL) exige que l'avocat(e) soumette une question à un témoin lorsque l'avocat(e) a l'intention de présenter une preuve contradictoire sur la même question au moyen d'un témoin ultérieur. Il serait injuste d'appliquer cette règle lors d'un procès simulé, d'autant plus que ce sont des élèves différents dans chaque équipe qui mènent chaque interrogatoire. Nous vous prions de ne pas refuser des questions posées à un témoin ou d'accueillir des objections sur la base de l'arrêt *Browne v Dunn*.

Comme l'exige le guide de notation, veuillez tenir compte de la cohérence et de la coordination globales de la théorie du cas que l'équipe fait avancer au moyen des questions qu'elle pose aux témoins. Il est possible que le fait de respecter la règle énoncée dans l'arrêt *Browne v Dunn* soit à l'avantage de l'équipe. Cependant, l'objectif est d'éviter de compliquer ou d'entraver le déroulement des procès.

**6. Objections :** Toute objection qui serait accueillie par un vrai tribunal (et qui n'est pas interdite par les règles) peut être accueillie dans le cadre d'un procès simulé.

## 6. Horaire d'un procès simulé

	<b>Segment</b>	<b>Conduit par</b>	<b>Temps (minutes)</b>	<b>Notes</b>
1	Ouverture	Juge(s) et greffière	5	Présentation des équipes, lecture de l'interpellation, etc.
2	Exposé initial	Couronne	4	S.O.
3	Interrogatoire principal du premier témoin de la Couronne	Couronne	Maximum de 7 minutes	10 minutes au total pour l'interrogatoire principal des <u>deux</u> témoins de la Couronne
4	Contre-interrogatoire du premier témoin de la Couronne	Défense	Maximum de 7 minutes	10 minutes au total 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	Soustraire des 10 min allouées le temps utilisé pour l'interrogatoire principal du premier témoin de la Couronne
6	Contre-interrogatoire du deuxième témoin de la Couronne	Défense	Le reste des 10 m pour le contre-interrogatoire	Soustraire des 10 min allouées le temps utilisé pour le contre- interrogatoire du premier témoin de la Couronne
7	Exposé initial	Défense	4	S.O.
8	Interrogatoire principal du premier témoin de la défense	Défense	Maximum de 7 minutes	10 minutes au total pour l'interrogatoire principal des <u>deux</u> témoins de la Défense
9	Contre-interrogatoire du premier témoin de la défense	Couronne	Maximum de 7 minutes	10 minutes au total 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	Soustraire des 10 min allouées le temps utilisé pour l'interrogatoire principal du premier témoin de la défense

11	Contre-interrogatoire du deuxième témoin de la défense	Couronne	Le reste des 10 m pour le contre-interrogatoire	Soustraire des 10 min allouées le temps utilisé pour le contre- interrogatoire du premier témoin de la défense
12	Préparation pour l'exposé final	Couronne et Défense	2	Les avocats peuvent discuter entre eux
13	Exposé final	Défense	5	S.O.
14	Exposé final	Couronne	5	S.O.
15	Suspension d'audience pour la délibération du juge	Juge(s)	15	S.O.
16	Prononcé du verdict et annonce de l'évaluation des équipes	Juge(s)	10	S.O.
	Total		90	Temps approximatif

## **7. Attributions des scores et remarques des juges**

En plus du présent guide, vous aurez besoin de ce qui suit :

- Un exemple de la feuille de pointage que vous utiliserez pour attribuer un score à chaque équipe.
- Le guide de notation.
- Un exemple de la feuille *Remarques des juges* que vous utiliserez pour expliquer brièvement les motifs du verdict et faire de brefs commentaires sur les points clés des performances des équipes.

### **Comment remplir la feuille de pointage**

**1. Guide des échelles de notation :** Toutes les catégories comptent pour 10 points. Comme vous pouvez le constater, les descriptions dans le guide de notation prévoient que la norme est de 7 ou 8 points sur 10. Utilisez cette norme comme point de départ pour attribuer un score dans chaque catégorie. Allez catégorie par catégorie, et posez-vous la question :

#### **Est-ce que la performance dans cette catégorie...**

- **A satisfait à la norme décrite? = 7 à 8 sur 10.** Si la performance a généralement satisfait à la norme, sauf sur un ou deux points, ce serait un 7. Si elle a très bien satisfait à la norme, ce serait un 8.
- **Était supérieure à la norme? = 8,5 à 10 sur 10 :** Si vous estimez que la performance était supérieure à la norme, attribuez un score de 8,5 et plus. Cependant, pour attribuer un score de 10, vous devez être convaincu(e) qu'il n'y a rien d'autre que les élèves ou l'équipe auraient pu faire mieux dans cette catégorie.
- **Était en deçà de la norme? = 5 à 6,5 sur 10 :** Si la performance était en deçà de la norme pour l'un des critères d'évaluation ou plus, attribuez un score de 6,5 ou 6. Attribuez un score de 5,5 ou 5 pour les performances qui laissaient définitivement à désirer.
- **Était bien en deçà de la norme? = 0 à 4,5 sur 10 :** L'échelle va de 1 à 10, tout comme à l'école où les notes vont de 1 % à 100 %. Il s'agit donc d'un score en deçà de la note de passage. De tels scores sont attribués lorsqu'il y avait des problèmes majeurs dans la performance. Pour attribuer un tel score, il faut que la performance ait été très désorganisée et difficile à suivre, ou qu'elle n'ait

vraiment pas tenu compte des faits de l'affaire et des dispositions législatives pertinentes, ou que les élèves ou l'équipe aient fait des erreurs cruciales. Le manque de courtoisie, l'impolitesse, etc., peuvent également mener à de piètres scores.

**2. Veuillez suivre le guide de notation :** La notation est intrinsèquement subjective. C'est à vous de déterminer quel score donner dans chaque catégorie. Ce qui permet d'assurer une certaine cohérence dans les scores, c'est que les juges utilisent le guide de notation pour évaluer la qualité des performances selon la norme de base établie. Le système sera inévitablement miné si un juge fixe un plancher de « 8 » alors qu'un autre juge fixe un plafond de « 8 ».

N'ayez pas peur d'accorder un score trop élevé ou trop bas – assurez-vous simplement de faire une évaluation honnête en fonction des critères fournis. Gardez à l'esprit la norme de base (7 à 8 sur 10), et travaillez vers le haut ou vers le bas, en déterminant si la norme a été dépassée ou n'a pas été atteinte, s'il y a lieu.

**3. Il n'y a pas de « gagnant » ou de « perdant » dans les manches préliminaires :** Chaque équipe disputera deux manches de procès simulé, et le score moyen qu'elle récoltera pour les deux manches déterminera son classement dans le tournoi et si elle passera à l'étape suivante. Vous devez évaluer les performances des équipes par rapport au guide de notation, et il est possible que deux équipes fortes soient tout aussi récompensées pour leurs bonnes performances, même s'il est possible que l'une d'elles obtienne un score légèrement plus élevé que l'autre. C'est pourquoi il est crucial de suivre le guide de notation. En étant trop généreux ou trop radin avec les scores dans votre manche, vous pourriez désavantager injustement les équipes qui disputeront d'autres manches pour lesquelles le juge suivra le guide de notation alors que vous ne l'avez pas fait.

Il est naturel de comparer les deux équipes qui ont participé à la même manche, mais évitez de simplement donner un score supérieur à une équipe par rapport à son adversaire. Pour chaque équipe, demandez-vous comment elle a performé par rapport à la norme. Il est tout à fait acceptable que deux équipes soient très proches ou très éloignées l'une de l'autre si vous basez vos scores sur ces critères.

**4. Il peut vous être utile de prendre note des scores « préliminaires » tout au long du procès :** Les juges ont trouvé cette approche extrêmement utile lorsque vient le temps d'attribuer des scores « officiels » sur la feuille de pointage. Vous aurez

beaucoup d'information à traiter et il peut donc vous être utile de prendre note de vos réflexions initiales quant au score pour chaque interrogatoire et la performance des témoins au fur et à mesure que le procès avance. Cela vous aidera vraiment lorsque viendra le temps de délibérer et de finaliser les scores après le procès.

**5. À la fin de la manche, ne remettez pas les feuilles de pointage aux équipes et ne leur dites pas qui a « gagné ».**

**6. Vous n'avez pas besoin d'additionner les scores individuels :** Vous pouvez indiquer vos scores dans chaque catégorie et laisser les champs « sous-total » et « grand total » vides. Les organisateurs du tournoi compteront les sous-totaux et les totaux.

**7. Les demi-points sont autorisés (p. ex. 7,5), mais aucune autre fraction (p. ex. 0,25 ou 0,75) n'est permise.**

**8. Dans toutes les manches qui suivent les manches éliminatoires (c.-à-d. les demi-finales et les finales), une équipe doit remporter la manche :** Vous pouvez choisir de remplir la feuille de pointage ou de simplement l'utiliser comme guide. À ce stade de la compétition, il s'agit simplement de choisir l'équipe la plus forte. Certains juges trouvent encore utile d'utiliser la feuille de pointage pour les aider à déterminer l'équipe gagnante. C'est libre à vous. Si vous faites partie d'un groupe de juges, vous pouvez parvenir à un consensus ou, si nécessaire, la majorité l'emporte.

### **Pénalités**

En tant que juge, vous avez toute discrétion pour attribuer des pénalités aux équipes qui enfreignent les règles. Vous devrez porter un jugement sur la validité de toute plainte et sur la gravité de la violation. En cas de doute, vous pouvez écrire quelle est la violation des règles et laisser aux organisateurs du tournoi le soin de déterminer la déduction de points.

Violation courante et pénalité suggérée :

Violation d'alignement : pénalité de 3 points

Coaching en tournoi ou utilisation de l'IA : pénalité de 5 à 10 points

Dépassement de temps : pénalité de 1 point

## Comment remplir la fiche *Remarques des juges*

La fiche *Remarques des juges* est conçue pour mettre l'accent sur les principales raisons qui sous-tendent votre évaluation de la performance lors du procès, car vous n'aurez tout simplement pas le temps de rédiger une rétroaction écrite détaillée. L'objectif est de fournir un contexte pour accompagner les scores. Cela peut également vous aider à organiser votre rétroaction orale.

**1. Motifs du verdict :** Rappelez-vous que le verdict auquel vous parvenez ne doit pas avoir d'incidence sur les scores attribués pour les performances. Cependant, les élèves aiment vraiment savoir ce que vous avez pensé. Habituellement, le tribunal s'entend sur le verdict et demande à un membre de le prononcer. Il est également acceptable qu'il y ait des juges dissidents, car, de cette façon, les deux équipes ont l'impression d'avoir bien performé.

**2. Commentaires sur les performances et les arguments :** Prenez un moment pour résumer la manche et pensez aux points qui vous ont le plus marqué. C'est l'occasion de fournir aux élèves un peu plus d'information pour les aider à comprendre les scores que vous leur avez attribués. Il n'est pas nécessaire de donner trois points forts et trois points faibles : donnez-en autant qu'il y en a (pour un maximum de trois) et assurez-vous qu'il s'agit de points clés liés à la performance globale de l'équipe : la théorie du cas de l'équipe, l'utilisation des preuves, les séries de questions, etc. Les choses qui ne concernent qu'un ou deux élèves devraient être abordées pendant la rétroaction orale.

Les groupes de juges remplissent souvent une seule feuille de remarques des juges fondées sur leurs impressions communes. Toutefois, si vos opinions divergent grandement, il est préférable de ne pas remplir une feuille conjointe, car il sera plus long d'en arriver à un consensus sur les commentaires que de remplir des feuilles individuelles.

Cette page est intentionnellement laissée en blanc.