

# **LA JUSTICE EN FRANCE**

**\*\*\***

## **Infographie Interactive**

*Pour JSI/PHOSPORE*

*le 04/04/2002*

**Dominique Sciamma**

52, avenue Jean Bart  
95000 Cergy

Tel : 06 60 23 35 56 / Fax : 01 34 43 77 16

Email : [domisciam@aol.com](mailto:domisciam@aol.com)

## Sommaire

<b>1</b>	<b>Généralités</b> .....	<b>3</b>
1.1	Objet du Document .....	3
1.2	Documents de référence .....	3
<b>2</b>	<b>Principes généraux</b> .....	<b>4</b>
2.1	Trois récits.....	4
2.2	Un décor de théâtre .....	4
2.3	Le temps représenté .....	4
2.4	Des acteurs identifiés .....	4
2.5	Structure de l'écran .....	4
<b>3</b>	<b>Début commun</b> .....	<b>5</b>
<b>4</b>	<b>Droit civil – le divorce</b> .....	<b>6</b>
4.1	Sur Titre .....	6
4.2	Mise en scène .....	6
<b>5</b>	<b>Droit Pénal – Délit Grave</b> .....	<b>7</b>
5.1	Sur Titre .....	9
5.2	Mise en scène .....	9
<b>6</b>	<b>Droit Pénal – Crime</b> .....	<b>11</b>
6.1	Sur Titre .....	11
6.2	Mise en scène .....	11
<b>7</b>	<b>Fiches Acteurs et Institutions</b> .....	<b>13</b>
7.1	Avocat .....	13
7.2	Procureurs.....	13
7.3	Juge d'instruction .....	13
7.4	Le Juge aux Affaires familiales.....	13
7.5	Juge d'instance .....	13
7.6	Juge de Grande instance .....	13
7.7	Tribunal de Grande Instance.....	13
7.8	Tribunal d'Instance .....	13
7.9	Cours d'appel .....	14
7.10	Cours de cassation .....	14
7.11	Cours d'Assise.....	14

## **1 Généralités**

### **1.1 Objet du Document**

Ce document décrit la scénarisation de 3 infographies sur la Justice en France, réalisées pour le compte de JSI, à destination du site internet du magazine Phosphore ([www.phosphore.com](http://www.phosphore.com)), du Groupe Bayard Presse.

### **1.2 Documents de référence**

On utilisera au maximum les illustrations issues du document ILLUSTRATOR JSIJustice2.ai.



### 3 Début commun

Chaque infographie va commencer de la même manière.

1. Présentation d'un écran orange, éventuellement traité comme un rideau de scène. Sur cet écran, on trouve :
  - Le logo de phosphore.com
  - Un titre principal : « La Justice en France »
  - Un sous-titre : différent pour chaque infographie
2. On fait s'ouvrir l'écran comme un rideau de scène, et on découvre un décor représentant la rue d'une ville.  
Au premier plan, on trouve un immeuble, au rez-de-chaussée duquel on trouve :
  - Une banque,
  - Un café avec terrasse (au coin de la rue),
  - Un commissariat de police,
  - Une Mairie.A l'étage se trouve un cabinet d'avocat, dont la plaque est visible sur la façade de l'immeuble.  
Au second plan, vers le droite, on représentera un Palais de Justice.  
Un feu rouge doit aussi être mis
3. On zoome sur un des éléments du décor, qui sera le lieu de la contravention à la loi déclenchant la procédure à illustrer.
4. On met alors en scène la situation.

## 4 Droit civil – le divorce

### 4.1 Sur Titre

Le surtitre de cette situation est : « DROIT CIVIL – LE DIVORCE »

### 4.2 Mise en scène

Scènes.	Texte (à confirmer)
1. On zoome sur la terrasse du café. Un couple y est installé.	
2. Ils n'ont pas l'air très heureux, ils sont même graves. Entre les deux, un peu en hauteur, un cœur apparaît et se brise.	<i>Voix</i> : Marie et Jean ont décidé de divorcer. Leur cas relève du Droit Civil.
3. On panote jusqu'à la plaque du cabinet d'avocat. Fondu – On se retrouve à l'intérieur du cabinet. Marie et Jean sont assis face à leur avocat commun. Celui ci est derrière un bureau ; sur lequel se trouve un petit panneau « avocat ». Celui ci est légèrement animé afin d'appeler au click.  <b>Interactivité</b> : <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bouton SUITE : passe à la scène suivante.</li> <li>• Le panneau AVOCAT, le mot AVOCAT, et l'avocat lui-même : apparition du texte sur les avocats (cf. chapitre 7)</li> </ul>	<i>Texte</i> : Ayant décidé de divorcer par consentement <b>mutuel sur demande conjointe</b> , Marie et Jean <b>peuvent prendre</b> le même <b>avocat</b> . Avec lui, ils vont se mettre d'accord toutes les modalités de leur séparation : le partage des biens, les prestations à verser, la garde des enfants, le domicile, la voiture, etc.. Leur avocat devra préparer <b>la convention qui règle</b> sur tous ces détails, à présenter au juge..
4. Le palais de justice du décor occupe tout l'écran. Fondu enchaîné, on retrouve Marie, Jean, leur avocat devant le juge, au tribunal. Il s'agit d'un juge de grande instance. Le juge est assis derrière un bureau sur une estrade. Les autres personnages sont debout devant lui. Un panneau où est inscrit « JUGE DE GRANDE INSTANCE » est accolé au bureau du juge.  <b>Interactivité</b> : <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bouton PRECEDENT/SUITE : passe à la scène précédente/suivante.</li> <li>• Le panneau JUGE, le mot JUGE et le JUGE lui-même : apparition de la fiche sur le juge de grande instance (cf. chapitre 7)</li> <li>• Le mot Tribunal de grande Instance : apparition de la fiche sur lesdits tribunaux.</li> </ul>	<i>Texte</i> : le Juge est <b>un juge des affaires familiales du Tribunal de Grande instance</b> . Le <b>Tribunal de Grande instance</b> est habilité à juger les litiges de plus de 7500 €, ou les affaires de divorces, filiation, immobilier, ou tout autre affaire où aucun tribunal n'est compétent »
5. Même situation. Après que le texte ait été prononcé, les divorcés se font la bise.*  <b>Interactivité</b> : <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bouton PRECEDENT/SUITE : passe à la scène précédente/suivante.</li> </ul>	« Après avoir examiné leur <b>convention</b> , le juge demande à Marie et Jean de réfléchir encore durant trois mois. Après ce délai de réflexion obligatoire, le juge prononce leur divorce et homologue les conditions de la séparation.

## 5 Droit Pénal – Délit Mineur

### 5.1 Sur Titre

Le surtitre de cette situation est : « DROIT PENAL – LE DELIT MINEUR »

### 5.2 Mise en scène

Scènes.	Voix/Texte (à confirmer)
<p>1. On zoome sur le carrefour où se trouve notre feu rouge. Le feu est justement au rouge (bien visible). Une voiture passe en trombe. Un coup de sifflet retentit. La voiture s'arrête. Un « petit ressort » au dessus de la tête du conducteur indique clairement qu'il est saoul. Un policier entre en scène.</p>	<p><u>Voix</u> (après l'anim) : Au sortir d'une fête arrosé, Robert prend le volant et grille un feu rouge. il encourt une amende de 4500 euros, une peine de prison qui peut aller jusqu'à deux ans et une suspension ou une annulation de permis de conduire Il s'agit d'un délit mineur qui relève du droit pénal.</p>
<p>2. On se retrouve au commissariat de police. jusqu'au commissariat de police. Fondu – On se retrouve à l'intérieur du commissariat. Un policier fait une prise de sang Robert. , menottes ou poignet est assis face à un bureau. Derrière le Bureau, un commissaire de police dresse le procès verbal..</p> <p><b>Interactivité :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bouton SUITE : passe à la scène suivante.</li> </ul>	<p><u>Texte</u> : Il doit passer un test d'alcoolémie. Comme son test est positif, Robert est emmené au poste de police. On lui fait une prise de sang qui révèle un taux de 0,8 g d'alcool dans le sang.</p> <p>Le policier dresse un procès verbal de cette mésaventure et Robert le signe avant de repartir.</p>
<p>3. Fondu (ou tout autre effet de transition) : Robert est chez lui et à une convocation à la main.</p> <p><b>Interactivité :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bouton PRECEDENT/SUITE : passe à la scène précédente/suivante.</li> <li>• Le mot PROCUREUR DE LA REPUBLIQUE : apparition du texte correspondant (cf. chapitre 7)</li> <li>• Le mot TRIBUNAL DE POLICE: apparition du texte correspondant (cf. chapitre 7)</li> <li>• Le mot AVOCAT : apparition du texte sur l'avocat (cf. chapitre 7)</li> </ul>	<p><u>Texte</u> Quelques jours après, Robert reçoit dans sa boîte aux lettres une convocation. <a href="#">Le Procureur de la République</a> lui fixe un rendez-vous au <a href="#">tribunal de Police</a> et précise qu'il peut être assisté d'un <a href="#">avocat</a>.</p>
<p>4. Transition : nous sommes au tribunal , Robert est là avec son avocat. Derrière sa tribune, le juge.</p> <p><b>Interactivité :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bouton PRECEDENT/SUITE : passe à la scène précédente/suivante.</li> <li>• Le panneau et le mot AVOCAT : apparition du texte sur l'avocat (cf. chapitre 7)</li> </ul>	<p><u>Texte</u> : Le jour de l'audience, qui a lieu de 10 jours à 2 mois après la convocation, Robert a la possibilité d'assister à son procès ou non. Son <a href="#">avocat</a> peut le remplacer . C'est la procédure d'usage lorsque le délit n'est pas trop grave. Un <a href="#">juge</a> unique décide de la peine encourue.</p>

<b>Scènes.</b>	<b>Voix/Texte (à compléter)</b>
<p>5. Transition : Robert est chez lui. Il tient l'ordonnance à la main. De l'autre il se gratte la tête. 2 petites bulles de part et d'autres contiennent :</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Un permis rose, barré d'une grosse croix rouge</li><li>• Des Billets (€) avec le chiffre 3000 associé.</li></ul> <p><b>Interactivité :</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Bouton PRECEDENT: passe à la scène précédente.</li></ul>	<p><u>Texte</u> : <i>Robert apprend par lettre recommandée: son ordonnance pénal : son permis est suspendu pendant trois mois et il doit payer une amende de 3000 €. Il dispose d'un délai de 30 jours pour payer ou s'opposer au jugement (auquel cas il sera rejugé par le même tribunal). Il reçoit une convocation pour déposer son permis de conduire au commissariat de police de son domicile.</i></p>



## 6 Droit Pénal – Délit Grave

### 6.1 Sur Titre

Le surtitre de cette situation est : « DROIT PENAL – LE DELIT GRAVE »

### 6.2 Mise en scène

Scènes.	Voix/Texte (à confirmer)
6. On zoome sur la mairie, on y « entre » par la fenêtre. On se retrouve dans le bureau du maire.	
7. Le maire (reconnaissable à son écharpe tricolore) se voit proposer une valise de gros billets (€!) par un Didier. Un gros point d'exclamation apparaît au dessus de la tête du maire (qui a l'air très étonné)..	<i>Voix : Mr Le Maire est victime d'une tentative de corruption. Il s'agit d'un délit grave, pour lequel on peut être puni de 10 ans de prison maximum. . Ce cas relève du Droit Pénal.</i>
8. On panote jusqu'au commissariat de police. Fondu – On se retrouve à l'intérieur du commissariat. Didier, menottes ou poignet est assis face à un bureau. Derrière le Bureau, un commissaire de police téléphone. Dans une Bulle, le procureur de la république, lui répond.  <b>Interactivité :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bouton SUITE : passe à la scène suivante.</li> <li>• Le mot PROCUREUR et le procureur lui-même : apparition du texte sur le procureur (cf. chapitre 8)</li> </ul>	<i>Texte : Chargé de l'enquête préliminaire, la Police avertit le <a href="#">Procureur de la République</a> du début de la garde à vue</i>
9. Même bureau, mais ambiance plus sombre. Didier est éclairé par le cône d'une lampe de bureau. Un Policier est debout derrière lui, un autre est assis au bureau.  <b>Interactivité :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bouton PRECEDENT/SUITE : passe à la scène précédente/suivante.</li> <li>• Le mot AVOCAT : apparition du texte sur l'avocat (cf. chapitre 7)</li> </ul>	<i>Texte : Une garde à vue peut durer jusqu'à 48 heures. Depuis la nouvelle sur la présomption d'innocence, Didier peut être assisté plusieurs fois par un <a href="#">avocat</a>, à la 1<sup>ère</sup>, 20<sup>ème</sup> et 36<sup>ème</sup> heure.</i>
10. Didier est chez le juge d'instruction. Ce dernier est lui aussi derrière son bureau. Un panneau noté « juge d'instruction » est placé sur son bureau. Une bulle apparaît où l'on voit Bebert en prison (cf. le doc illustrator).  <b>Interactivité :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bouton PRECEDENT/SUITE : passe à la scène précédente/suivante.</li> <li>• Le panneau et le mot AVOCAT : apparition du texte sur l'avocat (cf. chapitre 7)</li> </ul>	<i>Texte : Suite à la garde à vue de police, le procureur décide de confier l'enquête à <a href="#">un Juge d'instruction</a>. Ce dernier peut <b>demander que</b> Didier <b>soit placé</b> en détention provisoire. <b>Celle-ci est décidée par le juge des libertés et de la détention.</b> Si Le juge d'instruction considère qu'il y a assez d'éléments à charge contre Didier, il va procéder à sa mise en examen.</i>

Scènes.	Voix/Texte (à compléter)
<p>11. Le juge d'instruction est à son bureau, où les dossiers s'empilent. Un policier est debout devant le bureau et lui tend un document.</p> <p><b>Interactivité :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bouton PRECEDENT/SUITE : passe à la scène précédente/suivante.</li> </ul>	<p><i>Texte : Après avoir mené son enquête, aidé de la police, le Juge d'instruction transmet son dossier à la chambre d'accusation qui décide éventuellement de clore l'affaire (non-lieu), ou d'aller au procès.</i></p>
<p>12. La scène représente une séance du tribunal correctionnel, avec Didier derrière la barre, son avocat à ses côtés, le procureur de la république derrière son pupitre (doté d'un panneau donnant sa fonction), et les 3 Juges sur leur estrade derrière leur grande table, elle aussi dotée d'un panneau donnant leur fonction). Tout ces gens (sauf Didier !) portent leur costumes de fonction.</p> <p><b>Interactivité :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bouton PRECEDENT/SUITE : passe à la scène précédente/suivante.</li> <li>• Les panneaux et les mot JUGES, PROCUREUR, et AVOCAT : apparition des textes correspondant (cf. chapitre 7)</li> <li>• Le mot TRIBUNAL CORRECTIONNEL : apparition de la fiche du Tribunal Correctionnel correspondant (cf. chapitre 7)..</li> </ul>	<p><i>Texte : Etant accusé d'un délit grave, Didier sera jugé par un <a href="#">tribunal correctionnel</a>. L'affaire y est jugée par <a href="#">3 Juges de grande instance</a>, l'accusation étant plaidé par le <a href="#">Procureur de la république</a>, la défense étant effectuée par un <a href="#">avocat</a>.</i></p> <p><i>A l'issue du procès, les juges peuvent acquitter Didier ou le condamner.</i></p>
<p>13. La scène représente un palais de justice, au fronton duquel est affiché « Cour d'appel ».</p> <p><b>Interactivité :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bouton PRECEDENT/SUITE : passe à la scène précédente/suivante.</li> <li>• Le Palais et les mot COUR D 'APPEL : apparition des textes correspondant (cf. chapitre 7)</li> </ul>	<p><i>Texte : Si Didier et son avocat pense qu'il a été mal jugé, il peut faire appel. C'est-à-dire qu'il va être jugé une nouvelle fois par un autre tribunal, la <a href="#">Cour d'appel</a> qui peut modifier ou confirmer le jugement précédent.</i></p> <p><i>Ce sont le Juge de la cour d'appel et ses conseillers qui jugent</i></p>
<p>14. La scène représente un palais de justice, au fronton duquel est affiché « Cour de cassation » :</p> <p><b>Interactivité :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bouton PRECEDENT : passe à la scène précédente.</li> <li>• Les mots COUR D'APPEL, le PALAIS et les mots COUR DE CASSATION,: apparition des fiches correspondantes (cf. chapitre 7)</li> </ul>	<p><i>Texte : Si la <a href="#">cour d'appel</a> confirme sa condamnation, Didier et son avocat peuvent encore saisir la <a href="#">Cour de cassation</a>.</i></p> <p><i>Celle-ci ne juge pas l'affaire sur le fond mais vérifie simplement que le droit a été respecté. Dans le cas contraire, elle peut casser le jugement. Didier serait alors rejugé.</i></p>

## 7 Droit Pénal – Crime

### 7.1 Sur Titre

Le surtitre de cette situation est : « DROIT PENAL – CRIME »

### 7.2 Mise en scène

Scènes.	Voix/Texte (à confirmer)
1. On zoome sur la Banque.	
2. Un gangster en sort à reculons, un sac de billets à la main, ; il .tire des coups de feu.	<i>Voix : Bébert l'embrouille à commis un hold-up. . Il s'agit d'un Crime, pour lequel il peut être puni de la prison à perpétuité. Son cas relève du Droit Pénal.</i>
3. On panote jusqu'au commissariat de police. Fondu – On se retrouve à l'intérieur du commissariat. Bébert, menottes ou poignet est assis face à un bureau. Derrière le Bureau, un commissaire de police téléphone. Dans une Bulle, le procureur de la république, lui répond.  <b>Interactivité :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bouton SUITE : passe à la scène suivante.</li> <li>• Le mot PROCUREUR et le procureur lui-même : apparition du texte sur le procureur (cf. chapitre 8)</li> </ul>	<i>Texte : Chargé de l'enquête préliminaire, la Police avertit le <a href="#">Procureur de la République</a> du début de la garde à vue</i>
4. Même bureau, mais ambiance plus sombre. Bébert est éclairé par le cône d'une lampe de bureau. Un Policier est debout derrière lui, un autre est assis au bureau.  <b>Interactivité :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bouton PRECEDENT/SUITE : passe à la scène précédente/suivante.</li> <li>• Le mot AVOCAT : apparition du texte sur l'avocat (cf. chapitre 7)</li> </ul>	<i>Texte : Une garde à vue peut durer jusqu'à 48 heures. Depuis la nouvelle sur la présomption d'innocence, Didier peut être assisté plusieurs fois par un <a href="#">avocat</a>, à la 1<sup>ère</sup>, 20<sup>ème</sup> et 36<sup>ème</sup> heure.</i>
5. Bébert est chez le juge d'instruction. Ce dernier est lui aussi derrière son bureau. Un panneau noté « juge d'instruction » est placé sur son bureau. Une bulle apparaît où l'on voit didier en prison (cf. le doc illustrator).  <b>Interactivité :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bouton PRECEDENT/SUITE : passe à la scène précédente/suivante.</li> <li>• Le panneau et le mot AVOCAT : apparition du texte sur l'avocat (cf. chapitre 7)</li> </ul>	<i>Texte : Suite à la garde à vue de police, le procureur décide de confier l'enquête à <a href="#">un Juge d'instruction</a>. Ce dernier peut <b>demande que Bébert soit placé</b> en détention provisoire. <b>Celle-ci est décidée par le juge des libertés et de la détention.</b> Si Le juge d'instruction considère qu'il y a assez d'éléments à charge contre Bébert, il va procéder à sa mise en examen</i>

Scènes.	Voix/Texte (à compléter)
<p>6. Le juge d'instruction est à son bureau, où les dossiers s'empilent. Un policier est debout devant le bureau et lui tend un document.</p> <p><b>Interactivité :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bouton PRECEDENT/SUITE : passe à la scène précédente/suivante.</li> </ul>	<p>Texte : Après avoir mené son enquête, aidé de la police, le Juge <b>saisit la Cour d'Assise.</b></p>
<p>7. La scène représente une séance du tribunal correctionnel, avec Bébert derrière la barre, son avocat à ses côtés, le procureur de la république derrière son pupitre (doté d'un panneau donnant sa fonction), les 3 Juges sur leur estrade derrière leur grande table, elle aussi dotée d'un panneau donnant leur fonction), et les 9 jurés assis en rang d'oignons (eux aussi ont un panneau, y a pas de raison !). Tout ces gens (sauf Bébert et les jurés!) portent leur costumes de fonction.</p> <p><b>Interactivité :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bouton PRECEDENT/SUITE : passe à la scène précédente/suivante.</li> <li>• Les panneaux et les mot JUGES, PROCUREUR, et AVOCAT, ;JURES : apparition des textes correspondant (cf. chapitre 7)</li> <li>• Le mot TRIBUNAL D'ASSISES : apparition de la fiche du Tribunal Correctionnel correspondant (cf. chapitre 7)..</li> </ul>	<p>Texte : Etant accusé d'un crime, Bébert sera jugé par une <b>cour d'assise</b>. L'affaire y est jugée par <b>le Président de la Cour et 2 assesseurs</b>, assistés de 9 <b>jurés</b> l'accusation étant plaidé par le <b>l'Avocat Général</b>, la défense étant effectuée par un <b>avocat</b>.</p> <p>A l'issue du procès, les jurés, assistés des juges peuvent acquitter Bébert ou le condamner.</p>
<p>8. La scène représente un palais de justice, au fronton duquel est affiché « Cour d'appel ».</p> <p><b>Interactivité :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bouton PRECEDENT/SUITE : passe à la scène précédente/suivante.</li> <li>• Le Palais et les mot COUR D 'APPEL : apparition des textes correspondant (cf. chapitre 7)</li> </ul>	<p>Texte : Si Bébert et son avocat pense qu'il a été mal jugé, il peut faire appel. C'est-à-dire qu'il va être jugé une nouvelle fois par <b>une autre Cour d'Assise</b> qui peut modifier ou confirmer le jugement précédent.</p> <p><b>C'est le président de cette Cour d'Assise et ses 2 Assesseurs qui jugent, assisté de 12 jurés.</b></p>
<p>9. La scène représente un palais de justice, au fronton duquel est affiché « Cour de cassation » :</p> <p><b>Interactivité :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bouton PRECEDENT : passe à la scène précédente.</li> <li>• Les mots COUR D'APPEL, le PALAIS et les mots COUR DE CASSATION,: apparition des fiches correspondantes (cf. chapitre 7)</li> </ul>	<p>Texte : Si la <b>cour d'appel</b> confirme sa condamnation, Bébert et son avocat peuvent encore saisir <b>la Cour de cassation</b>.</p> <p>Celle-ci ne juge pas l'affaire sur le fond mais vérifie simplement que le droit a été respecté. Dans le cas contraire, elle peut casser le jugement. Bébert serait alors rejugé.</p>

## 8 Fiches Acteurs et Institutions

Chaque fiche consiste en :

- un texte
- une illustration
- un bouton de fermeture de la fiche

### 8.1 Avocat

Cet indépendant est un auxiliaire de justice chargé de conseiller et d'assurer la défense des personnes qui ont affaire à la justice, non seulement au cours du procès mais tout au long d'une procédure.

### 8.2 Procureurs

Ce magistrat décide s'il faut poursuivre ou non une personne ou une affaire. Il dirige les services de police et de gendarmerie lors des enquêtes. Lors du procès, il demande l'application de la loi et la sanction (mais il ne juge pas).

### 8.3 Juge d'instruction

Ce magistrat siégeant au tribunal de grande instance est chargé d'élucider les affaires criminelles et les affaires pénales les plus complexes. Il dirige l'enquête et prend certaines décisions comme la mise en examen ou le contrôle judiciaire.

### 8.4 Le Juge aux Affaires familiales

C'est un magistrat spécialisé dans des procédures concernant la vie familiale, particulièrement le divorce. Il siège au tribunal de grande instance et statue seul (sauf quand il décide, à la demande de l'un des époux ou de sa propre initiative, de renvoyer l'affaire devant la formation collégiale à trois juges de son tribunal).

### 8.5 Juge d'instance

Il statue seul sur les litiges civils dont l'enjeu est inférieur à 7.600 euros (tribunal d'instance) et les délits valant seulement contraventions (tribunal de police). Il peut aussi présider le conseil de prud'hommes, le tribunal des baux ruraux ou de Sécurité sociale.

### 8.6 Juge de Grande instance

Il peut statuer seul ou en formation collégiale (à trois) sur toutes les affaires traitées au civil (tribunal de grande instance) comme au pénal (tribunal correctionnel).

### 8.7 Tribunal de Grande Instance.

Il y en a au moins un par département et souvent beaucoup plus (sept dans le Nord). C'est là que sont traitées toutes les affaires civiles dont l'enjeu est supérieur à 7.600 euros (plus toutes les affaires de divorce et de succession) et tous les délits pouvant valoir une peine d'emprisonnement (le tribunal prend alors le nom de tribunal correctionnel).

### 8.8 Tribunal d'Instance

Il y en a dans presque toutes les villes. C'est là que sont traitées les affaires civiles dont l'enjeu est inférieur à 7.600 euros (plus les affaires de loyer et de tutelle) et tous les délits ne pouvant valoir une peine d'emprisonnement (le tribunal prend alors le nom de tribunal de police).

## **8.9 Cours d'appel**

Il y en a 30 en France. C'est là qu'ont lieu les procès en appel quand une des parties n'est pas satisfaite du verdict du procès et "fait appel" pour que l'affaire soit rejugée par d'autres magistrats.

## **8.10 Cours de cassation**

Dans le Palais de Justice de Paris, c'est le tribunal suprême de la justice civile, pénale et spécialisée (seul le droit administratif lui échappe). Mais il ne juge pas sur le fond les affaires qu'on lui transmet: il peut juste les "casser" sur la forme (si la procédure n'a pas été respectée).

## **8.11 Cours d'Assise**

Il y en a une par département, généralement dans le tribunal de grande instance du chef-lieu. C'est elle qui est chargée de juger les crimes avec la particularité que les juges sont assistés par un jury populaire de 9 personnes tirées au sort. S'il y a appel, une nouvelle cour d'assise (avec cette fois 12 jurés) réexamine l'affaire.