

[Accueil](#)[Revenir à l'accueil](#)[CollectionBoite_001 | Système pénal. Moyen-âge, XVIe siècle.CollectionBoite_001-14-chem | Organisation de la justice \[?\] au Moyen-Age Item| Au nom de quoi se fait la repartition des justices au Moyen Âge](#)

| Au nom de quoi se fait la repartition des justices au Moyen Âge

Auteur : Foucault, Michel

Présentation de la fiche

Coteb001_f0318

SourceBoite_001-14-chem | Organisation de la justice [?] au Moyen-Age

LangueFrançais

TypeFicheLecture

RelationNumérisation d'un manuscrit original consultable à la BnF, département des Manuscrits, cote NAF 28730

Références éditoriales

Éditeuréquipe FFL (projet ANR *Fiches de lecture de Michel Foucault*) ; projet EMAN (Thalim, CNRS-ENS-Sorbonne nouvelle).

Droits

- Image : Avec l'autorisation des ayants droit de Michel Foucault. Tous droits réservés pour la réutilisation des images.
- Notice : équipe FFL ; projet EMAN (Thalim, CNRS-ENS-Sorbonne nouvelle). Licence Creative Commons Attribution - Partage à l'Identique 3.0 (CC BY-SA 3.0 FR).

Notice créée par [équipe FFL](#) Notice créée le 02/10/2019 Dernière modification le 23/04/2021

Au nom de quoi on fait la répartition des justices.
ou N.A.

- ce qui est porté sur tout, est écrit sur
est le charta de 1215 ; ou encore le accord, compromis
l'union mais entre 2 diocèses de justice (c/ve, évêque,
seigneur, abbé) ; ou enfin arrêt de l'arrêt qui
louchent et des conflits de compétence / mais on s'est
jugent bon au piteoir - i.e. définitif - mais en principe,
i.e. sans lacher le pt définitif de possession).
- Ensuite l'usage. Arr on demande si l'habitant
de Hautcourt si depuis 40 ans qu'il habite. To me de
con de h^e justice.
- Ensuite la coutume. Arr on se fait voir que
th le seigneurie venant de la châtellenie de creil ont
h^e de justice. De la seigneurie de Cour qui en dépend
elle succèdent avoir. (est un autre pt / n'ose pas
exemple)
- Enfin le "droit c/ve" est suivi à titre que
l'effet certain, non c/veur.

B. Grouard 89-95.

Trib^e et sein de justice



PRODIGE
EXTRA STRO