

## Comment procéder?

Après avoir déterminé quelle juridiction, dans quel État membre, est compétente, que se passe-t-il?



Si vous souhaitez intenter un procès, vous devez savoir que certaines règles de procédure doivent être respectées. Elles varient selon les modes de saisine des juridictions, mais leur objectif principal est de vous aider à présenter les bons arguments de fait et de droit, d'une manière suffisamment claire et complète pour permettre au juge d'apprécier la recevabilité et le bien-fondé de votre demande.

Les modes de saisine des juridictions varient d'un État membre à l'autre. Ils diffèrent aussi au niveau national selon la nature et les circonstances de l'action et selon le type de juridiction. Pour certains types d'affaires, il peut être nécessaire de remplir un formulaire ou de constituer tout un dossier. Pour d'autres affaires, la saisine peut être orale.

Ces variations s'expliquent par la grande diversité des litiges soumis à la justice: de par leur nature, ils peuvent être plus ou moins difficiles à résoudre. Il est très important de veiller à ce qu'aucun élément ne manque, afin de faciliter la tâche des juges, de permettre à l'adversaire de se défendre de manière appropriée et de garantir le bon déroulement de la procédure dans son ensemble.

**Veillez cliquer sur le drapeau du pays concerné pour obtenir de plus amples informations.**

Si vous êtes partie à une affaire dont certains faits sont liés à un pays étranger, il convient de vérifier [le droit applicable](#) par la juridiction pour prendre sa décision.

**Cette page est gérée par la Commission européenne. Les informations qui y figurent ne reflètent pas nécessairement la position officielle de la Commission européenne. Celle-ci décline toute responsabilité vis-à-vis des informations ou des données contenues ou auxquelles il est fait référence dans le présent document. Veuillez consulter l'avis juridique pour connaître les règles de droits d'auteur applicables aux pages européennes.**

Dernière mise à jour: 18/01/2019