

Puhemies Metsola on Belgian oikeusviranomaisten pyynnöstä käynnistänyt kiireellisen menettelyn kahden Euroopan parlamentin jäsenen koskemattomuuden pidättämiseksi.

Ensimmäiset menettelyvaiheet on toteutettu, ja puhemies ilmoittaa pyynnöstä täysistunnossa heti kun se on mahdollista eli [16. tammikuuta](#). Pyyntö siirretään sen jälkeen [oikeudellisten asioiden valiokunnalle](#) päätösehdotuksen laatimista varten.

”Euroopan parlamentti on alusta lähtien tehnyt kaikkensa auttaakseen tutkinnassa, ja aiomme jatkossakin varmistaa, että rikoksiin syyllistyneitä ei jätetä rankaisematta Syylliset tulevat huomaamaan, että tämä parlamentti on lain puolella. Korruptio ei saa olla kannattavaa, ja teemme kaikkemme sen torjumiseksi”, puhemies Metsola totesi.

Puhemies Metsola kertoo lähiviikkoina myös tulevista uudistuksista. Tarkoitus on tarkistaa nykyisiä sääntöjä ja parantaa sisäisiä järjestelmiä ja niiden valvontaa.

Koskemattomuuden pidättämistä koskeva menettely

Euroopan parlamentin työjärjestyksen ([6 artikla](#) ja [9 artikla](#)) mukaisesti puhemies ilmoittaa koskemattomuuden pidättämistä koskevista pyynnöistä täysistunnossa, minkä jälkeen ne lähetetään asiasta vastaavaan valiokuntaan (oikeudellisten asioiden valiokunta (JURI)).

Oikeudellisten asioiden valiokunta [nimeää](#) esittelijän ja tapaukset esitellään valiokunnan kokouksessa. Myös kuulemisia voidaan järjestää.

Valiokunta keskustelee ja äänestää mietintöluonnoksesta. Valiokunta antaa koko parlamentille suosituksen pyynnön hyväksymisestä tai hylkäämisestä. Kaikki koskemattomuutta koskevat tapaukset käsitellään suljetuin ovin.

Tämän jälkeen suositus käsitellään täysistunnossa. Jos se hyväksytään täysistunnossa (yksinkertainen enemmistö), puhemies ilmoittaa parlamentin päätöksestä välittömästi asianomaiselle jäsenelle tai asianomaisille jäsenille ja toimivaltaiselle kansalliselle viranomaiselle.

Puhemies on pyytänyt kaikkia yksiköitä ja valiokuntia asettamaan tämän menettelyn etusijalle, jotta se saataisiin päätökseen 13. helmikuuta 2023 mennessä.