

NYCHA 停車規則和條例

以下停車規則適用於在紐約市房屋局 (NYCHA) 停車場停放車輛的居民和非居民。¹

1. **必須俱備停車許可證:** 除非 **NYCHA** 授予停車許可並為該車輛發放停車許可證，否則任何人不得將車輛停放在 **NYCHA** 停車場。停車費另列在收費表中。發放**停車許可證**後，**NYCHA** 不會退還停車費。停車許可證的效期為本年 5 月 1 日至翌年 4 月 30 日。請注意，申請提交時間晚於本停車年度開始時間的申請人，將不享有按比例計算的費用減免，但在本停車年度 11 月 1 日之後獲得停車證的候補名單申請人除外。
2. **放置停車許可證:** 停車許可證的貼紙必須永久貼在授權車輛前擋風玻璃副駕駛一側 (右側) 的內下角。摩托車的停車許可證貼紙則必須貼在駕駛員右側的前叉上。停車許可證 (貼紙) **不得**轉讓。
3. **展示停車許可證:** 每輛車在任何時候都必須清楚顯示當前的紐約州車輛登記證、車牌、紐約州車輛檢查貼紙和 **NYCHA** 停車貼紙。只有持有紐約市或紐約州頒發的殘疾人標誌的授權許可人士才能在指定的殘疾人車位停車。殘疾人標誌必須時刻展示。
4. **必須購買保險:** 保險金額必須時刻保持紐約州法律規定的額度。
5. 住宅區可設定非預約停車位或預留停車位。
 - a. **非預留停車位:** 有效停車證持有者可在停車證上指定的住宅區空餘車位上停車，先到先得。
 - b. **預留車位:** 有效停車證持有者有權在其指定的住宅區、停車場和車位上停車。如果停車位配有鏈條或鎖臂，則鼓勵車輛使用者在駛出停車位時將其鎖上，以防止未經許可的車輛進入。
6. **停車位:** 車輛只能停放在指定和/或有標誌的車位上，每個車位只能停放一輛車。禁止超大型車輛停放。所有車輛必須停放在指定的車位上，以免對其他相鄰的許可證持有者造成不便。
7. **禁止車輛維修:** 除更換輪胎外，禁止在停車場維修車輛。

8. **停車風險由車主承擔:** 使用任何停車場的風險都完全由車主自行承擔，紐約市房屋局對車輛或車內物品不承擔任何責任；本條款不得因紐約市房屋局或其僱員的任何行為而被視為放棄。
9. **停車場維護:** 車輛必須在 **NYCHA** 規定的時間內移走，以便進行停車場清潔、粉刷、維修和施工。
10. **條例變更:** **NYCHA** 保留隨時在發出通知後修改停車條例的權利。
11. **撤銷停車許可:** 在收到違反停車規定的 **10** 天通知後，**NYCHA** 保留撤銷許可證持有者的停車許可的權利。
12. **終止停車許可:** 當停車貼紙到期並被拒絕續期、租戶遷離或停車許可證被撤銷時，停車許可將終止。
13. **拖車或移走:** **NYCHA** 保留將遺棄或違規停泊的車輛，或對人身或財產構成危險的車輛從停車場拖走的權利，恕不事先通知，費用則由車主承擔。
14. **對於 NYCHA 居民的停車證申請人:** 車輛必須登記在居民的住宅區地址上，才有資格享有居民停車費優惠。
15. **續期及新申請人 (NYCHA 居民):** 如果申請人家庭拖欠房租，其居民停車證的申請或續期將被拒絕。但該規定對持有有效紐約市和/或州殘疾人停車許可證的居民不適用。
 - a. **例外情況:** 如果登記在冊的租戶已簽訂了付清欠租的還款計劃且遵守其還款計劃按時付款，或如果登記在冊的租戶重新商議了通過支付部分欠租的方式付清所有拖欠租金的還款計劃，則該欠款將不會被視為停車許可證申請或續期的理由。
 - b. 如果申請曾因拖欠租金而被拒絕，只要該住戶付清所拖欠的租金、簽訂付清欠租的還款計劃、或重新商議了一份有效的通過支付部分欠租的方式付清所有拖欠租金的還款計劃，申請人仍可在申請期限截止前提交新的申請。許可證的發放視情況而定。

提示事項

- 有關簽訂自願還款計劃的信息，請前往您的物業管理處辦公室查詢。
- 任何有關停車設施實體狀況或維護的問題(如照明、劃線、垃圾、排水、鎖具問題)，應直接向該地點指定的**NYCHA** 物業經理提出。地勤人員負責維護所有停車區域。
- 如需協助處理違規停泊的車輛：
 - 在辦公時間內(週一至週五，上午**8 時 30 分**至下午**4 時 30 分**)，請聯絡**NYCHA** 物業管理處，該處有權拖走違規停泊的車輛。
 - 辦公時間以外，請撥打 **(212) 967-4875** 聯絡**LAZ** 停車管理服務公司的違規車輛專線，並提供住宅區名稱、停車場和車位編號、車輛描述和車牌號碼。如無客服代表接聽電話，請留言並提供上述詳細信息。
 - **LAZ** 希望能在**48** 小時內回覆諮詢。但是，來電數量可能會影響回覆時間。

收費標準在此公佈：www.nychaparking.com/rates。