

Independent District Commission (IDC, 独立选区划分委员会)

区划示例图与独立选区划分委员会共享。
示例图可在 portland.gov/transition/districtcommission/documents 上找到。

什么是独立选区划分委员会 (IDC)?

IDC 根据选民一致通过的 City Charter (城市宪章) 修正案而创立。IDC 是一个独立社区团体, 其工作任务是拟定和采纳选区划分方案, 将波特兰划分为四个地理选区, 以进行市议员选举。

IDC 由 13 名社区成员、三名后补成员及三名备候补成员组成。所有成员均由市长选拔和任命, 并于 2023 年 1 月经市议会批准确定。

IDC 拥有什么权力?

选区划分委员会拥有特有的权利, 如果 13 名投票委员中有九人对方案投赞成票, 则该方案将被采纳并成为最终实施方案。然而, 如果经过两次投票后, 选区划分委员会的赞成票数未能达到绝对多数的九票, 则委员会将向市议会提交最新版本的方案进行审议和通过。

2022 年 11 月, 波特兰选民通过了 Ballot Measure 26-228 (第 26-228 号投票议案), 该议案要求波特兰市在 2025 年 1 月 1 日之前实施以下三项相关改革:

- 选民可以采用排名选择投票制, 按照偏好顺序对候选人进行排名。
- 设立四个地理选区, 每个选区选举出三名市议会成员作为其代表, 从而将市议员总数增至 12 人。
- 建立一个将工作重点放在制定政策和与社区合作的市议会, 将对各部门的日常监管权移交给一位在全市范围内选举产生的市长和一位专业的城市管理者。

选区划分方案必须获得九名委员的同意方可通过。
本次投票将于 2023 年 8 月进行。



波特兰市致力于与公众进行准确、有效的交流, 从而为公众提供参与机会。如需翻译、口译、修改、便利设施或其他辅助设备或服务, 请致电 311 (503-823-4000), 中继服务和 TTY 号码: 711。



Portland Transition

Voter approved. Community centered. City delivered.



@PortlandGov



@PortlandORGov

选区边界将如何界定？

独立选区划分委员会将采用选民一致通过的选区划分标准，该标准要求每个选区：

- 毗连且紧凑；
- 利用现有的地理或行政区划边界；
- 不分隔有共同利益的社区；
- 通过交通枢纽建立连通；以及
- 人口均等。

不会以偏袒任何政党、现任民选官员或其他人员为目的进行选区划分，也不会以削弱任何语言或族裔弱势群体的投票实力为目的进行选区划分。



我如何能参与其中？

1. 提交公众意见！

- 致电 3-1-1 并分享您的意见。
- 发送电子邮件至 DistrictCommission@portlandoregon.gov
- 将意见邮寄至：Office of Management and Finance, Independent District Commission, 1120 SW 5th Ave., Room 901, Portland, OR 97204
- 注册在即将举行的 IDC 会议上[提供证言](#)。

2. 提交选区区划图！

IDC 征集社区意见，以帮助确定所有四个选区的边界。请在以下网站绘制区划图：
districtr.org/event/Portland2023

3. 参加会议！所有 IDC 会议均面向公众开放。亲自前往 **Portland Building**（波特兰市政厅）或通过 Zoom 参加会议！
访问 [IDC 的网站](#)，了解会议详情。

委员会时间线

IDC 大约有八个月的时间来完成调查工作、公众意见征集、讨论、区划图制定和审查，以及按规定举行九场听证会。选区划分委员会必须在 2023 年 9 月 1 日之前完成其工作。

2023 年 4 月：

审议收到的意见并对选区划分方案标准草案进行投票表决

2023 年 6 月：

发布选区划分方案草案，以征集社区意见，并发布听证会通告

2023 年 8 月：

对选区划分方案进行审议和投票表决

3 月

4 月

5 月

6 月

7 月

8 月

9 月

2023 年 3 月：

发布选区划分标准草案，以征集社区意见，并举行听证会

2023 年 5 月：

对选区划分方案进行审议和投票表决

2023 年 7 月：

举行八场听证会，每个拟定选区举行两场

2023 年 9 月：

选区划分委员任期结束

如需了解更多信息，请访问：Portland.gov/Transition/IndependentDistrictCommission。