



焦作市海绵城市建设管理办法

(2023年12月15日焦作市人民政府令第2号公布 自2024年2月1日起施行)

第一条 为了规范海绵城市建设管理工作，涵养城市水资源，增强城市防涝能力，保护和改善城市生态环境，根据有关法律、法规，结合本市实际，制定本办法。

第二条 本办法适用于本市行政区域内海绵城市的规划建设、运行维护和监督管理等活动。

第三条 本办法所称海绵城市，是指通过加强城市规划建设管理，充分发挥建筑、道路、绿地、水系等生态系统对雨水的吸纳、蓄渗和缓释作用，有效控制雨水径流，实现自然积存、自然渗透、自然净化的城市发展方式。

第四条 本办法所称海绵城市设施，是将自然途径和人工措施相结合，采用“渗、滞、蓄、净、用、排”等措施，控制城市雨水径流的设施。主要包括：



-
- (一) 透水铺装、绿色屋顶、雨水花园、下沉式绿地、渗透塘、渗井等滞蓄渗透设施;
 - (二) 湿塘、蓄水池、雨水罐等集蓄利用设施;
 - (三) 调节塘、调节池等调节设施;
 - (四) 植草沟、渗管、渗渠等转输设施;
 - (五) 植被缓冲带、初期雨水弃流设施，人工土壤渗透、雨水湿地等净化设施。

第五条 海绵城市建设管理应当遵循生态为本、因地制宜、规划引领、统筹推进、政府主导、社会参与的原则。

第六条 市、县(市、区)人民政府是海绵城市建设的责任主体，应当将海绵城市建设管理工作纳入国民经济和社会发展规划，统筹推进海绵城市建设管理工作。

第七条 市、县(市、区)住房城乡建设主管部门是海绵城市建设的综合管理部门，负责组织推进海绵城市建设管理工作。

发展改革、自然资源和规划、财政、生态环境、城市管理、水利、交通运输、应急管理、审计、气象等部门按照各自职责做好海绵城市建设管理工作。

第八条 市、县(市)住房城乡建设主管部门应当会同自然资源和规划主管部门编制本行政区域的海绵城市专项规划，报同级人民政府批准后实施。



第九条 海绵城市专项规划应当明确海绵城市建设目标和雨水年径流总量控制率、雨水资源化利用率、污水再生利用率等指标，符合国土空间规划，并与防洪排涝、河湖水系、绿地系统等规划相衔接。

第十条 城市水系、建筑小区、道路广场、公园绿地等用地选址时，应当坚持节约集约用地，综合协调设施布局，优先保留或利用原有绿地、城市水系、自然坑塘、闲置土地等用地。

第十一条 城市水系、建筑小区、道路广场、公园绿地等用地，未经批准不得改变用途。

禁止侵占河道蓝线、填河填湖造地、截弯取直等破坏水生态环境的行为。

第十二条 海绵城市建设单位应当组织勘察、设计、施工、监理等单位，落实海绵城市建设技术标准和规范。

第十三条 勘察、设计单位应当按照海绵城市技术标准和规范进行勘察、设计，并对勘察、设计质量负责。

第十四条 施工单位应当按照海绵城市工程设计图纸和施工技术标准进行施工，对建设工程的施工质量负责。

施工单位在海绵城市建设工程施工中应当对建筑材料、建筑构配件和设备进行检验，未检验或检验不合格的，不得使用。



第十五条 监理单位应当依照法律、行政法规及有关的技术标准、设计文件和监理合同对工程实施监理，对施工质量承担监理责任。

第十六条 海绵城市工程竣工后，由建设单位组织设计、施工、监理等单位进行验收，未经验收或者验收不合格的，不得交付使用。

第十七条 海绵城市设施移交后应当及时确定运行维护单位。

政府投资建设的海绵城市设施由相关职能部门运行维护，所需经费由同级财政予以保障。

社会投资建设的海绵城市设施由其所有权人或者委托的单位运行维护。

运行维护单位不明确的，按照“谁使用、谁维护”的原则确定。

第十八条 海绵城市设施养护、维修，应当符合海绵城市设施养护、维修技术标准和规范。

海绵城市设施运行维护单位应当对海绵城市设施加强日常巡查，建立定期监测评估、养护和维修制度，保障海绵城市设施正常运行。对隐蔽建设和存在风险的海绵城市设施进行标识，并开展定期巡查，制定应急处理预案，保障安全运行。



住房城乡建设部门应当为运行维护单位提供技术指导，各行业主管部门应当按照职责对所属行业海绵城市设施的运行维护进行监督检查。

第十九条 单位和个人应当正确使用和保护海绵城市设施。

任何单位和个人不得向海绵城市设施倾倒、堆放、丢弃、遗撒固体废物，不得排放、倾倒剧毒、易燃易爆、腐蚀性废液和废渣，不得焚烧生活垃圾。

第二十条 负有监督管理职责的相关部门及其工作人员，在海绵城市建设监督管理中玩忽职守、滥用职权、徇私舞弊的，对负有直接责任的主管人员和其他直接责任人员依法给予处分；构成犯罪的，依法追究刑事责任。

第二十一条 违反本办法规定，法律、法规、规章已有法律责任规定的，从其规定。

第二十二条 市城乡一体化示范区管委会参照本办法，做好本辖区内海绵城市建设管理工作。

第二十三条 本办法自 2024 年 2 月 1 日起施行。