

《2010年僱傭(修訂)條例》(“《修訂條例》”) 常見問題解答

1. 《修訂條例》的主要內容是甚麼?

- 《修訂條例》在《僱傭條例》下訂立一項新的刑事罪行，若僱主故意及無合理辯解而沒有在到期須繳付日後14天內支付勞資審裁處(勞審處)或小額薪酬索償仲裁處(仲裁處)的裁斷款項，可被檢控，最高可被判罰款35萬元及監禁三年。此舉可增加阻嚇作用及加強保障僱員權益。

2. 《修訂條例》將於何時開始實施?

- 政府已於憲報刊登公告，《修訂條例》訂於2010年10月29日起實施，適用於該日期當日或之後作出的勞審處及仲裁處裁決。

3. 新罪行是否適用於不支付《修訂條例》生效之前勞審處或仲裁處已作出的裁決?

- 新罪行只適用於2010年10月29日當日或之後作出的勞審處或仲裁處裁決，而並非追溯至之前已作出的裁決。不過，如僱主拖欠生效日期之前作出的裁決，若有足夠證據證明違反現有《僱傭條例》的其他規定(如欠薪)，勞工處亦會根據該等違例事項提出檢控。

4. 《修訂條例》的新罪行是否適用於所有勞審處及仲裁處裁決的款項?

- 在《修訂條例》下，新罪行適用的裁決應包含《修訂條例》

訂明的「指明權利」，即《僱傭條例》下附有刑事制裁的工資或法定權利，例如工資、年假薪酬、法定假日薪酬、產假薪酬、疾病津貼、年終酬金、長期服務金、遣散費、根據《僱傭條例》「僱傭保障」部份因不合法及不合理的僱而判給的補償金及終止僱傭金等。

5. 為何《修訂條例》適用的勞審處及仲裁處裁決的款項須包含第 4 題所述的「指明權利」？

- 勞審處及仲裁處的裁決屬民事性質，但其裁決的僱傭申索往往包括《僱傭條例》下的工資及法定權利，而在《僱傭條例》下拖欠工資及法定權利已為刑事罪行，因而提供了重要的基礎，把不支付勞審處及仲裁處裁斷款項刑事化。
- 基於以上理據及小心避免影響其他民事裁決，《修訂條例》適用的勞審處及仲裁處裁斷款項須包含《僱傭條例》下附有刑事制裁的工資及法定權利，即「指明權利」。

6. 如總承判商或前判次承判商（“前次承判商”）拖欠勞審處或仲裁處裁定須代支付其次承判商僱員的工資，《修訂條例》是否適用？

- 《修訂條例》只適用檢控僱主，並不適用於“前次承判商”。根據《僱傭條例》第 IXA 部，“前次承判商”有轉承責任代次承判商支付拖欠其僱員首兩個月的工資，而支付的款項會成為次承判商對“前次承判商”的債項。“前次承判商”代支付工資的責任只屬民事性質，並非刑責。
- 支付工資是僱主的責任，如有足夠證據，勞工處會根據《僱傭條例》檢控僱主(即次承判商)欠薪。

7. 如何界定「裁斷款項到期日」後的 14 天？

- 僱主應盡快按勞審處或仲裁處的裁決支付款項。如判令訂明款項須支付的日期，應在該日期內支付裁斷款項。如判令並無訂明支付款項的日期，則應在判令的日期支付。
- 根據《修訂條例》，僱主如故意及無合理辯解在上述的日期後 14 天內沒有支付裁斷款項，即屬違法。

8. 可否舉例說明如何計算「裁斷款項到期日」後的 14 天？

- 如勞審處或仲裁處在 2010 年 11 月 8 日裁定僱主須於 2010 年 11 月 15 日或之前支付一筆裁斷款項(該等款項包含「指明權利」)，則僱主故意及無合理辯解沒有在裁斷款項到期日(即 2010 年 11 月 15 日)後 14 天內(即 2010 年 11 月 16 至 29 日)支付該筆裁斷款項款項，即屬違法。
- 在上述例子中，如勞審處或仲裁處在 2010 年 11 月 8 日的裁決並沒有列明支付裁斷款項的限期，「裁斷款項到期日後 14 天內」將由裁決的日期(即 2010 年 11 月 8 日)後開始計算，如僱主故意及無合理辯解沒有在 14 天內(即 2010 年 11 月 9 至 22 日)支付該筆裁斷款項，即屬違法。

9. 有關判令適用於《修訂條例》，如僱主支付了部份的裁斷款項，新罪行是否仍然適用？

- 適用。《修訂條例》訂明，僱主沒有支付根據該判令須支付的款項的任何部份，仍屬違法。

10. 如勞審處或仲裁處裁斷訂明分期支付款項，僱主已支付了部份期數的款項，新罪行是否仍然適用？

- 適用。《修訂條例》訂明，如判令訂明裁斷款項以分期方式支付，而僱主沒有支付任何一期，甚或某一期款項的部份。仍屬違法。

11. 如果僱主是有限公司，干犯《修訂條例》的新罪行，公司董事及負責人有沒有法律責任？

- 由於在香港的經營者大部份是有限公司，為有效阻嚇拖欠勞審處及仲裁處裁斷款項的行為，《修訂條例》採納類似現時適用於《僱傭條例》下欠薪罪行的規定，如僱主是有限公司，故意不支付裁決款項而干犯新罪行，若有足夠證據證明是因某公司董事或負責人的同意、縱容或疏忽所造成，則該董事或負責人亦可被檢控。
- 公司董事及負責人應重視勞審處或仲裁處對公司作出的判令，及早確保公司依時支付僱員應得的裁斷款項，履行良好僱主及經營者的責任。