

115 年度每月專題任務獎勵名單—第 5 期

1. 初階題：合格評選 入選者，可獲得神秘小禮物一份，共計 38 名。

	學校	姓名	班級
1	臺北市建安國民小學	戴○慧	六年 5 班
2	臺北市內湖國民小學	吳○緹	三年 9 班
3	臺北市萬福國民小學	林○帆	四年 1 班
4	臺北市萬福國民小學	廖○絮	六年 3 班
5	臺北市私立再興小學	陳○彤	六年 6 班
6	臺北市萬福國民小學	華○樂	六年 1 班
7	臺北市健康國民小學	倪○諄	四年 3 班
8	臺北市辛亥國民小學	陳○旭	四年 1 班
9	臺北市辛亥國民小學	石○菲	五年 2 班
10	臺北市新生國民小學	劉○齡	六年 1 班
11	臺北市新生國民小學	張○宸	六年 5 班
12	臺北市私立再興小學	陳○佑	五年 1 班
13	臺北市東新國民小學	陳○奇	六年 3 班
14	臺北市蘭雅國民小學	莊○宣	六年 1 班
15	臺北市私立再興小學	蕭○惠	六年 3 班
16	臺北市西湖國民小學	林○宸	三年 4 班
17	臺北市西湖國民小學	李○妍	三年 2 班
18	臺北市延平國民小學	宋○庭	四年 1 班
19	臺北市三興國民小學	蘇○靖	四年 2 班
20	臺北市東湖國民小學	謝○禾	五年 11 班
21	臺北市私立靜心小學	曾○允	五年 4 班
22	臺北市福林國民小學	徐○嘉	六年 4 班
23	臺北市福林國民小學	許○恩	六年 4 班
24	臺北市新生國民小學	郭○廷	五年 5 班
25	臺北市三興國民小學	葉○妤	四年 4 班
26	臺北市新和國民小學	莊○宇	三年 3 班
27	臺北市新生國民小學	盧○萱	五年 2 班
28	臺北市明湖國民小學	張○芸	四年 6 班
29	臺北市明湖國民小學	陳○語	四年 6 班
30	臺北市國語實驗國民小學	李○睿	五年 4 班
31	臺北市明湖國民小學	謝○樟	四年 6 班
32	臺北市康寧國民小學	陳○軒	六年 6 班
33	臺北市私立復興小學	許○睿	六年 6 班

34	臺北市新生國民小學	張○硯	一年 2 班
35	臺北市私立靜心小學	吳○燁	五年 1 班
36	臺北市中正國民小學	劉○諾	二年 2 班
37	臺北市私立復興小學	游○逸	六年 3 班
38	臺北市萬興國民小學	施○恩	五年 5 班

2. 進階題：合格評選 入選者，可獲得進階題神秘小禮物，共計 38 名。

	學校	姓名	班級
1	臺北市私立再興小學	袁○碁	五年 4 班
2	臺北市私立靜心小學	鍾○軒	五年 3 班
3	臺北市萬福國民小學	戴○睿	四年 1 班
4	臺北市萬福國民小學	張○禎	六年 3 班
5	臺北市三興國民小學	宋○翔	五年 5 班
6	臺北市富安國民小學	陳○宥	五年 2 班
7	臺北市萬福國民小學	林○翔	五年 2 班
8	臺北市辛亥國民小學	吳○穎	五年 1 班
9	臺北市辛亥國民小學	謝○杏	四年 1 班
10	臺北市東新國民小學	王○文	四年 4 班
11	臺北市新生國民小學	劉○銘	六年 3 班
12	臺北市福林國民小學	林○圻	五年 2 班
13	臺北市新生國民小學	林○永	六年 6 班
14	臺北市蘭雅國民小學	彭○禎	六年 3 班
15	臺北市新生國民小學	劉○澄	六年 2 班
16	臺北市興華國民小學	陳○廷	五年 2 班
17	臺北市私立再興小學	林○謙	六年 3 班
18	臺北市西湖國民小學	陳○愷	五年 4 班
19	臺北市雙永國民小學	田○瑜	五年 3 班
20	臺北市中正國民小學	張○亞	四年 4 班
21	臺北市華江國民小學	葉○蓁	六年 2 班
22	臺北市福林國民小學	徐○甯	六年 4 班
23	臺北市三興國民小學	徐○丞	四年 1 班
24	臺北市新生國民小學	蔡○安	五年 5 班
25	臺北市文昌國民小學	王○穎	六年 3 班
26	臺北市延平國民小學	陳○瑜	五年 2 班
27	臺北市私立復興小學	林○恩	六年 1 班
28	臺北市長春國民小學	李○璇	六年 6 班
29	臺北市敦化國民小學	李○帥	五年 7 班

30	臺北市螢橋國民小學	施○辰	四年3班
31	臺北市新生國民小學	盧○萱	五年2班
32	臺北市劍潭國民小學	黃○蕾	五年2班
33	臺北市東園國民小學	郭○柔	六年5班
34	臺北市明湖國民小學	丘○澈	四年6班
35	臺北市明湖國民小學	賴○如	四年6班
36	臺北市吳興國民小學	廖○均	五年2班
37	臺北市明湖國民小學	金○	四年6班
38	臺北市西湖國民小學	陳○霓	三年3班

◎說明

1. 依據臺北市國民小學推動兒童深耕閱讀「115年度每月專題任務實施計畫」辦理。
2. 獲獎資料見後附件。
3. 為鼓勵各校推廣閱讀活動，本期獎勵名單初階新增8名、進階新增8名。

附件

1. 初階題得獎者紀錄

C.因為球衣融合各國的國旗顏色和特色，讓觀眾一眼就能認出來。	A.梅賽爾(Maple)是駝鹿，在球場上擔任守門員。[C.克拉奇(Clutch)是白頭鷹，擔任中場，展現絕佳的團隊精神。[E.薩尤(Zayu)擔任前鋒，代表了墨西哥熱情與敬禮的文化特色。]	因為2026世界盃是首次由三個國家共同舉辦，所以吉祥物設計強調跨國合作、多元文化與彼此連結，象徵大家一起合作完成這場盛大的賽事。	如果由臺灣主辦，我會選擇「台灣黑熊」當吉祥物。設計理念是：台灣黑熊是台灣特有動物，象徵勇敢與堅強。	建安國小	戴○基	六年5班
C.因為球衣融合各國的國旗顏色和特色，讓觀眾一眼就能認出來。	A.梅賽爾(Maple)是駝鹿，在球場上擔任守門員。[C.克拉奇(Clutch)是白頭鷹，擔任中場，展現絕佳的團隊精神。[E.薩尤(Zayu)擔任前鋒，代表了墨西哥熱情與敬禮的文化特色。]	2026年世界盃是史上首次由三個國家共同主辦，因此吉祥物的設計理念強調多元、連結與團結。	1.台灣黑熊：在球場上擔任「守門員」，象徵著穩定與堅韌，是球隊防守時最可靠的大山。 2.石虎：在球場上擔任負責進攻的「前鋒」，展現出極快的速度與靈活性，隨時準備突破對手防線得分。 3.台灣藍鵲：在球場上擔任串聯全隊的「中場」，精準的把球傳給隊友，展現絕佳的團隊精神。	內湖國小	吳○堤	三年9班
C.因為球衣融合各國的國旗顏色和特色，讓觀眾一眼就能認出來。	A.梅賽爾(Maple)是駝鹿，在球場上擔任守門員。[C.克拉奇(Clutch)是白頭鷹，擔任中場，展現絕佳的團隊精神。[E.薩尤(Zayu)擔任前鋒，代表了墨西哥熱情與敬禮的文化特色。]	因為它是史上首次由三個國家共同主辦，因此吉祥物的設計理念非單一國家的文化意識，而是強調多元、連結與團結。	我會選擇台灣雲豹，因為牠是台灣特有的動物。	萬福國小	林○帆	四年1班
C.因為球衣融合各國的國旗顏色和特色，讓觀眾一眼就能認出來。	A.梅賽爾(Maple)是駝鹿，在球場上擔任守門員。[C.克拉奇(Clutch)是白頭鷹，擔任中場，展現絕佳的團隊精神。[E.薩尤(Zayu)擔任前鋒，代表了墨西哥熱情與敬禮的文化特色。]	想要傳遞給全世界知道#039;'運動家精神''，在球場上發揮團隊合作，無論輸贏都要尊重對手，並且展現全力以赴、絕不放棄的態度。	台灣黑熊，因為它是台灣的保育類動物，大家都認識它，而且台灣黑熊前面白色的V，讓人覺得有勝利的意思。	萬福國小	廖○景	六年3班
C.因為球衣融合各國的國旗顏色和特色，讓觀眾一眼就能認出來。	A.梅賽爾(Maple)是駝鹿，在球場上擔任守門員。[C.克拉奇(Clutch)是白頭鷹，擔任中場，展現絕佳的團隊精神。[E.薩尤(Zayu)擔任前鋒，代表了墨西哥熱情與敬禮的文化特色。]	因為這是世界盃史上首次由三個國家（美、加、墨）共同主辦，透過吉祥物的互動，象徵不同文化與背景的國家能透過足球緊密連結，傳遞「We Are 26」的核心精神。	我會選擇「台灣黑熊」。台灣黑熊胸前的白色V字型，象徵著「Victory（勝利）」，此外，黑熊給人強壯、堅韌的感受，能展現運動員不拔的精神，同時也是台灣獨有的保育類動物，具有極高的辨識度。	私立再興小學	陳○彤	六年6班
C.因為球衣融合各國的國旗顏色和特色，讓觀眾一眼就能認出來。	A.梅賽爾(Maple)是駝鹿，在球場上擔任守門員。[C.克拉奇(Clutch)是白頭鷹，擔任中場，展現絕佳的團隊精神。[E.薩尤(Zayu)擔任前鋒，代表了墨西哥熱情與敬禮的文化特色。]	三國合辦→跨國合作 球場分工→團隊精神 全球參與→世界連結	如果是臺灣主辦國際賽事，我會選擇臺灣黑熊作為吉祥物。臺灣黑熊是臺灣特有種，胸前醒目的「V」字白斑很有辨識度，可以延伸為「Victory（勝利）」的象徵，也很適合運動賽事的氛圍。	萬福國小	華○崇	六年1班
C.因為球衣融合各國的國旗顏色和特色，讓觀眾一眼就能認出來。	A.梅賽爾(Maple)是駝鹿，在球場上擔任守門員。[C.克拉奇(Clutch)是白頭鷹，擔任中場，展現絕佳的團隊精神。[E.薩尤(Zayu)擔任前鋒，代表了墨西哥熱情與敬禮的文化特色。]	是史上首次由三個國家共同主辦，因此吉祥物的設計理念非單一國家的文化意識，而是強調團結。	我會選擇台灣石虎，因為牠是台灣特有且珍貴的動物，象徵敏捷與堅韌。 我會把牠設計成靈活的運動員，展現快速反應與勇於挑戰的精神，同時也能提醒大眾重視保育。	健康國小	倪○諤	四年3班
C.因為球衣融合各國的國旗顏色和特色，讓觀眾一眼就能認出來。	A.梅賽爾(Maple)是駝鹿，在球場上擔任守門員。[C.克拉奇(Clutch)是白頭鷹，擔任中場，展現絕佳的團隊精神。[E.薩尤(Zayu)擔任前鋒，代表了墨西哥熱情與敬禮的文化特色。]	1.首次三國合辦：2026年世界盃是史上首次由三個國家——美國、加拿大和墨西哥共同主辦。這種創新的合作形式需要團結的象徵來凝聚不同文化背景的家。 2.吉祥物的多元代表性：這屆賽事一口氣公布了三隻吉祥物（楓葉「梅賽爾」Maple、美洲豹「薩尤」Zayu、白頭海鵝「克拉奇」Clutch），分別象徵加拿大、墨西哥與美國，三者共同象徵了多元、熱情與團結。 3.寓意多元文化的凝聚：吉祥物的設計靈感源自北美地區的自然與人文特徵，如墨西哥的美洲豹、加拿大的楓葉、美國的白頭海鵝，展現出不同傳統在足球名義下達成團結的緊密。 4.傳遞社會責任：吉祥物被視為一股連結人心、傳遞團結的社會催化力量，強調在疫情後或多元文化衝突下，藉由運動賽事團結世界。 5.總結來說，三個吉祥物「Maple、Zayu和Clutch」的歡樂能量與團結核心，正是世界盃精神的具象化呈現。	若由臺灣主辦國際賽事，我會選擇「臺灣黑熊」作為吉祥物，並將命名為「熊讚(Bravo)」或類似的熱情名字。以下是設計理念： 1.代表性與認同：臺灣黑熊是臺灣特有種，胸前的「V」型白斑極具辨識度，象徵勝利(Victory)。 2.在地精神：黑熊展現臺灣人堅韌、勇敢、樸實且友善的性格，能傳達臺灣的「韌性」與「熱情」。 3.環境保育：選擇臺灣黑熊能提升國際對保育類動物的關注，體現臺灣對自然生態的重視，符合現代國際賽事強調的永續發展精神。 4.設計風格：造型上會採取圓潤、可愛的Q版設計，賦予大大的眼睛和親切的笑容，增加親和力，能輕易與各國選手及觀眾互動，成為展現臺灣友善形象的親善大使。	辛亥國小	陳○池	四年1班
C.因為球衣融合各國的國旗顏色和特色，讓觀眾一眼就能認出來。	A.梅賽爾(Maple)是駝鹿，在球場上擔任守門員。[C.克拉奇(Clutch)是白頭鷹，擔任中場，展現絕佳的團隊精神。[E.薩尤(Zayu)擔任前鋒，代表了墨西哥熱情與敬禮的文化特色。]	因為2026年世界盃是史上首次由三個國家共同主辦，因此吉祥物的設計理念非單一國家的文化意識，而是強調多元、連結與團結。	臺灣黑熊穿著台灣國旗的衣耶 因為臺灣黑熊是台灣特有種，所以最能代表台灣他是守門員，也是高壯的靠山。	辛亥國小	石○菲	五年2班
C.因為球衣融合各國的國旗顏色和特色，讓觀眾一眼就能認出來。	A.梅賽爾(Maple)是駝鹿，在球場上擔任守門員。[C.克拉奇(Clutch)是白頭鷹，擔任中場，展現絕佳的團隊精神。[E.薩尤(Zayu)擔任前鋒，代表了墨西哥熱情與敬禮的文化特色。]	因為2026年世界盃是由三個國家(美國、加拿大、墨西哥)共同主辦，因此所有比賽設計非單一國家的文化，而是強調多元、連結與團結。	我選台灣黑熊 c.c 台灣黑熊胸前V字紋代表勝利，在原住民文化中是英勇的化身，是台灣代表動物	新生國小	劉○齡	六年1班
C.因為球衣融合各國的國旗顏色和特色，讓觀眾一眼就能認出來。	A.梅賽爾(Maple)是駝鹿，在球場上擔任守門員。[C.克拉奇(Clutch)是白頭鷹，擔任中場，展現絕佳的團隊精神。[E.薩尤(Zayu)擔任前鋒，代表了墨西哥熱情與敬禮的文化特色。]	因為2026世界盃是第一次由三個國家共同主辦，所以吉祥物特別強調多元、連結與團結，希望大家能透過足球一起合作、互相尊重。	我會選擇臺灣黑熊當吉祥物。因為臺灣黑熊是臺灣特有的動物，代表勇敢、堅強與友善。我會把牠設計成穿著足球衣、充滿活力的模樣，象徵臺灣熱情歡迎世界各地來參加比賽，也展現團隊合作與永不放棄的精神。	新生國小	張○衷	六年5班
C.因為球衣融合各國的國旗顏色和特色，讓觀眾一眼就能認出來。	A.梅賽爾(Maple)是駝鹿，在球場上擔任守門員。[C.克拉奇(Clutch)是白頭鷹，擔任中場，展現絕佳的團隊精神。[E.薩尤(Zayu)擔任前鋒，代表了墨西哥熱情與敬禮的文化特色。]	2026年世界盃是首次由三個國家共同主辦，因此吉祥物的設計理念並非單一國家的文化意識，而是強調多元、連結與團結。	我會選擇梅花鹿，因為梅花鹿中的梅花每個花瓣代表著一個洲，最後彼此一起團結合作變成最美麗的花。	私立再興小學	陳○佑	五年1班
C.因為球衣融合各國的國旗顏色和特色，讓觀眾一眼就能認出來。	A.梅賽爾(Maple)是駝鹿，在球場上擔任守門員。[C.克拉奇(Clutch)是白頭鷹，擔任中場，展現絕佳的團隊精神。[E.薩尤(Zayu)擔任前鋒，代表了墨西哥熱情與敬禮的文化特色。]	2026年世界盃是史上首次由三個國家共同主辦，因此吉祥物的設計理念非單一國家的文化意識，而是強調多元、連結與團結。	黑尾長雄(帝雉)，牠粗壯的身體跟銳利的眼神，令我覺得牠像是一名守門員，能在球來時及時精準防守。 我會選擇臺灣黑熊作為吉祥物。 設計理念 臺灣黑熊是臺灣最具代表性的原生動物之一，胸前的「V」字白紋，很有辨識度，也容易轉化成國際賽事的視覺符號。牠能同時傳遞幾個概念： 堅韌與勇氣：象徵運動員挑戰極限、不放棄的精神。 友善與活力：外型可以設計得圓潤可愛，讓各國觀眾容易親近。 臺灣特色：比起一般常見動物，更能讓世界記住臺灣的自然與文化。 永續與保育：透過吉祥物，也能向國際傳達臺灣重視生態保護。	東新國小	陳○奇	六年3班
C.因為球衣融合各國的國旗顏色和特色，讓觀眾一眼就能認出來。	A.梅賽爾(Maple)是駝鹿，在球場上擔任守門員。[C.克拉奇(Clutch)是白頭鷹，擔任中場，展現絕佳的團隊精神。[E.薩尤(Zayu)擔任前鋒，代表了墨西哥熱情與敬禮的文化特色。]	2026年世界盃是史上首次由三個國家共同主辦，因此吉祥物的設計理念非單一國家的文化意識，而是強調多元、連結與團結。	臺灣黑熊，黑熊胸前的白色V字型象徵。	蘭陽國小	莊○宜	六年1班
C.因為球衣融合各國的國旗顏色和特色，讓觀眾一眼就能認出來。	A.梅賽爾(Maple)是駝鹿，在球場上擔任守門員。[C.克拉奇(Clutch)是白頭鷹，擔任中場，展現絕佳的團隊精神。[E.薩尤(Zayu)擔任前鋒，代表了墨西哥熱情與敬禮的文化特色。]	因為是第一次三國聯合主辦	黑熊的四肢關節處可以加入帶有霓虹光感的線條，象徵台灣在全球半導體與高科技產業的領先地位，將「傳統生物」科技化。	私立再興小學	蕭○惠	六年3班
C.因為球衣融合各國的國旗顏色和特色，讓觀眾一眼就能認出來。	A.梅賽爾(Maple)是駝鹿，在球場上擔任守門員。[C.克拉奇(Clutch)是白頭鷹，擔任中場，展現絕佳的團隊精神。[E.薩尤(Zayu)擔任前鋒，代表了墨西哥熱情與敬禮的文化特色。]	因為2026年世界盃是史上首次由三個國家共同主辦，設計理念不在只針對單一國家的文化，而是為了連結不同的文化，展現合作精神。	台灣黑熊，因為他不只是台灣特有種，也表示了台灣是個充滿覺心的國家	西湖國小	林○宥	三年4班
C.因為球衣融合各國的國旗顏色和特色，讓觀眾一眼就能認出來。	A.梅賽爾(Maple)是駝鹿，在球場上擔任守門員。[C.克拉奇(Clutch)是白頭鷹，擔任中場，展現絕佳的團隊精神。[E.薩尤(Zayu)擔任前鋒，代表了墨西哥熱情與敬禮的文化特色。]	2026年世界盃是史上首次由三個國家共同主辦		西湖國小	李○研	三年2班

C.因為球衣融合各國的國旗顏色和特色，讓觀眾一眼就能認出來。	A.博普爾(Maple)是龍鹿，在球場上擔任守門員。[C.克拉奇(Clutch)是白頭鷹，擔任中場，展現絕佳的團隊精神。[E.薩尤(Zayu)擔任前鋒，代表了墨西哥熱情與敬禮的文化特色。]	4.2026世界盃吉祥物為什麼強調「團結」？吉祥物的設計理念非單一國家的文化意識，而是強調多元、連結與團結。	5.若是由臺灣主辦國際賽事，你會選擇什麼動物當作吉祥物？請簡單說明你的設計理念。我會選擇燕子當吉祥物，因為燕子在眾人的印象就是活潑跳脫，我也希望臺灣像燕子一樣有精神。	延平國小	宋○庭	四年1班
C.因為球衣融合各國的國旗顏色和特色，讓觀眾一眼就能認出來。	A.博普爾(Maple)是龍鹿，在球場上擔任守門員。[C.克拉奇(Clutch)是白頭鷹，擔任中場，展現絕佳的團隊精神。[E.薩尤(Zayu)擔任前鋒，代表了墨西哥熱情與敬禮的文化特色。]	因為這一屆世界盃是史上第一次由三個國家美國、加拿大、墨西哥共同聯合舉辦。	臺灣黑熊守門員。視覺特徵：胸前有標誌性的白色V字型斑紋，這在運動場上正象徵著勝利。	三興國小	蘇○琦	四年2班
C.因為球衣融合各國的國旗顏色和特色，讓觀眾一眼就能認出來。	A.博普爾(Maple)是龍鹿，在球場上擔任守門員。[C.克拉奇(Clutch)是白頭鷹，擔任中場，展現絕佳的團隊精神。[E.薩尤(Zayu)擔任前鋒，代表了墨西哥熱情與敬禮的文化特色。]	因為他們最重要的任務，是向全世界傳遞「運動家精神」，在球場上發揮團隊合作，無論輸贏都要尊重對手，並且展現全力以赴、絕不放棄的態度。	河狸因為河狸蓋水壩時合作的樣子，跟球員合作的樣子很像。	東湖國小	謝○丞	五年11班
C.因為球衣融合各國的國旗顏色和特色，讓觀眾一眼就能認出來。	A.博普爾(Maple)是龍鹿，在球場上擔任守門員。[C.克拉奇(Clutch)是白頭鷹，擔任中場，展現絕佳的團隊精神。[E.薩尤(Zayu)擔任前鋒，代表了墨西哥熱情與敬禮的文化特色。]	因為2026世界盃是史上第一次由三個國家(美、加、墨)共同主辦，吉祥物的核心概念就是「三國合一、團隊合作」。	選擇動物：台灣黑熊 [設計理念詳細說明] 1.在地代表性十足 台灣黑熊是台灣特有的原生種有靈動物，也是台灣最具代表性的本土野生物種，深深扎根這片土地，最能彰顯屬於台灣的本土風貌與地域特色，一看就能聯想到台灣。 2.形象親和適合賽事 台灣黑熊體態圓潤可愛，性格溫和討喜，造型應允討喜，做成賽事吉祥物造型輕巧有活力，不分年齡層都喜愛，能營造歡樂熱鬧的賽事氣氛，拉近觀眾與比賽的距離。 3.適合優秀運動員 黑熊體力充沛、行動靈活、耐力十足，象徵運動選手不畏艱難、堅持不懈、全力奮戰的競技精神；同時黑熊沉穩踏實，也代表選手沉著應戰、認真拼搏的態度。 4.傳遞友善與團結意義 以台灣黑熊作為國際賽事吉祥物，展現台灣熱情好客、開放包容的態度，歡迎世界各地選手與觀眾前來參與賽事，也傳達遠動無國界、彼此交流互助、團結友善的運動核心價值。 5.兼具生態教育意義 透過國際賽事曝光台灣黑熊，也能讓更多國際人士認識台灣生態環境，重視野生動物保育議題，讓賽事不只有競爭熱血，也兼具正向教育意義。	私立靜心小學	曾○允	五年4班
C.因為球衣融合各國的國旗顏色和特色，讓觀眾一眼就能認出來。	A.博普爾(Maple)是龍鹿，在球場上擔任守門員。[C.克拉奇(Clutch)是白頭鷹，擔任中場，展現絕佳的團隊精神。[E.薩尤(Zayu)擔任前鋒，代表了墨西哥熱情與敬禮的文化特色。]	為什麼強調「團結」 三國聯邦的歷史性 這是世界杯首次由三個國家一起承辦，吉祥物不再只代表單一國家，而是象徵北美三國的合作與共榮。 足球角色設定-團隊分工 加拿大龍鹿 (Maple)；守門員-守護、穩固 墨西哥美洲豹 (Zayu)；前鋒-熱情、進攻 美國白頭鷹 (Clutch)；中場-串聯、團結 三個角色剛好組成一支完整球隊，缺一不可，寓意「不同個體，同一團隊」。				
C.因為球衣融合各國的國旗顏色和特色，讓觀眾一眼就能認出來。	A.博普爾(Maple)是龍鹿，在球場上擔任守門員。[C.克拉奇(Clutch)是白頭鷹，擔任中場，展現絕佳的團隊精神。[E.薩尤(Zayu)擔任前鋒，代表了墨西哥熱情與敬禮的文化特色。]	核心理念：多元、包容、無國界 設計團隊希望傳達：足球不分國界，能把不同文化、語言的人團結在一起，這也是本屆世界盃的核心價值。				
C.因為球衣融合各國的國旗顏色和特色，讓觀眾一眼就能認出來。	A.博普爾(Maple)是龍鹿，在球場上擔任守門員。[C.克拉奇(Clutch)是白頭鷹，擔任中場，展現絕佳的團隊精神。[E.薩尤(Zayu)擔任前鋒，代表了墨西哥熱情與敬禮的文化特色。]	三國合辦，象徵跨文化足球團結	以臺灣黑熊為主角，象徵堅韌熱情與團結友善精神。	福林國小	徐○嘉	六年4班
C.因為球衣融合各國的國旗顏色和特色，讓觀眾一眼就能認出來。	A.博普爾(Maple)是龍鹿，在球場上擔任守門員。[C.克拉奇(Clutch)是白頭鷹，擔任中場，展現絕佳的團隊精神。[E.薩尤(Zayu)擔任前鋒，代表了墨西哥熱情與敬禮的文化特色。]	2026年世界盃是史上首次由三個國家共同主辦，因此吉祥物的設計理念非單一國家的文化意識，而是強調多元、連結與團結。	我會選擇「臺灣特有種」作為吉祥物，因為可以凸顯臺灣的特別	福林國小	許○恩	六年4班
C.因為球衣融合各國的國旗顏色和特色，讓觀眾一眼就能認出來。	A.博普爾(Maple)是龍鹿，在球場上擔任守門員。[C.克拉奇(Clutch)是白頭鷹，擔任中場，展現絕佳的團隊精神。[E.薩尤(Zayu)擔任前鋒，代表了墨西哥熱情與敬禮的文化特色。]	2026年世界盃吉祥物透過代表合辦三國的角色設計與職責分工，展現出跨國文化融合與國際合作的「團結」精神。	台灣黑熊因為台灣黑熊是台灣最具代表性的原生種保育類動物，胸前的V字型白色斑紋象徵著「勝利」	新生國小	鄭○廷	五年5班
C.因為球衣融合各國的國旗顏色和特色，讓觀眾一眼就能認出來。	A.博普爾(Maple)是龍鹿，在球場上擔任守門員。[C.克拉奇(Clutch)是白頭鷹，擔任中場，展現絕佳的團隊精神。[E.薩尤(Zayu)擔任前鋒，代表了墨西哥熱情與敬禮的文化特色。]	因為這次的2026世界盃有三個國家一起團結做出所有的東西 有文化、趣味與足球精神	馬 horse 因為今年是馬年，龍馬精神 衣服可穿台灣國旗	三興國小	葉○好	四年4班
C.因為球衣融合各國的國旗顏色和特色，讓觀眾一眼就能認出來。	A.博普爾(Maple)是龍鹿，在球場上擔任守門員。[C.克拉奇(Clutch)是白頭鷹，擔任中場，展現絕佳的團隊精神。[E.薩尤(Zayu)擔任前鋒，代表了墨西哥熱情與敬禮的文化特色。]	因為這次由三個國家共同主辦，這三個吉祥物強調多元、連結與團結，傳遞運動家精神，在場上發揮團隊精神。	如果由台灣主辦，我還是會選擇台灣黑熊當吉祥物，因為台灣黑熊展現的是台灣精神的衝勁，進攻時有力量，面對困難防守也能靈活突破，展現台灣人越挫越勇，充滿韌性。	新和國小	莊○宇	三年3班
C.因為球衣融合各國的國旗顏色和特色，讓觀眾一眼就能認出來。	A.博普爾(Maple)是龍鹿，在球場上擔任守門員。[C.克拉奇(Clutch)是白頭鷹，擔任中場，展現絕佳的團隊精神。[E.薩尤(Zayu)擔任前鋒，代表了墨西哥熱情與敬禮的文化特色。]	因為這次是三國一起合辦，想傳達團隊合作的精神。	臺灣黑熊 設計理念：黑熊胸前的V字象徵勝利，牠身材壯碩、力量大，適合當防守球員，也代表台灣人勇敢、堅持的精神。	新生國小	盧○堯	五年2班
C.因為球衣融合各國的國旗顏色和特色，讓觀眾一眼就能認出來。	A.博普爾(Maple)是龍鹿，在球場上擔任守門員。[C.克拉奇(Clutch)是白頭鷹，擔任中場，展現絕佳的團隊精神。[E.薩尤(Zayu)擔任前鋒，代表了墨西哥熱情與敬禮的文化特色。]	不但是因為這次是由三個國家共同主辦，還想要向全世界傳遞運動家的精神。	我會選臺灣藍鵲，因為他不但是臺灣的特有種，也是臺灣的柱狀動物之一。	湖湖國小	張○芷	四年4班
C.因為球衣融合各國的國旗顏色和特色，讓觀眾一眼就能認出來。	A.博普爾(Maple)是龍鹿，在球場上擔任守門員。[C.克拉奇(Clutch)是白頭鷹，擔任中場，展現絕佳的團隊精神。[E.薩尤(Zayu)擔任前鋒，代表了墨西哥熱情與敬禮的文化特色。]	這是世界史上首次由三個國家共同主辦，足球不分國界，強調透過比賽將不同的背景，語言與文化的球速連結在一起。	臺灣藍鵲，是臺灣特有的鳥類，羽毛華麗又有長長的尾巴。有團結的精神。	湖湖國小	陳○諾	四年6班
C.因為球衣融合各國的國旗顏色和特色，讓觀眾一眼就能認出來。	A.博普爾(Maple)是龍鹿，在球場上擔任守門員。[C.克拉奇(Clutch)是白頭鷹，擔任中場，展現絕佳的團隊精神。[E.薩尤(Zayu)擔任前鋒，代表了墨西哥熱情與敬禮的文化特色。]	2026世界盃吉祥物強調「團結」，是因為這屆世界盃首次由美國、加拿大、墨西哥三個國家共同主辦，希望透過吉祥物傳達多元合作、國際精神，以及彼此尊重的理念。	如果由臺灣主辦國際賽事，我會選擇「臺灣黑熊」當吉祥物。因為臺灣黑熊是臺灣特有動物，胸前有像V字的白色圖案，非常有特色。我會把他設計成充滿活力、喜歡運動的樣子，象徵勇敢、熱情與友善，也希望能讓全世界認識臺灣的自然生態與文化特色。	國語實小	李○睿	五年4班
C.因為球衣融合各國的國旗顏色和特色，讓觀眾一眼就能認出來。	A.博普爾(Maple)是龍鹿，在球場上擔任守門員。[C.克拉奇(Clutch)是白頭鷹，擔任中場，展現絕佳的團隊精神。[E.薩尤(Zayu)擔任前鋒，代表了墨西哥熱情與敬禮的文化特色。]	因為這是首次世界盃由三個國家共同舉辦，因此強調多元、連結與團結。	若是由台灣主辦國際賽事，我會選帝雉當吉祥物，因為他是國鳥。	湖湖國小	謝○禮	四年6班
C.因為球衣融合各國的國旗顏色和特色，讓觀眾一眼就能認出來。	A.博普爾(Maple)是龍鹿，在球場上擔任守門員。[C.克拉奇(Clutch)是白頭鷹，擔任中場，展現絕佳的團隊精神。[E.薩尤(Zayu)擔任前鋒，代表了墨西哥熱情與敬禮的文化特色。]	2026年世界盃是史上首次由三個國家共同主辦，因此吉祥物的設計理念非單一國家的文化意識，而是強調多元、連結與團結。	狼群紀律嚴明、分工合作，憑藉團隊默契共同狩獵與禦敵，這種強大的【團結力量】是牠們在嚴酷自然中生存的關鍵。	康寧國小	陳○軒	六年6班
C.因為球衣融合各國的國旗顏色和特色，讓觀眾一眼就能認出來。	A.博普爾(Maple)是龍鹿，在球場上擔任守門員。[C.克拉奇(Clutch)是白頭鷹，擔任中場，展現絕佳的團隊精神。[E.薩尤(Zayu)擔任前鋒，代表了墨西哥熱情與敬禮的文化特色。]	因為「三個奧皮匠，搶過一個諾基瓦，唯有團結才能贏得比賽，如果各國的球員們各自為政，將變成一盤散沙。	我會選擇台灣藍鵲，標誌的外圍可以是梅花，我們的國花，還有國旗，另外也可以增加一些物件，例如：台灣的小吃。	私立復興小學	許○睿	六年6班
C.因為球衣融合各國的國旗顏色和特色，讓觀眾一眼就能認出來。	A.博普爾(Maple)是龍鹿，在球場上擔任守門員。[C.克拉奇(Clutch)是白頭鷹，擔任中場，展現絕佳的團隊精神。[E.薩尤(Zayu)擔任前鋒，代表了墨西哥熱情與敬禮的文化特色。]	因為設計理念非單一國家的文化意識，強調多元、連結與團結。	我會選獅子，因為他跑的又快又有精神，捕捉到食物就像贏了比賽。	新生國小	張○堯	一年2班
C.因為球衣融合各國的國旗顏色和特色，讓觀眾一眼就能認出來。	A.博普爾(Maple)是龍鹿，在球場上擔任守門員。[C.克拉奇(Clutch)是白頭鷹，擔任中場，展現絕佳的團隊精神。[E.薩尤(Zayu)擔任前鋒，代表了墨西哥熱情與敬禮的文化特色。]	1.展現團隊精神 2.首次三個國家一起舉辦	我會選擇台灣藍鵲當吉祥物，因為他是台灣的特有種，而且他飛得很高、飛得很快，又很聰明，象徵台灣不斷創新和蓬勃發展。	私立靜心小學	吳○峰	五年1班
C.因為球衣融合各國的國旗顏色和特色，讓觀眾一眼就能認出來。	A.博普爾(Maple)是龍鹿，在球場上擔任守門員。[C.克拉奇(Clutch)是白頭鷹，擔任中場，展現絕佳的團隊精神。[E.薩尤(Zayu)擔任前鋒，代表了墨西哥熱情與敬禮的文化特色。]	因為史上首次由三個國家共同主辦，因此吉祥物的設計理念非單一國家的文化意識，而是強調多元、連結與團結。	台灣藍鵲 因為台灣藍鵲在台灣生態與文化中深具意義，主要象徵團結堅毅、家庭凝聚力與守護土地的生命力。	中正國小	劉○諾	二年2班
C.因為球衣融合各國的國旗顏色和特色，讓觀眾一眼就能認出來。	A.博普爾(Maple)是龍鹿，在球場上擔任守門員。[C.克拉奇(Clutch)是白頭鷹，擔任中場，展現絕佳的團隊精神。[E.薩尤(Zayu)擔任前鋒，代表了墨西哥熱情與敬禮的文化特色。]	因為2026年世界盃是史上首次由三個國家共同主辦，因此這次特別強調多元、連結與團結。此屆的三隻吉祥物向全世界傳遞了運動家精神，指在球場上要發揮團隊合作，並且全力以赴、絕不放棄的態度！	我會選擇其實當吉祥物，因為其實的身體一半是藍色，一半是粉紅色，代表性別平等，再加上其實很討喜，因此拿它來當吉祥物，可以讓人開心！	私立復興小學	游○逸	六年3班
C.因為球衣融合各國的國旗顏色和特色，讓觀眾一眼就能認出來。	A.博普爾(Maple)是龍鹿，在球場上擔任守門員。[C.克拉奇(Clutch)是白頭鷹，擔任中場，展現絕佳的團隊精神。[E.薩尤(Zayu)擔任前鋒，代表了墨西哥熱情與敬禮的文化特色。]	強調多元、連結與團結及文化、趣味與足球精神。	台灣黑熊。因為台灣黑熊，比賽黑白分明有力。	華興國小	施○恩	五年5班

2. 進階題得獎者紀錄

d.為了避免重蹈第一代獎盃「雷米金盃」遭竊且下落不明的覆轍。	c.強調紅黃牌能提供明確的視覺標記，有效維持賽場紀律與公平。	b.在防守時做出嚴重蓄意犯規動作，使對方球員受傷。 D.情緒失控，揮拳攻擊對手及衝撞裁判。 E.同一場比賽中，已領過一次黃牌，又再次犯規領到第二張黃牌。	防止球員「偷跑在球門前等球」這種投機行為 VAR（影像輔助判決） SAOT（半自動越位判定技術）	私立再興小學	袁○蕃	五年4班
d.為了避免重蹈第一代獎盃「雷米金盃」遭竊且下落不明的覆轍。	c.強調紅黃牌能提供明確的視覺標記，有效維持賽場紀律與公平。	b.在防守時做出嚴重蓄意犯規動作，使對方球員受傷。 D.情緒失控，揮拳攻擊對手及衝撞裁判。 E.同一場比賽中，已領過一次黃牌，又再次犯規領到第二張黃牌。	(1)核心目的： 避免進攻球員「偷跑」，提前站在球門前等待傳球，藉機輕鬆得分的不公平行為。 (2)輔助技術： VAR（影像輔助判決） 半自動越位判定技術（SAOT）	私立靜心小學	鍾○軒	五年3班
d.為了避免重蹈第一代獎盃「雷米金盃」遭竊且下落不明的覆轍。	c.強調紅黃牌能提供明確的視覺標記，有效維持賽場紀律與公平。	b.在防守時做出嚴重蓄意犯規動作，使對方球員受傷。 D.情緒失控，揮拳攻擊對手及衝撞裁判。 E.同一場比賽中，已領過一次黃牌，又再次犯規領到第二張黃牌。	1避免進攻球員偷跑，先在別人家門口等待隊友傳球過來的瞬間踢進球門 2至影像輔助判決(VAR)至少29個定位點的半自動越位判定技術(SAOT)	萬福國小	戴○睿	四年1班
d.為了避免重蹈第一代獎盃「雷米金盃」遭竊且下落不明的覆轍。	c.強調紅黃牌能提供明確的視覺標記，有效維持賽場紀律與公平。	b.在防守時做出嚴重蓄意犯規動作，使對方球員受傷。 D.情緒失控，揮拳攻擊對手及衝撞裁判。 E.同一場比賽中，已領過一次黃牌，又再次犯規領到第二張黃牌。	1.球員偷跑，先在別人家門口等待隊友傳球過來的瞬間踢進球門。 2.透過球場上方設置12組專用攝影機，追蹤每位球員身上至少29個定位點的半自動越位判定技術。	萬福國小	張○楨	六年3班
d.為了避免重蹈第一代獎盃「雷米金盃」遭竊且下落不明的覆轍。	c.強調紅黃牌能提供明確的視覺標記，有效維持賽場紀律與公平。	b.在防守時做出嚴重蓄意犯規動作，使對方球員受傷。 D.情緒失控，揮拳攻擊對手及衝撞裁判。 E.同一場比賽中，已領過一次黃牌，又再次犯規領到第二張黃牌。	越位規則的核心目的在於防止進攻球員採取滯留對方門前等待長傳的「投機釣魚」戰術，進而迫使球隊運用整體戰術推進。為減少判罰爭議，目前主要引進了VAR影像助理裁判以及SAOT半自動越位辨識系統這兩項科技輔助技術。	三興國小	宋○翔	五年5班
d.為了避免重蹈第一代獎盃「雷米金盃」遭竊且下落不明的覆轍。	c.強調紅黃牌能提供明確的視覺標記，有效維持賽場紀律與公平。	b.在防守時做出嚴重蓄意犯規動作，使對方球員受傷。 D.情緒失控，揮拳攻擊對手及衝撞裁判。 E.同一場比賽中，已領過一次黃牌，又再次犯規領到第二張黃牌。	1.根據足球規則，在隊友傳球瞬間，進攻球員的身體部位（頭、軀幹、腳）若比球和倒數第二名防守球員(包含守門員)更接近球門線，即是「越位」2.影像輔助判決(VAR)，半自動越位判定技術(SAOT)	富安國小	陳○育	五年2班
d.為了避免重蹈第一代獎盃「雷米金盃」遭竊且下落不明的覆轍。	c.強調紅黃牌能提供明確的視覺標記，有效維持賽場紀律與公平。	b.在防守時做出嚴重蓄意犯規動作，使對方球員受傷。 D.情緒失控，揮拳攻擊對手及衝撞裁判。 E.同一場比賽中，已領過一次黃牌，又再次犯規領到第二張黃牌。	1.進攻球員偷跑，先在別人家門口等待隊友傳球過來的瞬間踢進球門 2.影像輔助判決(VAR)，半自動越位判定技術(SAOT)	萬福國小	林○翔	五年2班
d.為了避免重蹈第一代獎盃「雷米金盃」遭竊且下落不明的覆轍。	c.強調紅黃牌能提供明確的視覺標記，有效維持賽場紀律與公平。	b.在防守時做出嚴重蓄意犯規動作，使對方球員受傷。 D.情緒失控，揮拳攻擊對手及衝撞裁判。 E.同一場比賽中，已領過一次黃牌，又再次犯規領到第二張黃牌。	1.解決進攻球員偷跑，或者是先在別人家門口等待隊友傳球過來的瞬間踢進球門的投機行為 2.除了原有的影像輔助判決，透過球場上方設置12組專用攝影機，追蹤每位球員身上至少29個定位點的半自動越位判定技術	辛亥國小	吳○穎	五年1班
d.為了避免重蹈第一代獎盃「雷米金盃」遭竊且下落不明的覆轍。	c.強調紅黃牌能提供明確的視覺標記，有效維持賽場紀律與公平。	b.在防守時做出嚴重蓄意犯規動作，使對方球員受傷。 D.情緒失控，揮拳攻擊對手及衝撞裁判。 E.同一場比賽中，已領過一次黃牌，又再次犯規領到第二張黃牌。	(1)越位規則的核心目的是為了解決投機的「守株待兔」行為。如果沒有這條規則，進攻球員可能會整場比賽守在對方門前(對方最後一名後衛甚至門將身後)，僅依賴隊友長傳進行進攻，這會導致比賽戰術單一化，並降低比賽的競技性與觀賞性。(2)減少越位判決爭議的半自動越位判定技術和影像輔助判決	辛亥國小	謝○杏	四年1班
d.為了避免重蹈第一代獎盃「雷米金盃」遭竊且下落不明的覆轍。	c.強調紅黃牌能提供明確的視覺標記，有效維持賽場紀律與公平。	b.在防守時做出嚴重蓄意犯規動作，使對方球員受傷。 D.情緒失控，揮拳攻擊對手及衝撞裁判。 E.同一場比賽中，已領過一次黃牌，又再次犯規領到第二張黃牌。	(1) 進攻球員偷跑，先在別人家門口等待隊友傳球過來的瞬間踢進球門的投機取巧行為。 (2) 除了原有的影像輔助判決(VAR)，透過球場上方設置12組專用攝影機，追蹤每位球員身上至少29個定位點的半自動越位判定技術(SAOT)，也讓越位判定更加精準與減少爭議。	東新國小	王○文	四年4班
d.為了避免重蹈第一代獎盃「雷米金盃」遭竊且下落不明的覆轍。	c.強調紅黃牌能提供明確的視覺標記，有效維持賽場紀律與公平。	b.在防守時做出嚴重蓄意犯規動作，使對方球員受傷。 D.情緒失控，揮拳攻擊對手及衝撞裁判。 E.同一場比賽中，已領過一次黃牌，又再次犯規領到第二張黃牌。	1.球員偷跑，先在別人家門口等待隊友傳球過來的瞬間踢進球門 2.影像輔助判決(VAR)，半自動越位判定技術(SAOT)	新生國小	劉○懿	六年3班
d.為了避免重蹈第一代獎盃「雷米金盃」遭竊且下落不明的覆轍。	c.強調紅黃牌能提供明確的視覺標記，有效維持賽場紀律與公平。	b.在防守時做出嚴重蓄意犯規動作，使對方球員受傷。 D.情緒失控，揮拳攻擊對手及衝撞裁判。 E.同一場比賽中，已領過一次黃牌，又再次犯規領到第二張黃牌。	(1)解決進攻球員「偷跑」到對手門口等待傳球的投機行為，確保比賽是公平的實力競爭。 (2)影像輔助判決(VAR)、半自動越位判定技術(SAOT)	福林國小	林○圻	五年2班
d.為了避免重蹈第一代獎盃「雷米金盃」遭竊且下落不明的覆轍。	c.強調紅黃牌能提供明確的視覺標記，有效維持賽場紀律與公平。	b.在防守時做出嚴重蓄意犯規動作，使對方球員受傷。 D.情緒失控，揮拳攻擊對手及衝撞裁判。 E.同一場比賽中，已領過一次黃牌，又再次犯規領到第二張黃牌。	球員偷跑，先在別人家門口等待隊友傳球過來的瞬間踢進球門 除了原有的影像輔助判決(VAR)透過球場上方設置12組專用攝影機，追蹤每位球員身上至少29個定位點的半自動越位判定技術(SAOT)	新生國小	林○永	六年6班

D.為了避免重蹈第一代獎盃「雷米金盃」遺囑且下落不明的覆轍。	C.強調紅黃牌能提供明確的視覺標記，有效維持賽場紀律與公平。	B.在防守時做出嚴重蓄意犯規動作，使對方球員受傷。 D.情緒失控，揮拳攻擊對手及衝撞裁判。 E.同一場比賽中，已領過一次黃牌，又再次犯規領到第二張黃牌。	1.為了解決進攻方球員長期滯留在對方球門前，輕易等待傳球並射門的投機行為（避免形成「偷雞」或惡意掛網的戰術破壞比賽觀賞性）。2.VAR和SAOT	蘭雅國小	彭○祺	六年3班
D.為了避免重蹈第一代獎盃「雷米金盃」遺囑且下落不明的覆轍。	C.強調紅黃牌能提供明確的視覺標記，有效維持賽場紀律與公平。	B.在防守時做出嚴重蓄意犯規動作，使對方球員受傷。 D.情緒失控，揮拳攻擊對手及衝撞裁判。 E.同一場比賽中，已領過一次黃牌，又再次犯規領到第二張黃牌。	為了避免投機取巧，勝之不武 影像輔助判決(VAR) 半自動越位判定技術(SAOT)	新生國小	劉○道	六年2班
D.為了避免重蹈第一代獎盃「雷米金盃」遺囑且下落不明的覆轍。	C.強調紅黃牌能提供明確的視覺標記，有效維持賽場紀律與公平。	B.在防守時做出嚴重蓄意犯規動作，使對方球員受傷。 D.情緒失控，揮拳攻擊對手及衝撞裁判。 E.同一場比賽中，已領過一次黃牌，又再次犯規領到第二張黃牌。	1.在球門口，等別人把球傳過來後就立刻射門 2.影像輔助判決半自動越位判定技術	興華國小	陳○廷	五年2班
D.為了避免重蹈第一代獎盃「雷米金盃」遺囑且下落不明的覆轍。	C.強調紅黃牌能提供明確的視覺標記，有效維持賽場紀律與公平。	B.在防守時做出嚴重蓄意犯規動作，使對方球員受傷。 D.情緒失控，揮拳攻擊對手及衝撞裁判。 E.同一場比賽中，已領過一次黃牌，又再次犯規領到第二張黃牌。	(1)設立「越位」規則的核心目的：是為了避免進攻球員偷跑，提早站在對方球門前等待傳球，形成投機取巧、不公平的進攻方式。 (2)目前引進的兩項科技輔助技術： 影像輔助判決(VAR) 半自動越位判定技術(SAOT)	私立再興小學	林○謙	六年3班
D.為了避免重蹈第一代獎盃「雷米金盃」遺囑且下落不明的覆轍。	C.強調紅黃牌能提供明確的視覺標記，有效維持賽場紀律與公平。	B.在防守時做出嚴重蓄意犯規動作，使對方球員受傷。 D.情緒失控，揮拳攻擊對手及衝撞裁判。 E.同一場比賽中，已領過一次黃牌，又再次犯規領到第二張黃牌。	1.解決提前越過球門線，2.為了避免越位違例，引進影像輔助判決(VAR)自動越位判定技術(SAOT)，也讓越位判定更加精準與減少爭議。	西湖國小	陳○愷	五年4班
D.為了避免重蹈第一代獎盃「雷米金盃」遺囑且下落不明的覆轍。	C.強調紅黃牌能提供明確的視覺標記，有效維持賽場紀律與公平。	B.在防守時做出嚴重蓄意犯規動作，使對方球員受傷。 D.情緒失控，揮拳攻擊對手及衝撞裁判。 E.同一場比賽中，已領過一次黃牌，又再次犯規領到第二張黃牌。	(1)設立「越位」規則的核心目的是為了解決「偷跑」的投機行為。 (2)為了減少越位判決的爭議，目前引進了12組專用攝影機，追蹤每位球員身上至少29個定位點的半自動越位判定技術(SAOT)	雙永國小	田○瑜	五年3班
D.為了避免重蹈第一代獎盃「雷米金盃」遺囑且下落不明的覆轍。	C.強調紅黃牌能提供明確的視覺標記，有效維持賽場紀律與公平。	B.在防守時做出嚴重蓄意犯規動作，使對方球員受傷。 D.情緒失控，揮拳攻擊對手及衝撞裁判。 E.同一場比賽中，已領過一次黃牌，又再次犯規領到第二張黃牌。	1.進攻球員偷跑，先在別人家門口等待隊友傳球過來的瞬間踢進球門2.影像輔助判決(VAR)，透過球場上方設置12組專用攝影機，追蹤每位球員身上至少29個定位點的半自動越位判定技術(SAOT)	中正國小	張○亞	四年4班
D.為了避免重蹈第一代獎盃「雷米金盃」遺囑且下落不明的覆轍。	C.強調紅黃牌能提供明確的視覺標記，有效維持賽場紀律與公平。	B.在防守時做出嚴重蓄意犯規動作，使對方球員受傷。 D.情緒失控，揮拳攻擊對手及衝撞裁判。 E.同一場比賽中，已領過一次黃牌，又再次犯規領到第二張黃牌。	(1)核心目的：為了解決進攻球員「偷跑」，先在別人家門口（敵方陣營深處）等待隊友傳球過來，進而投機取巧、勝之不武的進球行為。(2)兩項科技輔助技術：影像輔助判決(VAR)、半自動越位判定技術(SAOT)。	華江國小	黃○莖	六年2班
D.為了避免重蹈第一代獎盃「雷米金盃」遺囑且下落不明的覆轍。	C.強調紅黃牌能提供明確的視覺標記，有效維持賽場紀律與公平。	B.在防守時做出嚴重蓄意犯規動作，使對方球員受傷。 D.情緒失控，揮拳攻擊對手及衝撞裁判。 E.同一場比賽中，已領過一次黃牌，又再次犯規領到第二張黃牌。	防止進攻球員在對方門前「提前等球」的投機行為 引進了半自動越位判定系統(SAOT)與比賽用球內部感測器這兩項科技輔助技術	福林國小	徐○肅	六年4班
D.為了避免重蹈第一代獎盃「雷米金盃」遺囑且下落不明的覆轍。	C.強調紅黃牌能提供明確的視覺標記，有效維持賽場紀律與公平。	B.在防守時做出嚴重蓄意犯規動作，使對方球員受傷。 D.情緒失控，揮拳攻擊對手及衝撞裁判。 E.同一場比賽中，已領過一次黃牌，又再次犯規領到第二張黃牌。	1.為了防止進攻球員「偷跑」，事先在對手的門口等待隊友傳球過來、直接輕鬆踢進球門的投機取巧（勝之不武）行為。確保球員在同一個起跑線上憑實力競爭。 2.影像輔助判決(VAR) 半自動越位判定技術(SAOT)	三興國小	徐○丞	四年1班
D.為了避免重蹈第一代獎盃「雷米金盃」遺囑且下落不明的覆轍。	C.強調紅黃牌能提供明確的視覺標記，有效維持賽場紀律與公平。	B.在防守時做出嚴重蓄意犯規動作，使對方球員受傷。 D.情緒失控，揮拳攻擊對手及衝撞裁判。 E.同一場比賽中，已領過一次黃牌，又再次犯規領到第二張黃牌。	(1)進攻球員偷跑，先在別人家門口等待隊友傳球過來的瞬間踢進球門，有點投機取巧的行為。 (2)原有的影像輔助判決(VAR)，透過球場上方設置12組專用攝影機，追蹤每位球員身上至少29個定位點的半自動越位判定技術(SAOT)，讓越位判定更加精準與減少爭議。	新生國小	蔡○安	五年5班
D.為了避免重蹈第一代獎盃「雷米金盃」遺囑且下落不明的覆轍。	C.強調紅黃牌能提供明確的視覺標記，有效維持賽場紀律與公平。	B.在防守時做出嚴重蓄意犯規動作，使對方球員受傷。 D.情緒失控，揮拳攻擊對手及衝撞裁判。 E.同一場比賽中，已領過一次黃牌，又再次犯規領到第二張黃牌。	1.進攻球員偷跑，先在別人家門口等待隊友傳球過來後踢進球門 2.影像輔助判決(VAR)和球場上12組專用攝影機，追蹤每位球員身上至少29個定位點的半自動越位判定技術(SAOT)	文昌國小	王○穎	六年3班
D.為了避免重蹈第一代獎盃「雷米金盃」遺囑且下落不明的覆轍。	C.強調紅黃牌能提供明確的視覺標記，有效維持賽場紀律與公平。	B.在防守時做出嚴重蓄意犯規動作，使對方球員受傷。 D.情緒失控，揮拳攻擊對手及衝撞裁判。 E.同一場比賽中，已領過一次黃牌，又再次犯規領到第二張黃牌。	(1)核心目的：為了防止進攻球員提前待在對手球門口「偷跑」等傳球輕鬆進球的投機行為，以確保比賽公平。 (2)兩項科技輔助技術：1.影像輔助判決2.半自動越位判定技術	延平國小	陳○瑜	五年2班
D.為了避免重蹈第一代獎盃「雷米金盃」遺囑且下落不明的覆轍。	C.強調紅黃牌能提供明確的視覺標記，有效維持賽場紀律與公平。	B.在防守時做出嚴重蓄意犯規動作，使對方球員受傷。 D.情緒失控，揮拳攻擊對手及衝撞裁判。 E.同一場比賽中，已領過一次黃牌，又再次犯規領到第二張黃牌。	(1)若進攻球員偷跑或先在別人家門口等待隊友傳球過來的瞬間踢進球門，就算投機行為！ (2)影像輔助判決(VAR)自動越位判定技術(SAOT)這兩項	私立復興小學	林○恩	六年1班

D.為了避免重蹈第一代獎盃「雷米金盃」遺囑且下落不明的覆轍。	C.強調紅黃牌能提供明確的視覺標記，有效維持賽場紀律與公平。	B.在防守時做出嚴重蓄意犯規動作，使對方球員受傷。 D.情緒失控，揮拳攻擊對手及衝撞裁判。 E.同一場比賽中，已領過一次黃牌，又再次犯規領到第二張黃牌。	(1)進攻球員偷跑，先在別人家門口等待隊友傳球過來的瞬間踢進球門。(2)1.影像輔助判決(VAR)，透過球場上12組專用攝影機。2.追蹤每位球員身上至少29個定位點的半自動越位判定技術(SAOT)。	長春國小	李○璇	六年6班
D.為了避免重蹈第一代獎盃「雷米金盃」遺囑且下落不明的覆轍。	C.強調紅黃牌能提供明確的視覺標記，有效維持賽場紀律與公平。	B.在防守時做出嚴重蓄意犯規動作，使對方球員受傷。 D.情緒失控，揮拳攻擊對手及衝撞裁判。 E.同一場比賽中，已領過一次黃牌，又再次犯規領到第二張黃牌。	(1)設立「越位」規則，是為了防止進攻球員偷跑，提前站在球門附近等待傳球，靠投機取巧的方式得分。 (2)影像輔助判決(VAR)和半自動越位判定技術(SAOT)	敦化國小	李○帥	五年7班
D.為了避免重蹈第一代獎盃「雷米金盃」遺囑且下落不明的覆轍。	C.強調紅黃牌能提供明確的視覺標記，有效維持賽場紀律與公平。	B.在防守時做出嚴重蓄意犯規動作，使對方球員受傷。 D.情緒失控，揮拳攻擊對手及衝撞裁判。 E.同一場比賽中，已領過一次黃牌，又再次犯規領到第二張黃牌。	(1)進攻球員偷跑，先在別人家門口等待隊友傳球過來的瞬間踢進球門 (2)影像輔助判決(VAR)、半自動越位判定技術(SAOT)	螢橋國小	施○辰	四年3班
D.為了避免重蹈第一代獎盃「雷米金盃」遺囑且下落不明的覆轍。	C.強調紅黃牌能提供明確的視覺標記，有效維持賽場紀律與公平。	B.在防守時做出嚴重蓄意犯規動作，使對方球員受傷。 D.情緒失控，揮拳攻擊對手及衝撞裁判。 E.同一場比賽中，已領過一次黃牌，又再次犯規領到第二張黃牌。	(1)若進攻球員偷跑，先在別人家門口等待隊友傳球過來的瞬間踢進球門。 (2)影像輔助判決(VAR)、半自動越位判定技術(SAOT)	新生國小	盧○璽	五年2班
D.為了避免重蹈第一代獎盃「雷米金盃」遺囑且下落不明的覆轍。	C.強調紅黃牌能提供明確的視覺標記，有效維持賽場紀律與公平。	B.在防守時做出嚴重蓄意犯規動作，使對方球員受傷。 D.情緒失控，揮拳攻擊對手及衝撞裁判。 E.同一場比賽中，已領過一次黃牌，又再次犯規領到第二張黃牌。	(1)進攻球員偷跑，先在球門口等待隊友傳球過來的瞬間踢進球門。(2)影像輔助判決和半自動越位判斷技術。	劍潭國小	黃○蕾	五年2班
D.為了避免重蹈第一代獎盃「雷米金盃」遺囑且下落不明的覆轍。	C.強調紅黃牌能提供明確的視覺標記，有效維持賽場紀律與公平。	B.在防守時做出嚴重蓄意犯規動作，使對方球員受傷。 D.情緒失控，揮拳攻擊對手及衝撞裁判。 E.同一場比賽中，已領過一次黃牌，又再次犯規領到第二張黃牌。	1.因為要解決助攻員偷跑的問題 2.影像輔助判決(VAR)，透過球場上方設置12組專用攝影機，追蹤每位球員身上至少29個定位點的半自動越位判定技術(SAOT)，也讓越位判定更加精準與減少爭議。	東園國小	郭○柔	六年5班
D.為了避免重蹈第一代獎盃「雷米金盃」遺囑且下落不明的覆轍。	C.強調紅黃牌能提供明確的視覺標記，有效維持賽場紀律與公平。	B.在防守時做出嚴重蓄意犯規動作，使對方球員受傷。 D.情緒失控，揮拳攻擊對手及衝撞裁判。 E.同一場比賽中，已領過一次黃牌，又再次犯規領到第二張黃牌。	(1)解決球員偷跑的投機行為。 (2)有(VAR)輔助判決和(SAOT)半自動月為判定。	明湖國小	丘○蔚	四年6班
D.為了避免重蹈第一代獎盃「雷米金盃」遺囑且下落不明的覆轍。	C.強調紅黃牌能提供明確的視覺標記，有效維持賽場紀律與公平。	B.在防守時做出嚴重蓄意犯規動作，使對方球員受傷。 D.情緒失控，揮拳攻擊對手及衝撞裁判。 E.同一場比賽中，已領過一次黃牌，又再次犯規領到第二張黃牌。	(1)為了解決進攻球員偷跑，先在球門等待隊友傳球過來的瞬間踢進球門。 (2)【1】影像輔助判決【2】半自動越位判定技術	明湖國小	賴○如	四年6班
D.為了避免重蹈第一代獎盃「雷米金盃」遺囑且下落不明的覆轍。	C.強調紅黃牌能提供明確的視覺標記，有效維持賽場紀律與公平。	B.在防守時做出嚴重蓄意犯規動作，使對方球員受傷。 D.情緒失控，揮拳攻擊對手及衝撞裁判。 E.同一場比賽中，已領過一次黃牌，又再次犯規領到第二張黃牌。	1)若進攻球員偷跑，先在別人家門口等待隊友傳球過來的瞬間踢進球門，是否有點投機取巧、勝之不武的感覺。 2)除了原有的影像輔助判決(VAR)，透過球場上方設置12組專用攝影機，追蹤每位球員身上至少29個定位點的半自動越位判定技術(SAOT)，也讓越位判定更加精準與減少爭議。	吳興國小	廖○均	五年2班
D.為了避免重蹈第一代獎盃「雷米金盃」遺囑且下落不明的覆轍。	C.強調紅黃牌能提供明確的視覺標記，有效維持賽場紀律與公平。	B.在防守時做出嚴重蓄意犯規動作，使對方球員受傷。 D.情緒失控，揮拳攻擊對手及衝撞裁判。 E.同一場比賽中，已領過一次黃牌，又再次犯規領到第二張黃牌。	1設立越位規則，是因為要避免有人在門前接傳球，並直接近距離射門。 2因為要減少越位判決的爭議，所以世界盃除了裁判用眼看，也用了VAR和SAOT來讓判決更精準。	明湖國小	金○	四年6班
D.為了避免重蹈第一代獎盃「雷米金盃」遺囑且下落不明的覆轍。	C.強調紅黃牌能提供明確的視覺標記，有效維持賽場紀律與公平。	B.在防守時做出嚴重蓄意犯規動作，使對方球員受傷。 D.情緒失控，揮拳攻擊對手及衝撞裁判。 E.同一場比賽中，已領過一次黃牌，又再次犯規領到第二張黃牌。	是為了避免有球員偷跑的行為。原有的影像輔助判決(VAR)，透過球場上方設置12組專用攝影機，追蹤每位球員身上至少29個定位點的半自動越位判定技術。	西湖國小	陳○露	三年3班