

玩具商品核判原則

一、前言：

經濟部標準檢驗局(以下簡稱本局)自 77 年 1 月 1 日起陸續公告玩具為應施檢驗品目商品，並採監視查驗及驗證登錄兩制度並行方式管理，凡經本局判定屬玩具商品者必須於進口及出廠前向本局報(檢)驗合格，並貼有商品檢驗標識後，始可輸入及於市面上販售。

鑑於玩具商品日新月異，對於部分市售商品是否屬於應施檢驗玩具商品仍有灰色模糊地帶，本局依國家標準 CNS 4797 玩具安全(一般要求)對玩具之定義「凡設計、製造、銷售、陳列或標示供 14 歲以下兒童玩耍遊戲之產品均稱之為玩具。」作為判定列檢玩具商品之基準原則。另判定玩具商品時考量因素尚包括銷售地點、設計目的(產品功能)、廣告及外包裝、產品複雜度、產品精緻度、價位及商品標示等因素，且製造商負有將產品歸類及不得虛假偽造之責任，而就灰色模糊地帶之商品，本局將依個案進行判定。自 103 年 3 月 1 日起參考貨品分類號列僅係協助邊境管理之參據，經本局核判屬應施檢驗玩具範圍者，業者不得因商品之品目非屬本局公告之貨品分類號列而主張非為應施檢驗玩具商品。

為使相關玩具業者有效判定市售商品是否歸屬為玩具應施檢驗商品，是以本局研編撰本核判原則手冊，俾供各界參考；另本核判原則僅為將市面常見玩具商品作一分類並予列舉其核判原則，惟玩具商品種類繁多，無法全數列舉，是以，只要商品符合國家標準 CNS 4797 第 3 節之用語及定義，均應完成玩具之相關檢驗規定，始可輸入及於市面上販售，業者不得因商品非列於此核判原則中而主張非為本局應施檢驗玩具商品；另倘業者對其商品是否屬應施檢驗商品範圍仍有疑義，業者可逕向本局提出品目查詢，以維護自身權益。

二、國家標準 CNS 4797 玩具安全(一般要求)玩具之分類表：

玩具分類	列舉項目
搖籃或遊戲圍欄 附屬玩具	床欄玩具、懸吊玩具、健身玩具、手搖鈴、固齒玩具、玩具墊、音樂鈴、按壓玩具、聲光玩具、嬰兒鏡等各式搖籃、遊戲圍欄或嬰兒床之附屬玩具
浴室/水玩具	洗澡書、各式飄浮玩具、有發條的水中玩具、耐水性玩具、沙灘玩具
人形/非人形 (洋娃娃/非洋娃娃)玩具	各式玩偶、手指偶、機器人、戰士、魔鬼、怪獸、卡通人物等填充或非填充玩具(不論是否具有音樂/電動/發聲等功能)
騎乘或手推玩具	三輪車、腳踏車、手推玩具車、電動車、搖搖車等各式供兒童騎乘或手推之有輪玩具
建構玩具	各種形狀鑲嵌組合積木、各式堆疊玩具、組合智慧片等各式建構玩具
音樂玩具	鋼琴、木琴、口琴、鼓、小提琴、喇叭、敲琴、發聲玩具等各式玩具樂器
充氣玩具	氣球、玩具球、海灘球、造型充氣玩具(玩偶、動物、沙發、船)、充氣泳圈(外徑 100 cm 以下，包括玩偶、動物、交通工具等造型充氣泳圈)、充氣小艇(長度 130 cm 以下)、充氣筏(長度 100 cm 以下)、充氣水池等各式充氣玩具
情境玩具	家家酒玩具、園藝玩具、工具玩具、玩偶傢俱及玩偶服飾用品配件、電話玩具等各式情境玩具
仿真玩具	眼鏡、鐘錶、模型、運動頭盔、泳鏡、撞球檯、賓果遊戲機、樂透機、彈珠檯、打氣筒、流行飾品等各式仿真實物品之玩具
兒童可進入玩具	玩具儲置箱、遊戲屋、遊戲帳篷等各式兒童可進出之玩具
遊樂玩具	遊戲球屋(球池)、紋身貼紙、推拉玩具、木馬、彩色圖案遊戲/收集卡、吹泡泡、萬花筒、風箏、整人玩具等各式供兒童娛樂遊戲之玩具
大型組裝遊樂玩具	鞦韆、溜滑梯、騎乘車軌道、攀爬組、歡樂屋、砂箱等各式供兒童遊樂之大型組裝遊樂玩具

玩具分類	列舉項目
武器玩具	各式玩具刀、棍、槍、劍、砲、弓箭、彈弓、戰車、戰機、戰艇、火箭、飛彈等武器玩具
交通工具玩具	各式玩具車、飛機、船、太空梭等交通工具玩具(含軌道或號誌等配件)
遙控/聲控玩具	機器人、遙控車、玩偶、動物、發聲玩具等各式遙控/聲控玩具
電子玩具	手機玩具、電子寵物玩具、玩具錄放音機、玩具卡拉 OK、掌上型電子遊樂器、聲學玩具等各式電子玩具
童玩玩具	竹蜻蜓、木偶/傀儡戲人物、竹槍、木槍、風車、橡皮槍、陀螺、扯鈴、波浪鼓、發聲玩具等各式童玩玩具
食品玩具	內裝食品之造型玩具、置於盛裝食品容器上或容器內之玩具
節慶/裝扮玩具	面具、假鼻、假耳、假鬚、假髮、假牙、假指甲、假血刀、變身(裝扮)衣飾、手提燈籠、化妝玩具等各式玩具
玩具運動用品	保齡球、高爾夫球、棒球、桌球、羽毛球、籃球、板球、彈珠、玩具球/球拍或球類玩具等各式玩具運動用品(不論是否成組)
拋擲玩具	迴力棒(鏢)、飛盤、飛鏢/鏢靶、拋圈圈等各式拋擲玩具
體育/競賽玩具	跳繩、戰鬥陀螺、溜溜球等各式促進兒童體能發展或競賽遊戲用之玩具
認知玩具	供兒童學習認知：大小、形狀、色彩、配對、分類、字母、數字、文字、數學、邏輯、推理、磁性物質玩具等之玩具
學習玩具	敲鎚玩具、布/玩偶書、各式促進視覺/觸覺/智能或手指靈活等學習玩具
幼教玩具	繪圖玩具組、望遠鏡、顯微鏡、植物栽培組等各式教育/實驗/觀察等玩具
益智玩具	拼圖(500片以下)、骨牌遊戲玩具(500片以下)、主要設計作剪割及拼合用之圖書玩具、積木、魔術方塊、建築玩具、組合(模型)玩具、磁性物質玩具等各式益智玩具
美勞玩具	黏土、砂畫、模型紙卡、可組合成玩具之勞作材料等各式促進兒童創造想像/設計能力之玩具
文具玩具	玩具印章、貼紙、玩具筆、磁鐵物質玩具等各式文具玩具

玩具分類	列舉項目
闔家同樂遊戲玩具	疊疊樂、大富翁、輪盤、玩具撲克牌及棋類等各式闔家同樂遊戲玩具
科技教學玩具	兒童模擬電腦玩具、電子教學玩具、化學或相關科學實驗組、磁性物質玩具等各式科技教學玩具
<p>備考 1. 本分類表係將市面常見玩具商品作一分類並予列舉，惟玩具商品種類繁多，無法全數列舉，是以，只要商品符合國家標準 CNS 4797 第 3 節之用語及定義，凡設計、製造、銷售、陳列或標示供 14 歲以下兒童玩耍遊戲之產品，均稱之為玩具，亦即必須符合本標準之規範。</p> <p>備考 2. 如商品係由玩具及其他附屬功能商品所組成(例如：存錢筒、錄音機、吊飾、鑰匙圈、附吸盤玩具、搭配商品販售/附贈玩具等)，則該商品之玩具部分仍應符合國家標準 CNS 4797 之規範。</p> <p>備考 3. 部分玩具具有 2 項以上之分類特徵(例如遊戲球池既是遊樂玩具，亦可能為吹氣玩具)，為避免一再重複列舉，故將具有 2 項以上分類特徵之玩具列於某分類，並未表示該玩具不具其他分類之特徵。</p>	

三、應施檢驗玩具商品品目之判定原則：



玩具應施檢驗品目主要依據本局國家標準 CNS 4797 之定義及其排除條款加以判定，惟遇不易判定時，另須參考商品之「設計目的（產品功能）」、「產品複雜度」、「產品精緻度」、「銷售地點」、「商品標示」、「價位」及「多重用途與被動使用性」等因素加以考量，分別敘述如下。



- (一) 設計目的（產品功能）：設計供 14 歲以下兒童使用並具有玩耍價值者，歸屬玩具應施檢驗品目範圍。例如：絨毛玩偶、非救生為目的之游泳圈或不具剎車與踏鏈之三輪車玩具，其設計目的係供兒童使用玩耍，因此為玩具商品；反之，百貨公司大型卡通雕像和具救生功能游泳圈或座墊高度在 435 mm 以上腳踏車及其設計目的為裝飾品或供成人使用，則非屬玩具。
- (二) 商品標示：商品標示考量因素包括品名、材質、適用年齡、警告標示、注意事項，倘報驗義務人已於標示中明顯註明為玩具或於適用年齡、警告標示及注意事項為 14 歲以下玩耍之商品，歸屬玩具應施檢驗品目範圍。惟任何商品對兒童可能皆具有玩耍之價值，因此商品認定是否為玩具，係源於設計製造者之原意，故商品之標示是否符合設計製造者之原意並為其聲明，則可供判定是否為「應施檢驗玩具範圍」之參考依據。然「預期合理使用」仍優先適用於設計製造者之聲明，應以保護兒童健康安全為其最高指導原則。
- (三) 產品複雜度：產品複雜度低，14 歲兒童有能力玩耍者，歸屬玩具應施檢驗品目範圍。例如：500 片以下之拼圖或風箏玩具等產品複雜度低，因此為玩具商品；反之，超過 500 片之拼圖或特技風箏複雜度高，則非屬玩具。
- (四) 產品實用性：產品玩耍性質大於實用性質者，歸屬玩具應施檢驗品目範圍。例如：兒童玩具項鍊、塑膠喇叭玩具、公仔玩具等，因玩耍性質大於實用性質且精緻度不高，因此為玩具；反之，珠寶項鍊、小喇叭樂器或玻璃製塑像，因實用或裝飾性質大於玩耍性質且精緻度高，則非屬玩具。

- (五) 具多重用途與被動使用性：當產品具有玩耍用途或其他功能用途時，其玩耍價值較明顯，且合理預期可吸引兒童主動接觸或使用，則該產品可被視為玩具。
- (六) 銷售地點：一般供 14 歲以下兒童可進入購買之玩具商品，歸屬玩具應施檢驗品目範圍。例如文具店販售之裝扮玩具，一般 14 歲以下兒童皆可進入購買，則視為玩具；反之，成人用之情趣用品，非 14 歲以下兒童可進入購買，則非屬玩具。另鑑於網際網路盛行與行動上網的普及，網路購物已成為許多消費者購物的管道之一，其提供的商品多樣化及購物方便性，無論為家長購買、協助或兒童自行購買，皆可於網路平台上取得資訊及商品，故業者不得應其販售地點為網路，而主張非為本局應施檢驗玩具商品。
- (七) 價位：產品單價未超出消費者預期，且為一般消費者可接受之價位，歸屬玩具應施檢驗品目範圍。例如價位 300 元之火車模型玩具，屬一般消費者(兒童)有能力購買者，因此為玩具；反之，價位 5,000 元之等比例火車模型，因價位及精緻度高，且商品設計為供大於 14 歲消費者收藏或休閒玩耍使用者，則非屬玩具。

另就商品安全性之考量，具殺傷力、毒性等不安全商品，不適合孩童玩耍，或檢驗項目無法涵蓋該商品之安全性者，判定非屬玩具。例如：金屬頭飛鏢、BB 彈玩具槍等。倘經本局判定非屬玩具但外觀可愛，極易吸引孩童玩耍者，為避免孩童誤作玩具玩耍，應於商品標示「本商品非供 14 歲以下兒童或嬰幼兒玩耍使用」，另為促進商品正確標示，於市場流通之商品應依商品標示法相關規定標示及依消費者保護法第 4 條及第 7 條第 2 項之規定，詳實標示其用途、使用年齡、使用與保存方法及其他應注意事項，並於明顯處為危險警告標示及緊急處理之方式等充分及正確資訊，以保障消費者權益。

一、搖籃或遊戲圍欄附屬玩具核判原則：

列舉項目	凡床欄玩具、懸吊玩具、健身玩具、手搖鈴、固齒玩具、玩具墊、塑膠地墊、音樂鈴、按壓玩具、聲光玩具、嬰兒鏡等各式搖籃、遊戲圍欄或嬰兒床之附屬玩具，且可供 14 歲以下兒童玩耍使用之商品，均屬應施檢驗玩具商品。	
類別	應施檢驗玩具商品	非應施檢驗玩具商品
品名	床欄玩具或各式搖籃、遊戲圍欄、遊戲床及嬰兒床等之附屬玩具	嬰兒床、遊戲床、遊戲圍欄、門欄及床護欄
核判範例		
判定說明	<p>各式搖籃、遊戲圍欄、遊戲床及嬰兒床等本身並非本局應施檢驗玩具商品範圍，但其所附加之玩具則屬應施檢驗玩具商品。</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 嬰兒床、遊戲床及遊戲圍欄為供嬰幼兒休憩或遊戲時之使用空間，非設計供嬰幼兒遊戲玩耍使用之商品。 2. 門欄、床護欄為供裝設在門框與床周圍，用以防止兒童摔落受傷使用，屬一般生活用品。 	

類別	應施檢驗玩具商品	非應施檢驗玩具商品
品名	固齒器玩具	奶嘴
核判範例		
判定說明	固齒器玩具為安撫嬰幼兒於長牙或口腔期之玩具產品。	供嬰幼兒吸吮及安撫情緒使用之奶嘴，係屬衛生福利部食品藥物管理署管理權責。

類別	應施檢驗玩具商品	非應施檢驗玩具商品
品名	數字、字母及圖案地墊	素面地墊、木紋地墊或室內外造景用之非發泡式塑膠地墊
核判範例		
判定說明	<ol style="list-style-type: none"> 1. 具有吸引兒童之彩色圖案、數字或文字等兒童遊戲用地墊。 2. 具可剝離圖形之地墊，其可吸引兒童拆卸、組裝等玩耍使用。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 不含數字、文字或其他卡通等圖案之塑膠地墊。 2. 木紋地墊、供鋪設地板或室內外造景用之地墊，非設計供兒童玩耍遊戲之產品。




二、浴室/水玩具核判原則：

列舉項目	洗澡書、各式飄浮玩具、有發條的水中玩具、耐水性玩具、沙灘玩具	
類別	應施檢驗玩具商品	非應施檢驗玩具商品
品名	洗澡玩具	浴室用品
核判範例		
判定原則	<p>設計供兒童於浴室或水中遊戲玩耍使用之商品。</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 主要用途為盛裝沐浴用品使用。 2. 廣告販售對象為成人。 (倘使用後可取出玩具或組裝成玩具者，其玩具仍屬應施檢驗玩具商品，仍應完成檢驗程序。如沐浴球、香皂之附屬玩具或可組裝為公仔或玩偶之瓶罐等玩具商品。)

三、人/非人形(洋娃娃/非洋娃娃)核判原則：

列舉項目	各式玩偶、手指偶、機器人、戰士、魔鬼、怪獸、卡通人物等填充或非填充玩具(不論是否具有音樂/電動/發聲等功能)	
類別	應施檢驗玩具商品	非應施檢驗玩具商品
品名	玩偶玩具	成人、收藏公仔
核判範例		
判定原則	<ol style="list-style-type: none"> 1. 普級動漫人物公仔(玩具總動員、怪獸大學、海賊王……等兒童卡通人物)，其外觀造型可愛，可吸引兒童遊戲玩耍或收藏使用。 2. 動漫消費者之收藏擺飾品，惟產品具可動性、造型活潑可愛且顏色對比鮮明，與一般兒童 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 違反社會善良風俗(涉及不良言行、血腥暴力、色情裸露具影響兒童心智發展者)。 2. 肢體無法活動、無法變更公仔零件(零件不可拆解)之收藏公仔，惟 Q 版及普級動漫公仔除外。 3. 作工精緻或實體比例之模

	<p>玩具無異，可供兒童遊戲玩耍或收藏使用。</p> <p>3. 公仔具可拆卸、組裝性或替換性零組配件，進行不同樣式的組裝。</p> <p>4. 商品原廠設計或廣告宣稱為可供 14 歲以下兒童使用之公仔商品。</p>	<p>型，不具玩耍價值，屬嗜好收藏品或手工藝品等。</p> <p>4. 限量生產商品。 (由業者舉證)</p>
類別	應施檢驗玩具商品	非應施檢驗玩具商品
品名	杯緣公仔(杯緣子)	杯緣公仔(杯緣子)
核判範例	 	 
判定原則	<p>1. 普級動漫人物公仔(玩具總動員、怪獸大學、海賊王……等兒童卡通人物)，其外觀造型可愛，可吸引兒童遊戲玩耍或收藏使用。</p> <p>2. 產品具可動性、造型活潑可愛且顏色對比鮮明，與一般兒童玩具無異，可供兒童遊戲玩耍或收藏使用。</p> <p>3. 商品原廠設計或廣告宣稱為可供 14 歲以下兒童使用之商品。</p>	<p>1. 違反社會善良風俗(涉及不良言行、血腥暴力、色情裸露具影響兒童心智發展者)。 (由業者舉證)</p> <p>2. 限量生產商品。(由業者舉證)</p>

類別	應施檢驗玩具商品	非應施檢驗玩具商品
品名	非專業戲偶、玩偶	布袋戲偶
核判範例		
判定原則	非專業訓練布袋戲偶、玩偶，設計為供兒童遊戲玩耍使用者。	作工精細，商品設計主要為供收藏及紀念之用途，非供兒童遊戲玩耍使用。
類別	應施檢驗玩具商品	非應施檢驗玩具商品
品名	填充玩偶(抱偶)	收藏、擺飾使用之填充玩偶
核判範例		
判定原則	<ol style="list-style-type: none"> 1. 外型與一般供兒童遊戲玩耍使用之填充玩偶無異。 2. 價格為一般消費者可接受之範圍。 3. 商品設計、品名或廣告宣稱為可供 14 歲以下兒童使用之玩偶(抱偶)商品。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 產品精緻，銷售陳列於百貨精品專櫃。 2. 限量生產商品。 (由業者舉證)

類別	應施檢驗玩具商品	非應施檢驗玩具商品
品名	填充玩偶(抱偶)	抱枕
核判範例		
判定原則	<ol style="list-style-type: none"> 外型與一般供兒童遊戲玩耍使用之填充玩偶無異。 價格為一般消費者可接受之範圍。 商品設計、品名或廣告宣稱為可供 14 歲以下兒童遊戲玩耍或收藏使用之玩偶商品。 	商品名稱、用途、廣告宣稱及設計為供抱枕使用。
類別	應施檢驗玩具商品	非應施檢驗玩具商品
品名	安撫玩具	隨意毯
核判範例		 
判定說明	由填充玩偶及針織毛巾組成之安撫巾，屬安撫嬰兒用之填充玩具。	經收納或折疊後，可形成類似填充玩偶之商品，惟商品主要設計為供保暖使用。 (倘商品廣告或宣稱為可供兒童遊戲玩耍或作為填充玩偶使用者，仍屬應施檢驗玩具商品。)

四、騎乘或手推玩具核判原則：


列舉項目	三輪車、腳踏車、手推玩具車、電動車、搖搖車等各式供兒童騎乘或手推之有輪玩具	
類別	應施檢驗玩具商品	非應施檢驗玩具商品
品名	兒童騎乘玩具	兒童自行車
核判範例		
判定原則	<ol style="list-style-type: none"> 1. 設計構造與一般自行車相似，係藉由雙腳踩踏帶動後輪使車身前進，並附踏板、剎車機構。 2. 座墊最大高度小於 435 mm 者，屬兒童騎乘玩具。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 設計構造與一般自行車相似，係藉由雙腳踩踏帶動後輪使車身前進，並附踏板、剎車機構。 2. 座墊最大高度在 435 mm 以上，未滿 635 mm 之兒童自行車，為應施檢驗商品，惟非屬玩具範疇。
類別	應施檢驗玩具商品	非應施檢驗玩具商品
品名	兒童滑步車/平衡車、三輪車	電動代步車
核判範例		
判定原則	1. 設計供兒童騎乘，不具剎車或踏鏈系統，僅以兒童雙腳著地	代步車，可在一般道路上使用。

	<p>滑行者，屬兒童騎乘玩具。</p> <p>2. 設計供兒童騎乘，不具剎車或踏鏈系統，供兒童踩踏或家長推行前進者，屬兒童騎乘玩具。</p>	
類別	應施檢驗玩具商品	非應施檢驗玩具商品
品名	玩具滑板車	滑板車
核判範例		
判定原則	<p>1. 承載上限為 50 公斤以下，且商品設計、品名或廣告宣稱為可供 14 歲以下兒童玩耍使用。</p> <p>2. 若以電力驅動，最大速率為 8 km/hr。</p> <p>(倘商品設計為供兒童遊戲玩耍使用，應將商品品名標示為「玩具滑板車」，以避免造成消費者混淆，並確保消費者權益。)</p>	<p>乘載上限超過 50 公斤者，為供多年齡層使用之運動或休閒用品。</p>

類別	應施檢驗玩具商品	非應施檢驗玩具商品
品名	兒童騎乘玩具	競賽或遊樂設備
核判範例		
判定原則	<p>以電力驅動，供兒童騎乘玩耍使用之仿真兒童電動車，最大速率為 8 km/hr。</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 供多年齡層使用。 2. 電力驅動，其速度大於 8km/hr。

五、建構玩具核判原則：

列舉項目	各種形狀鑲嵌組合積木、各式堆疊玩具、組合智慧片等各式建構玩具	
類別	應施檢驗玩具商品	非應施檢驗玩具商品
品名	鑲嵌組合積木/智慧片	組合模型
核判範例		
判定原則	<p>產品組裝簡易，可供兒童組裝、拆卸之建構或益智玩具。</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 產品組裝複雜，或須透過程式設計讓模型動作。 2. 價位較一般兒童玩具高昂。

類別	應施檢驗玩具商品	非應施檢驗玩具商品
品名	堆疊玩具	展示模型
核判範例	  	
判定原則	商品結構簡單，且設計係供兒童DIY 組裝、堆疊成各種形式之積木玩具。	設計供展覽使用之展示品，且該模型組件完成後無法供兒童玩耍。

六、音樂玩具核判原則：

列舉項目	鋼琴、木琴、口琴、鼓、小提琴、喇叭、敲琴、發聲玩具等各式玩具樂器	
類別	應施檢驗玩具商品	非應施檢驗玩具商品
品名	音樂玩具	樂器
核判範例		
判定原則	<ol style="list-style-type: none"> 1. 音準無法準確演奏。 2. 商品設計、品名或廣告宣稱為可供 14 歲以下兒童遊戲玩耍使用。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 設計供音樂演奏或音樂教學使用。 2. 音準可以準確演奏。 (由業者舉證)

七、充氣玩具核判原則：

<p>列舉項目</p>	<p>氣球、玩具球、海灘球、造型充氣玩具(玩偶、動物、沙發、船)、充氣泳圈(外徑 100 cm 以下，包括玩偶、動物、交通工具等造型充氣泳圈)、充氣小艇(長度 130 cm 以下)、充氣筏(長度 100 cm 以下)、充氣水池等各式充氣玩具</p>	
<p>類別</p>	<p>應施檢驗玩具商品</p>	<p>非應施檢驗玩具商品</p>
<p>品名</p>	<p>充氣泳池玩具</p>	<p>充氣泳池</p>
<p>核判範例</p>		
<p>判定原則</p>	<p>設計供 14 歲以下兒童遊戲玩耍使用之戲水淺池，其水深於 40 cm 以下(充氣後水池內最深點與水池溢出平面間之深度)。</p>	<p>水深大於 40 cm(充氣後水池內最深點與水池溢出平面間之深度)之泳池設備，設計供較深水域學習游泳之設備，並由成人監督下使用。</p>

類別	應施檢驗玩具商品	非應施檢驗玩具商品
品名	充氣玩具	救生設備
核判範例		
判定原則	<ol style="list-style-type: none"> 1. 設計供 14 歲以下兒童遊戲玩耍使用，此類產品可供兒童划水嬉戲。 2. 造形可愛會吸引兒童購買，設計為供兒童戲水使用之商品。 	深水域學習游泳或救生之設備，並由成人監督下使用。
類別	應施檢驗玩具商品	非應施檢驗玩具商品
品名	充氣玩具	泳圈、救生圈
核判範例		
判定原則	兒童用泳圈（外徑 100 公分以下者）	泳圈（外徑超過 100 公分者）之救難或成人用泳圈

類別	應施檢驗玩具商品	非應施檢驗玩具商品
品名	充氣玩具	充氣展示品
核判範例		
判定原則	<p>造型簡單、易於取得之各式造型充氣商品，其可吸引兒童遊戲玩耍使用，屬充氣玩具。</p>	<p>陳設於賣場之大型廣告展示品，非設計供 14 歲以下兒童遊戲玩耍使用。</p>

八、情境玩具核判原則：

列舉項目	家家酒玩具、園藝玩具、工具玩具、玩偶傢具及玩偶服飾用品配件、電話玩具等各式情境玩具	
類別	應施檢驗玩具商品	非應施檢驗玩具商品
品名	情境玩具	造型傢具
核判範例		 AO1 公車造型櫃 170*40*80 (安全透明壓克力) 車頭：40*40*80 車身：100*40*80 車尾：30*40*80 (活動版)
判定原則	模擬實際物品或情境，可供兒童模擬真實情況之玩具商品。	主要功能為放置或收納物品使用，係屬傢具或一般生活用品。
類別	應施檢驗玩具商品	非應施檢驗玩具商品
品名	玩具配件	一般零件
核判範例		
判定原則	直接販售供兒童搭配玩具使用之配件。	1. 至工廠(場)加工用之零件、半成品。 2. 單一零件不具玩耍功能。 (倘與可組裝為玩具成品之個別零組配件併同包裝販售，則該包裝商品仍屬應施檢驗玩具商品範圍。)

九、仿真玩具核判原則：

列舉項目	眼鏡、鐘錶、模型、運動頭盔、泳鏡、撞球檯、賓果遊戲機、樂透機、彈珠檯、打氣筒、流行飾品等各式仿真實物品之玩具	
類別	應施檢驗玩具商品	非應施檢驗玩具商品
品名	仿真玩具	高倍望遠鏡、撞球檯、麥克風
核判範例	 	  
判定原則	<ol style="list-style-type: none"> 1. 實用功能無法達到真實商品相同效果。 2. 銷售陳列在兒童可選購之商店。 3. 價位較真實商品低。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 具實用功能，且非供兒童玩耍使用。 2. 價位較一般玩具商品高出許多。

十、兒童可進入玩具核判原則：





列舉項目	玩具儲置箱、遊戲屋、遊戲帳篷等各式兒童可進出之玩具	
類別	應施檢驗玩具商品	非應施檢驗玩具商品
品名	遊戲屋、遊戲帳篷、球屋	帳篷
核判範例		
判定原則	<ol style="list-style-type: none"> 1. 材質與結構較實際帳篷輕巧。 2. 使用與組合方式較簡易。 3. 價位較實際帳篷低。 4. 主要使用於室內供兒童進出及玩耍使用。 5. 商品宣稱可作為兒童遊戲玩耍或搭配其他玩具使用者。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 露營用品，非屬國家標準 CNS 4797 之適用範圍。 2. 結構較專業露營用帳篷簡易，惟具營釘及戶外防護等功能，屬戶外活動使用之商品。 <p>(倘商品宣稱亦可作為兒童玩耍或搭配其他玩具使用者，則該商品仍屬兒童玩具。)</p>

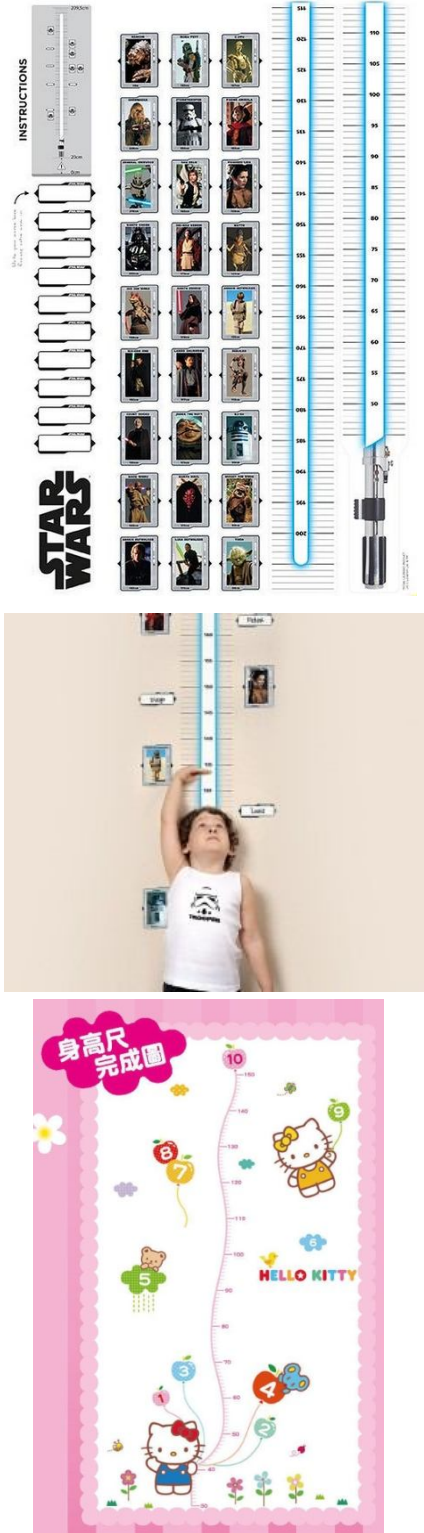

十一、遊樂玩具核判原則：

<p>列舉項目</p>	<p>遊戲球屋(球池)、轉印貼紙、紋身貼紙、兒童玩具貼紙、泡泡貼紙、紙、推拉玩具、木馬、彩色圖案遊戲/收集卡、吹泡泡、萬花筒、風箏、整人玩具等各式供兒童娛樂遊戲之玩具</p>	
<p>類別</p>	<p>應施檢驗玩具商品</p>	<p>非應施檢驗玩具商品</p>
<p>品名</p>	<p>遊戲卡片</p>	<p>棒球卡、撲克牌</p>
<p>核判範例</p>		
<p>判定原則</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 有特殊遊戲規則，具玩耍價值。 2. 較傳統撲克牌尺寸縮小或放大者之撲克牌。 3. 具兒童學習及認知功能之圖案或文字之紙牌。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 具限量收藏價值或有特定功能者。 2. 一般購買客層為大於 14 歲青年或成年人。 3. 與傳統撲克牌大小接近 (58*88 mm)，具一般撲克牌之博奕功能者，不宜供兒童玩耍遊戲。(但具兒童學習及認知功能之圖案或文字者，仍應屬兒童玩具。)

類別	應施檢驗玩具商品	非應施檢驗玩具商品
品名	慶典、狂歡節或其他遊藝用者	愛心拍
核判範例		
判定原則	造型簡單、具發光或聲音效果，易吸引兒童手持或穿戴玩耍使用。	主要設計為供管教或處罰使用之商品，非設計供兒童遊戲玩耍使用。
類別	應施檢驗玩具商品	非應施檢驗玩具商品
品名	慶典、狂歡節或其他遊藝用者	舞台燈光、裝飾造型夜燈及發光裝飾擺飾品
核判範例		
判定原則	造型簡單、具發光或聲音效果，易吸引兒童手持或穿戴玩耍使用。	為增添舞台效果、供空間裝飾或具照明功能(不具玩耍功能)之商品，非設計供 14 歲以下兒童玩耍使用。

類別	應施檢驗玩具商品	非應施檢驗玩具商品
品名	貼紙玩具(1)	相片、禮品、日記本貼紙及紙膠帶
核判範例		
判定說明	<p>卡通造型(可愛人物、動物造型等), 未設計具特定用途或功能不明確之貼紙, 與供 14 歲以下兒童遊戲玩耍使用之貼紙玩具無所差異, 為貼紙玩具。</p>	<p>主要設計供消費者裝飾相片、禮品或日記本等物品使用。</p>

類別	應施檢驗玩具商品	非應施檢驗玩具商品
品名	貼紙玩具(2)	汽、機車及安全帽貼紙
核判範例	  	
判定說明	<ol style="list-style-type: none"> 1. 具數字、字母或符號，且未設計有特定用途或功能不明確之貼紙，可供兒童學習認知使用。 2. 貼紙書，設計具互動性，可供兒童認知學習或遊戲玩耍使用者。 	<p>商品主要用於戶外，貼附於汽車、機車及安全帽等物品，材質可耐日曬、雨淋，係以高中以上消費者為主，非為 14 歲以下兒童考量而設計。</p>

類別	應施檢驗玩具商品	非應施檢驗玩具商品
品名	貼紙玩具(3)	裝飾用壁貼、開關貼紙
核判範例		
判定說明	<p>商品除供裝飾及美化室內牆面、窗戶或開關使用外，亦可供兒童量身高、認知學習或玩耍使用。</p>	<p>商品設計僅供裝飾及美化室內牆面、窗戶或開關使用，無供兒童量身高、認知學習或玩耍功能之裝飾用途貼紙。</p>

類別	應施檢驗玩具商品	非應施檢驗玩具商品
品名	轉印貼紙玩具	裝飾或具特定功能之貼紙
核判範例		
判定說明	<p>轉印貼紙及紋身貼紙，具有玩耍及裝扮性質。</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 設計具特定用途，且功能性明確之貼紙，其非設計供 14 歲以下兒童玩耍使用，如：「悠遊卡貼紙」、「車用貼紙」、「裝飾用貼紙 (如壁貼)」、「手機、電腦裝飾貼」、「封口貼紙」、「信封貼紙」、「風景貼紙」、「姓名貼」、「MEMO 用貼紙」、「集點貼」、「鑽石貼」、「卡通 O.K. 絆」、「卡通驅紋貼」、「便條紙」等。 2. 名稱或功能圖示明確標示為特定功能使用之貼紙。

十二、大型組裝遊樂玩具核判原則：

列舉項目	鞦韆、溜滑梯、騎乘車軌道、攀爬組、歡樂屋、砂箱等各式供兒童遊樂之大型組裝遊樂玩具	
類別	應施檢驗玩具商品	非應施檢驗玩具商品
品名	組裝遊樂玩具	兒童遊樂設施
核判範例		
判定原則	<ol style="list-style-type: none"> 1. 具特定結構、非固定，且可置於室內供兒童遊戲。 2. 材質較一般遊樂設備輕，且易組裝拆卸。 	<p>可固定，且組裝較複雜，較難由一個人獨立組裝完成，非屬國家標準 CNS 4797 之適用範圍。</p>

十三、武器玩具核判原則：

列舉項目	各式玩具刀、棍、槍、劍、砲、弓箭、彈弓、戰車、戰機、戰艇、火箭、飛彈等武器玩具	
類別	應施檢驗玩具商品	非應施檢驗玩具商品
品名	武器玩具(1)	仿真武器
核判範例	<p>(1) 水槍</p>  <p>(2) 聲光槍</p>  <p>(3) 彩帶槍</p>  <p>(4) 泡泡槍</p> 	<p>(1)BB 槍</p>  <p>(2)漆彈槍</p> 
判定原則	<ol style="list-style-type: none"> 1. 造形可愛易吸引兒童購買玩耍。 2. 硬質拋射體，其尖端半徑大於 2 mm。 3. 拋射體的每單位接觸面積的動能$<0.16 \text{ J/cm}^2$。 4. 銷售陳列之販售地點、區域或網頁係以 14 歲以下兒童為主要客群。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 非設計供 14 歲以下兒童玩耍使用。 2. 玩具之動能由玩具本身而非兒童所決定者。 3. 硬質拋射體，其尖端半徑小於 2 mm。 4. 拋射體的最大動能>0.08 焦耳(J)，且每單位接觸面積的動能$>0.16 \text{ J/cm}^2$。 (由業者舉證)

類別	應施檢驗玩具商品	非應施檢驗玩具商品
品名	武器玩具(2)	刀
核判範例		
判定原則	<ol style="list-style-type: none"> 1. 具聲光效果易吸引兒童購買玩耍。 2. 銷售陳列在兒童可選購之商店。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 具殺傷力。 2. 銷售陳列之販售地點、區域或網頁係以大於 14 歲消費者為主要客群。
類別	應施檢驗玩具商品	非應施檢驗玩具商品
品名	武器玩具(3)	彈弓
核判範例	 	
判定原則	<ol style="list-style-type: none"> 1. 具聲光效果或造形可愛，易吸引兒童購買玩耍。 2. 硬質拋射體(或彈性材料)，其尖端半徑大於 2 mm。 3. 拋射體的每單位接觸面積的動能$<0.16 \text{ J/cm}^2$。 4. 銷售陳列之販售地點、區域或網頁係以 14 歲以下兒童為主要客群。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 具殺傷力。 2. 係運動或其他特殊用途使用之商品，其銷售陳列之販售地點、區域或網頁係以大於 14 歲消費者為主要客群。

十四、交通工具玩具核判原則：

列舉項目	各式玩具車、飛機、船、太空梭等交通工具玩具(含軌道或號誌等配件)	
類別	應施檢驗玩具商品	非應施檢驗玩具商品
品名	交通玩具	交通模型
核判範例	 	  
判定原則	<ol style="list-style-type: none"> 1. 具聲光效果、玩耍功能(如迴力車)或造形可愛，易吸引兒童購買玩耍。 2. 商品設計、品名或廣告宣稱為可供 14 歲以下兒童遊戲玩耍或收藏使用。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 品質精緻係真品縮小尺寸版且與真品雷同，設計僅供大於 14 歲玩家收藏、展示或觀玩使用。 2. 具固定底座或可搭配內燃、蒸汽引擎物件或控制器等配件之可動性模型，設計為僅供大於 14 歲玩家收藏、展示觀玩使用。 3. 商品結構及組裝複雜，設計為供大於 14 歲玩家 DIY 組裝成型之模型零件組。 4. 限量生產商品。(由業者舉證)(倘商品設計、品名或廣告宣稱為可供 14 歲以下兒童遊戲玩耍使用之玩具，則該商品仍屬兒童玩具。)

十五、遙控/聲控玩具核判原則：

列舉項目	機器人、遙控車、玩偶、動物、聲學玩具等各式遙控/聲控玩具	
類別	應施檢驗玩具商品	非應施檢驗玩具商品
品名	遙控飛機、直升機玩具	遙控模型
核判範例		 
判定原則	<ol style="list-style-type: none"> 1. 操作簡易，吸引兒童玩耍。 2. 操控為 3 動作(通道)以下，設計為可供兒童遊戲玩耍使用。 3. 商品設計、品名或廣告宣稱為可供 14 歲以下兒童遊戲玩耍使用者。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 操控複雜且遙控距離遠，兒童不易玩耍使用。 2. 以內燃引擎為動力或在 大於 24 V 之正常電壓下操作。 3. 具專業用途，如搭配攝相系統空拍、追蹤導航、空拋救難設備等。 4. 重量及尺寸大，一般兒童不易使用。 5. 價格較一般控搖玩具高。 6. 操控具超過 3 動作之遙控飛行器，設計為供大於 14 歲玩家休閒及收藏使用。 <p>(倘商品設計、品名或廣告宣稱為可供 14 歲以下兒童遊戲玩耍使用者，則該商品仍屬兒童玩具。)</p>

類別	應施檢驗玩具商品	非應施檢驗玩具商品
品名	遙控車玩具	遙控模型
核判範例		
判定原則	<ol style="list-style-type: none"> 1. 操控簡易，吸引兒童玩耍。 2. 操控為 2 動作(通道)以下，設計為可供兒童遊戲玩耍使用。 3. 商品設計、品名或廣告宣稱為可供 14 歲以下兒童遊戲玩耍使用者。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 操控複雜且距離遠，兒童不易玩耍使用。 2. 以內燃引擎為動力或在 大於 24 V 之正常電壓下操作。 3. 具專業用途，如搭配攝相系統、追蹤導航或救難設備等。 4. 重量及尺寸大，一般兒童不易使用。 5. 價格較一般遙控玩具高。 6. 商品結構及組裝複雜，設計為供大於 14 歲玩家 DIY 組裝成型之遙控模型零件組。 7. 操作超過 2 動作之遙控模型車，設計為供大於 14 歲玩家休閒及收藏使用。 <p>(倘商品設計、品名或廣告宣稱為可供 14 歲以下兒童遊戲玩耍使用者，則該商品仍屬兒童玩具。)</p>

十六、電子玩具核判原則：

列舉項目	手機玩具、電子寵物玩具、玩具錄放音機、玩具卡拉 OK、掌上型電子遊樂器、聲學玩具等各式電子玩具	
類別	應施檢驗玩具商品	非應施檢驗玩具商品
品名	電子玩具(1)	資訊產品
核判範例		
判定原則	<ol style="list-style-type: none"> 1. 操作簡易，吸引兒童玩耍。 2. 即使不連接電腦時，鍵盤亦可播放音樂，設計目的係供兒童學習使用，具玩耍價值。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 可連接映像螢幕且在大於 24 V 之正常電壓下操作。 2. 具多種資訊功能(如影音播放、上網、照相、儲存設備、可與電腦或電視連接等)之電腦設備。
類別	應施檢驗玩具商品	非應施檢驗玩具商品
品名	電子玩具(2)	造形滑鼠
核判範例		
判定原則	<ol style="list-style-type: none"> 1. 造形可愛，吸引兒童玩耍。 2. 具燈光或聲音播放功能，具互動學習及玩耍價值。 	產品功能為滑鼠，不具玩耍功能。

	(商品倘同時符合本局音響類應施檢驗商品，需同時符合 CNS 4797 及 CNS 13439 之檢驗標準及玩具、音響類商品檢驗程序。)	
類別	應施檢驗玩具商品	非應施檢驗玩具商品
品名	電子玩具(3)	遊樂器
核判範例		
判定原則	<ol style="list-style-type: none"> 1. 操作簡易，可吸引兒童玩耍。 2. 掌上型電子遊樂器兒童玩具。 	具多種資訊功能(如影音播放、上網、照相、儲存設備、可與電腦或電視連接等)之掌上型遊戲機非屬玩具。
類別	應施檢驗玩具商品	非應施檢驗玩具商品
品名	電子玩具(4)	遊樂器配件
核判範例		
判定原則	操作簡易，造形可愛，具燈光或聲音播放等功能，可吸引兒童玩耍。	<ol style="list-style-type: none"> 1. 可連接映像螢幕且在大於 24 V 之正常電壓下操作。 2. 具多種資訊功能(如影音播放、上網、照相、儲存設備、可與電腦或電視連接等)之遊樂器配件。



十七、童玩玩具核判原則：

列舉項目	竹蜻蜓、木偶/傀儡戲人物、竹槍、木槍、風車、橡皮槍、陀螺、扯鈴、波浪鼓、聲學玩具等各式童玩玩具	
類別	應施檢驗玩具商品	非應施檢驗玩具商品
品名	童玩玩具	大型風車、風箏
核判範例	<p style="text-align: center;">竹蜻蜓</p>  <p style="text-align: center;">風車</p>  <p style="text-align: center;">風箏</p> 	<p style="text-align: center;">廣告大風車</p>  <p style="text-align: center;">園藝風車</p>  <p style="text-align: center;">特技風箏</p>  <p style="text-align: center;">大型比賽風箏</p> 
判定原則	<ol style="list-style-type: none"> 1. 操作簡易之童玩玩具。 2. 直徑為 30 公分以下之風車玩具。 3. DIY 製作之童玩商品。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 特殊用途，如廣告招商、特技比賽、園藝裝飾。 2. 尺寸巨大（超過 30 公分）之風車，設計非供兒童遊戲玩耍使用。 3. 特技或比賽用風箏，需由專業人士或玩家操控使用。

十八、食品玩具核判原則：

列舉項目	內裝食品之造型玩具、置於盛裝食品容器上或容器內之玩具	
類別	應施檢驗玩具商品	非應施檢驗玩具商品
品名	食品玩具	食品容器
核判範例		
判定原則	<ol style="list-style-type: none"> 1. 食品附贈或與食品共同包裝之玩具商品(無論是否直接與食品接觸)。 2. 造型容器,但食用後可作為玩具使用(存錢筒、公仔或仿真玩具...等玩具)。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 設計為供盛裝食品使用之容器,其本身亦不具玩耍功能。 2. 商品設計、品名或廣告宣稱為供美化食材外型或裝飾擺盤之廚房用工具。

十九、節慶/裝扮玩具核判原則：

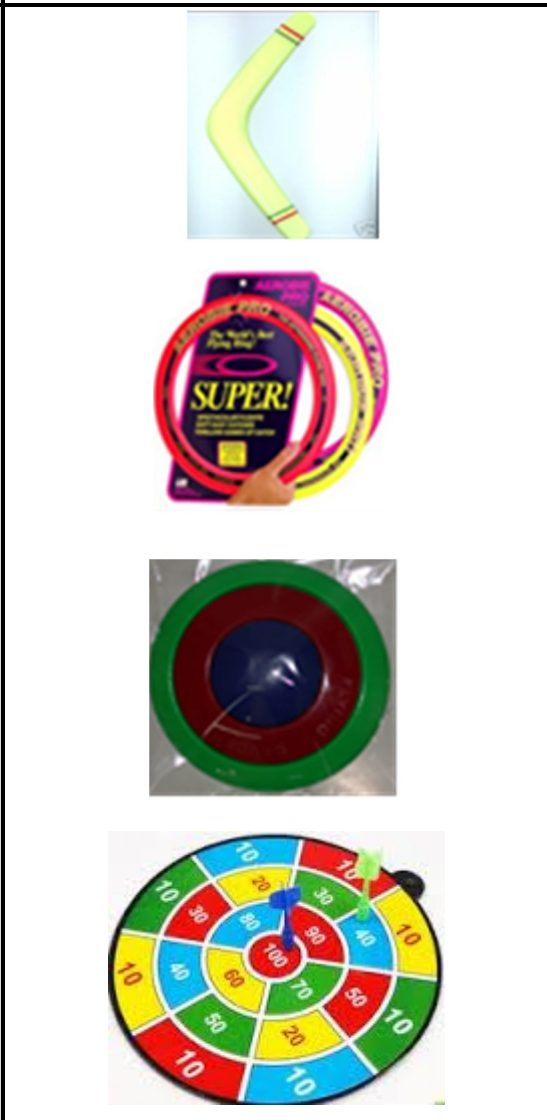
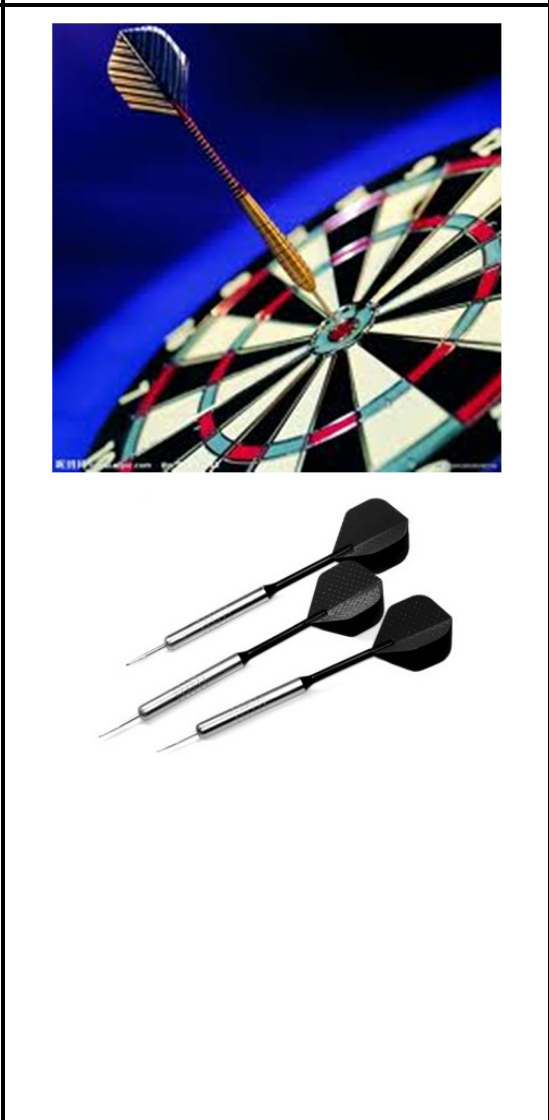
列舉項目	面具、假鼻、假耳、假鬚、假髮、假牙、假指甲、假血刀、變身(裝扮)衣飾、手提燈籠、化妝玩具等各式玩具	
類別	應施檢驗玩具商品	非應施檢驗玩具商品
品名	節慶、派對及裝扮玩具	成人飾品
核判範例	<p>面具</p>  <p>聖誕帽</p>  <p>天使翅膀</p>  <p>萬聖節披風</p>  <p>聖誕麋鹿頭飾</p>  <p>生日帽</p>  <p>手提燈籠</p>  <p>化妝玩具</p> 	<p>成人飾品</p>   <p>聖誕擺飾品</p> 
	判定原則	1. 尺寸大小、標示或廣告宣稱為以兒童為主要對象。

	<ol style="list-style-type: none"> 2. 頭圍在 55 cm 以下之裝扮用帽類商品。 3. 適穿身高於 150 cm 以下之裝扮服飾。 4. 供兒童於派對或節慶等活動時，彩繪、裝扮人體之化妝玩具。 	<ol style="list-style-type: none"> 2. 尺寸大小、標示及廣告宣稱為以大於 14 歲消費者為主要對象。 3. 頭圍大於 55 cm 之裝扮用帽類商品。 4. 適穿身高大於 150 cm 之裝扮服飾。
--	--	---

二十、玩具運動用品核判原則：



列舉項目	保齡球、高爾夫球、棒球、桌球、羽毛球、籃球、板球、彈珠、玩具球/球拍或球類玩具等各式玩具運動用品(不論是否成組)	
類別	應施檢驗玩具商品	非應施檢驗玩具商品
品名	運動玩具	運動及減壓類用品
核判範例	 <p>三號籃球</p>	
判定原則	<ol style="list-style-type: none"> 1. 尺寸大小適合兒童，標示及廣告以兒童為主要對象。 2. 材質較軟且輕，價格亦較便宜。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 有特定的使用標準及說明以表明該產品適用於運動而非供玩耍遊戲。 2. 較精緻且材料防護功能較好。 3. 具標準比賽規則之運動用品。 4. 通常在運動用品專賣店販售。 5. 設計、標示及廣告宣稱為供大於14歲消費者紓壓、減壓目的之商品。 6. 以大於14歲消費者為主要販售對象之運動書籍，其所搭配之運動工具。


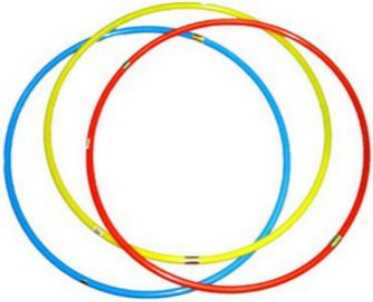
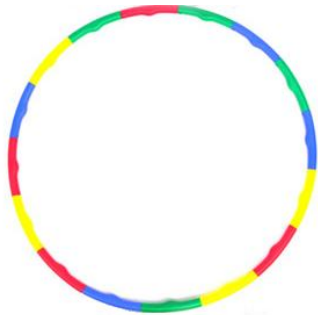
二十一、拋擲玩具核判原則：

列舉項目	迴力棒(鏢)、飛盤、飛鏢/鏢靶、拋圈圈等各式拋擲玩具	
類別	應施檢驗玩具商品	非應施檢驗玩具商品
品名	拋擲玩具	運動、休閒設施
核判範例		
判定原則	<ol style="list-style-type: none"> 1. 尺寸大小、標示或廣告宣稱為以兒童為主要對象。 2. 材質較軟且輕，價格亦較便宜。 	<p>金屬尖端飛鏢或競賽用品等商品，尺寸大小、標示及廣告宣稱為以大於 14 歲消費者為主要對象。</p>

二十二、體育/競賽玩具核判原則：




列舉項目	跳繩、戰鬥陀螺、溜溜球等各式促進兒童體能發展或競賽遊戲用之玩具	
類別	應施檢驗玩具商品	非應施檢驗玩具商品
品名	跳繩玩具	體育用品
核判範例	 	   
判定原則	<ol style="list-style-type: none"> 1. 尺寸大小及重量適合兒童。 2. 標示及廣告以兒童為主要對象。 3. 價格較便宜。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 屬運動器材或比賽競技用。 2. 有特定的使用說明以表明該產品適用於運動而非供玩耍遊戲。 3. 較精緻且具特殊功能，如高轉速培林機構、加重功能及計數功能等。 4. 常於運動用品專賣店等販售。(倘商品設計、品名或廣告宣稱為可供 14 歲以下兒童遊戲玩耍使用者，則該商品仍屬兒童玩具。)

類別	應施檢驗玩具商品	非應施檢驗玩具商品
品名	體育玩具	體育用品
核判範例	 	
判定原則	<ol style="list-style-type: none"> 1. 會吸引兒童購買玩耍。 2. 尺寸大小適合兒童，標示及廣告以兒童為主要對象。 3. 材質較軟且輕，價格亦較便宜。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 屬運動器材或比賽競技用。 2. 有特定的使用說明以表明該產品適用於運動而非供玩耍遊戲。 3. 常於運動用品專賣店等販售。

品名	輪式溜冰鞋	
核判範例		
類別	應施檢驗玩具商品	非應施檢驗玩具商品
判定原則	乘載上限為 20 kg 以下之溜冰鞋，屬兒童遊戲玩耍使用之商品。	乘載上限大於 20 kg 之溜冰鞋，屬運動用物品及器材，非屬應施玩具檢驗商品。
品名	呼拉圈	
核判範例		
類別	應施檢驗玩具商品	非應施檢驗玩具商品
判定原則	<ol style="list-style-type: none"> 1. 重量較輕，內側無顆粒狀突出物等特殊功能，且直徑 70 公分以下之塑膠材質呼拉圈，屬兒童遊戲玩耍使用之商品。 2. 常於文具、玩具店或零售百貨等販售。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 直徑大於 70 公分。 2. 重量較重，其內側常有顆粒狀突出物或其他具按摩、健身等功能之設計，屬運動、健身用之呼拉圈，非屬應施玩具檢驗商品。 3. 常於運動用品專賣店等販售。

二十三 認知玩具核判原則：

列舉項目	供兒童學習認知：大小、形狀、色彩、配對、分類、字母、數字、文字、數學、邏輯、推理、磁性物質玩具等之玩具	
類別	應施檢驗玩具商品	非應施檢驗玩具商品
品名	認知玩具	認知書籍
核判範例		
判定原則	<p>1. 標示及廣告以兒童為主要對象，含形狀、色彩、配對、分類、字母、數字、文字、數學、邏輯及推理...等，具教育及互動玩耍功能之認知玩具。</p> <p>2. 平面之兒童著色、繪畫、閱讀或測驗使用之學習圖書或練習本，如有白板等具重複書寫或玩耍之功能，仍屬應施檢驗玩具商品範圍。</p> <p>平面且僅供兒童著色、繪畫、閱讀或測驗使用之學習圖書或練習本，商品本體及配件不具互動或玩耍之功能。</p>	

類別	應施檢驗玩具商品	非應施檢驗玩具商品
品名	磁鐵玩具	磁力組合
核判範例		 
判定原則	<ol style="list-style-type: none"> 1. 磁性較小，造型簡單、可愛，可吸引兒童認知學習或遊戲玩耍使用之玩具商品。 2. 立體造型磁鐵，其可吸引兒童遊戲玩耍或收藏使用。 3. 商品設計、品名或廣告宣稱為可供 14 歲以下兒童遊戲玩耍、收藏或學習使用者。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 具有強磁性，且尺寸太小易讓兒童誤食造成傷害。 2. 標示及廣告以大於 14 歲消費者為主要對象。 3. 平面造型磁鐵，為文具或一般生活用品，非設計供兒童遊戲玩耍使用。

二十四、學習玩具核判原則：

列舉項目	敲鑼玩具、布/玩偶書、各式促進視覺/觸覺/智能或手指靈活等學習玩具	
類別	應施檢驗玩具商品	非應施檢驗玩具商品
品名	學習玩具	學習圖書
核判範例		
判定原則	<ol style="list-style-type: none"> 1. 設計供 14 歲以下兒童玩耍使用或標示及廣告以兒童為主要對象，具教育功能亦有玩耍價值。 2. 書籍頁數較少，材質及成份較不易被破壞(塑膠、布)。 3. 書籍具聲音或燈光效果，為供兒童互動學習或玩耍使用之商品。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 平面且僅供兒童閱讀使用，無互動學習或玩耍之功能。 2. 書籍頁數較多，材質及成份以紙為主。

類別	應施檢驗玩具商品	非應施檢驗玩具商品
品名	玩具書籍	閱讀書籍
核判範例		
判定原則	<p>含有可動翻頁(翻開後可取得不同資訊)、可動機關(拉動或轉動後能改變圖形樣貌)、特殊材質(如布料、皮革)、互動或可動式立體圖樣及模型道具(如牙刷、食物)…等互動式設計之圖書，且設計供 14 歲以下兒童遊戲玩耍、認知學習使用者。</p>	<p>平面或不具互動式設計(如不可拉動之立體圖案)之圖書，其用途僅可供兒童閱讀或觀賞使用，而非設計供兒童遊戲玩耍使用者。</p>

二十五、幼教玩具核判原則：

列舉項目	繪圖玩具組、望遠鏡、顯微鏡、植物栽培組等各式教育/實驗/觀察等玩具	
類別	應施檢驗玩具商品	非應施檢驗玩具商品
品名	幼教玩具(1)	植物盆栽
核判範例		
判定原則	標示及廣告以兒童為主要對象，具教育功能亦有玩耍價值。	為一般植物盆栽之裝飾。
類別	應施檢驗玩具商品	非應施檢驗玩具商品
品名	幼教玩具(2)	顯微鏡
核判範例		
判定原則	標示及廣告以兒童為主要對象，具教育功能亦有玩耍價值之幼教玩具。	<ol style="list-style-type: none"> 1. 具實際研究或檢測之設備，且有特定規範或標準。 2. 價格較一般玩具高昂。

類別	應施檢驗玩具商品	非應施檢驗玩具商品
品名	幼教玩具(3)	繪圖工具與繪畫文具組
核判範例		<p data-bbox="1109 302 1220 336">繪圖板</p> 
判定原則	<ol data-bbox="352 1512 877 1836" style="list-style-type: none"> 1. 標示及廣告以兒童為主要對象，具教育功能亦有玩耍價值之繪圖玩具。 2. 具特殊造型之繪畫工具，如動物造型蠟筆、彩色筆等，除作為繪畫用途，另可吸引兒童玩耍使用。 	<ol data-bbox="904 1512 1430 2016" style="list-style-type: none"> 1. 設計供繪圖工作使用，價格較一般玩具高昂。 2. 繪畫使用之工具，如蠟筆、彩色筆、色鉛筆、水彩筆及水彩顏料等，且其本身無特殊可吸引兒童玩耍之造型或功能。 3. 附繪畫工具之繪圖組，設計僅供繪畫或著色使用，無附加其他可吸引兒童玩耍使用之功能或配件(如貼紙、印章...等)。

二十六、益智玩具核判原則：






列舉項目	拼圖(500片以下)、骨牌遊戲玩具(500片以下)、主要設計作剪割及拼合用之圖書玩具、積木、魔術方塊、建築玩具、組合(模型)玩具、磁性物質玩具等各式益智玩具	
類別	應施檢驗玩具商品	非應施檢驗玩具商品
品名	益智玩具	益智遊戲
核判範例	<p>500片以下拼圖或骨牌遊戲</p>  <p>積木</p>   <p>魔術方塊</p> 	<p>骰盅遊戲 麻將相棋</p>  <p>超過500片拼圖或骨牌</p>  <p>金屬立體拼圖</p> 
判定原則	<ol style="list-style-type: none"> 1. 產品組裝較為簡易。 2. 標示及廣告以兒童為主要對象，可增進兒童認知及智能之玩具。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 產品複雜度較高(如超過500片之拼圖或骨牌及需藉由鉗子等工具組裝而成之金屬立體拼圖等)，不易引起一般兒童興趣。 2. 具博奕性質。

二十七、美勞玩具核判原則：

列舉項目	黏土、砂畫、模型紙卡、可組成玩具之勞作材料等各式促進兒童創造想像/設計能力之玩具	
類別	應施檢驗玩具商品	非應施檢驗玩具商品
品名	美勞玩具	材料零組件或工具
核判範例		
判定原則	可供兒童 DIY 組裝、創作或黏貼裝飾使用之美勞商品或組合包。	製作美勞或手工藝品時之使用之工具或材料零組件，其為單獨販售且不具玩耍價值者。

類別	應施檢驗玩具商品	非應施檢驗玩具商品
品名	美勞玩具	美勞模型
核判範例		
判定原則	可供兒童 DIY 組裝、創作或黏貼裝飾使用之美勞商品或組合包。	係設計供紀念使用之印模黏土，完成品定型後不具玩耍價值。
類別	應施檢驗玩具商品	非應施檢驗玩具商品
品名	玩具黏土	黏土
核判範例	  	  <p>中空作品の中子材として使います。</p> <p>自在コルク粘土 ◆</p> 

<p>判定說明</p>	<p>為可供兒童使用之黏土，其可塑性佳，兒童可自由揉捏塑形，成品可於空氣中自然風乾完成。(如：超輕土、玉米黏土、培樂多等。)</p>	<p>創作藝術者及才藝教學使用，具特殊用途、成品需高溫鍛燒或特殊處理等，與一般可重複把玩之黏土不同。(如：中子土、陶土、鑽石土及奶油土等。) (倘商品設計、品名或廣告宣稱為可供 14 歲以下兒童遊戲玩耍使用之玩具，則該商品仍屬兒童玩具。)</p>
<p>類別</p>	<p>應施檢驗玩具商品</p>	<p>非應施檢驗玩具商品</p>
<p>品名</p>	<p>美勞玩具</p>	<p>DIY 模型</p>
<p>核判範例</p>		
<p>判定原則</p>	<p>可供兒童 DIY 組裝、創作或黏貼裝飾使用之美勞商品或組合包。</p>	<p>產品複雜度較高，不易引起一般兒童興趣。</p>

類別	應施檢驗玩具商品	非應施檢驗玩具商品
品名	美勞玩具	一般生活用品
核判範例	<p>DIY 編織之(多、變色)橡皮圈(組)</p>  <p>膠珠配件及其組合包</p> 	<p>供整理、綁束頭髮或供固定縮口之橡皮筋</p>   
判定原則	<ol style="list-style-type: none"> 1. 設計為供兒童發揮創意、DIY 創作使用為目的之材料 (組)。 2. 販售於量販、百貨、雜貨、文具店之玩具、文具區塊。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 設計供日常生活整理及固定物品之用途。 2. 多為單獨使用。 3. 販售於量販、百貨、雜貨、文具店之生活用品、事務用品區塊。

二十八、文具玩具核判原則：



文具若具有玩具之功能者，應符合 CNS 4797 玩具安全（一般要求）國家標準之規定。

列舉項目	玩具印章、貼紙、玩具筆、磁性物質玩具等各式文具玩具	
類別	應施檢驗玩具商品	非應施檢驗玩具商品
品名	原子筆（限檢驗 CNS 4797 玩具安全國家標準所規範之供 14 歲以下兒童玩耍遊戲之產品，如玩具筆）	以書寫功能為主之文具
核判範例		

<p>判定說明</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 文具附加玩具之商品。 2. 與筆之間具可拆卸性，拆卸後可作為玩具使用。 3. 與筆之間不可拆卸，但本身即可作為玩耍使用。 4. 主體本身即可作為遊戲玩耍使用。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 一般書寫使用之文具商品，其不具玩具之功能。 2. 附於筆上之裝飾品，其不可拆卸，且本身亦不具玩耍功能。
<p>類別</p>	<p>應施檢驗玩具商品</p>	<p>非應施檢驗玩具商品</p>
<p>品名</p>	<p>玩具印章</p>	<p>藝術印章</p>
<p>核判範例</p>		
<p>判定原則</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 標示及廣告以兒童為主要對象。 2. 印章造形及圖樣可愛，易吸引小朋友玩耍遊戲使用。 	<p>為藝術圖案、姓名或特殊用途之印章，其印章造型及圖樣等不具吸引兒童玩耍遊戲之效果。</p>

二十九、闔家同樂遊戲玩具核判原則：

列舉項目	疊疊樂、大富翁、輪盤、玩具撲克牌及棋類等各式闔家同樂遊戲玩具	
類別	應施檢驗玩具商品	非應施檢驗玩具商品
品名	同樂玩具	博奕用具
核判範例		
判定原則	<p>遊戲規則較簡易，適合全家同樂，增進親子及朋友關係之商品。</p>	<p>具博奕性質或造成兒童不良習性之商品。</p>

類別	應施檢驗玩具商品	非應施檢驗玩具商品
品名	桌遊	桌遊
核判範例		
判定原則	<p>遊戲規則較簡易，商品原廠設計可供 14 歲以下兒童遊戲玩耍使用之桌遊商品。</p>	<p>遊戲規則複雜，商品原廠設計之對象為供大於 14 歲之消費者使用。</p>


三十、科技教學玩具核判原則：

列舉項目	兒童模擬電腦玩具、電子教學玩具、化學或相關科學實驗組、磁性物質玩具等各式科技教學玩具	
類別	應施檢驗玩具商品	非應施檢驗玩具商品
品名	教學玩具	教學模型
核判範例	 <p>The image shows several examples of educational toys. At the top is a blue dolphin-shaped toy. Below it is a 'Wind Power Car' kit with a box and a assembled car. At the bottom is a collection of solar-powered toys, including a robot, a car, a plane, and a boat, with Chinese labels: 太陽能機器人 (Solar Power Robot), 太陽能車 (Solar Power Car), 太陽能直升機 (Solar Power Helicopter), 太陽能車 (Solar Power Car), 太陽能汽艇 (Solar Power Boat), and 太陽能飛機 (Solar Power Plane).</p>	 <p>The image shows two examples of educational models. The top one is a complex LEGO Technic robot with various sensors and actuators. The bottom one is a LEGO Mindstorms robot, which is a more advanced programmable robot.</p>
判定原則	<p>商品介紹說明，係設計啟發兒童能源概念之教育產品，可供兒童玩耍遊戲使用。</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 產品組裝複雜，且須透過程式設計讓模型動作。 2. 價位較一般兒童玩具高昂。

三十一、附屬功能商品核判原則：

類別	應施檢驗玩具商品	非應施檢驗玩具商品
品名	塑膠存錢筒玩具(1)	裝飾用品
核判範例		
判定說明	造型塑膠存錢筒(包括食品玩具)可供 14 歲以下兒童玩耍使用。	凡「金屬製」、「木製」、「陶瓷、玻璃製」及「裝飾藝術用」且非供 14 歲以下兒童玩耍使用之存錢筒商品。
類別	應施檢驗玩具商品	非應施檢驗玩具商品
品名	塑膠存錢筒玩具(2)	金屬存錢筒
核判範例		
判定說明	造型塑膠存錢筒，具吸引兒童玩耍之功能。	商品為金屬製存錢筒。

類別	應施檢驗玩具商品	非應施檢驗玩具商品
品名	塑膠存錢筒玩具(3)	擺飾用品
核判範例		
判定說明	造型塑膠存錢筒，具吸引兒童玩耍之功能。	陶瓷等易碎材質之裝飾擺飾品，易造成兒童使用傷害，不宜供 14 歲以下兒童玩耍使用。 (倘屬易碎材質，須由業者舉證)

類別	應施檢驗玩具商品	非應施檢驗玩具商品
品名	吊飾、鑰匙圈、吸盤附掛玩具	吊飾、鑰匙圈用品
<p data-bbox="172 1032 325 1070">核判範例</p> 	<p data-bbox="360 1850 879 2029">1. 吊飾(如吸盤或繫繩等材質)」及「鑰匙圈」上附有屬本局依商品檢驗法第 3 條公告之玩具者(亦即本局公告之應施檢</p>	 <p data-bbox="911 1850 1430 2029">1. 鑰匙圈或吊飾上之繫掛物為非人形、動物之造型公仔或玩偶，亦非其他具玩耍功能之玩具，僅作為裝飾用之物</p>
<p data-bbox="172 1917 325 1955">判定說明</p>		

	<p>驗玩具商品), 該吊飾及鑰匙圈仍屬應施檢驗玩具商品範圍。</p> <p>2. 鑰匙圈或吊飾上之繫掛物為立體人物、動物之造型公仔、玩偶或運動用品類商品者。</p> <p>3. 鑰匙圈或吊飾上之繫掛物為其他具應施檢驗玩具商品範圍者。</p>	<p>品。</p> <p>2. 平面造型圖樣之裝飾繫掛物。</p> <p>3. 產品精緻, 銷售陳列於百貨精品專櫃。(由業者舉證)</p> <p>4. 限量生產商品。(由業者舉證)</p>
類別	應施檢驗玩具商品	非應施檢驗玩具商品
品名	手動或以電池、USB 電源驅動之手持式玩具風扇	隨身小風扇
核判範例		
判定原則	<p>1. 玩偶或其他物品造型之軟質葉片風扇。</p> <p>2. 具聲音或燈光效果, 可吸引兒童遊戲玩耍使用之風扇。</p>	<p>非玩偶或其他物品造型, 且未有聲光效果之風扇, 其常為桌上型或無特殊造型之手持式風扇。</p>