We Create Fortune

(參照本公司盡職治理政策第六章 2024/9/25 董事會通過)

# 投票政策

- 第1條 本公司基於客戶及受益人之最大利益,依據證券投資信託事業管理規則及全權委託投資 契約等相關規定,行使所持有股票之投票表決權。且不得直接或間接參與該股票發行公 司經營、協助他人取得或有鞏固經營權等不當安排之情事。
- 第2條 本公司行使基金所持有國內股票之投票表決權得依公司法規定,以書面或電子方式行使; 依照本公司所經理基金之持有股數狀況及公開發行公司是否有董監事改選,決定行使表 決權之形式可區分為不派員出席、指派外部人出席及派員親自出席,其條件如下:

## 一、不派員出席:

- (一) 所經理之任一基金持有被投資公司股份均未達三十萬股且全部基金合計持有股份未達一百萬股者,得不指派人員出席股東會。
- (二) 所經理之任一基金持有採行電子投票制度之被投資公司股份均未達該公司已發行股份總數萬分之一,且全部基金合計持有股份未達萬分之三。
- (三)不行使投票表決權:如任一基金所持有被投資公司股份未達一千股者,得不向 被投資公司申請核發該基金持有股票之股東會開會通知書及表決票,並得不行 使該基金持有股票之投票表決權。但其股數應計入本條第1項第1款第1至2 目及本條第1項第2款第2目之股數計算。

### 二、指派外部人出席:

- (一)指派符合「公開發行股票公司股務處理準則」第三條第二項規定條件之公司行 使本公司基金持有股票之投票表決權。
- (二) 對於所經理之任一基金持有被投資公司股份達三十萬股以上或全部基金合計 持有股份達一百萬股以上者,於股東會無選舉董事、監察人議案時;或於股東會 有選舉董事、監察人議案,而其任一基金所持有股份均未達該公司已發行股份 總數千分之五或五十萬股時,得指派本公司以外之人員出席股東會。
- (三) 指派前述外部人時行使投票表決權時,本公司均應於指派書上就各項議案行使表決權之指示予以明確載明。

### 三、派員親自出席:

除符合本條第1款條件決定不派員出席或符合本條第2款條件決定指派外部人出席者外,均應指派本公司人員親自出席。前述所稱親自出席者,除參加實體股東會,亦得以視訊方式參與或採電子投票方式行使投票表決權。

第3條 全權委託投資帳戶所持有國內發行公司股票之出席股東會、行使表決權,依本公司與委託人雙方間簽訂之投資契約約定辦理,原則上由委託人行使之。

#### We Create Fortune

- 第4條 本公司原則上支持被投資公司所經營的方向,但並非絕對支持經營階層所提出之議案,若發行公司經營階層不健全經營而有損害公司或股東權益之虞者,將會開會討論並決議, 受指派人員依會議結果出席行使之。
- 第5條 本公司對基金所持有國內股票之股東會議案,原則表示支持、反對及棄權之樣態如下:
  - 一、被投資公司股東會之議案,如符合下列性質,本公司原則上予以支持:
    - (一)董事會成員朝多元化發展、加強獨立董事功能、或增加獨立董事人數達到整體董事總人數之三分之一(含)以上。
    - (二) 證交所公布最新一期公司治理評鑑結果前 50%公司之議案。
  - 二、被投資公司有未依法令規定期限公告申報年度財務報告情事或會計師有保留意見者,本公司對該公司所提財務報表及營業報告書承認案,原則予以反對。
  - 三、被投資公司如有董監事改選且涉及經營權之爭者,本公司原則予以棄權。
  - 四、本公司以電子投票方式為所經理之基金持有股票行使投票表決權,視為親自出席股 東會。但就該次股東會之臨時動議及原議案之修正,視為棄權。
- 第6條 本公司評估各議案之投票表決權時,應對重大議案說明支持、反對或棄權之原因,必要 時得於股東會前與被投資公司之經營階層進行瞭解與溝通。前述所稱重大議案如下:
  - 一、被投資公司董監事改選涉及經營權之爭。
  - 二、議案與 ESG 理念不符、有礙永續發展,或議案涉有與環境、社會及公司治理相關之 爭議,相關評估內容得參酌下列項目:
    - (一) 環境議題:如氣候變遷、生物多樣性等。
    - (二) 社會議題:如人權、勞工權利、職場安全等。
    - (三) 治理議題:如董事會組成、董監薪酬政策、公司治理資訊透明度等。
  - 三、涉及企業併購、公司分割或終止上市之議案。
  - 四、提請虧損撥補之議案。
- 第7條 本公司將妥善記錄與分析出席被投資公司股東會行使表決權之情形,並每年於本公司網站揭露。
  - 前項揭露,原則上採用彙總揭露方式,例如每年揭露對所有被投資公司各類議案所投贊 成、反對及棄權情形,並說明對重大議案支持、反對及棄權之原因。
- 第8條 本公司經理之基金所投資之國外上市或上櫃公司召開股東會,因考量經濟及地理因素, 除符合各基金公開說明書所訂情形者外,經理公司原則不親自出席及行使表決權。