

ISUZU MOTORS LIMITED
លេខាធិការដ្ឋាន I-1GP



I-1 GRAND-PRIX

ISUZU WORLD
TECHNICAL COMPETITION



20th

ច្បាប់ប្រកួតប្រជែង - ផ្នែក CV

KHMER

ទិដ្ឋភាពទូទៅនៃការប្រកួតប្រជែង I-1GP

ទិដ្ឋភាពទូទៅនៃការប្រកួតប្រជែង I-1GP

គោលបំណងនៃការប្រកួតនេះគឺដើម្បីវាយតម្លៃជំនាញរបស់បេក្ខជន (មេកានិច) មកពីប្រទេសផ្សេងៗ ក្នុងគោលបំណងលើកកម្ពស់ការយល់ដឹង ការលើកទឹកចិត្ត និងចងក្រោយរួមចំណែកដល់ការលើកកម្ពស់សមត្ថភាពបច្ចេកទេសរបស់ពួកគេ។ ក្រុមនីមួយៗមានសមាជិកបីនាក់ ៖ បេក្ខជនប្រកួតពីរនាក់ និងគ្រូបង្វឹកម្នាក់។ ការប្រកួតប្រជែងមានពីរប្រភេទ៖ "ការប្រកួតប្រជែងចំណេះដឹងបច្ចេកទេស" និង "ការប្រកួតប្រជែងអនុវត្តជាក់ស្តែង" ។ អ្នកប្រកួតប្រជែងធ្វើការត្រួតពិនិត្យ និងជួសជុលរថយន្តក្នុងរយៈពេលដែលបានកំណត់ ហើយគុណភាពការងារ និងភាពត្រឹមត្រូវនៃការងាររបស់ពួកគេត្រូវបានវាយតម្លៃ។ គ្រូបង្វឹកជំនួយបេក្ខជនប្រឡងដោយផ្តល់ដំបូន្មានដើម្បីបញ្ចេញសមត្ថភាពឱ្យបានល្អបំផុត។

- គុណភាពការងារ -

ដំណើរការថែទាំ/ជួសជុលត្រូវបានវាយតម្លៃថាជា "គុណភាពការងារ"។

- ① យល់ច្បាស់ពីសំណើរបស់អតិថិជន
- ② ប៉ាន់ស្មានមូលហេតុនៃដំណើរការខុសប្រក្រតី
- ③ កំណត់ទីតាំងបរាជ័យពីលទ្ធផលនៃការត្រួតពិនិត្យ
- ④ ត្រួតពិនិត្យមើលថាដំណើរការខុសប្រក្រតីត្រូវបានដោះស្រាយ
- ⑤ ពន្យល់លម្អិតអំពីការជួសជុលដល់អតិថិជន

- ប្រតិបត្តិការប្រកបដោយសុវត្ថិភាព -

ចំណេះដឹងអំពី 5S និងការគ្រប់គ្រងឧបករណ៍ ឧបករណ៍រាស់ស្ទង់។

ហើយយានយន្តត្រូវបានវាយតម្លៃថាជា "ប្រតិបត្តិការប្រកបដោយសុវត្ថិភាព"។

- ① ឧបករណ៍ ឧបករណ៍រាស់ស្ទង់ និងឧបករណ៍ផ្សេងទៀតត្រូវបានកំណត់តាមលំដាប់ដោយ និងតម្រៀប
- ② ឧបករណ៍រាស់ត្រូវបានគ្រប់គ្រងយ៉ាងត្រឹមត្រូវ
- ③ យានជំនិះ ឧបករណ៍ គ្រឿងបន្លាស់ និងរបស់របរផ្សេងៗទៀតត្រូវបានចាត់ចែងយ៉ាងត្រឹមត្រូវ
- ④ ធានាសុវត្ថិភាពក្នុងពេលធ្វើការ
- ⑤ ស្លៀកសម្លៀកបំពាក់សមរម្យ ដូចជាមួក ស្បែកជើងសុវត្ថិភាព ស្រោមដៃការងារ និងសម្លៀកបំពាក់ការងារ

- ល្បឿនប្រតិបត្តិការ -

ដោយផ្អែកលើអាទិភាពទីមួយមានចំនួនពីរ - "គុណភាពការងារ" និង "ប្រតិបត្តិការប្រកបដោយសុវត្ថិភាព"

ដំណើរការការងារក្នុងរយៈពេលកំណត់ត្រូវបានវាយតម្លៃថាជា "ផលិតភាពការងារ"។

ទិដ្ឋភាពទូទៅនៃការប្រកួតប្រជែង I-1GP

		ការប្រកួតប្រជែងបុគ្គល	ការប្រកួតជាក្រុម
ទីកន្លែង		Pia Arena MM	
បច្ចេកទេសចំណេះដឹងការប្រកួតប្រជែង (TKC)	កាលបរិច្ឆេទ	ថ្ងៃទី២៨ ខែតុលា ឆ្នាំ២០២៤*	
	ទិដ្ឋភាពទូទៅ	ការប្រឡងសរសេរតាមអ៊ិនធឺណិតដែលសាកល្បងចំណេះដឹងដែលត្រូវការសម្រាប់វិស្វកម្មរថយន្ត និងការថែទាំ។	
	ពិន្ទុ	20 សំណួរ x 5 ពិន្ទុ = សរុប 100 ពិន្ទុ (បេក្ខជននីមួយៗ)	
	ពេលវេលាប្រកួតប្រជែង	60 នាទី	
អនុវត្តជាក់ស្តែងការប្រកួតប្រជែង	កាលបរិច្ឆេទ	ថ្ងៃទី២៨ ខែតុលា ឆ្នាំ២០២៤*	ថ្ងៃទី២៨ ខែតុលា ឆ្នាំ២០២៤(ការប្រកួតជាសាធារណៈ)
	ទិដ្ឋភាពទូទៅ	ការប្រឡងអនុវត្តជាក់ស្តែងតាមអ៊ិនធឺណិត ឬ Virtual Failure Diagnosis (VFD) នឹងត្រូវបានផ្តល់ជាកន្លែងដែលចំណេះដឹងបច្ចេកទេស និងជំនាញវិនិច្ឆ័យរបស់អ្នកប្រកួតនឹងត្រូវបានវាយតម្លៃក្នុងការពិនិត្យ។	ការត្រួតពិនិត្យអនុវត្តជាក់ស្តែង ដើម្បីអនុវត្តការត្រួតពិនិត្យផ្នែក (ប្រព័ន្ធមេកានិក ឬប្រព័ន្ធក្លើង) និងការជួសជុល ព្រមទាំងការត្រួតពិនិត្យយានយន្ត ការធ្វើរោគវិនិច្ឆ័យ និងការជួសជុល។
	ពិន្ទុ	1 សំណួរ x 100 ពិន្ទុ = ពិន្ទុសរុប 100 (បេក្ខជននីមួយៗ)	SOP* + សំណួរ = សរុប 300 ពិន្ទុ *នីតិវិធីប្រតិបត្តិការស្តង់ដារ
	ពេលវេលាប្រកួតប្រជែង	10 នាទី	10 នាទី (ពេលវេលាយុទ្ធសាស្ត្រ) + 40 នាទី (ពេលវេលាប្រកួតប្រជែង) = សរុប 50 នាទី
ពិន្ទុសរុប		ពិន្ទុសរុបត្រូវបានកំណត់ដោយពិន្ទុរួមបញ្ចូលគ្នានៃពិន្ទុ TKC និង VFD របស់បេក្ខជននីមួយៗ។ បេក្ខជន A: 100pts(TKC)+100pts(VFD) = 200pts បេក្ខជន B: 100pts(TKC)+100pts(VFD) = 200pts	ពិន្ទុសរុបសម្រាប់ក្រុមនីមួយៗត្រូវបានកំណត់ដោយពិន្ទុរួមបញ្ចូលគ្នាពី TKC និងការប្រកួតអនុវត្តជាក់ស្តែង។ 200pts(TKC of Contestant A & B) + 300pts(ជាក់ស្តែង) + 10pts (ចំណុចពិសេស**) = 510pts
រង្វាន់		អ្នកឈ្នះកំពូលទាំង 10	អ្នកឈ្នះកំពូលទាំង 6
ប្រភេទ		គ្មាន	គ្មាន
បេក្ខជន		បេក្ខជន A និងបេក្ខជន B	បេក្ខជន A & B និងគ្រូបង្វឹក ក្រុមមួយមានសមាជិកសរុប 3 នាក់ (ក្រុមមួយមកពីប្រទេសនីមួយៗត្រូវបានអនុញ្ញាតឱ្យចូលរួម។)

*ការប្រកួតឯកជនសម្រាប់គ្រូបង្វឹក និងបេក្ខជនប៉ុណ្ណោះ។

**ចំណុចពិសេស = ក្រុមដែលបានជ្រើសរើសតាមរយៈការប្រកួតបឋមដែលត្រូវបានអនុម័តដោយ Isuzu មានសិទ្ធិទទួលបានពិន្ទុបន្ថែមលើលទ្ធផលការប្រកួតក្រុមរបស់ពួកគេ។

តម្រូវការចូលរួមប្រកួតប្រជែង

តម្រូវការចូល	
រចនាសម្ព័ន្ធក្រុម	• ក្រុមនីមួយៗមានសមាជិកបីនាក់៖ គ្រូបង្វឹកម្នាក់ និងបេក្ខជនពីរនាក់ (មេកានិច)។ • អមដំណើរអ្នកបកប្រែមិនត្រូវបានអនុញ្ញាតក្នុងអំឡុងពេលប្រកួតប្រជែង។ • គ្រូបង្ហាត់មកពីក្រុមហ៊ុនបណ្តុះបណ្តាលដែលចុះកិច្ចសន្យាដោយ Isuzu (ឬមានទំនាក់ទំនងជាមួយ Isuzu) មិនត្រូវបានអនុញ្ញាតឱ្យចូលរួមជាគ្រូបង្វឹក/បេក្ខជន I-1GP ឡើយ។ • បន្ទាប់ពីកាលបរិច្ឆេទនៃការចុះឈ្មោះចូលរួម (ថ្ងៃទី២២ ខែ៨) ការផ្លាស់ប្តូរបេក្ខជន និងគ្រូបង្វឹកមិនត្រូវបានអនុញ្ញាតក្នុងកាលៈទេសៈណាក៏ដោយ។
បេក្ខជន	• បេក្ខជនពីរនាក់គឺជាមេកានិកដែលជាកម្មសិទ្ធិរបស់ពាណិជ្ជករ ហើយនិយមពិពាណិជ្ជករដូចគ្នា។ • មានបទពិសោធន៍យ៉ាងតិច ៣ ឆ្នាំក្នុងការធ្វើការជាមេកានិកនៅក្រុមហ៊ុនចែកចាយ/អ្នកជំនួញ Isuzu (តិចជាង ៣ ឆ្នាំត្រូវបានអនុញ្ញាត ប្រសិនបើក្រុមហ៊ុនចែកចាយ/អ្នកជំនួញ Isuzu ត្រូវបានបង្កើតឡើងក្នុងរយៈពេល ៣ ឆ្នាំចុងក្រោយនេះ)។ • បេក្ខជនដែលមិនធ្លាប់ចូលរួមក្នុង I-1GP កន្លងមកត្រូវបានណែនាំ។ • បេក្ខជនដែលបានឈ្នះរង្វាន់ (ដាក់ក្នុងក្រុមកំពូលទាំង ៣ កំឡុងពេលក្រុម ឬការប្រកួតបុគ្គលនៃផ្នែក CV/LCV) ក្នុង I-1GP កន្លងមក មិនត្រូវបានអនុញ្ញាតឱ្យចូលរួមជាបេក្ខជនឡើយ * (មិនរាប់បញ្ចូលការប្រកួត I-1GP e ក្នុងឆ្នាំ ២០២០, ២០២១, ២០២២)។ • អ្នកដែលមានបទពិសោធន៍ចូលរួមជាគ្រូបង្វឹកក្នុង I-1GP កន្លងមក មិនត្រូវបានអនុញ្ញាតឱ្យចូលរួមជាបេក្ខជនឡើយ។
គ្រូបង្វឹក	• <u>គ្រូបង្វឹកត្រូវតែអាចទំនាក់ទំនងជាភាសាអង់គ្លេស។</u> រាល់ការប្រកួត I-1GP និងការតម្រង់ទិសនឹងធ្វើឡើងជាភាសាអង់គ្លេស។ • <u>គ្រូបង្វឹកត្រូវបានជ្រើសរើសយ៉ាងពេញចិត្តពីទីប្រឹក្សាសេវាកម្ម (ឬទីប្រឹក្សាបច្ចេកទេស) ដែលជាកម្មសិទ្ធិរបស់ពាណិជ្ជករដូចគ្នាជាមួយបេក្ខជន។</u> • គ្រូបង្វឹកដែលបានឈ្នះរង្វាន់បីដង (ដាក់ក្នុងក្រុមកំពូល ៣ ក្នុងអំឡុងពេលក្រុម ឬការប្រកួតបុគ្គលនៃផ្នែក CV/LCV) ត្រូវបានចាត់ថ្នាក់ជា "គ្រូបង្វឹកកិត្តិយស" ហើយមិនអាចចូលរួមបានទៀតទៀតក្នុងនាមជាគ្រូបង្វឹកនៅក្នុង I-1GP ។

ការប្រកួតប្រជែង VFD (ការប្រកួតប្រជែងបុគ្គល)

ការប្រកួតប្រជែង VFD (ការប្រកួតប្រជែងបុគ្គល)	
ទិដ្ឋភាពទូទៅ	ការប្រឡងជាក់ស្តែងតាមអ៊ីនធឺណិត (ការវិនិច្ឆ័យកំហុសនិម្មិត) នឹងត្រូវបានផ្តល់ឱ្យ ចំណេះដឹងបច្ចេកទេស និងជំនាញវិនិច្ឆ័យរបស់អ្នកប្រកួតនឹងត្រូវបានវាយតម្លៃក្នុងការពិនិត្យ។
ការប្រកួតប្រជែង ការនាំផ្លូវ	• បេក្ខជនគឺបេក្ខជន A និងបេក្ខជន B។ គ្រូបង្វឹកចូលរួមក្នុងការប្រកួតជាអ្នកបកប្រែ ដើម្បីជំនួយបេក្ខជនក្នុងការបកប្រែសំនួរទៅជាភាសាកំណើតរបស់ពួកគេ។ • បេក្ខជន នឹងគ្រូបង្វឹកម្នាក់ៗត្រូវយកកៅអីដែលបានកំណត់ ហើយមិនត្រូវទុកកៅអីរបស់ខ្លួនរហូតដល់ចប់ការប្រឡង។ ប្រសិនបើអ្នកចាកចេញពីបន្ទប់ប្រឡងដោយហេតុផលដែលមិនអាចជឿសបាន អ្នកនឹងមិនត្រូវបានអនុញ្ញាតឱ្យត្រឡប់ទៅកន្លែងប្រឡងវិញទេ។ • សំនួរប្រកួតប្រជែងការវិនិច្ឆ័យការបរាជ័យនិម្មិតនឹងត្រូវបានផ្តល់ជូនការប្រឡងតាមអ៊ីនធឺណិត ហើយបេក្ខជនអាចឆ្លើយតាមរយៈកុំព្យូទ័រយូរដែរ។ • បេក្ខជន A និងបេក្ខជន B នឹងចូលទៅក្នុងប្រព័ន្ធប្រកួតប្រជែងដោយប្រើលេខសម្គាល់ និងពាក្យសម្ងាត់ដែលបានកំណត់រៀងៗខ្លួនដែលផ្តល់ដោយ Isuzu ។ • មេប្រយោគពន្យល់ពីការប្រុងប្រយ័ត្ន 10 នាទីមុនពេលចាប់ផ្តើមការប្រកួត។ នៅពេលប្រកាសរបស់មេប្រយោគ អ្នកសំនួរត្រូវចុចប៊ូតុងចាប់ផ្តើម ដែលបង្ហាញនៅលើអេក្រង់សំនួរ ដើម្បីចាប់ផ្តើមការប្រកួត។ • មានតែនៅក្នុងករណីបែបនេះទេ ប្រសិនបើការបញ្ចេញមតិ ឬឈ្មោះសមាសធាតុនៅក្នុងសំនួរពិបាកយល់ បេក្ខជន នឹងគ្រូបង្វឹកអាចទំនាក់ទំនងតាមរយៈកំណត់ចំណាំជាលាយលក្ខណ៍អក្សរ (បិច និងក្រដាស)។ ក្នុងករណីបែបនេះ បេក្ខជនត្រូវលើកដៃឡើង ហើយសុំការអនុញ្ញាតពីមេប្រយោគ មុនពេលចាប់ផ្តើមទំនាក់ទំនងជាលាយលក្ខណ៍អក្សរ។ • នៅពេលដែលសំនួរទាំងអស់ត្រូវបានឆ្លើយ ការប្រកួតប្រជែងនឹងត្រូវបានបញ្ចប់នៅពេលដែលចុចប៊ូតុងដាក់ស្នើ។ • បន្ទាប់ពី 10 នាទីបានកន្លងផុតទៅចាប់តាំងពីការចាប់ផ្តើមនៃការប្រកួតប្រជែង ប្រព័ន្ធនឹងបញ្ចប់ការប្រកួតដោយស្វ័យប្រវត្តិ។
ពិន្ទុ	1 សំនួរ x 100 ពិន្ទុ = សរុប 100 ពិន្ទុ (បេក្ខជននីមួយៗ)
ពេលវេលាប្រកួតប្រជែង	10 នាទី
តួនាទីគ្រូបង្វឹក	គ្រូបង្វឹកចូលរួមក្នុងការប្រកួតប្រជែងជាអ្នកបកប្រែ ដើម្បីជំនួយសំនួរដែលបានបកប្រែជាភាសាកំណើតរបស់ពួកគេ។ ប្រសិនបើមានការស្នើសុំ ឬឈ្មោះផ្នែកនៅក្នុងសំនួរដែលបានបកប្រែខុសពីពាក្យដែលប្រើជាទូទៅ គ្រូបង្វឹកអាចទំនាក់ទំនងការបកប្រែសមរម្យទៅកាន់បេក្ខជនក្នុងការទំនាក់ទំនងជាលាយលក្ខណ៍អក្សរ។ គ្រូបង្វឹកអាចចាប់ផ្តើមសរសេរទំនាក់ទំនងបាន លុះត្រាតែបេក្ខជនលើកដៃឡើង ហើយទទួលបានការអនុញ្ញាតពីមេប្រយោគ។

ការប្រកួតប្រជែងចំណេះដឹងបច្ចេកទេស

ការប្រកួតប្រជែងចំណេះដឹងបច្ចេកទេស	
ទិដ្ឋភាពទូទៅ	ការប្រឡងសរសេរផ្នែកលើអ៊ីនធឺណិតដែលធ្វើតេស្តចំណេះដឹងដែលត្រូវការសម្រាប់វិស្វកម្មរថយន្ត និងការថែទាំ។
ការប្រកួតប្រជែងការនាំផ្លូវ	• បេក្ខជនគឺបេក្ខជន A និងបេក្ខជន B។ គ្រូបង្វឹកចូលរួមក្នុងការប្រកួតជាអ្នកបកប្រែ ដើម្បីជំនួយបេក្ខជនក្នុងការបកប្រែសំនួរទៅជាភាសាកំណើតរបស់ពួកគេ។ • បេក្ខជន និងគ្រូបង្វឹកម្នាក់ៗត្រូវយកកៅអីដែលបានកំណត់ ហើយមិនត្រូវទុកកៅអីរបស់ខ្លួនរហូតដល់ចប់ការប្រឡង។ ប្រសិនបើអ្នកចាកចេញពីបន្ទប់ប្រឡងដោយហេតុផលដែលមិនអាចជៀសបាន អ្នកនឹងមិនត្រូវបានអនុញ្ញាតឱ្យត្រឡប់ទៅកន្លែងប្រឡងវិញទេ។ • សំនួរប្រកួតប្រជែងចំណេះដឹងបច្ចេកទេសនឹងត្រូវបានផ្តល់ជូនការប្រឡងតាមអ៊ីនធឺណិត បេក្ខជនអាចឆ្លើយតាមរយៈកុំព្យូទ័រយូរដែរ។ ក្រដាសសំនួរត្រូវបានចែកដល់គ្រូបង្វឹកជា "ភាសាអង់គ្លេស" ឬ "ភាសាអង់គ្លេស និងភាសាកំណើត" អាស្រ័យលើភាសាដែលបានប្រកាស។ • បេក្ខជន A និងបេក្ខជន B នឹងចូលទៅក្នុងប្រព័ន្ធប្រកួតប្រជែងដោយប្រើលេខសម្គាល់ និងពាក្យសម្ងាត់ដែលបានកំណត់រៀងៗខ្លួនដែលផ្តល់ដោយ Isuzu ។ • មេប្រយោគពន្យល់ពីការប្រុងប្រយ័ត្ន 10 នាទីមុនពេលចាប់ផ្តើមការប្រកួត។ នៅពេលប្រកាសរបស់មេប្រយោគ អ្នកសំនួរត្រូវចុចប៊ូតុងចាប់ផ្តើម ដែលបង្ហាញនៅលើអេក្រង់សំនួរ ដើម្បីចាប់ផ្តើមការប្រកួត។ • មានតែនៅក្នុងករណីបែបនេះទេ ប្រសិនបើការបញ្ចេញមតិ ឬឈ្មោះសមាសធាតុនៅក្នុងសំនួរពិបាកយល់ បេក្ខជន និងគ្រូបង្វឹកអាចទំនាក់ទំនងតាមរយៈកំណត់ចំណាំជាលាយលក្ខណ៍អក្សរ (បិទ និងក្រដាស)។ ក្នុងករណីបែបនេះ បេក្ខជនត្រូវលើកដៃឡើង ហើយទទួលបានការអនុញ្ញាតពីមេប្រយោគមុនពេលចាប់ផ្តើមទំនាក់ទំនងជាលាយលក្ខណ៍អក្សរ។ • នៅពេលដែលសំនួរទាំងអស់ត្រូវបានឆ្លើយ ការប្រកួតប្រជែងនឹងត្រូវបានបញ្ចប់នៅពេលដែលចុចប៊ូតុងដាក់ស្មើ។ • បន្ទាប់ពី 60 នាទីបានកន្លងផុតទៅចាប់តាំងពីការចាប់ផ្តើមនៃការប្រកួតប្រជែង ប្រព័ន្ធនឹងបញ្ចប់ការប្រកួតដោយស្វ័យប្រវត្តិ។ • វានឹងមានការជូនដំណឹងពីមេប្រយោគ ៥ នាទីមុនពេលការប្រកួតបញ្ចប់។
ពិន្ទុ	20 សំនួរ x 5 ពិន្ទុ = សរុប 100 ពិន្ទុ (បេក្ខជននីមួយៗ)
ប្រភេទសំនួរ	ការប្រកួតប្រជែងនេះមានសំនួរពីរប្រភេទដូចខាងក្រោម៖ • [សំនួរជម្រើសតែមួយ] ជ្រើសរើសចម្លើយត្រឹមត្រូវមួយពីជម្រើសទាំងបួនសម្រាប់សំនួរនីមួយៗដោយចុចប៊ូតុង។ • [សំនួរពហុជម្រើស] ជ្រើសរើសចម្លើយត្រឹមត្រូវទាំងអស់ពីជម្រើសទាំងបួនសម្រាប់សំនួរនីមួយៗដោយដឹកប្រអប់។
ពេលវេលាប្រកួតប្រជែង	60 នាទី
តួនាទីជាគ្រូបង្វឹក	គ្រូបង្វឹកចូលរួមក្នុងការប្រកួតប្រជែងជាអ្នកបកប្រែ ដើម្បីជំនួយសំនួរដែលបានបកប្រែជាភាសាកំណើតរបស់ពួកគេ។ គ្រូបង្វឹកផ្ទៀងផ្ទាត់សំនួរដែលបានបកប្រែ ហើយអាចផ្តល់វាក្យសព្ទសមស្របដល់បេក្ខជនតែនៅពេលដែលកន្សោម ឬឈ្មោះផ្នែកនៅក្នុងសំនួរដែលបានបកប្រែខុសពីពាក្យដែលប្រើជាទូទៅ។

ការប្រកួតប្រជែងអនុវត្តជាក់ស្តែង (ការប្រកួតជាក្រុម) 1/2

ការប្រកួតប្រជែងអនុវត្តជាក់ស្តែង (ក្រុម) 1/2	
ទិដ្ឋភាពទូទៅ	ការប្រកួតជាក់ស្តែង ដើម្បីអនុវត្តការត្រួតពិនិត្យ និងជួសជុលសមាសធាតុ (ប្រព័ន្ធមេកានិច ឬប្រព័ន្ធគ្រឿង) ក៏ដូចជាការត្រួតពិនិត្យយានយន្ត ការធ្វើរោគវិនិច្ឆ័យ និងការជួសជុល។
ការប្រកួតប្រជែងការនាំផ្លូវ	- បន្ទាប់ពីចូលទៅក្នុងស្តង់ប្រកួតប្រជែង យកកៅអីដែលអ្នកបានកំណត់ ហើយគ្របដំបូលកៅអីចូលទៅក្នុងប្រព័ន្ធប្រកួតប្រជែង។ - ការចាប់ផ្តើមនៃ “ពេលវេលាយុទ្ធសាស្ត្រ” និងការចាប់ផ្តើមនៃ “ការប្រកួតប្រជែងអនុវត្តជាក់ស្តែង” នឹងត្រូវបានប្រកាស។ - ចាប់ពីពេលចាប់ផ្តើមនៃយុទ្ធសាស្ត្រ អ្នកអាចពិនិត្យមើលសំនួរ និងពិភាក្សាអំពីយុទ្ធសាស្ត្រជាមួយបេក្ខជន។ - ចម្លើយនៃការប្រកួតប្រជែងទាំងអស់គួរតែត្រូវបានចូលទៅក្នុងកុំព្យូទ័រយ៉ូនីវែររបស់គ្រូបង្វឹក។ ចម្លើយដែលសរសេរនៅលើសន្លឹកសំនួរដែលបានផ្តល់ (ក្រដាស) នឹងមិនត្រូវបានរាប់បញ្ចូលទៅក្នុងចំណុចនោះទេ។ - នៅពេលដែលសំនួរទាំងអស់ត្រូវបានឆ្លើយ ឬក្នុងបញ្ចប់ការបញ្ចប់ត្រូវតែចុច។ ប្រសិនបើការប្រកួតបញ្ចប់ដោយមិនធ្វើដូច្នេះ ចម្លើយរបស់អ្នកនឹងមិនត្រូវបានរាប់បញ្ចូលទៅក្នុងពិន្ទុនោះទេ។ - ការបញ្ចប់នៃការប្រកួតនឹងត្រូវបានជូនដំណឹងដោយការប្រកាស។
ពិន្ទុ	SOP* + ការត្រួតពិនិត្យ/ការវិនិច្ឆ័យ/ជួសជុលយានយន្ត + ការត្រួតពិនិត្យគ្រឿងបរិក្ខារ/ជួសជុល = សរុប 300 ពិន្ទុ *SOP: នីតិវិធីប្រតិបត្តិការស្តង់ដារ
ពេលវេលាប្រកួតប្រជែង	10 នាទី (ពេលវេលាយុទ្ធសាស្ត្រ) + 40 នាទី (ពេលវេលាប្រកួតប្រជែង) = សរុប 50 នាទី។
សមាសភាគ	គ្រឿងបន្លាស់ ឬគ្រឿងបន្លាស់ស្រដៀងនឹងឧបករណ៍ដែលបានដំឡើងនៅក្នុងរថយន្តប្រកួតប្រជែងនឹងត្រូវបានផ្តល់ជូន។
យានយន្ត	សូមមើលឯកសារដាច់ដោយឡែកសម្រាប់លក្ខណៈបច្ចេកទេសយានយន្ត។
ឧបករណ៍ស្តុន	- កុំព្យូទ័រយ៉ូនីវែរដែលផ្តល់ជូនសម្រាប់បេក្ខជនប្រកួតបានដំឡើង CSS-Net (មើលជាភាសាអង់គ្លេសប៉ុណ្ណោះ)។ លើសពីនេះ បេក្ខជនក៏អាចប្រើ G-IDSS នៅលើកុំព្យូទ័រផងដែរ។ - នៅពេលអ្នកប្រកួតប្រជែងអានកម្លាំងម៉ែត្រនៅលើការបង្ហាញទិន្នន័យរបស់ G-IDSS បេក្ខជនគួរតែប្រើមុខងារបង្អួចពង្រីករបស់ G-IDSS ដើម្បីពង្រីក និងប្រាប់អាជ្ញាកណ្តាលសម្រាប់ការផ្ទៀងផ្ទាត់សកម្មភាពនោះ។
សៀវភៅណែនាំសំរាប់ជួសជុល	- កុំព្យូទ័រយ៉ូនីវែរដែលផ្តល់ជូនសម្រាប់គ្រូបង្វឹកបានដំឡើង CSS-Net ដែលអាចចូលប្រើបានតែជាភាសាអង់គ្លេសប៉ុណ្ណោះ។ - ទាំងគ្រូបង្វឹក និងបេក្ខជនប្រឡងអាចចូលប្រើ CSS-Net ។ អាស្រ័យលើសំនួរ អាចមានករណីដែលឯកសារយោងបច្ចេកទេស (មានតែជាភាសាអង់គ្លេស) ត្រូវបានផ្តល់។

ការប្រកួតប្រជែងអនុវត្តជាក់ស្តែង (ការប្រកួតជាក្រុម) ២/២

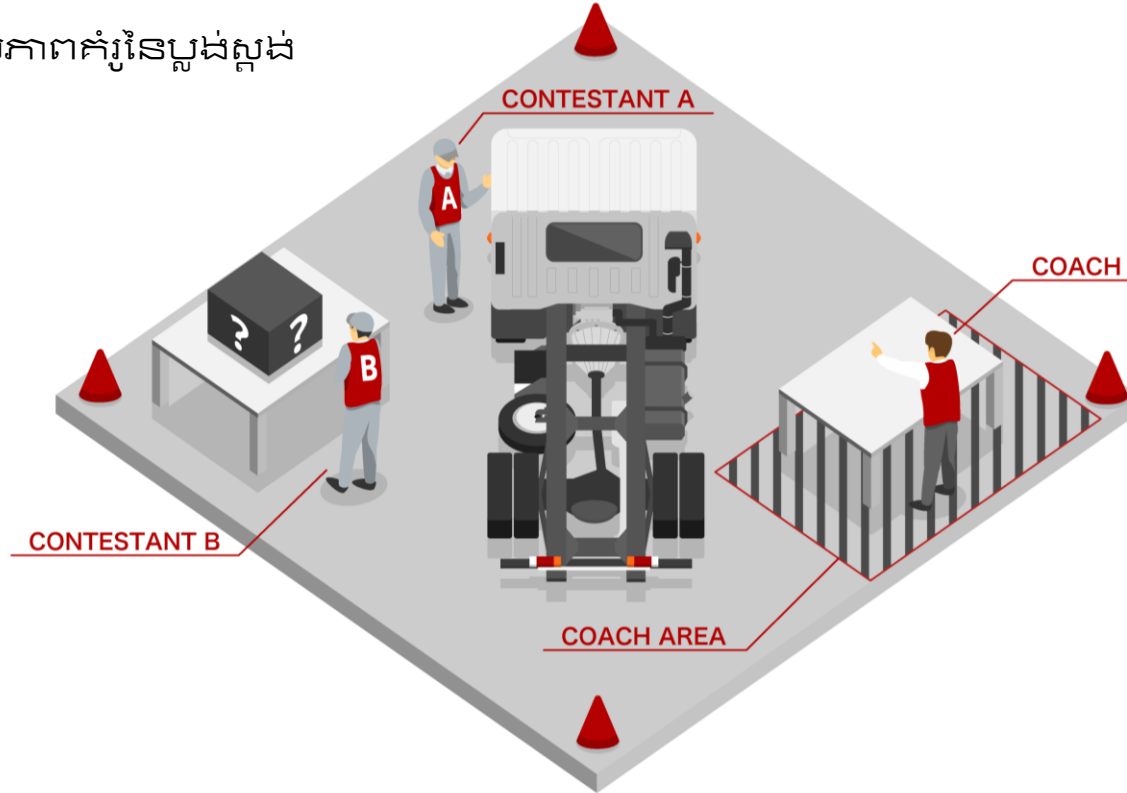
ការប្រកួតប្រជែងអនុវត្តជាក់ស្តែង (ក្រុម) 2/2	
តួនាទីជាក្រុម	• គ្រូបង្វឹកអាចផ្តល់ការណែនាំ ឬដំបូន្មានដល់បេក្ខជនប្រកួត ប៉ុន្តែមិនត្រូវបានអនុញ្ញាតឱ្យចាកចេញពីកន្លែងបង្វឹកឡើយ។ • គ្រូបង្វឹកទទួលបានលទ្ធផលការត្រួតពិនិត្យ និងវាស់វែងពីបេក្ខជន និងបញ្ចូលចម្លើយទៅក្នុងកុំព្យូទ័រយុទ្ធសាស្ត្ររបស់គ្រូបង្វឹក។ • ប្រសិនបើផ្នែកត្រូវប្តូរចេញ គ្រូបង្វឹកត្រូវបំពេញសន្លឹក "Parts Requisition Order" ដែលមានឈ្មោះនៃផ្នែកដែលត្រូវការ ហើយស្នើសុំផ្នែកជំនួសទៅអាជ្ញាកណ្តាល។ • ក្នុងអំឡុងពេលនៃការប្រកួត មានតែគ្រូបង្វឹកប៉ុណ្ណោះដែលត្រូវបានអនុញ្ញាតឱ្យទំនាក់ទំនងជាមួយអាជ្ញាកណ្តាល។ ការទំនាក់ទំនងពីបេក្ខជនទៅអាជ្ញាកណ្តាលមិនត្រូវបានអនុញ្ញាតទេ។ ទោះយ៉ាងណាក៏ដោយ មេប្រយោគអាចចេញសេចក្តីណែនាំដល់បេក្ខជន ប្រសិនបើចាំបាច់។ • គ្រូបង្វឹកមិនត្រូវបានអនុញ្ញាតឱ្យធ្វើសកម្មភាពដូចខាងក្រោម៖ ✓ ត្រួតពិនិត្យប្រព័ន្ធភ្លើងបំភ្លឺក្នុងរថយន្ត ឬធ្វើការងារជាក់ស្តែងលើរថយន្ត ✓ អានកម្រៃពីឧបករណ៍វាស់ ✓ ផ្ទៀងផ្ទាត់ទិន្នន័យនៅលើ G-IDSS ដោយផ្ទាល់
អាកប្បកិរិយាគ្រោះថ្នាក់ និងការរំលោភបំពាន	• ក្នុងអំឡុងពេលប្រកួត មេប្រយោគនឹងចេញប័ណ្ណព្រមានដល់បេក្ខជន ឬគ្រូបង្វឹក ស្របតាមលក្ខណៈវិនិច្ឆ័យខាងក្រោម៖ - Dangerous Card៖ នៅពេលដែលសកម្មភាពណាមួយដែលអាចនាំឱ្យមានការខូចខាតដល់យានយន្ត ឬសមាសធាតុត្រូវបានអង្កេត។ - កាតលឿង៖ នៅពេលដែលសកម្មភាពណាមួយដែលអាចនាំឱ្យមានរបួសផ្ទាល់ខ្លួន ឬការរំលោភបំពានត្រូវបានសង្កេតឃើញ ឬប្រសិនបើរថយន្ត ឬសមាសធាតុត្រូវបានខូចខាត។ - កាតក្រហម៖ នៅពេលដែលមានការបំពានយ៉ាងសំខាន់មួយត្រូវបានសង្កេតឃើញ ឬការរងរបួសផ្ទាល់ខ្លួនដែលធ្វើឱ្យវាពិបាកក្នុងការបន្តការប្រកួតបានកើតឡើង។ - Dangerous Cardចំនួនពីរស្មើនឹងកាតលឿងមួយ។ - កាតលឿងពីរស្មើនឹងកាតក្រហមមួយ។ • ពេលចេញកាតក្រហមបេក្ខជនត្រូវបញ្ឈប់ការប្រកួតភ្លាមៗ ហើយពិន្ទុនៃការប្រកួតនឹងស្មើ ០។

ប្លង់ស្តង់ (ការប្រកួតប្រជែងអនុវត្តជាក់ស្តែង)

ប្លង់ស្តង់ (ការប្រកួតប្រជែងអនុវត្តជាក់ស្តែង)

ស្តង់ទាំងអស់មានប្លង់ដូចគ្នា។ ទោះយ៉ាងណាក៏ដោយ អាស្រ័យលើលក្ខណៈបច្ចេកទេសនៃថយន្តប្រកួតប្រជែង (ទីតាំងដៃបង្វិលចង្កូក)
ប្លង់ស្តង់អាចប្តូរពីឆ្វេងទៅស្តាំ។

រូបភាពកំរិតនៃប្លង់ស្តង់



ការប្រុងប្រយ័ត្នសម្រាប់ការប្រកួតនីមួយៗ

ការប្រុងប្រយ័ត្នជាមុន	
VFD និង ចំណេះដឹងបច្ចេកទេសការប្រកួតប្រជែង	• សំនួរសម្រាប់បេក្ខជនប្រកួតប្រជែងគឺត្រូវបានផ្តល់ជូនជាភាសាដែលបានប្រកាស (មានតែមួយភាសាប៉ុណ្ណោះក្នុងមួយប្រទេស)។ • ការទំនាក់ទំនងជាលាយលក្ខណ៍អក្សររវាងបេក្ខជន និងគ្រូបង្វឹកត្រូវបានអនុញ្ញាត។ ក្នុងករណីបែបនេះ បេក្ខជនត្រូវលើកដៃឡើង ហើយទទួលបានការអនុញ្ញាតពីមេប្រយោគ។ • ក្រដាសសម្រាប់ការទំនាក់ទំនងជាលាយលក្ខណ៍អក្សរត្រូវបានផ្តល់ដោយមេប្រយោគ។ ភាសាកំណើតដែលប្រើនៅលើក្រដាសទំនាក់ទំនងត្រូវបានកំណត់ចំពោះឈ្មោះផ្នែក និងកន្លែងបញ្ជា។ ប្រសិនបើមានលេខ ឬនិមិត្តសញ្ញាណាមួយដែលបានសរសេរ វាអាចនឹងមានករណីដែលត្រូវបានស្នើសុំការពន្យល់។ ប្រសិនបើខ្លួនសារជាលាយលក្ខណ៍អក្សរឆ្លើយសំនួរ ឬស្នើចម្លើយ នោះអាចនឹងមានការដកពិន្ទុ ឬដកសិទ្ធិ។ • សន្លឹកសំនួរ និងឯកសារទំនាក់ទំនងដែលបានចែកជូនគ្រូបង្វឹក ឬបេក្ខជនប្រកួតនឹងត្រូវប្រមូលបន្ទាប់ពីការប្រកួត។ • វេចនានុក្រមភាសាត្រូវបានអនុញ្ញាតឱ្យនាំយកមក។ ទោះយ៉ាងណាក៏ដោយ វេចនានុក្រមអេឡិចត្រូនិចដែលមានសមត្ថភាពទំនាក់ទំនងតាមអ៊ីនធឺណិតមិនត្រូវបានអនុញ្ញាតឱ្យនាំមកទេ។ • ឧបករណ៍សរសេរ និងម៉ាស៊ីនគិតលេខត្រូវបានផ្តល់ជូននៅកន្លែងប្រឡង។ ម៉ាស៊ីនគិតលេខផ្ទាល់ខ្លួន និងទូរសព្ទដៃមិនត្រូវបានអនុញ្ញាតឱ្យនាំចូលទៅក្នុងកន្លែងប្រឡងឡើយ។
អនុវត្តជាក់ស្តែងការប្រកួតប្រជែង	• សន្លឹកសំនួរត្រូវបានចែកចាយដល់បេក្ខជន និងគ្រូបង្វឹកជា "ភាសាអង់គ្លេស" ឬ "ភាសាអង់គ្លេស និងភាសាកំណើត" អាស្រ័យលើភាសាដែលបានប្រកាស។ • ប្រៀងដៃ និងចង្អុលក្នុងត្រីកោណសុវត្ថិភាពនៅលើថយន្តប្រកួតប្រជែង។ • គ្រប់គ្រងឈានជំនិះក្នុងការប្រកួតក្នុងពេលប្រកួតដោយមានការថែទាំគ្រប់គ្រាន់ (កោស ស្ទាមប្រះ ខូចក្តារ និងសមាសធាតុផ្សេងៗទៀត)។ ហើយគ្រប់គ្រងឧបករណ៍រៀបចំ ឧបករណ៍រាស់ស្ងួត និង G-IDSS ដោយប្រុងប្រយ័ត្ន។ • ប្រសិនបើផ្នែកដែលបានស្នើសុំពីគ្រូបង្វឹកមិនត្រឹមត្រូវទេ ការជំនួសនឹងមិនត្រូវបានផ្តល់ឱ្យទេ ហើយនឹងនាំឱ្យមានការដកពិន្ទុ។ • ប្រសិនបើការប្រកួតអនុវត្តជាក់ស្តែងត្រូវបានបញ្ចប់ក្នុងរយៈពេលកំណត់ គ្រូបង្វឹកអាចលើកដៃជូនដំណឹងដល់អាជ្ញាកណ្តាលដើម្បីបញ្ចប់ការប្រកួត។ ការត្រឡប់ទៅការប្រកួតមិនត្រូវបានអនុញ្ញាតទេ។ • ឧបករណ៍ប្រកួតប្រជែងនៅក្នុងស្តង់ត្រូវបានដាក់នៅទីតាំងដូចគ្នាសម្រាប់ស្តង់ទាំងអស់។ ហើយឧបករណ៍នៅក្នុងស្តង់ត្រូវបានរៀបចំដោយចេតនា ដើម្បីកុំឱ្យការចូលរួមដោយផ្ទាល់របស់គ្រូបង្វឹកនៅក្នុងការប្រកួត។ ក្នុងអំឡុងពេលនៃការប្រកួត មានតែគ្រូបង្វឹកប៉ុណ្ណោះដែលត្រូវបានអនុញ្ញាតឱ្យទំនាក់ទំនងជាមួយអាជ្ញាកណ្តាល។ • ការទំនាក់ទំនងពីបេក្ខជនទៅអាជ្ញាកណ្តាលមិនត្រូវបានអនុញ្ញាតទេ។ • ឧបករណ៍សរសេរ និងម៉ាស៊ីនគិតលេខត្រូវបានផ្តល់ជូននៅកន្លែងប្រឡង។ ម៉ាស៊ីនគិតលេខផ្ទាល់ខ្លួន និងទូរសព្ទដៃមិនត្រូវបានអនុញ្ញាតឱ្យនាំចូលទៅក្នុងកន្លែងប្រឡងឡើយ។ • វេចនានុក្រមភាសាត្រូវបានអនុញ្ញាតឱ្យនាំយកមក។ ទោះយ៉ាងណាក៏ដោយ វេចនានុក្រមអេឡិចត្រូនិចដែលមានសមត្ថភាពទំនាក់ទំនងតាមអ៊ីនធឺណិតមិនត្រូវបានអនុញ្ញាតឱ្យនាំមកទេ។ • នៅចុងបញ្ចប់នៃការប្រកួត ប្រសិនបើឧបករណ៍ និងបរិក្ខារមិនត្រូវបានរៀបចំត្រឹមត្រូវ នឹងនាំឱ្យមានការដកពិន្ទុ។ • សន្លឹកសំនួរទាំងអស់នឹងត្រូវបានប្រមូលបន្ទាប់ពីការប្រកួត។
ផ្សេងៗ	• ក្នុងករណីមានការដាច់ចរន្តអគ្គិសនី ការរញ្ជួយដី គ្រោះមហន្តរាយធម្មជាតិផ្សេងទៀត ឬបញ្ហាជាមួយនឹងការភ្ជាប់អ៊ីនធឺណិតដែលធ្វើឱ្យពិបាកក្នុងការបន្តការប្រកួត អ្នកចូលរួមគួរតែធ្វើតាមការណែនាំរបស់លេខាធិការដ្ឋាន I-1GP ។ • ប្រសិនបើបេក្ខជនប្រកួតមានបញ្ហាសុខភាព ឬមានរបួសដែលទាមទារការព្យាបាលដែលធ្វើឱ្យពិបាកក្នុងការបន្តការប្រកួត ការប្រកួតនឹងត្រូវបាត់ទុកថាជាការដកខ្លួន។

ការហាមឃាត់សម្រាប់ការប្រកួតនីមួយៗ

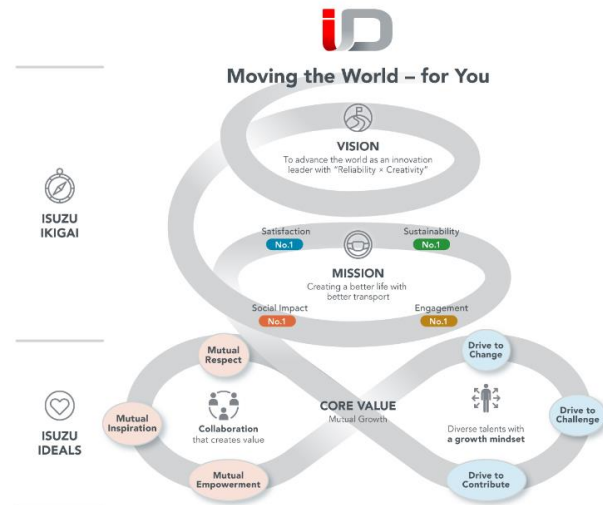
ការហាមឃាត់	
អាកប្បកិរិយាខាងក្រោមត្រូវបានហាមឃាត់។ ប្រសិនបើមានឧបទ្វីហេតុបែបនេះកើតឡើង ក្រុមដែលចូលរួម/ការប្រកួតត្រូវតែធ្វើតាមការណែនាំរបស់លេខាធិការដ្ឋាន I-1GP ទាក់ទងនឹងលទ្ធផលនៃការប្រកួត។ ក្នុងករណីមានការបំពានដោយព្យាបាទ ក្រុមការងារនឹងមិនត្រឹមតែត្រូវបានដកសិទ្ធិប៉ុណ្ណោះទេ ថែមទាំងអាចត្រូវបានដកហូតសិទ្ធិក្នុងការចូលរួមក្នុង I-1GP នាពេលអនាគតផងដែរ។	
VFD និងចំណេះដឹងបច្ចេកទេសការប្រកួតប្រជែង	• ក្នុងអំឡុងពេលនៃការប្រកួត ការទំនាក់ទំនងពាក្យសំដី និងការវិការរវាងបេក្ខជនប្រកួត និងគ្រូបង្វឹកត្រូវបានហាមឃាត់។ • នៅពេលទំនាក់ទំនងតាមរយៈការប្រាស្រ័យទាក់ទងជាលាយលក្ខណ៍អក្សរ ការផ្តល់វិធីសាស្ត្រដំណោះស្រាយ ឬចម្លើយទៅកាន់បេក្ខជនត្រូវហាមឃាត់។ • ឆ្លើយពេលកំពុងដំណើរការសៀវភៅណែនាំសំរាប់ជួសជុល (CSS-Net, G-IDSS) ឬកម្មវិធីដែលមិនពាក់ព័ន្ធផ្សេងទៀតនៅលើកុំព្យូទ័រដែលប្រើសម្រាប់ការប្រកួតកំឡុងពេលប្រកួតប្រជែង • វេចនានុក្រមភាសាត្រូវបានអនុញ្ញាតឱ្យនាំយកមក។ ទោះយ៉ាងណាក៏ដោយ វេចនានុក្រមអេឡិចត្រូនិចដែលមានសមត្ថភាពទំនាក់ទំនងតាមអ៊ីនធឺណិតមិនត្រូវបានអនុញ្ញាតឱ្យនាំមកទេ។ • ឧបករណ៍សរសេរ និងម៉ាស៊ីនគិតលេខត្រូវបានផ្តល់ជូននៅកន្លែងប្រឡង។ ម៉ាស៊ីនគិតលេខផ្ទាល់ខ្លួន និងទូរសព្ទដៃមិនត្រូវបានអនុញ្ញាតឱ្យនាំចូលទៅក្នុងកន្លែងប្រឡងឡើយ។
អនុវត្តជាក់ស្តែងការប្រកួតប្រជែង	• សកម្មភាពដែលពាក់ព័ន្ធនឹងការបំរើចម្បងប្រកួតប្រជែង មុនពេលការប្រកួតចាប់ផ្តើម។ • ការប្រើប្រាស់ឧបករណ៍ណាមួយ (ស្លាកព័ត៌មាន នាឡិកាឆ្លាតវៃ ថេប្លេត ។ល។) ក្រៅពីកុំព្យូទ័រដែលត្រូវបានប្រើសម្រាប់ការប្រកួត ឬសៀវភៅបច្ចេកទេសក្នុងអំឡុងពេលប្រកួតប្រជែងគឺមិនត្រូវបានអនុញ្ញាតនោះទេ។ • ការប្រាស្រ័យទាក់ទងគ្នារវាងបេក្ខជន/គ្រូបង្វឹក និងទស្សនិកជនអំឡុងពេលប្រកួតត្រូវបានហាមឃាត់។ • ក្នុងអំឡុងពេលប្រកួត ទង្វើរបស់បេក្ខជន ឬគ្រូបង្វឹកដែលចាកចេញពីស្តង់ប្រកួត។ • ទង្វើរបស់អ្នកណាផ្សេង ក្រៅពីបេក្ខជន និងគ្រូបង្វឹកដែលចូលក្នុងស្តង់ប្រកួត។ • ទង្វើនៃការប្រើប្រាស់ឧបករណ៍ក្រៅពីអ្វីដែលផ្តល់ជូននៅក្នុងស្តង់ប្រកួតប្រជែង។
ទូទៅ	• ការបង្ខំក្នុងកំឡុងពេលប្រកួត។ • សកម្មភាពដែលរារាំងដល់ភាពយុត្តិធម៌ក្នុងការប្រកួតប្រជែង។ • ការទទួលព័ត៌មានជំនួយ (តម្រុយ) និងចម្លើយពីគ្រូបង្វឹកនៃប្រទេសផ្ទាល់ខ្លួន បេក្ខជន និងគ្រូបង្វឹកមកពីប្រទេសផ្សេង ឬជួយមកវិញ។

ច្បាប់ផ្សេងៗ

ច្បាប់ផ្សេងៗ	
ច្បាប់ចំណាត់ថ្នាក់ (បុគ្គល)	ក្នុងករណីមានពិន្ទុសរុបនៃការប្រកួតប្រជែងបុគ្គល ចំណាត់ថ្នាក់ត្រូវបានកំណត់ដោយផ្អែកលើកត្តាខាងក្រោមតាមលំដាប់ដោយ ប្រសិនបើលក្ខខណ្ឌខាងក្រោមមិនផ្តល់ការសម្រេចចិត្តច្បាស់លាស់ទេ ការវិនិច្ឆ័យរបស់លេខាធិការដ្ឋាន I-1GP នឹងត្រូវអនុវត្តតាម៖ 1. ពិន្ទុសរុបខ្ពស់ជាងនៅក្នុងការវិនិច្ឆ័យការបរាជ័យនិម្មិត (VFD) នឹងត្រូវបានចាត់ថ្នាក់ខ្ពស់ជាង 2. ពេលវេលាបញ្ចប់ខ្លីជាងនៃការប្រកួតប្រជែងការវិនិច្ឆ័យការបរាជ័យនិម្មិត (VFD) នឹងមានចំណាត់ថ្នាក់ខ្ពស់ជាងនេះ។ 3. ពេលវេលាបញ្ចប់ខ្លីជាងនៃការប្រកួតប្រជែងចំណេះដឹងបច្ចេកទេសនឹងមានចំណាត់ថ្នាក់ខ្ពស់ជាង
ច្បាប់ចំណាត់ថ្នាក់ (ក្រុម)	ក្នុងករណីមានពិន្ទុសរុបនៃការប្រកួតជាគ្រុម ចំណាត់ថ្នាក់ត្រូវបានកំណត់ដោយផ្អែកលើកត្តាខាងក្រោមតាមលំដាប់ដោយ ប្រសិនបើលក្ខខណ្ឌខាងក្រោមមិនផ្តល់ការសម្រេចចិត្តច្បាស់លាស់ទេ ការវិនិច្ឆ័យរបស់លេខាធិការដ្ឋាន I-1GP នឹងត្រូវអនុវត្តតាម៖ 1. កាតព្រមានតិចជាងមុន (Dangerous Card កាតព្រឿង) នឹងត្រូវបានចាត់ថ្នាក់ខ្ពស់ជាង 2. ពិន្ទុសរុបខ្ពស់ជាងនៅក្នុងការប្រកួតប្រជែងអនុវត្តជាក់ស្តែងនឹងត្រូវបានចាត់ថ្នាក់ខ្ពស់ជាង 3. ពេលវេលាបញ្ចប់ខ្លីនៃការប្រកួតប្រជែងអនុវត្តជាក់ស្តែងនឹងមានចំណាត់ថ្នាក់ខ្ពស់ជាង 4. ពេលវេលាបញ្ចប់ខ្លីជាងនៃការប្រកួតប្រជែងចំណេះដឹងបច្ចេកទេសនឹងមានចំណាត់ថ្នាក់ខ្ពស់ជាង
ឯកសណ្ឋាន (សម្រាប់ការប្រកួតទាំងអស់)	ខាងក្រោមនេះគឺទាក់ទងនឹងឯកសណ្ឋានការងារសម្រាប់បេក្ខជនប្រកួត និងគ្រូបង្វឹកដែលត្រូវពាក់៖ • បេក្ខជនប្រកួត និងគ្រូបង្វឹកត្រូវពាក់ឯកសណ្ឋានផ្លូវការរបស់ក្រុមហ៊ុនផ្ទាល់៖ "ឯកសណ្ឋាន" សំដៅលើមួកសុវត្ថិភាព ស្បែកជើងសុវត្ថិភាព និងគម្របការងារ។ • គ្រូបង្វឹក និងបេក្ខជនចូលរួមប្រកួត ត្រូវរៀបចំ និងនាំយកឯកសណ្ឋានមកផ្ទាល់។ លេខាធិការដ្ឋាន I-1GP នឹងមិនផ្តល់ឯកសណ្ឋានជូល (មួក ស្បែកជើង សុវត្ថិភាព និងគម្របការងារ)។ • ការពាក់ឯកសណ្ឋានផ្លូវការរបស់ក្រុមហ៊ុនរបស់ខ្លួន (ក្រុមហ៊ុនចែកចាយ ឬពាណិជ្ជករ) ត្រូវបានអនុញ្ញាត។ ទោះយ៉ាងណាក៏ដោយ ហាមស្លៀកពាក់ឯកសណ្ឋានដែលមានស្លាកសញ្ញា ឬនិមិត្តសញ្ញានៃម៉ាករថយន្តផ្សេងទៀត។ • ផ្ទៀងផ្ទាត់ឯកសណ្ឋានដែលត្រូវប្រើក្នុងការប្រកួត យោងលើ 2nd Announcement letter។
ក្នុងករណីបួស	• ប្រសិនបើអ្នកមានរបួសអំឡុងពេលប្រកួត ហើយជឿថាអ្នកមិនអាចបន្តការប្រកួតបាន សូមជូនដំណឹងដល់អាជ្ញាកណ្តាលអំពីរបួសរបស់អ្នក និងទទួលការព្យាបាលភ្លាមៗ។ • ប្រសិនបើអាជ្ញាកណ្តាលកំណត់ថាអ្នកមិនអាចបន្តការប្រកួតបានទេ នឹងត្រូវបានចាត់ទុកថាជាការដកខ្លួនចេញពីព្រឹត្តិការណ៍នោះ ដែលបណ្តាលឱ្យមានការបញ្ចប់ការប្រកួត។ • ការចំណាយលើការព្យាបាលរបួសនឹងត្រូវចេញដោយប្រទេសដែលចូលរួម។ • ការជំនួសបេក្ខជន ឬគ្រូបង្វឹកដែលរងរបួសមិនត្រូវបានអនុញ្ញាតទេ។

Isuzu New Philosophy (ហេង)

ISUZU ID



ឧស្សាហកម្មកសិកម្មការកំពុងឆ្លងកាត់ការផ្លាស់ប្តូរមួយដងក្នុងមួយសតវត្សក្នុងល្បឿនយ៉ាងលឿនដែលធ្វើឱ្យប្រតិបត្តិការអាជីវកម្មកាន់តែស្មុគស្មាញ។ Isuzu បានប្តេជ្ញាចិត្តក្នុងការដោះស្រាយបញ្ហាប្រឈមក្នុងសង្គម ខណៈដែលកំពុងកាន់កំណែឈានមុខគេក្នុងចំណោមក្រុមហ៊ុនផលិតរថយន្តពាណិជ្ជកម្ម។ វាមានសារៈសំខាន់ណាស់ដែលបុគ្គលិក Isuzu Group ម្នាក់ៗចែករំលែកគម្លើងដូចគ្នា ហើយធ្វើការជាគ្រូមតិមួយដើម្បីសម្រេចបាននូវចំណុចនេះ។ "ISUZU ID" ដែលជាទស្សនវិជ្ជាអាជីវកម្មថ្មីរបស់យើងត្រូវបានបង្កើតឡើងក្នុងខែ 5 ឆ្នាំ 2023 ដើម្បីនាំផ្លូវបុគ្គលិក Isuzu Group ទាំងអស់ឆ្ពោះទៅរកទីបញ្ចប់នេះ។

សូមចូលទៅគេហទំព័រគេហទំព័រ URL ខាងក្រោម

<https://www.isuzu.co.jp/world/>



ច្បាប់ប្រកួតប្រជែង (ការបោះពុម្ពលើកទីមួយ - ខែ 9 ឆ្នាំ 2025)

ISUZU MOTORS LIMITED

លេខាធិការដ្ឋាន I-1GP