

ISUZU MOTORS LIMITED
Secretaría I-1GP



I-1 GRAND-PRIX

ISUZU WORLD TECHNICAL COMPETITION



20th

Reglas de la competencia - División CV

MEXICAN SPANISH

Descripción general de la competencia I-1GP

Descripción general de la competencia I-1GP

El objetivo de esta competencia es evaluar las habilidades de los concursantes (mecánicos) de varios países, con el objetivo de aumentar su conciencia, motivación y, en última instancia, contribuir a la mejora de sus habilidades técnicas. Cada equipo consta de tres miembros: dos concursantes y un entrenador. La competencia involucra dos tipos de competencia. "Concurso de conocimientos técnicos" y "Concurso práctico". Los concursantes realizan inspecciones y reparaciones de vehículos dentro del tiempo dado, y se evalúan la calidad del trabajo y la precisión de su trabajo. El entrenador apoya a los concursantes, brindándoles consejos para sacar su mejor rendimiento.

– Calidad de trabajo –

El proceso de mantenimiento/reparación se evalúa como "**Calidad del trabajo**".

- ① Comprender la solicitud del cliente con precisión
- ② Estimar la causa del mal funcionamiento
- ③ Identificar la ubicación de la falla a partir del resultado de la inspección
- ④ Comprobar que se solucione el mal funcionamiento
- ⑤ Explicar los detalles de reparación al cliente

– Operaciones seguras –

Conocimientos sobre las 5S y el manejo de herramientas, instrumentos de medición,
y los vehículos se evalúan como "**Operaciones seguras**".

- ① Las herramientas, los instrumentos de medición y otros dispositivos se colocan en orden y se clasifican
- ② Los instrumentos de medición son manipulados correctamente
- ③ El vehículo, las herramientas, las piezas y otros elementos se manipulan de forma adecuada
- ④ Garantizar la seguridad durante el trabajo
- ⑤ Usar ropa adecuada como gorra, zapatos de seguridad, guantes y ropa de trabajo

– Velocidad de operación –

Basándose en las dos primeras prioridades: "**Calidad del trabajo**" y "**Operaciones seguras**",
el progreso del trabajo dentro del tiempo límite se evalúa como "**Productividad del trabajo**".

Descripción general de la competencia I-1GP

		Competencia individual	Competencia en equipo
Sede		Pia Arena MM	
Competencia de conocimientos técnicos (TKC)	Fecha	29 de octubre de 2025*	
	Descripción general	Un examen virtual por escrito, que evalúa el conocimiento necesario para la tecnología y el mantenimiento de automóviles.	
	Puntos	20 preguntas × 5 puntos = 100 puntos en total (cada concursante)	
	Tiempo de competencia	60 minutos	
Competencia práctica	Fecha	28 de octubre de 2025*	29 de octubre de 2025 (competencia pública)
	Descripción general	El examen práctico en línea, también conocido como Diagnóstico Virtual de Averías (VFD en inglés), se realizará con el propósito de evaluar sus conocimientos técnicos y habilidades de diagnóstico, en un entorno de realidad virtual.	Se trata de un examen práctico para completar la revisión y reparación de una unidad (sistema mecánico o eléctrico), así como la inspección, diagnóstico y reparación de un vehículo.
	Puntos	1 pregunta × 100 puntos = 100 puntos en total (cada competidor)	SOP* + preguntas = 300 puntos en total *Procedimiento de Operación Estándar
	Tiempo de competencia	10 minutos	10 min (tiempo para establecer la metodología) + 40 min (tiempo de competencia) = 50 min en total
Total de puntos		El total de puntos lo determina la suma de puntos TKC (competencia de conocimientos técnicos), y VFD (diagnóstico virtual de averías) que logre cada competidor. Concursante A: 100 puntos (TKC) + 100 puntos (VFD) = 200 puntos Concursante B: 100 puntos (TKC) + 100 puntos (VFD) = 200 puntos	El total de puntos que logre cada equipo, lo determina la suma de puntos que se alcance en las competencias TKC y prácticas. 200 puntos (TKC sumados de los concursantes A y B) + 300 puntos (competencia práctica) + 10 puntos (**punto extraordinario) = 510 puntos
Premios		Primeros 10 ganadores	Primeros 6 ganadores
Categoría		General	General
Competidor		Competidor A y Competidor B	Competidores A y B, además del entrenador Un equipo integrado por tres personas en total (Se permite la participación de un equipo por cada país.)

*Competencia privada solo para entrenadores e instructores.

**Punto extraordinario = Los equipos que se seleccionen durante las competencias preliminares autorizadas por Isuzu, tienen la oportunidad de recibir puntos de bonificación en el resultado de la competencia por equipos.

Requisitos de entrada a la competencia

Requisitos de entrada	
Estructura de equipo	• Cada equipo estará formado por tres miembros: un entrenador y dos competidores (mecánicos). • No está permitido acompañar a un intérprete durante la competencia. • Los entrenadores de una empresa de entrenamiento contratada por Isuzu (o afiliada a Isuzu) no pueden participar como entrenadores/concursantes de I-1GP. • Después de la fecha límite de registro de entrada (22 de agosto), no se permiten cambios de concursantes y entrenadores bajo ninguna circunstancia.
Concursantes	• Dos concursantes son mecánicos pertenecientes a concesionarias, y preferentemente de la misma concesionaria. • Al menos 3 años de experiencia trabajando como mecánico en un distribuidor/concesionaria Isuzu (se permite menos de 3 años si el distribuidor/concesionaria Isuzu se fundó en los últimos 3 años). • Se recomienda a los concursantes que nunca hayan participado en el pasado de I-1GP. • Los concursantes que hayan ganado un premio (de entre los 3 primeros durante la competencia por equipos o individual de la división CV/LCV) en el pasado I-1GP no podrán participar como concursantes *(excluyendo la competencia I-1GP e en 2020, 2021, 2022). • Cualquier persona con experiencia participando como entrenador en el pasado de I-1GP no puede participar como concursante.
Entrenador:	• <u>Los entrenadores deben poder comunicarse en inglés.</u> Todas las competencias I-1GP y la orientación se llevarán a cabo en inglés. • <u>Los entrenadores se seleccionan preferentemente de entre los asesores de servicio (o asesores técnicos) que pertenezcan a la misma concesionaria que los concursantes.</u> • Los entrenadores que hayan ganado un premio tres veces (ubicados entre los 3 primeros lugares durante la competencia por equipos o individual de la división CV/LCV) se clasifican como "entrenadores honorarios" y ya no podrán participar como entrenadores en el I-1GP.

Competencia VFD (Competencia individual)

Competencia VFD (Competencia individual)	
Descripción general	Se realizará el examen práctico en línea (Diagnóstico Virtual de Fallos), para que sus conocimientos técnicos y su capacidad de diagnóstico sean evaluados en realidad virtual.
Lineamientos para la competencia	• Los concursantes son el Concurante A y el Concurante B. El entrenador participa en la competencia como intérprete para ayudar a los concursantes a traducir las preguntas a sus idiomas nativos. • Cada concursante y entrenador deben ocupar sus asientos asignados y no deben abandonar sus asientos hasta el final del examen. Si sale del salón del examen por razones inevitables, no se le permitirá reingresar al lugar. • Las preguntas de la competencia de diagnóstico de falla virtual se proporcionarán en un examen en línea y los concursantes pueden responder a través de una computadora portátil. • El Concurante A y el Concurante B iniciarán sesión en el sistema de competencia utilizando sus respectivas identificaciones y contraseñas designadas proporcionadas por Isuzu. • El aplicador explica las precauciones 10 minutos antes del comienzo de la competencia. Tras el anuncio del aplicador, debe presionar el botón Iniciar que se muestra en la interfaz de preguntas para comenzar la competencia. • Solo en tales casos, si las expresiones o los nombres de los componentes dentro de las preguntas son difíciles de entender, el competidor y el entrenador pueden comunicarse a través de notas escritas (lápiz y papel). En tales casos, el concursante debe levantar la mano y pedir permiso al aplicador antes de comenzar la comunicación escrita. • Una vez que se hayan respondido todas las preguntas, la competencia finalizará cuando se presione el botón de enviar. • Después de que hayan transcurrido 10 minutos desde el inicio de la competencia, el sistema finalizará automáticamente la competencia.
Puntos	1 pregunta × 100 puntos = Total de 100 puntos (cada concursante)
Tiempo de competencia	10 minutos
Papel del entrenador	El entrenador participa en la competencia como intérprete para apoyar las preguntas traducidas a su idioma nativo. Si las expresiones o el nombre de las piezas en las preguntas traducidas difieren de los términos de uso común, el entrenador podrá comunicar por escrito al concursante la traducción adecuada. El entrenador puede comenzar la comunicación escrita solo después de que el concursante levante la mano y reciba el permiso del examinador.

Competencia de conocimientos técnicos

Competencia de conocimientos técnicos	
Descripción general	Un examen escrito basado en línea que evalúa los conocimientos necesarios para la ingeniería y el mantenimiento de automóviles.
Lineamientos para la competencia	- Los concursantes son el Concurante A y el Concurante B. El entrenador participa en la competencia como intérprete para ayudar a los concursantes a traducir las preguntas a sus idiomas nativos. - Cada concursante y entrenador deben ocupar sus asientos asignados y no deben abandonar sus asientos hasta el final del examen. Si sale del salón del examen por razones inevitables, no se le permitirá reingresar al lugar. - Las preguntas de la Competencia de conocimientos técnicos se proporcionarán en un examen en línea, los concursantes pueden responder a través de una computadora portátil. Las hojas de preguntas se distribuyen al entrenador en "inglés" o "inglés y el idioma nativo", según el idioma declarado. - El Concurante A y el Concurante B iniciarán sesión en el sistema de competencia utilizando sus respectivas identificaciones y contraseñas designadas proporcionadas por Isuzu. - El aplicador explica las precauciones 10 minutos antes del comienzo de la competencia. Tras el anuncio del aplicador, debe presionar el botón Iniciar que se muestra en la interfaz de preguntas para comenzar la competencia. - Solo en tales casos, si las expresiones o los nombres de los componentes dentro de las preguntas son difíciles de entender, el competidor y el entrenador pueden comunicarse a través de notas escritas (lápiz y papel). En tales casos, el concursante deberá levantar la mano y obtener el permiso del aplicador antes de iniciar la comunicación escrita. - Una vez que se hayan respondido todas las preguntas, la competencia finalizará cuando se presione el botón Enviar. - Después de que hayan transcurrido 60 minutos desde el inicio de la competencia, el sistema finalizará automáticamente la competencia. - Habrà un anuncio del aplicador 5 minutos antes de que termine la competencia.
Puntos	20 preguntas × 5 puntos = 100 puntos en total (cada concursante)
Tipo de pregunta	Este concurso consta de los siguientes dos tipos de preguntas. 「Pregunta de opción única」 Seleccione una respuesta correcta de las cuatro opciones para cada pregunta haciendo clic en el botón. 「Pregunta de opción múltiple」 Seleccione todas las respuestas correctas de las cuatro opciones para cada pregunta marcando la casilla.
Tiempo de competencia	60 minutos
Papel del entrenador	El entrenador participa en la competencia como intérprete para apoyar las preguntas traducidas a su idioma nativo. El entrenador verifica las preguntas traducidas y puede proporcionar la terminología adecuada al concursante solo cuando las expresiones o los nombres de las piezas en las preguntas traducidas difieran de los términos de uso común.

Competencia práctica (Competencia en equipo) 1/2

Competencia práctica (Competencia en equipo) 1/2	
Descripción general	Un examen práctico para realizar una inspección y reparación de un componente (sistema mecánico o eléctrico), así como inspección, diagnóstico y reparación de vehículos.
Lineamientos para la competencia	- Después de ingresar a la cabina de competencia, tome su asiento asignado y el entrenador iniciará sesión en el sistema de competencia. - Se anunciará el inicio del “tiempo de estrategia” y el inicio de la “competencia práctica”. - Desde el comienzo del tiempo de estrategia, puede revisar las preguntas y discutir estrategias con los concursantes. - Todas las respuestas de la competencia deben ingresarse en la computadora portátil del entrenador (solo en inglés). Las respuestas escritas en las hojas de preguntas proporcionadas (papel) no se contarán para el punto. - Una vez contestadas todas las preguntas, debe presionar el botón Finalizar. Si la competencia termina sin hacerlo, sus respuestas no contarán para los puntos. - El final de la competencia será informado por anuncio.
Puntos	SOP* + Inspección/diagnóstico/reparación del vehículo + Inspección/reparación de componentes = Total de 300 puntos *SOP: Standard Operating Procedure (Procedimiento Operativo Estándar)
Tiempo de competencia	10 min (Tiempo de estrategia) + 40 min (Tiempo de competencia) = Total 50 min
Componente	Se proporcionarán piezas o componentes similares a los instalados en el vehículo de competición.
Vehículo	Consulte las especificaciones del vehículo en el documento separado.
Herramienta de escaneo	- La computadora portátil proporcionada para los concursantes tiene instalado CSS-Net (solo visualización en inglés). Además, los concursantes también pueden usar G-IDSS en la PC. - Cuando un concursante lee los valores de los parámetros en la pantalla de datos del G-IDSS, debe usar la función de ventana de zoom del G-IDSS para ampliar y apelar al juez para que verifique esa acción.
Manual del taller	- La computadora portátil proporcionada al entrenador tiene CSS-Net instalado, al que solo se puede acceder en inglés. - Tanto el entrenador como los concursantes pueden acceder a CSS-Net. Dependiendo de la pregunta, puede haber casos en los que se proporcionen referencias técnicas (disponibles solo en inglés).



Competencia práctica (Competencia en equipo) 2/2

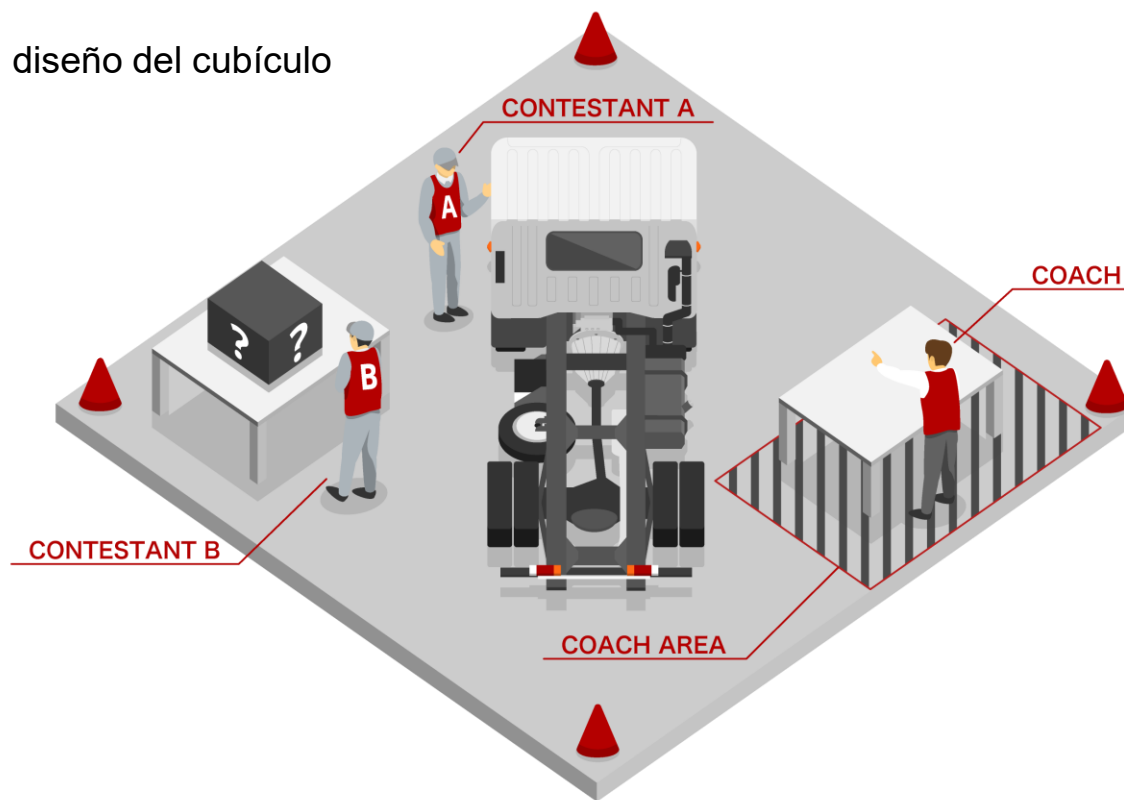
Competencia práctica (Competencia en equipo) 2/2	
Papel del entrenador	• El entrenador puede dar instrucciones o consejos a los competidores, pero no puede abandonar el área del entrenador. • El entrenador recibe los resultados de la inspección y la medición de los concursantes e ingresa las respuestas en la computadora portátil que se le entregó. • Si es necesario reemplazar piezas, el entrenador debe completar una hoja de "Parts Requisition Order" con los nombres de las piezas requeridas y solicitar las piezas de repuesto al juez. • Durante la competencia, solo el entrenador puede comunicarse con los jueces. No se permite la comunicación entre el concursante y los jueces. Sin embargo, los jueces pueden dar instrucciones a los concursantes de ser necesario. • El entrenador no puede realizar las siguientes acciones: ✓ comprobar el sistema de iluminación del vehículo o realizar un trabajo real en el vehículo; ✓ leer los valores de los instrumentos de medición; ✓ comprobar directamente los datos en el G-IDSS.
Comportamiento peligroso y violaciones	• Durante la competencia, el juez emitirá tarjetas de advertencia a los concursantes o al entrenador de acuerdo con los siguientes criterios. - Dangerous Card: cuando se observe cualquier acción que pueda provocar daños en el vehículo o en algún componente. - Tarjeta amarilla: cuando se observe cualquier acción que pueda provocar daños personales o infracciones, o si el vehículo o sus componentes resultan dañados. - Tarjeta roja: cuando se observe una infracción importante o se hayan producido daños personales que dificulten la continuación de la competencia. - Dos Dangerous Card equivalen a una tarjeta amarilla - Dos tarjetas amarillas equivalen a una tarjeta roja • Cuando se emita la tarjeta roja, los concursantes deberán detener la competencia inmediatamente y el puntaje de la competencia será 0.

Disposición del cubículo (Competencia práctica)

Disposición del cubículo (Competencia práctica)

Todos los cubículos tienen el mismo diseño. Sin embargo, dependiendo de las especificaciones del vehículo de competencia (posición del volante de dirección), el diseño del cubículo se puede invertir de izquierda a derecha.

Imagen de muestra del diseño del cubículo



Precauciones para cada competencia

Precauciones	
Competencia de VFD y conocimientos técnicos	- Las preguntas para los concursantes se proporcionan en el idioma declarado (solo un idioma por país). - Se permite la comunicación escrita entre el competidor y el entrenador. En tales casos, el concursante deberá levantar la mano y obtener el permiso del aplicador. - El papel para la comunicación escrita es proporcionado por los aplicadores. El idioma nativo utilizado en el documento de comunicación se limita a los nombres de las partes y las expresiones de los problemas. Si hay números o símbolos escritos, puede haber casos en los que se soliciten explicaciones. Si el contenido escrito responde a las preguntas o sugiere una respuesta, podría haber una deducción de puntos o descalificación. - Las hojas de preguntas y los documentos de comunicación distribuidos al entrenador o competidor se recogerán después de la competición. - Se permite la entrada de diccionarios de idiomas. Sin embargo, no se permite la entrada de diccionarios electrónicos con capacidades de comunicación por Internet. - Las herramientas de escritura y las calculadoras se proporcionan en el lugar del examen. No se permite llevar calculadoras personales ni teléfonos móviles al lugar del examen.
Competencia práctica	- Las hojas de preguntas se distribuyen al competidor y al entrenador en "inglés" o "inglés y el idioma nativo", según el idioma declarado. - El freno de estacionamiento y las cuñas en las ruedas deben estar asegurados en el vehículo de competencia. - Manipular el vehículo de competición durante la competición con suficiente cuidado (rayaduras, abolladuras, daños en la carrocería y componentes, etc.). Y también, manipular las herramientas de preparación, los instrumentos de medición y el G-IDSS con cuidado. - Si las piezas solicitadas al autocar no son correctas, no se proporcionarán reemplazos, y esto resultará en una deducción de puntos. - Si la competencia práctica se completa dentro del tiempo especificado, el entrenador puede levantar la mano para informar al juez que termine la competencia. No está permitido volver a la competencia. - El equipo de competencia en el cubículo se coloca en el mismo lugar para todos los cubículos. Y el equipo en el cubículo está dispuesto intencionalmente para evitar la participación directa del entrenador en la competencia. Durante la competencia, solo el entrenador puede comunicarse con los jueces. - No se permite la comunicación entre el concursante y los jueces. - Las herramientas de escritura y las calculadoras se proporcionan en el lugar del examen. No se permite llevar calculadoras personales ni teléfonos móviles al lugar del examen. - Se permite la entrada de diccionarios de idiomas. Sin embargo, no se permite la entrada de diccionarios electrónicos con capacidades de comunicación por Internet. - Al final de la competencia, si las herramientas y el equipo no están debidamente organizados, resultará en una deducción de puntos. - Todas las hojas de preguntas se recogerán después de la competencia.
Otros	- En caso de corte de energía, terremoto, otros desastres naturales o problemas con la conexión a Internet que dificulten la continuación de la competencia, los participantes deben seguir las instrucciones de la secretaria de I-1GP. - Si un competidor tiene problemas de salud o sufre una lesión que requiere tratamiento que le dificulta continuar la competencia, la competencia se considerará como un retiro.



Prohibiciones para cada competencia

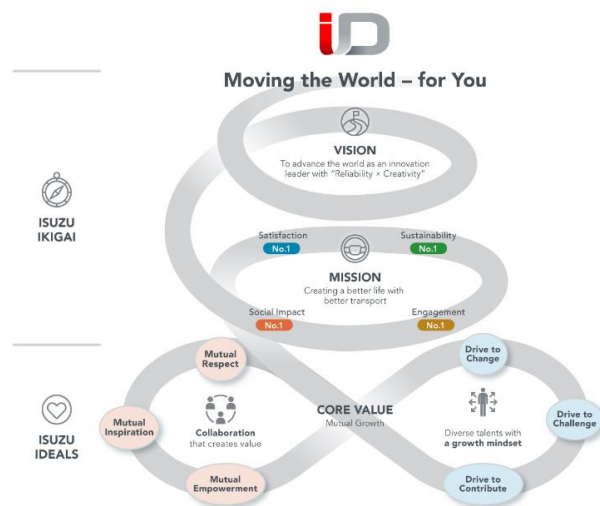
Prohibición	
Los siguientes comportamientos están prohibidos. Si ocurriera alguno de estos incidentes, los equipos/concursantes participantes deberán seguir las instrucciones de la Secretaría de I-1GP con respecto a los resultados de la competencia. En caso de violación maliciosa, el equipo no solo será descalificado sino que también puede ser privado del derecho a participar en futuros I-1GP.	
Competencia de VFD y conocimientos técnicos	• Durante la competencia está prohibida la comunicación verbal y gestual entre los competidores y los entrenadores. • Cuando se comunique mediante comunicación escrita, se prohíbe brindar un método de solución o respuesta al concursante. • Responder mientras se ejecutan los manuales de taller (CSS-Net, G-IDSS) o cualquier otro software no relacionado en la PC utilizada para la competencia durante la competencia • Se permite la entrada de diccionarios de idiomas. Sin embargo, no se permite la entrada de diccionarios electrónicos con capacidades de comunicación por Internet. • Las herramientas de escritura y las calculadoras se proporcionan en el lugar del examen. No se permite llevar calculadoras personales ni teléfonos móviles al lugar del examen.
Competencia práctica	• Acciones que impliquen tocar un vehículo de competencia antes de que comience. • No está permitido el uso de ningún dispositivo (teléfono inteligente, reloj inteligente, tableta, etc.) que no sea la PC que se usa para la competencia o los libros técnicos durante la competencia. • Está prohibida la comunicación entre el competidor/entrenador y el público durante la competencia. • Durante la competencia, el acto de un competidor o entrenador que sale de la cabina de competencia. • El acto de cualquier persona que no sea el competidor y el entrenador que ingresa al cubículo de competencia. • El acto de utilizar herramientas distintas a las previstas en el cubículo de competencia.
Común	• Hacer trampa durante la competencia. • Acciones que obstruyen la justicia en la competencia. • Recibir sugerencias (pistas) y respuestas del entrenador del propio país, competidor y entrenador del otro país o viceversa.

Otras reglas

Otras reglas	
Reglas de clasificación (individual)	En caso de empate en el total de puntos de la competencia individual, la clasificación se determina en base a los siguientes factores en orden. Si las siguientes condiciones no brindan una decisión clara, se seguirá el juicio de la secretaría de I-1GP. 1. Los puntos totales más altos en el Diagnóstico de falla virtual (VFD) se clasificarán más alto 2. El tiempo de finalización más corto de la competencia de Diagnóstico de falla virtual (VFD) se clasificará más alto 3. El tiempo de finalización más corto de la competencia de conocimiento técnico se clasificará más alto
Reglas de clasificación (equipo)	En caso de empate en el total de puntos de la competición por equipos, la clasificación se determina en función de los siguientes factores en orden. Si las siguientes condiciones no brindan una decisión clara, se seguirá el juicio de la secretaría de I-1GP. 1. Menos tarjetas de advertencia (Dangerous Cards, tarjetas amarillas) se clasificarán más alto 2. Los puntos totales más altos en la competencia práctica se clasificarán más alto 3. El tiempo de finalización más corto de la competencia práctica se clasificará más alto 4. El tiempo de finalización más corto de la competencia de conocimiento técnico se clasificará más alto
Uniformes (para toda la competencia)	Lo siguiente se refiere al uniforme de trabajo que deben usar los concursantes y entrenadores: • Los concursantes y entrenadores deben vestir el uniforme oficial de su empresa. El "uniforme" se refiere a una gorra, zapatos de seguridad y overoles de trabajo. • Los entrenadores y concursantes de la competencia, deberán preparar y traer sus propios uniformes. La Secretaría I-1GP no proporcionará uniformes de alquiler (gorra, zapatos de seguridad y overoles de trabajo). • Se permite el uso del uniforme oficial de su empresa (distribuidores o concesionarias). Sin embargo, abstenerse de usar uniformes con logotipos o símbolos de otras marcas automotrices. • Envíe las fotos de los uniformes que se utilizarán en la competencia, consulte la 2nd Announcement letter.
En caso de lesión	• Si se lesiona durante la competencia y cree que no puede continuar la competencia, informe a los jueces de su lesión y obtenga tratamiento médico inmediato. • Si los jueces determinan que no puede continuar la competencia, se considerará un retiro de dicho evento, lo que resultará en la terminación de la competencia. • Los costos del tratamiento de las lesiones correrán a cargo del país del equipo participante. • No se permite que un competidor o entrenador lesionado sean reemplazados.

Nueva filosofía de Isuzu (referencia)

ISUZU ID



La industria de la logística está experimentando una transformación única en un siglo y a un ritmo rápido, lo cual hace que las operaciones comerciales sean cada vez más complejas. Isuzu se ha comprometido a abordar los desafíos sociales, al mismo tiempo que se posiciona como líder entre los fabricantes de vehículos comerciales. Es vital que todos y cada uno de los empleado(s) del Grupo Isuzu compartan los mismos valores y trabajen como equipo para lograr esto. ISUZU ID, nuestra nueva filosofía corporativa, se creó en mayo de 2023 para guiar a todos los empleado(s) del Grupo Isuzu hacia este fin.

Consulte el sitio WEB desde la siguiente URL

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



Reglas de la competencia (1ra edición: septiembre, 2025)

ISUZU MOTORS LIMITED

Secretaría I-1GP