

TỈNH ĐOÀN HẢI DƯƠNG - CỘNG HÒA XÃ HỘI CHỦ NGHĨA VIỆT NAM
TRƯỜNG ĐẠI HỌC SAO ĐỎ Độc lập - Tự do - Hạnh phúc

Số: 55 - KHPH/TĐTN-ĐHSD
CÔNG VĂN ĐẾN

Số: ... 657 ...

Ngày 21 tháng 7 năm 2023

Hải Dương, ngày 12 tháng 7 năm 2023

KẾ HOẠCH

Tổ chức Cuộc thi Robocon tỉnh Hải Dương lần thứ I, năm 2023

Thực hiện Chương trình công tác Đoàn và phong trào thanh thiếu nhi năm 2023; Nhằm tạo sân chơi cho đoàn viên thanh niên, học sinh khối Trung học phổ thông và khơi gợi niềm đam mê nghiên cứu khoa học, Ban Thường vụ Tỉnh đoàn phối hợp với Trường Đại học Sao Đỏ tổ chức Cuộc thi Robocon tỉnh Hải Dương lần thứ I, năm 2023, cụ thể như sau:

I. MỤC ĐÍCH, YÊU CẦU

1. Mục đích

- Tạo sân chơi cho đoàn viên, học sinh khối trường Trung học phổ thông nhằm khơi gợi niềm đam mê nghiên cứu khoa học, tạo bước đầu trong quá trình học hỏi, chuẩn bị hành trang bước vào ngưỡng cửa đại học;
- Tạo cơ hội cho đoàn viên, học sinh có cơ hội thể hiện niềm đam mê, phát huy sự sáng tạo, trau dồi kiến thức, nâng cao tay nghề, trình độ về ứng dụng vi điều khiển trong cuộc sống.

2. Yêu cầu

- Cuộc thi diễn ra sôi nổi, thiết thực, hiệu quả, thu hút đông đảo đoàn viên, học sinh khối Trung học phổ thông tham gia;
- Thực hiện đúng các quy định về thời gian và an toàn đảm bảo cuộc thi diễn ra thành công tốt đẹp.

II. THỜI GIAN, ĐỊA ĐIỂM TỔ CHỨC

1. Thời gian đăng ký, hỗ trợ kỹ thuật

- Nộp phiếu đăng ký dự thi: từ 15/7/2023 đến 15/9/2023.
- Hỗ trợ kỹ thuật: từ ngày 20/9/2023 đến 05/10/2023.

2. Bốc thăm chia bảng

- Thời gian: 10/10/2023.
- Địa điểm: Tỉnh đoàn Hải Dương.
(Số 342 Nguyễn Lương Bằng, phường Thanh Bình, TP. Hải Dương).

3. Các vòng thi:

- Chương trình khai mạc và vòng loại: từ 15 - 20/10/2023.
- Vòng chung kết và Lễ trao giải: 02/11 - 05/11/2023.

4. Địa điểm tổ chức: Trường Đại học Sao Đỏ,
(phường Sao Đỏ, thành phố Chí Linh, tỉnh Hải Dương).

III. ĐỐI TƯỢNG THAM GIA, CÁCH THỨC ĐĂNG KÝ

1. Đối tượng tham gia:

- Đoàn viên thanh niên, học sinh đang học tập tại các trường Trung học phổ thông, Trung tâm giáo dục nghề nghiệp - Giáo dục thường xuyên (TTGDNN-GDTX) trên địa bàn tỉnh Hải Dương yêu thích lắp ráp và lập trình robot đều có thể tham gia dự thi;

- Thí sinh tham gia cuộc thi đảm bảo tiêu chuẩn vẫn là học sinh của khối trường THPT, TTGDNN-GDTX năm học 2023 - 2024.

2. Cách thức đăng ký:

- Mỗi trường Trung học phổ thông, TTGDNN-GDTX thành lập tối đa 03 đội dự thi và đăng ký tham gia theo hình thức đội tuyển, mỗi đội gồm 05 thành viên.

- Các nhóm học sinh các trường THPT, TTGDNN-GDTX có thể tự thành lập đội tham gia cuộc thi.

- Các đội thi nộp phiếu đăng ký dự thi (theo mẫu) về địa chỉ: Ban Phong trào Tỉnh đoàn Hải Dương, số 342 Nguyễn Lương Bằng, phường Thanh Bình, thành phố Hải Dương (hạn cuối nộp phiếu đăng ký trước ngày 15/9/2023).

IV. CHỦ ĐỀ VÀ LUẬT THI ĐẤU

1. Chủ đề: “Hành trình du lịch Xứ Đông”.

2. Luật thi đấu: (chi tiết trong phụ lục kèm theo)

V. CƠ CẤU GIẢI THƯỞNG

- 01 giải Nhất: Bằng khen của Ban Chấp hành Tỉnh đoàn; Cúp; Huy chương và tiền thưởng.

- 01 giải Nhì: Bằng khen của Ban Chấp hành Tỉnh đoàn; Huy chương và tiền thưởng.

- 02 giải Ba: Bằng khen của Ban Chấp hành Tỉnh đoàn; Huy chương và tiền thưởng.

- 04 giải phụ: Bằng khen của Ban Chấp hành Tỉnh đoàn và tiền thưởng.

- Các đội tuyển tham gia Vòng Chung kết được cấp Giấy chứng nhận tham gia cuộc thi.

*Lưu ý: Ban Tổ chức cuộc thi có thể thay đổi cơ cấu giải thưởng căn cứ theo tình hình thực tiễn của cuộc thi.

VI. KINH PHÍ TỔ CHỨC

1. Tỉnh đoàn chịu trách nhiệm đảm bảo kinh phí tổ chức cuộc thi từ nguồn xã hội hóa.

2. Đề nghị các đơn vị thành viên Ban Tổ chức hỗ trợ một phần kinh phí tổ chức Cuộc thi.

VII. TỔ CHỨC THỰC HIỆN

1. Tỉnh đoàn Hải Dương

- Là cơ quan thường trực; xây dựng và ban hành Kế hoạch và triển khai đến các Huyện, Thị, Thành đoàn, phối hợp với các đơn vị có liên quan tổ chức thực hiện các nội dung đã xác lập trong kế hoạch.

- Chủ trì thành lập Ban Tổ chức Cuộc thi gồm đại diện lãnh đạo Tỉnh đoàn và Trường Đại học Sao Đỏ. Đồng chí Bí thư Tỉnh đoàn làm Trưởng Ban Tổ chức cuộc thi; cử cán bộ tham gia Ban Tổ chức, Ban giám khảo cuộc thi, phụ trách tổ chức cuộc thi.

- *Giao Ban Phong trào Tỉnh đoàn*: là đơn vị Thường trực Ban Tổ chức Cuộc thi, chủ động phối hợp với các phòng, khoa chuyên môn của Trường Đại học Sao Đỏ thực hiện các nội dung trong công tác tổ chức; tham mưu kế hoạch, dự trù kinh phí tổ chức cuộc thi; phụ trách hoạt động công bố thể lệ của cuộc thi; Vận động các nguồn lực để hỗ trợ cho cuộc thi; tham mưu thành lập Ban Tổ chức, Ban Giám khảo, tham gia điều hành tổ chức thi các vòng thi, xây dựng kịch bản chương trình; tham mưu thư mời tài trợ; giấy mời khai, bế mạc; lập phân công chi tiết.

- *Giao Ban Tuyên giáo Tỉnh đoàn*: phối hợp với các cơ quan thông tấn báo chí đẩy mạnh công tác thông tin, tuyên truyền về cuộc thi. Phối hợp với bộ phận chuyên môn Trường Đại học Sao Đỏ thiết kế poster, banner, video hướng dẫn và tuyên truyền về cuộc thi.

- *Giao Ban Thanh thiếu nhi - Trường học Tỉnh đoàn*: Đẩy mạnh tuyên truyền và thông báo cuộc thi đến các đoàn viên, học sinh trong khối các trường Trung học phổ thông, TTGDNN-GDTC trên địa bàn tỉnh. Phụ trách chương trình văn nghệ khai mạc, bế mạc Cuộc thi.

- *Giao Văn phòng Tỉnh đoàn*: Chuẩn bị cơ sở vật chất, kinh phí phục vụ cuộc thi và thực hiện thanh quyết toán theo quy định.

2. Trường Đại học Sao Đỏ

- Phối hợp với Tỉnh đoàn xây dựng và ban hành Kế hoạch tổ chức cuộc thi; tham mưu phương án tổ chức thực hiện các nội dung theo Kế hoạch;

- Tham mưu cho Ban Tổ chức ban hành Chủ đề và Thể lệ cuộc thi.

- Đảm bảo công tác chuyên môn cho cuộc thi; phụ trách hoạt động hỗ trợ kỹ thuật cho các đội tham gia cuộc thi.

- Đảm bảo về mặt kỹ thuật tổ chức các vòng thi.

- Cử 01 đồng chí lãnh đạo, 01 đồng chí cán bộ tham gia Ban Tổ chức Cuộc thi; 03 đồng chí cán bộ có chuyên môn tham gia Ban Giám khảo. 02 đồng chí cán bộ tham gia dẫn chương trình và điều hành nội dung thi đấu.

3. Ban Thường vụ các Huyện, Thị, Thành đoàn

- Ban Thường vụ các Huyện, Thị, Thành đoàn tuyên truyền và triển khai Kế hoạch đến các Đoàn trường THPT, Trung tâm GDNN-GDTX trực thuộc.

- Chỉ đạo và hỗ trợ các Đoàn trường tham gia có hiệu quả Cuộc thi.

- Ban Thường vụ các huyện, thị, thành đoàn trao đổi, phối hợp với cấp Ủy, Ban Giám hiệu nhà trường tạo điều kiện hỗ trợ tốt nhất cho các đội tuyển tham gia Cuộc thi.

Trên đây là Kế hoạch phối hợp tổ chức Cuộc thi Robocon tỉnh Hải Dương lần thứ I, năm 2023. Đề nghị các đơn vị liên quan nghiêm túc triển khai thực hiện. Mọi thông tin trao đổi liên hệ về Tỉnh đoàn (qua Ban Phong trào Tỉnh đoàn Số 342 Nguyễn Lương Bằng, phường Thanh Bình, TP. Hải Dương; Email: roboconhaiduong@gmail.com)/.

TM. BAN THƯỜNG VỤ TỈNH ĐOÀN



PHÓ BÍ THƯ THƯỜNG TRỰC
BÙI HẢI BẰNG

TM. TRƯỜNG ĐẠI HỌC SAO ĐỎ



PHÓ HIỆU TRƯỞNG
TS. Đỗ Văn Đĩnh

Nơi nhận:

- Ban Bí thư TW Đoàn;
- Ban Dân vận Tỉnh ủy;
- TT Tỉnh đoàn; Trường Đại học Sao đỏ;
- Các Huyện, Thị, Thành đoàn;
- Lưu VT.



LUẬT THI ĐẤU

(Ban hành kèm theo Kế hoạch số 55/KH-PP ngày 11 tháng 7 năm 2023 về việc tổ chức cuộc thi Roboton tỉnh Hải Dương lần thứ I, năm 2023)

I. Các thuật ngữ và định nghĩa

Các thuật ngữ	Định nghĩa
Robot	Là các robot sẽ tham gia hành trình du lịch các di tích trong cuộc thi này và được thiết kế điều khiển bằng tay không dây nhỏ gọn, đảm bảo tính thẩm mỹ Kích thước giới hạn 600x500x500mm Trọng lượng $\leq 25\text{kg}$ Điện áp sử dụng $\leq 24\text{ VDC}$ Áp suất khí nén $\leq 6\text{Bar}$.
Hộp quà	Hộp quà có màu xanh hoặc đỏ tương ứng với khu vực xuất phát của các đội trên sân thi đấu. Hình dạng: hình lập phương Khối lượng: 140 ÷ 150g Kích thước: 150x150x150mm Chất liệu: xốp chịu lực XPS
Khu vực xuất phát	Là vùng mà robot xuất phát khi bắt đầu thi đấu
Khu vực di chuyển	Là khu vực có đường quanh co, đường cao tốc và cầu vượt.
Khu vực lấy và đặt quà	Là vùng mà robot phải di chuyển để lấy và đặt các hộp quà.
Khu vực đích	Là vùng mà robot sau khi hoàn thành nhiệm vụ về vị trí để kết thúc phần thi của mình.
Thời gian thi đấu	8 phút/trận

II. Mô tả khái quát về cuộc thi

1. Trận đấu

Mỗi trận thi đấu sẽ có 02 đội thi tham gia là đội xanh và đội đỏ. Mỗi đội thi gồm 05 thành viên, trong đó có 01 đội trưởng và 02 thành viên cùng tham gia thi đấu chính thức, 02 thành viên hỗ trợ. Ngoài ra, mỗi đội sẽ có 01 chỉ đạo viên.

2. Robot thi đấu

- Mỗi đội có 01 robot thực hiện các nhiệm vụ đề thi đưa ra.
 - Mỗi trường tham gia sẽ chuẩn bị 01 robot đảm bảo các tiêu chuẩn đưa ra.
- Đội chơi được tự do sáng tạo các cơ cấu để thực hiện các nhiệm vụ của luật thi.

3. Sân thi đấu

- Sân thi đấu có hình chữ nhật với kích thước 12x8m, được chia thành 02 phần bằng nhau có màu xanh dương và màu đỏ phân biệt.

- Nền sân thi đấu được lắp ráp bằng gỗ ván MDF tron kích 1200 x 2400 x 25 mm/tấm.

- Đường bao quanh sân và đường biên giữa 2sân được làm bằng thép hộp 100x50x2 mm và được sơn màu vàng.

- Mỗi phần sân thi đấu bao gồm: Khu vực xuất phát, khu vực di chuyển, khu vực lấy và đặt quà, khu vực đích (*Chi tiết tại phụ lục số 1*). Trong đó:

+ Khu vực di chuyển gồm phần vượt đường quanh co, robot phải di chuyển qua 02 trụ bằng kẽm (*cột được sơn theo màu sân đội thi đấu*) theo đường zig zắc theo tín hiệu chỉ đường của Ban Tổ chức. Sau đó robot di chuyển vào phần đường cao tốc và đi qua cầu vượt để vào khu vực lấy quà (*Chi tiết tại phụ lục số 2*).

+ Tại khu vực lấy và đặt quà, robot thực hiện lấy các hộp quà đã được chuẩn bị theo màu tương ứng sân thi đấu để đặt vào 12 ô (*được đánh số tương ứng các di tích nổi tiếng của 12 huyện, thị và thành phố thuộc tỉnh Hải Dương*). Các vị trí đặt quà được sắp xếp theo bản đồ địa lý tỉnh Hải Dương. Vị trí đặt quà được sơn theo sân thi đấu và có kích thước 300 x 300 mm (*Chi tiết tại phụ lục số 3*).

+ Sau khi hoàn thành nhiệm vụ đặt quà vào 12 vị trí tương ứng, robot được phép di chuyển về khu vực đích để báo danh hoàn thành phần thi của mình. Đội thi nào hoàn thành tất cả các nhiệm vụ và về đích là đội chiến thắng tuyệt đối (*Chi tiết tại phụ lục số 4*). Nếu không có đội nào giành được chiến thắng tuyệt đối và cả hai đội đã hết thời gian thi đấu thì trận đấu sẽ được dừng lại. Đội giành chiến thắng là đội có điểm số cao hơn sau khi kết thúc trận đấu.

4. Tính điểm

Tổng điểm cho đội giành chiến thắng tuyệt đối là 100 điểm. Điểm số cho các nhiệm vụ robot thực hiện chi tiết như sau:

- Khu vực di chuyển: 30 điểm. Trong đó, vượt qua khu vực đường quanh co: 10 điểm (qua mỗi trụ theo đúng tuyến đường là 5 điểm); Vượt qua đường cao tốc: 10 điểm; Vượt qua cầu: 10 điểm.

- Khu vực lấy và đặt quà: 60 điểm. Mỗi hộp quà được lấy và đặt vào đúng vị trí đạt 5 điểm.

- Khu vực đích: 10 điểm. Đội thi hoàn thành tất cả các nhiệm vụ mới đủ điều kiện về đích, đội nào về đích và có báo hiệu trước sẽ đạt 10 điểm, giành điểm tuyệt đối.

5. Trọng tài

- Ban Tổ chức thành lập Tổ trọng tài để điều khiển các trận đấu gồm 03 thành viên: 02 trọng trên tài sân và 01 trọng tài bàn. Kết quả của trận đấu được công bố bởi trọng tài bàn sau khi 03 trọng tài đã thống nhất.

- Quyết định của trọng tài là quyết định cuối cùng trong trường hợp có tranh cãi hoặc xảy ra trường hợp chưa được nêu trong luật thi đấu.

III. Diễn biến trận thi đấu

1. Hiệu chỉnh robot

- Trước mỗi trận đấu, mỗi đội có 01 phút để hiệu chỉnh robot sau tín hiệu của trọng tài. Nếu sau 01 phút hiệu chỉnh, đội thi đấu chưa hiệu chỉnh xong robot, đội đó có thể tiếp tục hiệu chỉnh sau tín hiệu bắt đầu trận đấu theo sự điều khiển của trọng tài.

- 03 thành viên thi đấu chính thức mới được phép tham gia hiệu chỉnh robot trên sân thi đấu.

2. Vị trí của các thành viên thi đấu chính thức

- Chỉ có thành viên điều khiển robot được phép di chuyển vào sân thi đấu (không mang giầy, dép), các thành viên còn lại được phép di chuyển vào sân khi có hiệu lệnh từ trọng tài.

- Trong lúc thi đấu, các thành viên không được phép chạm vào robot trừ trường hợp xin khởi động lại hoặc được sự đồng ý của trọng tài.

3. Tiến trình thi đấu

- Sau khi kết thúc một phút hiệu chỉnh, trận đấu được bắt đầu bằng tín hiệu đếm ngược “5-4-3-2-1- Bắt đầu” từ hiệu lệnh của MC chương trình. Robot xuất phát không đúng hiệu lệnh của trọng tài phải xuất phát lại.

- Sau khi có hiệu lệnh bắt đầu, robot di chuyển theo đúng hướng chỉ đường Ban Tổ chức quy định và thực hiện các nhiệm vụ hợp lệ theo đúng yêu cầu để tích điểm. Nếu bỏ qua nhiệm vụ nào trở lại khu vực xuất phát lại gần nhất (Retry).

- Các hộp quà được đặt trong khu vực quà phải nằm hoàn toàn trong ô chứa, không chạm vạch mới được tính hợp lệ.

- Robot được phép chạy qua các điểm đặt quà.

- Trong khu vực đặt quà các đội có thể đặt quà tự do theo chiến thuật riêng không cần tuân theo thứ tự quy định sẵn của khu vực đặt quà.

- Trong quá trình thi đấu 1 thành viên đội trực tiếp điều khiển robot được phép đi vào sân thi đấu.

- Trong quá trình thi đấu, nếu robot gặp vấn đề hoặc phạm luật, robot ra khỏi khu vực thi đấu thí sinh cần phát cờ báo hiệu xin Retry với trọng tài xin khởi động lại tại vị trí Retry gần nhất được quy định như sau:

- + Tại khu vực đường zic rắc và cao tốc vị trí Retry tại khu vực xuất phát;
- + Tại khu vực cầu vượt vị trí Retry tại khu vực kết thúc đường cao tốc;
- + Tại khu vực lấy và đặt quà Retry tại khu vực sau cầu vượt;

- + Các vị trí Retry được sơn vàng (theo chú thích tại Phụ lục số 1).
- + Đội thi chỉ được khởi động lại khi được sự cho phép của trọng tài trận đấu.
- Đội thi bị truất quyền thi đấu trong các trường hợp: Không tuân theo hướng dẫn và cảnh báo của trọng tài; Các thành viên thi đấu có thái độ không chuẩn mực.

4. Kết thúc trận đấu

- Trận đấu kết thúc ngay khi có đội thi giành chiến thắng tuyệt đối hoặc hết thời gian thi đấu.
- Đội giành chiến thắng được quyết định theo thứ tự:
 - + Đội ghi được nhiều điểm số hơn.
 - + Đội hoàn thành nhiệm vụ trong thời gian ngắn hơn.
 - + Quyết định của tổ trọng tài.
 - + Nếu không phân định được thắng, thua thì sử dụng hình thức bốc thăm.

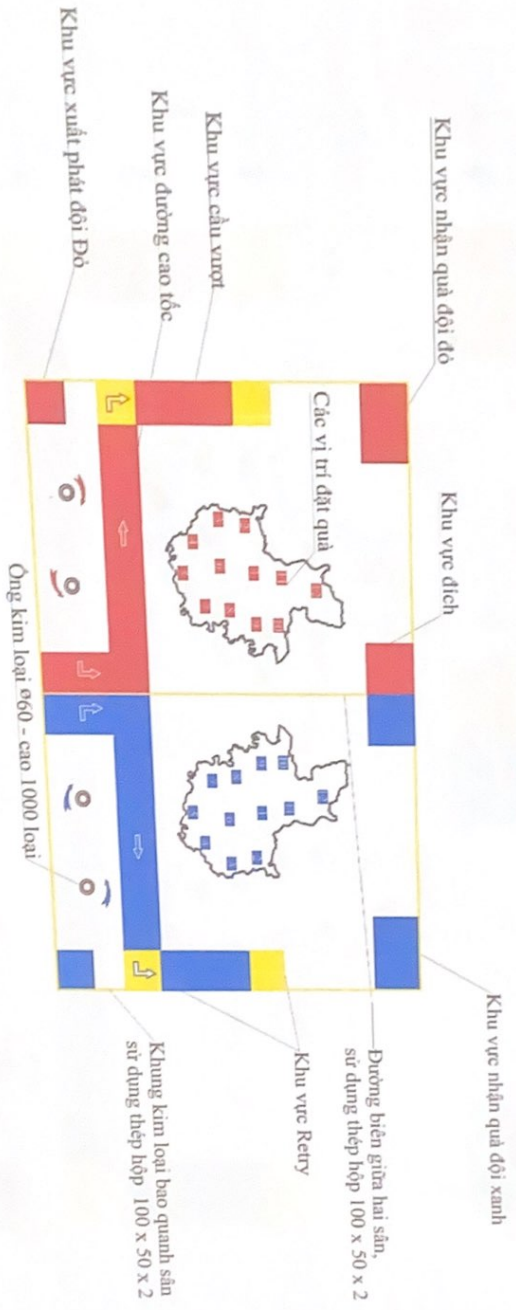
IV. Chia bảng đấu và phân thứ hạng

- Các đội thi sẽ được bốc thăm chia bảng và thi đấu vòng tròn tính điểm. Căn cứ số lượng đăng ký của các đội thi, Ban Tổ chức sẽ quyết định chia bảng và số lượng trong mỗi bảng đấu.
- Trong một trận đấu, đội thắng đạt 03 điểm, hòa 01 điểm và thua 0 điểm. Thứ hạng các đội trong bảng được tính theo số điểm trận, nếu các đội bằng nhau về số điểm trận thì sẽ dùng các chỉ số phụ để xếp hạng theo thứ tự:
 - + Số trận giành chiến thắng tuyệt đối nhiều hơn.
 - + Có trận thắng tuyệt đối trong thời gian ngắn hơn.
 - + Tổng số điểm thu được do lấy và đặt quà ở tất cả các trận cao hơn.

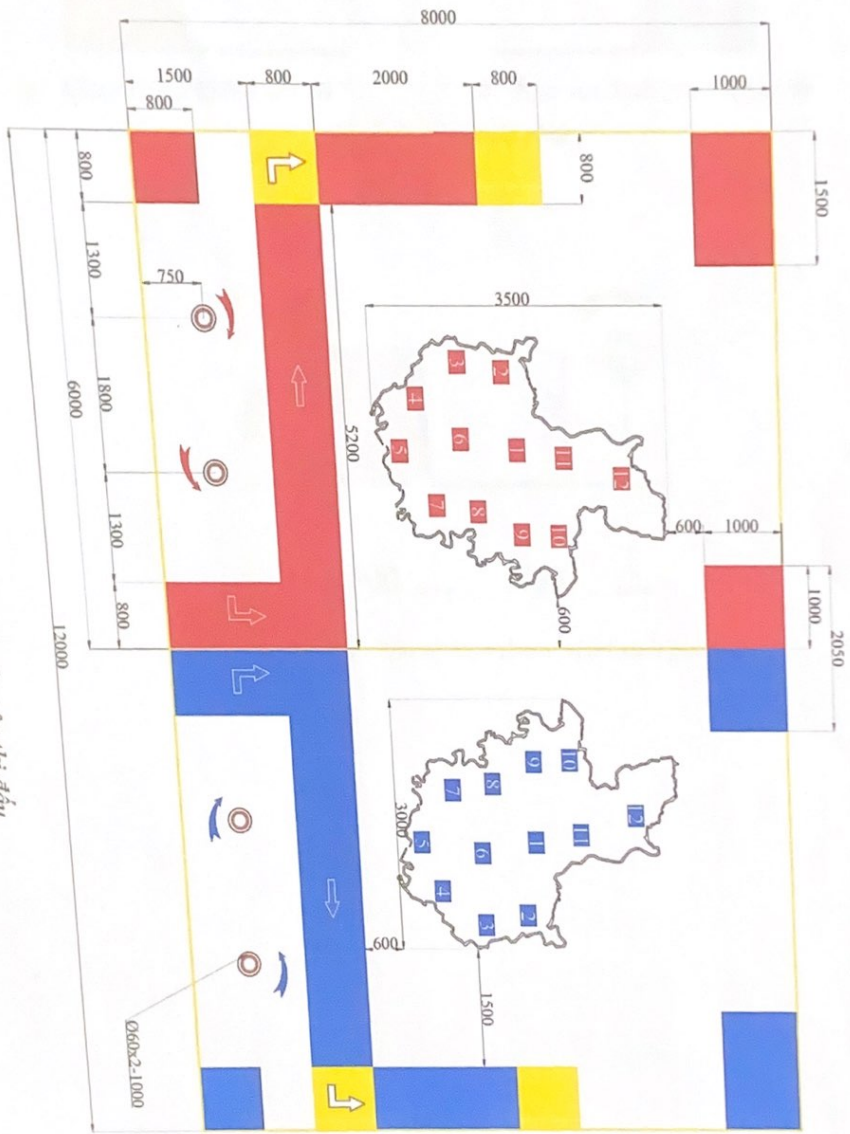
V. Các quy định khác

- Đội chơi phải có trách nhiệm bảo đảm hệ thống điện tử và mạch hoạt động ổn định, tránh gây cháy nổ. Khi gặp sự cố về kỹ thuật cần hỗ trợ, đội chơi liên hệ trực tiếp bộ phận kỹ thuật của Cuộc thi.
- Chú ý kiểm tra cực tính của pin trước khi lắp vào robot để tránh các sự cố về điện.
- Các câu hỏi về luật thi đấu, tập huấn, hỗ trợ các đội thi có thể gửi email về Ban Tổ chức theo địa chỉ: roboconhaiduong@gmail.com.

PHỤ LỤC SỐ 1: BẢN VẼ CHÚ THÍCH CÁC KHU VỰC SÂN THI ĐẤU

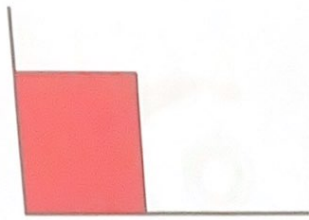


Hình 1: Bản vẽ chi thích bố cục sân thi đấu

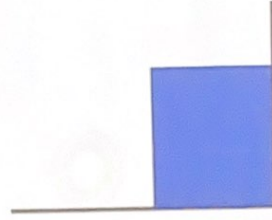


Hình 2: Bản vẽ kích thước sân thi đấu

- Khu vực xuất phát

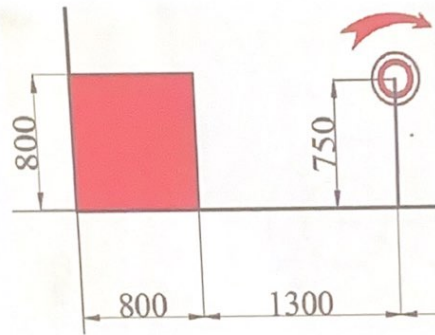


a) Khu vực xuất phát đội đỏ



b) Khu vực xuất phát đội xanh

Hình 3: Khu xuất phát

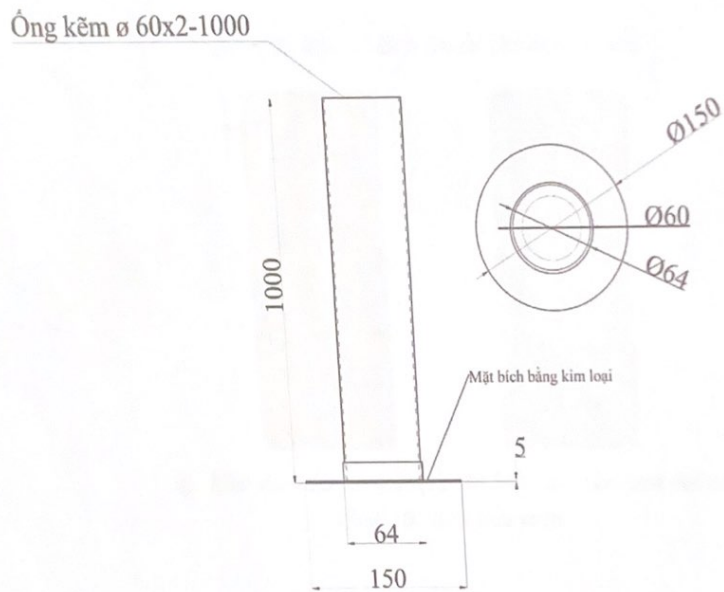


Hình 4: Bản vẽ kích thước vị trí xuất phát

PHỤ LỤC SỐ 2: KHU VỰC DI CHUYỂN



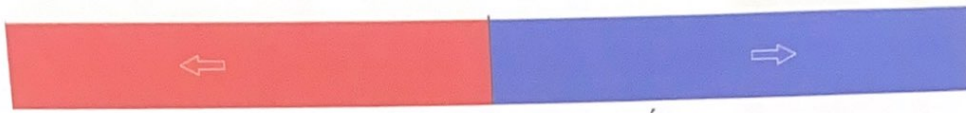
Hình 5: Khu vực đường quanh co



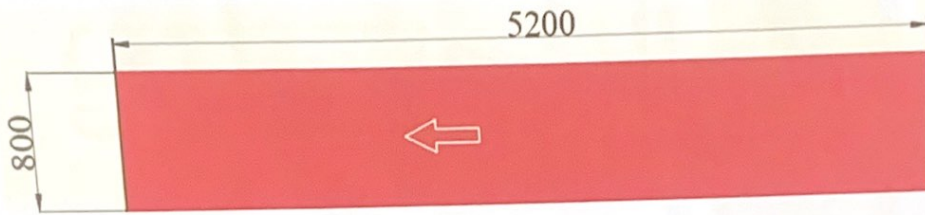
Hình 6: Bản vẽ kích thước cột



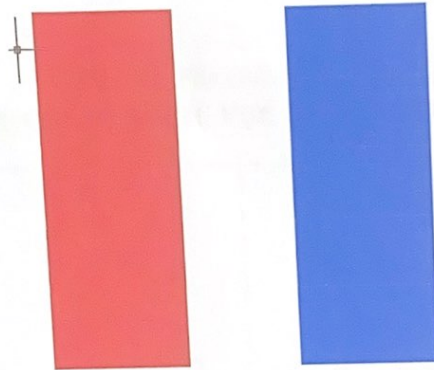
Hình 7: Kích thước khu vực đường dẫn vào cao tốc



Hình 8: Khu vực đường cao tốc

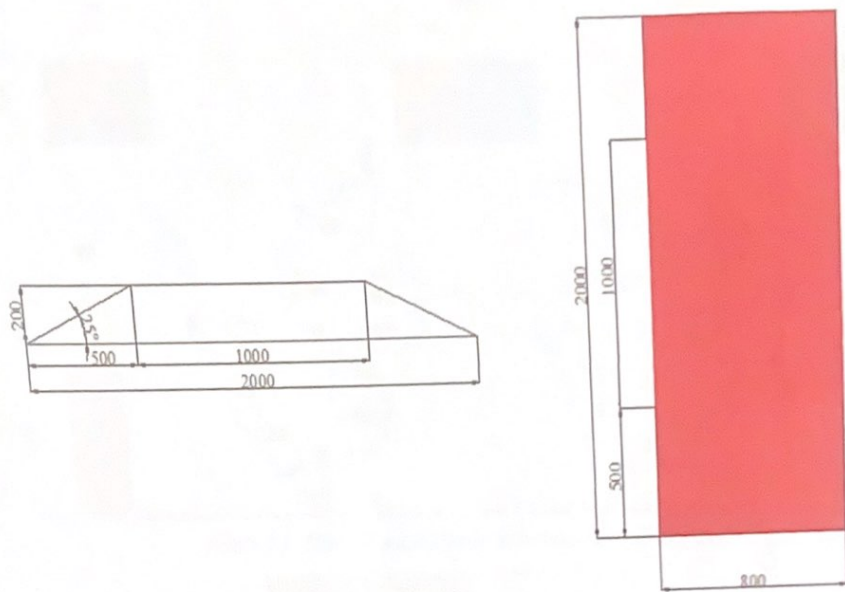


Hình 9: Bản vẽ kích thước đường cao tốc

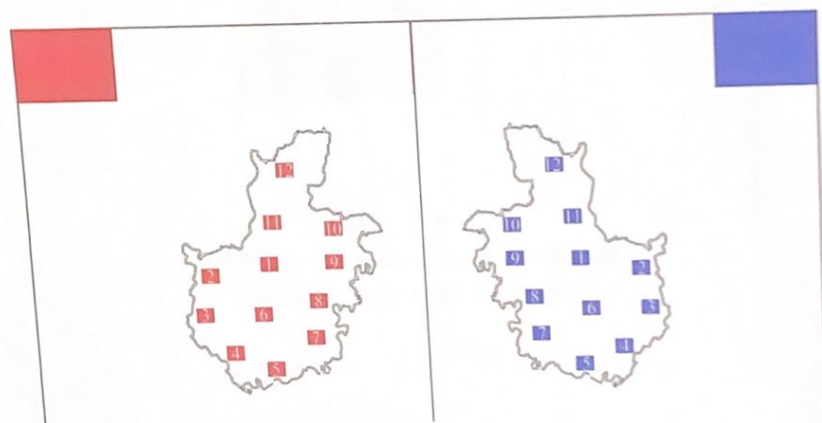


a) Khu vực cầu vượt đội đỏ b) khu vực cầu vượt đội xanh

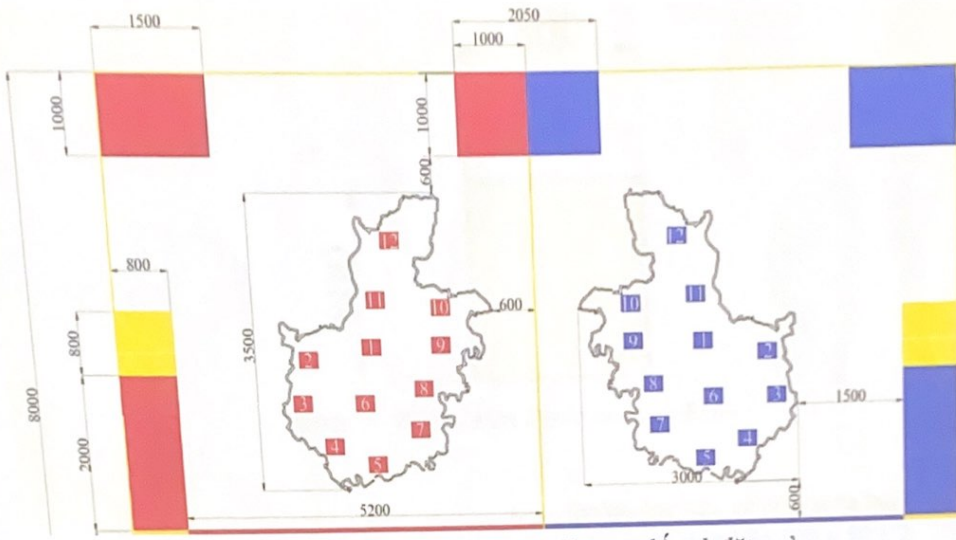
Hình 10: Khu cầu vượt



Hình 11: Bản vẽ kích thước cầu vượt
PHỤ LỤC SỐ 3: KHU VỰC LẤY VÀ ĐẶT QUÀ



Hình 12: Khu vực lấy và đặt quà

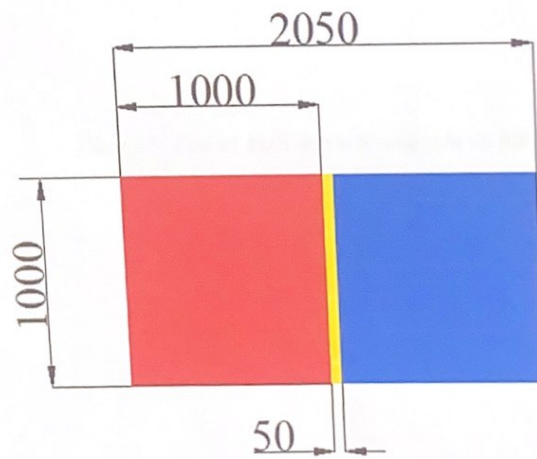


Hình 13: Bản vẽ kích thước khu vực lấy và đặt quả



Hình 14: Bản vẽ kích thước vị trí đặt quả

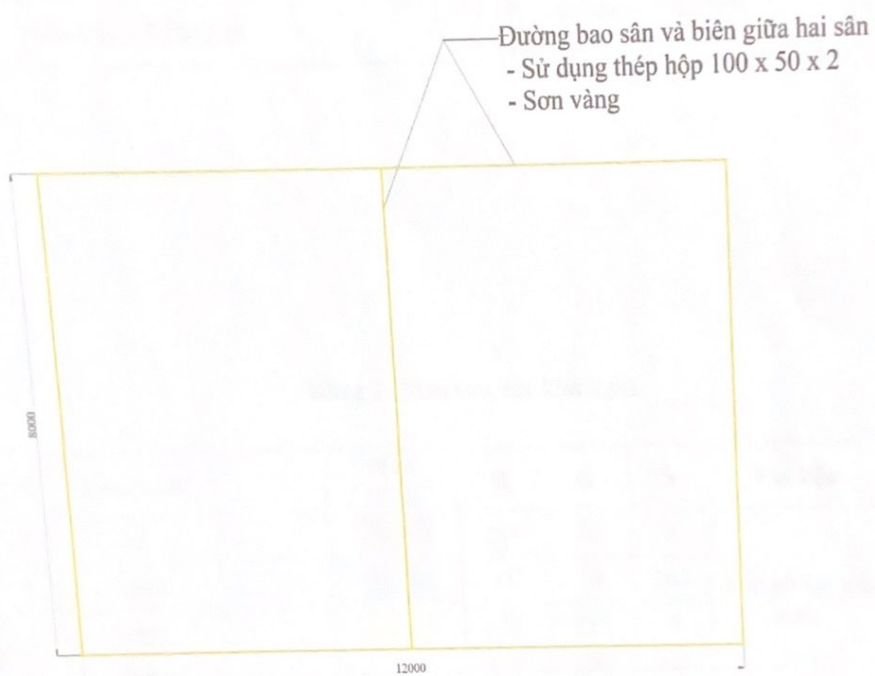
PHỤ LỤC SỐ 4: KHU VỰC ĐÍCH



Hình 15: Khu vực đích



Hình 16: Bản vẽ kích thước khu vực Retry







Hình 17: Bản vẽ kích thước khung sân và biên

Bảng 1: Các khu vực đặt quà

STT	Địa phương	STT	Địa phương
1	TP. Hải Dương – Đền Sượt	7	Tứ Kỳ - Âm thực xứ Đông
2	Cầm Giàng – Khắc gỗ Đồng giao	8	Thanh Hà - Du lịch nghỉ dưỡng quê Việt
3	Bình Giang – Văn miếu Mao Điền	9	Kim Thành – Chùa Muống
4	Thanh Miện – Sinh thái đảo Cò	10	Kinh Môn – An Phụ - Kính chủ
5	Ninh Giang – Múa rối nước	11	Nam Sách – Gốm Chu Việt
6	Gia Lộc – Đền Quát	12	TP. Chí Linh – Côn Sơn, Kiếp Bạc

Bảng 2: Màu sơn các khu vực:

STT	Loại màu	Màu RGB	R	G	B	Vật liệu
1	Đỏ		255	20	3	Ván gỗ ép, sơn nước
2	Xanh		11	38	245	
3	Vàng		255	255	0	
4	Trắng		255	255	255	