

Lackierhinweise / Startvorbereitung / Starthinweise

1) Lackierhinweise für Styrodurspitze

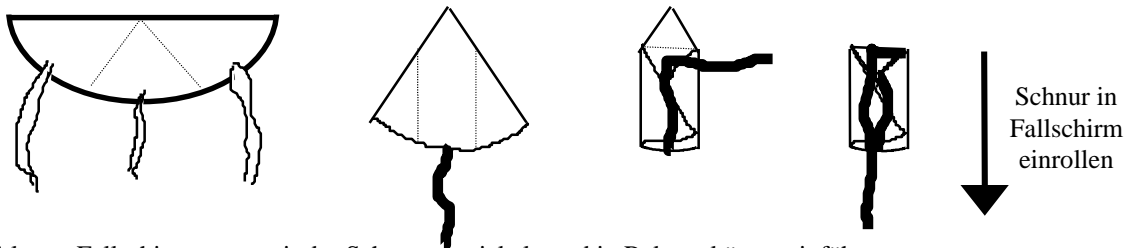
Achtung: Es dürfen keine lösungsmittelhaltigen Farben für Styrodur benutzt werden, außer die Spitze wurde vorher dementsprechend behandelt. (z.B.: mit Dispersionsfarbe)

- Schaftteil, welches im Rumpfrohr verschwindet, falls vorhanden, abkleben.
- Spitze mit Dispersionsfarbe bemalen.
- Nach dem Trocknen kann die Dispersionsfarbe glattgeschliffen werden.
- Eventuell nochmals mit Dispersionsfarbe bemalen und nach dem Trocknen glattschleifen.
- Die so behandelte Stelle kann nun auch mit einer lösungsmittelhaltigen Farbe lackiert werden.

2.1) Startklar machen (Fallschirmmodell)

- Einen Streifen Schutzvlies aus Matte heraus schneiden (Breite ca. 40 mm, Länge entspr. Vliesdicke)
- Schutzvlies dann zu einem Kolben zusammenrollen und in den Raketenkörper stecken.
- Das Schutzvlies sollte nicht zu schwer in das Rumpfrohr gehen.
- Das Schutzvlies soll verhindern, daß die Auswurfgase den Fallschirm verbrennen.
- Schutzvlies am besten mit der langen Fallschirmschnur kurz über dem Rumpfrohr verbinden. Dadurch kann es dann auch mehrfach benutzt werden.

- Fallschirm wie unten abgebildet falten.



- Gefalteten Fallschirm etwas mit der Schnur umwickeln und in Raketenkörper einführen.
- Restschnur in Rohr stecken und die Spitze aufstecken.

2.2) Startklar machen (Strömermodell)

- Einen Streifen Schutzvlies aus Matte heraus schneiden (Breite ca. 40 mm, Länge entspr. Vliesdicke)
- Schutzvlies dann zu einem Kolben zusammenrollen und in den Raketenkörper stecken.
- Das Schutzvlies sollte nicht zu schwer in das Rumpfrohr gehen.
- Das Schutzvlies soll verhindern, daß die Auswurfgase das Flutterband (Strömer) verbrennen.
- Schutzvlies am besten mit der dicken Verbindungsschnur kurz über dem Rumpfrohr verbinden. Dadurch kann es dann auch mehrfach benutzt werden.

- Flutterband (Strömer) zieharmonikaartig falten.



- Gefalteten Strömer etwas mit der Schnur umwickeln und in Raketenkörper einführen.
- Restschnur in Rohr stecken und die Spitze aufstecken.

Achtung: Spitze muß so straff in Rumpfrohr sitzen, daß sie nicht von alleine herausfällt, aber auch nicht zu schwer wieder abgeht.

Hinweis: Wenn man bei aufgesteckter Spitze von hinten in das Raketenmodell hineinbläst, muß die Spitze vorne herausfallen.

2.3) Startklar machen (Rumpfteilermodell)

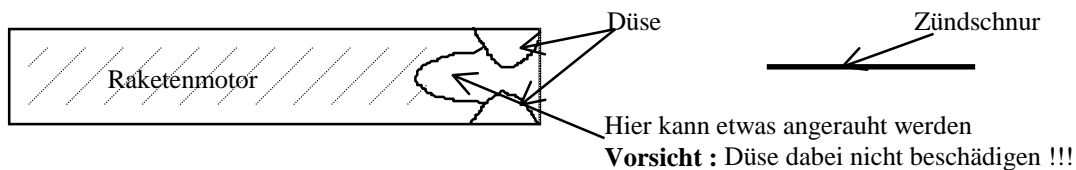
- Bei diesem Modell ist die Startvorbereitung ganz einfach :
Beide Rumpfröhreile einfach zusammenstecken. Dabei darauf achten, daß sich die dicke Verbindungsschnur ganz im Raketenmodell befindet.
Die beiden Rumpfteile so zueinander drehen, daß sich die Leithülsen übereinander befinden.

Hinweis: Wenn man bei zusammengesteckten Rumpfteilen von hinten in das Raketenmodell hineinbläst, muß die Rakete auseinandergehen.

3) Raketenmotor Startklar machen

- Treibladung kann innen leicht angeraut werden (z.B. mit dünnem Holzbohrer), damit sie sicherer zündet.

TIP

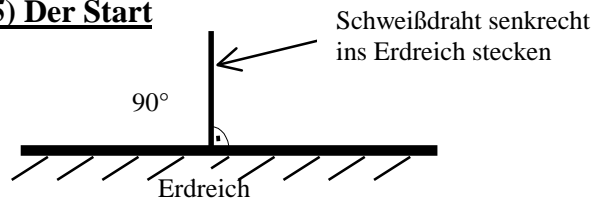


- Zündschnur einstecken und mit einem Stückchen Holz o.ä. verkeilen, damit sie nicht mehr herausfällt.
- Damit der Raketenmotor beim Auswurf nicht sich selbst, sondern das Bergungssystem auswirft, sollte er schwer in das Motorhalterungsrohr gehen. Ist dies nicht der Fall, sollte der Raketenmotor im Düsenbereich etwas mit TESA-Film umwickelt werden.

4) Der geeignete Startplatz

- Nicht in Wohngebieten.
 - Nicht in der Nähe von Hochspannungsleitungen.
 - Mindestens 5 km vom Flughafen entfernt.
 - Es empfiehlt sich, ein ebenes und übersichtliches Gelände zu wählen.
 - Die Einwilligung des Grundstückseigentümers muß vorliegen.
- Eben alles so wie beim Modellflug.

5) Der Start



- Modell mit Leithülsen auf Schweißdraht stecken.
- Zündschnur anzünden und sich schnell entfernen.
- Sicherheitsabstand mindestens 5 Meter einhalten.
- Rakete startet nach ca. 5 Sekunden.

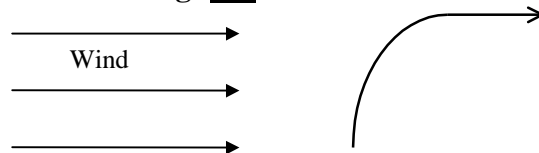
Schöner ist es, wenn man sich eine eigene Raketen - Startrampe baut.

Mögliche Varianten wären z.B.:

- Ein umgebauter Notenständer / Eine stabile Holzkonstruktion / Ein entsprechendes Metallgestell /
- Lassen Sie Ihrer Phantasie freien Lauf.

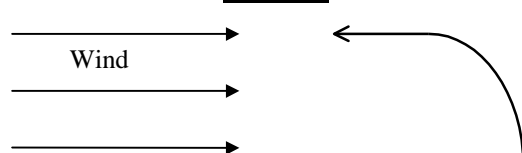
6) Probleme

- Rakete fliegt mit dem Wind



Lösung: Mehr Knet als Zusatzgewicht in die Spitze eindrücken.

- Rakete dreht stark in den Wind



Lösung: Etwas Knet (Gewicht) aus der Spitze entfernen.

Achtung: Die Rakete soll auf ihrem Flug etwas in den Wind drehen, da die Landung mit ausgeworfenem Fallschirm dann in der Nähe des Startplatzes erfolgt.

Viel Spaß beim fliegen Ihres neuen Raketenmodells wünscht Ihnen die **HGV**