

News-Archiv Verkehr bis 2007

Zeppelin zum Kölner WM-Spiel wieder im Einsatz

23. Juni 2006

DLR-Projekt Soccer hilft mit Verkehrslagebildern aus der Luft, An- und Abreise zu verkürzen



Bereit zum Einsatz im Dienst der Polizei: Der Zeppelin NT mit DLR-Technik

Auch am 4. Kölner Spieltag der Fußballweltmeisterschaft sind DLR-Verkehrsforscher wieder im Einsatz. Bei bestem Flugwetter hebt gegen 14 Uhr der Zeppelin NT ab, um den Verkehr rund um das Spiel Togo gegen Frankreich zu beobachten. Die erfassten Verkehrsdaten helfen der Polizei, den Verkehr in und um Köln vorausschauend zu regeln.



DLR-Sensorsystem im Unterboden der Zeppelin-Kabine

So gelang es bei den vorangegangenen drei WM-Spielen, die An- und Abreisezeit der Auto fahrenden Stadionbesucher, die in der Regel zwischen zwei und drei Stunden dauert, zur WM nicht nur zu halten, sondern sogar deutlich zu verkürzen. Peter Brunke, Leiter der Führungsgruppe Verkehr des Kölner Polizeipräsidiums: "Dank der genauen Kenntnis der freien Streckenabschnitte, die wir mit den DLR-Verkehrslagebildern gewinnen, haben wir auch Mannschaften und Schiedsrichter bisher absolut pünktlich ins Stadion lotsen können. Davon gehen wir auch an den beiden verbleibenden Spieltagen 23.6. und 26.6. aus."

Für diese aktuellen Verkehrslagebilder generiert der DLR-Operator an Bord des Zeppelin aus Bilddaten von einer optischen und einer Infrarotkamera Lagebilder, die nahe Echtzeit ins Polizeipräsidium übertragen werden.

Die außerhalb der Kölner Spieltage von der Deutschen Zeppelin-Reederei für das allgemeine Publikum angebotenen Flüge mit dem modernsten Luftschiff der Welt sind inzwischen bis zur Abreise des Zeppelin in seinen Heimathafen am Bodensee am 27.6.2006 vollständig ausgebucht.



Dr. Sergej Zujev vom DLR-Institut für Verkehrsforschung demonstriert das Kamerasystem



Zeppelin NT mit innovativer Verkehrsdatenerfassungstechnik des DLR

Kontaktdaten für Bild- und Videoanfragen sowie Informationen zu den DLR-Nutzungsbedingungen finden Sie im Impressum der Website des DLR.