

ترجيح اصطدام بقايا صاروخ بالقمر.. والتأكيد ينتظر الصور



واشنطن - أ ف ب

اصطدمت بقايا صاروخ كان يطفو في الفضاء بالقمر يوم الجمعة، على ما رجح خبراء، لكن الحدث لم يُرصد بشكل مباشر وينبغي الانتظار للحصول على صور تؤكده.

وحصل الاصطدام عند الساعة 12:25 بتوقيت غرينتش في الجانب المظلم من القمر، وفق ما أشار عالم الفلك بيل غراي، وهو أول من كشف عن الاصطدام المرتقب قبل أسابيع.

وقال: إن الجسم الأسطواني الذي بلغت سرعته تسعة آلاف كيلومتر في الساعة «من المتوقع أن يكون تسبب بحفرة قطرها بين عشرة وعشرين متراً».

واحتُسب مساره من خلال مشاهدات مرصودة عبر التلسكوبات من الأرض، وأوضح غراي: «كانت لدينا الكثير من البيانات حول هذا الجسم»، مضيفاً: «اصطدم الجسم بالقمر صباح الجمعة».

وأثار تحديد هوية الصاروخ المعني جدلاً، في ظل عدم تولي أي جهة رسمياً مسؤولية تحديد مخلفات الفضاء التي تطفو في أعماق الكون وتتبعها

ويراقب غراي، وهو مبتكر برمجية مستخدمة في برامج مراقبة ممولة من وكالة ناسا، هذه المخلفات ليتم تمييزها عن الكويكبات، وبالتالي تفادي إجراء أبحاث حولها من دون جدوى

وبعدما اعتقد بدايةً أنّ هذه البقايا هي لصاروخ تابع لشركة «سبايس إكس»، أعلن في النهاية أنّها بقايا من صاروخ «لونغ مارش» الصيني الذي أُطلق عام 2014 في مهمة تحمل اسم «تشانغي 5-تي 1» في إطار برنامج صيني لاستكشاف القمر

ونفت بكين الأمر، مؤكدة أنّ طبقة الصاروخ «دخلت بطريقة لا تحمل مخاطر في الغلاف الجوي للأرض واحترقت بالكامل». لكنّ غراي يعد أنّ الصين أخطأت بين مهمتين تتشابهان بالأسماء، وكانت تتحدث في الواقع عن صاروخ أُطلق لاحقاً

ولا يمكن رصد الحفرة إلّا عبر مسبار مستكشف القمر المداري التابع لناسا أو مركبة «شانديريان 2» الهندية اللذين يدوران في مدار حول القمر

وأكدت وكالة الفضاء الأمريكية في نهاية كانون الثاني/يناير عزمها تحديد موقع الحفرة، لكنّها أشارت إلى أنّ العملية قد «تستغرق» عدة أسابيع

ويرى بيل راي أنّ المسبارين يمكنهما رصد أي منطقة من القمر مرة واحدة في الشهر

وليس من غير المألوف أن تُترك طبقات الصواريخ في الفضاء بعد أخذ النتائج التي أُطلقت لتحقيقها، لكن هذه المرة الأولى التي يُرصد فيها تصادم غير مقصود بالقمر؛ إذ هبطت في الماضي طبقات صواريخ على القمر لإنجاز مهمات علمية كرحلات أبولو

ويمكن أن تسهم دراسة الحفرة التي تشكلت على سطح القمر في تطوير الدراسة العلمية للقمر