







Tigresse-2: Rapport de vol















Table des matières

Introduction	2
1) Général	3
A) L'association	3
B) Projet « La Tigresse de Polytech »	4
C) Anciens membres	5
2) La nouvelle Tigresse : la Tigresse-2	6
2.3 Mécanique du projet	7
2.3.1 Maintien ailerons et moteur	7
2.3.2 Maintien Trappes	8
2.4 Electronique	9
2.4.1 Séquenceur	9
2.4.2 Bilan de puissance	9
2.4.3 L'expérience	9
3 Le vol	12
3.1 Le déroulé du vol	12
3.2 L'expérience	12
Annexe - Expérience annexe : Module de caméra double	14
Description des objectifs	14
Description du module	15
Explication de la mécanique	15
Explication de l'électronique	16
Résultat	17
Problèmes rencontrés	17
Annexes – définitions du projet	19
A - Système de récupération	19
Annexe – BOM + Plan séquenceur	20
Annexe – Plans carte expérience	22
Anneya Chronologia de vol	2.4

Introduction

Le projet Tigresse est né en 2018 de trois étudiants de Polytech Orléans : **Damien POIX**, étudiant en Génie Physique et Systèmes embarqués, **Thomas BLUMSTEIN**, étudiant en classe préparatoire intégrée en école d'ingénieur et **Antonin HUBERT**, étudiant en Technologie pour l'énergie, l'aérospatiale et la motorisation.

A l'origine, le projet était de tester un nouveau système de libération du parachute. L'équipe a, par la suite, pris contact avec un laboratoire, le LPC2E (Laboratoire de Physique et Chimie de l'Environnement et de l'Espace) afin de leur proposer une place dans la fusée pour une expérience scientifique. L'expérience aujourd'hui embarquée est celle qui est nommée « Expérience de Schumann ».

1) Général

A) L'association

Space'Tech Orléans est l'association étudiante de l'air et de l'espace de l'Université d'Orléans. Elle est composée d'étudiant venant de toutes les filières de l'Université.

L'association a été créé en 2015 par des étudiants de Polytech Orléans sur l'idée de fabriquer une fusée pour leur projet de 5^{ème} année. Depuis Space'Tech ne cesse d'évoluer, de s'étendre aux étudiants d'Orléans.

L'espace et l'aéronautique attire de plus en plus, et nous faisons en sorte de rassasier nos adhérents avec divers évènements, manifestation, communication autour de ces thématiques. Participer au C'Space reste la première raison cependant pour les adhérents de venir dans l'association!

Nous nous efforçons de satisfaire au mieux de leur donner des projets les plus adaptés !

B) Projet « La Tigresse de Polytech »

Le projet « La Tigresse de Polytech », est née d'une idée d'amélioration des systèmes de libération de trappe et d'une proposition d'expérience d'un laboratoire spatial d'Orléans. Ce projet contenait deux expériences :

- Une expérience de récupération de la fusée en collaboration avec le groupe militaire Choumac de la base aérienne 279, plus précisément avec *Mr. Christophe MESTRE*, qui a usiné nos peaux carbones et y a attaché les charnières qui vont avec. Le but est de pouvoir séparer une partie de la peau de fusée afin que le parachute sorte sans encombre. (expérience retirée du projet)
- Une expérience électronique autour du phénomène des résonnances de Schumann en lien avec le Laboratoire de Physique et Chimie de l'Environnement et de l'Espace. Le but de ce côté est de réussir à capter grâce un système performant de filtrage des ondes très peu énergétiques et sur des fréquences extrêmement basses (aux alentours de 7 Hertz). (toujours embarqué)

La fusée était composée d'un treillis entouré d'une peau aluminium sur une première partie de la fusée ainsi que d'une peau carbone sur la seconde partie.

Quatre grandes parties:

- Une partie électronique du séquenceur (en noir);
- Une partie parachute (en vert);
- Une partie expérience (en bleu);
- Une dernière partie support du propulseur (en rouge).

Cette structure est soutenue par plusieurs bagues en aluminium, toutes usinées pour une utilisation bien précise. Présentation en photo :

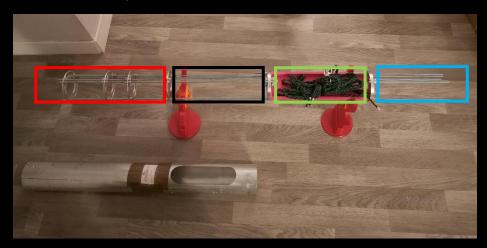


FIGURE 1 - ANCIEN CONCEPT TIGRESSE

C) Anciens membres

La première année, le projet était composé de trois membres :

- Damien POIX, chef de projet et référent électronique.
- Thomas BLUMSTEIN, référent CAO et mécanique.
- Antonin HUBERT, référent externe LPC2E et expérience.

Suite à une évolution des projets scolaires, Antonin ne put suivre la suite du projet. D'autres personnes cependant sont arrivés dans le projet :

- Andrei UNGURAN référent externe CHOUMAC.
- Kimberly DITSCH, pôle mécanique.
- Florian GRUTER, pôle mécanique.

(Damien POIX et Thomas BLUMSTEIN sont restés dans le projet toutefois).

Malheureusement, le Covid19 bloqua le vol de notre fusée, ce qui nous ramène une troisième année avec enfin des derniers membres sur différentes missions pour le projet.

2) La nouvelle Tigresse : la Tigresse-2

Lors de la RCE3 2021, il a été décidé que Tigresse ne volerait pas pour cette année.

Cependant, le projet est repoussé à l'année suivante.

En accord avec l'équipe de suivi Planète science, avec le bureau de l'association Space'Tech Orléans, la Tigresse changerait une grande partie de sa structure afin de simplifier sa réalisation.

Le projet Tigresse-2 a donc :

- Une peau porteuse avec un mini treillis pour le support moteur.
- Une expérience unique de mesure des résonnances de Schumann.
- Des capteurs de positionnement (accéléromètre, gyroscope, magnétomètre...).
- Une télémétrie basée sur la technologie LoRa.

L'équipe a, dans le même temps, changer :

- Damien POIX, responsable projet et intégration CAO.
- Aymerick BATS, responsable expérience.
- Raynald DUMAS, responsable caméra embarquée.
- Corentin LAROCHE (ESIGELEC), responsable Télémétrie.
- Léo MARMANDE, Support technique.
- Ian AENISHANSLIN (IPSA Ipsa Space System), support électronique (séquenceur).
- Hugo KREMER, support mécanique.

Cette équipe est composée de membres ayant déjà lancé au moins une fusée au C'Space et avec de l'expérience d'une ou plusieurs années dans le domaine.



2.3 Mécanique du projet

La mécanique de la fusée se base sur une solution en tube extrudé en aluminium. Ce tube est porteur et les éléments seront fixés dessus.

2.3.1 Maintien ailerons et moteur

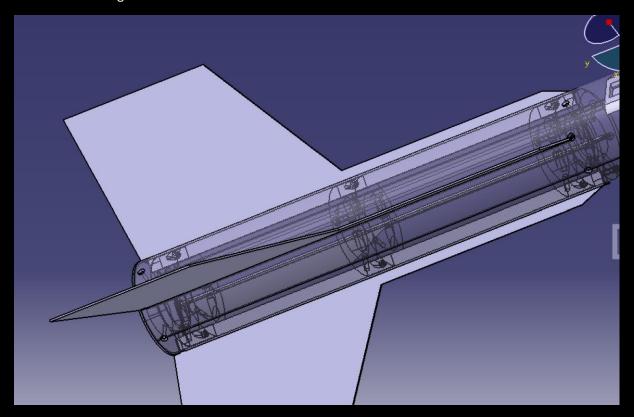
Le système de maintien des ailerons est couplé avec celui de maintien du moteur Pro54©. Aussi voici le rendu ce celui-ci :



FIGURE 2 - MAINTIEN MOTEUR/AILERONS

Cette solution nous a été fournie par Paul MIAILLHE du club MineSpace que nous remercions pour ses précieux conseils.

Les ailerons sont glissés dans 4 fentes faites dans le tube aluminium comme suit :



Les bagues avant et arrières servent de maintien des ailerons et du moteur. Elles sont vissée sur le tube pour éviter un glissement de la structure.

2.3.2 Maintien Trappes

Le système entier est basé sur des ressorts qui poussent la trappe. Deux ressorts suffisent à repousser la trappe lors de l'apogée.

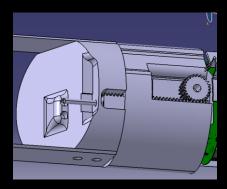


FIGURE 3 - MAINTIEN TRAPPE PARACHUTE/EXPERIENCE

Cette partie du projet a été réalisé avec un système pignon crémaillère actionné par un servo-moteur HS422. Le système est utilisé dans la partie trappe parachute mais aussi dans la partie trappe expérience. Le pignon réalisé a 25 dents et un diamètre externe de 22mm. Le rayon primitif est de 10mm, si on fait tourner de 180° le servo-moteur (HS422 est contraint à 180° de rotation), on a la relation suivante :

$$L = R_P \times \alpha$$
 (avec α en radian et Rp en m)

Ce qui nous donne un déplacement théorique de L = 15,4mm.

Pour permettre de gérer au mieux le déplacement, le placement exact de la crémaillère a été déplacé à la main après différents tests. Le système mécanique a été testé plus de 45 fois en forçant sur la trappe, celui-ci a tenu et la trappe s'est ouverte de manière nominale à chaque test.

Pour éviter que la trappe ne tire trop fort sur la tige, un morceau de PLA est ajouté pour permettre le guidage et répartir au mieux les efforts. Cette partie rajoutée s'est montrée indispensable. (voir figure 4)

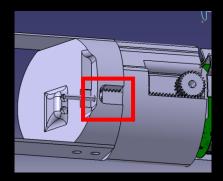


FIGURE 4 - ZOOM SUR LA PARTIE AJOUTEE

2.4 Electronique

2.4.1 Séquenceur

Le séquenceur a été réalisé par lan AENISHANSLIN.

Ce séquenceur est réalisé de manière à effectuer ses fonctions en analogique. Il est constitué d'un timer 555 et d'un circuit RC qui se chargera avant d'envoyer un signal PWM vers les moteurs HS422. Ceux-ci ouvriront ensuite la trappe parachute, suivi de la trappe expérience avec quelques secondes d'intervalle.

Le plan électronique de cette carte est en annexe.

2.4.2 Bilan de puissance

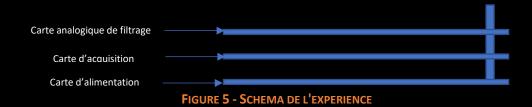
Dénomination	Tension utilisée	Courant utilisé	Puissance utile
HS422_Para	5	150mA	0.75W
HS422_Exp	5	150mA	0.75W
Chaine	9	8mA	0.072W
séquenceur			
Leds	3	20mA	0.06W
Total			1.632W

Le besoin énergétique est de 1,632W dans le pire cas par heure. Il faut tenir 3h en rampe, aussi il faudra donc 4,896W. Pour tenir un vol en plus de 3h en rampe, nous dimensionneront l'alimentation à 5W. Une pile 9V a une autonomie minimum de 0.6A et donc délivre une puissance de 5,4W ce qui nous suffirait pour tenir un vol complet. Pour avoir un coefficient de sécurité de 3, nous avons fait un montage de 3 piles en parallèle pour chaque moteur. Ce coefficient est mis dans le cas où le moteur serait dans un état de surconsommation (contrainte sur le moteur qui le pousse à surconsommer).

2.4.3 L'expérience

L'électronique de l'expérience nous a été fournie en grande partie par Grégoire DEPREZ de l'European Space Agency. Cette électronique a été qualifiée spatiale et avait pour but d'être embarquée sur une mission interplanétaire sur Mars. Malheureusement cette étude n'a jamais pu se faire car la mission a subi des dommages trop important lors de la redescente en atmosphère. Nous avons donc repris l'électronique afin de la tester sur fusée pendant la descente sous parachute.

L'électronique est composé d'une antenne boule faite en PLA (diamètre 8cm) et de papier aluminium recouvrant cette boule en PLA. Ensuite l'électronique est composée de trois cartes comme suivent sur le schéma ci-dessous et les plans seront en annexes :



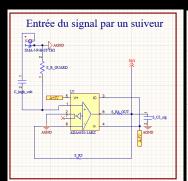
La chaîne frontale analogique est constituée de 4 modules (Voir figure ci-dessous). Le premier module est un amplificateur d'instrumentation permettant de découpler le signal venant de l'antenne du reste du design.

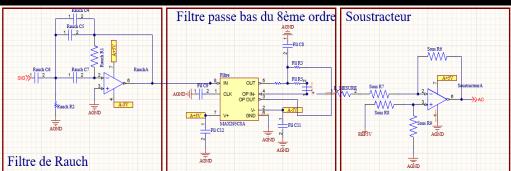
Le module suivant est une cellule de Rauch permettant d'amplifier le signal avec un gain de 100.

Ensuite se trouve un filtre du 8e ordre intégré dans l'IC max295CSA . Il est utilisé avec une fréquence de coupure à 200 Hz.

Enfin se trouve l'étage soustracteur, il est utilisé pour décaler le signal et utiliser l'ADC dans sa pleine échelle.

L'ADC initialement prévu a été détruit les tests pendant effectués aux C'Space ce composant a dû être remplacer par l'ADC interne du microcontrôleur (la fréquence d'échantillonnage est de 150Hz) de la fusée pour pouvoir réaliser l'acquisition du signal. Ce qui a eu pour conséquence de réduire la précision de mesure (12 bits contre 24 sur l'ADC initial).





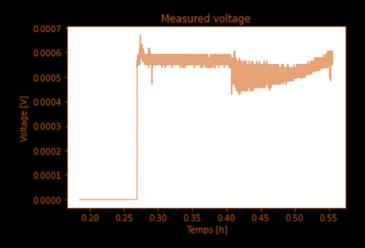
Pour éviter tout souci d'interférence électrique avec le reste de la fusée aucune connexion n'a été réalisée avec le séquenceur

Cependant cela a rendu difficile le time stamping des données, en effet l'acquisition des données a commencé dès le branchement des batteries, soit sur le pas de tir.

Pour vérifier que le bon fonctionnement de la chaine d'acquisition une acquisition dans une pièce a été faite. Puis nous avons vérifié si il avait bien un signal périodique à 50Hz (du au secteur). Ce qui était le cas.

Malgré les problèmes rencontrés l'acquisition a quand même fonctionné même si les résultats obtenus ne sont pas ceux espérés.

La figure suivante montre les données brutes obtenues lors du vol de TIGRESSE 2.

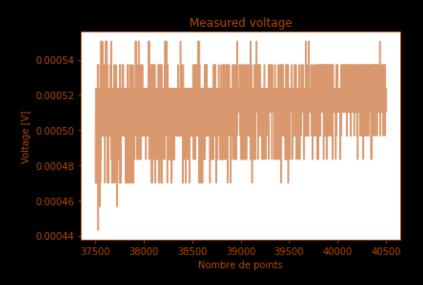


Il est possible de voir la phase où la fusée est sur la rampe. Les valeurs retournées sont de 0 ce qui indique que la tension mesurée par L'ADC et négative. Cette tension correspond à celle de la terre puisque pour des problématique d'intégration mécaniques l'antenne sphère était reliée au corps de la fusée elle-même connectée à la terre par l'intermédiaire de la rampe de lancement.

Lors du vol la fusée se charge électriquement ce qui se traduit par une augmentation de la tension.

Malheureusement la chaine de mesure n'as pas été en mesure de détecter un signal puisque la deuxième partie du signal est entièrement bruité, quand on zoom dessus (voir figure suivante) il est possible de voir le bruit de quantification de l'ADC.

La même observation peut être faite sur le vol ballon.



3 Le vol

3.1 Le déroulé du vol

Le Jeudi 21 juillet 2022, la Tigresse-2 s'envolait après quasiment une heure de chronologie (chronologie en annexe).

Le vol s'est très bien déroulé et la sortie du parachute s'est faite 17s après le décollage, comme réglé dans le séquenceur. Tigresse-2 est la **première fusex de l'association Space'Tech Orléans** à faire un vol nominal.

La fusée est actuellement intacte.



FIGURE 6 - PHOTO DE LA FUSEE EN RECUPERATION AVANT TOUTE MANIPULATION

3.2 L'expérience

Lors du vol, la boule est sortie de manière nominale. L'atterrissage musclé de la fusée à fait se casser le manche de maintien de la boule cependant.

L'interprétation des résultats s'est fait par la suite avec le langage de programmation Python.

« insérer graphique »

Dans ces résultats, on n'observe malheureusement pas les résonnances de Schumann comme espéré. Les problèmes viennent de l'électronique. En effet, lors de la partie soudure et tests de l'expérience, un ADC 24bits était censé être utilisé sur cette carte. Malheureusement, lorsque nous avons esssayé

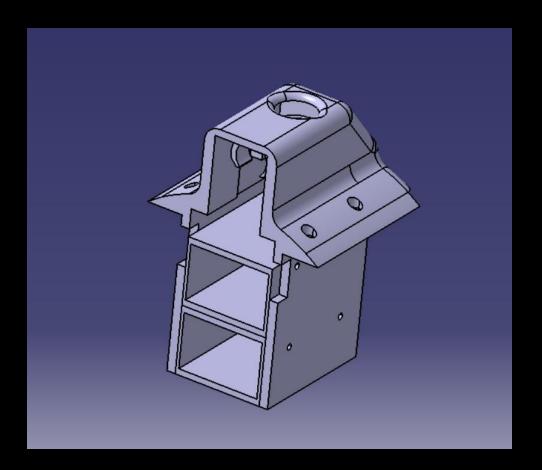
de le configurer, celui-ci n'a plus répondu. Il semblerait qu'un faux contact se soit fait sur une des pistes menant à cet ADC, aussi celui-ci à eu un court-circuit. Nous avons donc branché la sortie du circuit à l'ADC du microcontrôleur que nous utilisons pour stocker les datas relevées mais celui-ci ne faisant que 10 bits, les valeurs semblent s'être noyées dans le bruit de l'ADC.

Suite:

Cette expérience sera reprise Orléans et intégrés de nouveau par le projet STAROS-2 de Space'Tech Orléans dans une fusée. Le but est de pouvoir réussir à mesurer ces résonnances de manière fiable en vol en apprenant à filtrer le bruit de l'air en vol et en redescente. Cette expérience est plus qu'intéressante et mérite ces années de travaux dessus. Elle mérite aussi de pouvoir être continuée et être réussie.

Les tests au sol seront privilégiés, puis en ballon avant que le circuit imprimé soit relancé en fusée.

Annexe - Expérience annexe : Module de caméra double



Description des objectifs

Expérience réalisée par RAYNALD DUMAS

Dans le cadre du projet Tigresse II de l'association SpaceTech'Orléans, une expérience annexe m'a été confié. Elle consistait à créer un module pouvant contenir 2 caméras, une qui filmait le à la verticale, vers le sol et l'autre vers l'horizon.

Tout cela doit prendre le moins d'espace possible et doit avoir une autonomie de plus de 3h.

De plus, l'objectif était d'apprendre aux jeunes de l'association d'apprendre dans le domaine de l'électronique.

Description du module

Le module est composé de plusieurs pièces :

- 1 pièce « Support » imprimée en 3D.
- 2 pièces « Emplacement pile 9V » imprimée en 3D.
- 1 carte électronique « Caméra ».
- 1 carte électronique « Carte LED ».
- 2 Piles 9V au lithium de 1200 mAh.
- 2 Caméras RunCam Split 3 Lite.

Le module possède une autonomie de 2.77 heures grâce aux deux piles lithium en parallèle qui lui confère une capacité de 2400 mAh.

Ce module est conçu pour un tube de diamètre externe de 100 mm.

Le module possède 3 LEDs d'état, une verte pour l'alimentation en 3.7v, une bleue pour l'alimentation en 9v, une blanche pour l'alimentation des deux caméras.

Explication de la mécanique

La partie mécanique se décompose en 2 parties, de deux supports de pile 9V et la pièce « Support ». Les deux parties sont imprimés en 3D, plus particulièrement en PLA.

La parte « Support » peut accueillir deux caméras, du même type que les Runcam Split 3 Lite.

Le maintient des caméras est assuré par une bague en PLA qui appartient à la structure du module. Cette dernière maintient l'optique de la caméra.

De part et d'autre du module « Support », deux « pattes » sont présentes, sur ces dernières, des trous sont présent pour pouvoir fixer les cartes électroniques des caméras grâce à des inserts et des entretoises.

Les deux supports des batteries 9V sont fixés à la partie inférieure du module grâce à de la colle « PVC ».

La vue horizontale se fait par un trou sur le module.

La partie supérieure du module, ressort de la fusée. Les « ailettes » incurvés, où sont situés les 4 trous de fixations avec la fusée, reste à l'intérieur du tube.

Explication de l'électronique

Le module est composé de deux cartes électroniques, une sur la partie « Support » directement et une autre déportée pour avoir accès aux informations d'état du module, grâce à des LEDs, son autre utilité est de commander le module grâce à un interrupteur. Les deux modules sont reliés par un connecteur JST 2.54mm de 6 broches.

La partie « module » de la carte électronique permet de gérer les deux alimentations ainsi que l'alimentation des caméras. Les deux arrivés d'énergie sont connectés grâce à un connecteur JST 2.54mm de 2 broches. Ce sont les mêmes pour la sortie d'énergie des caméras. J'ai choisi ces connecteurs pour leur modularité.

Cette carte électronique fonctionne sur le principe d'une porte logique « ET » ou « AND ». En effet j'ai voulu réaliser un circuit de commande, qui fonctionne en 3.7V grâce à une batterie li-ion qui permet de commander l'alimentation du circuit avec une pile 9V.

La carte électronique « Carte LED » est très simple, elle permet de commander le module avec l'interrupteur. Sa conception est simple, ce sont 3 LEDs et un interrupteur tous reliés à la carte « Caméra » grâce à un connecteur JST 2.54 mm 6 broches. La masse est commune sur ce module. Les deux caméras sont alimentées en parallèle.

Pour éviter les courts-circuits, la plupart des soudures ont été protégés avec de la colle chaude cela permet de les isoler.

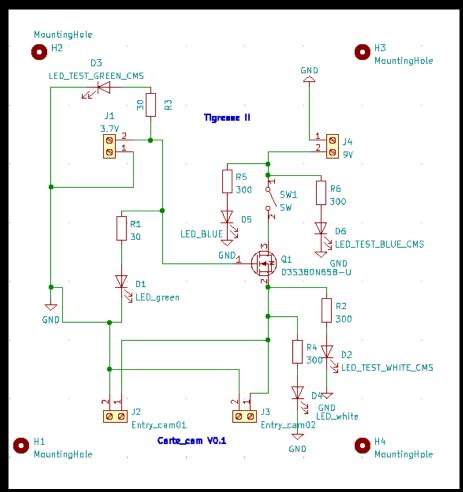


FIGURE 1 SCHEMA DE LA CARTE CAMERA

Résultat

Au cours de la campagne de lancement C'Space 2022 le module caméra n'a pas pu capturer le lancement de la fusée à cause d'un court-circuit dans le système. En effet, lors de l'insertion du module de caméra dans la fusée, les soudures du connecteur JST de la « carte LED » ont touchées les corps en aluminium de la fusée. Ce qui a donc induit un court-circuit et redémarrer les caméras, qui se sont mises en mode d'attente de commande, ainsi les caméras n'ont pas filmé le lancement de la fusée.

Problèmes rencontrés

Durant le C'Space, différents problèmes ont été rencontrés, tout d'abord, les connecteurs JST entraînaient trop de faux-contacts.

Pendant la réalisation, j'ai oublié d'isoler un des connecteurs, ce qui a entrainé un court-circuit.

Les caméras RunCam Split 3 lite, possèdent un point faible au niveau de la soudure avec la carte électronique, une manipulation régulière a rompu un câble, cette erreur a entrainé à la perte d'une caméra sur les 3 présentes à l'association.

L'indépendance du module, nous a conduit à un allongement considérable de la chronologie de la fusée ainsi que de commencer de filmer avant le pas de tir

La complexité de l'électronique, particulièrement le système de circuit de commande et de puissance a pris beaucoup de temps alors qu'un seul interrupteur aurait suffi.

Amélioration

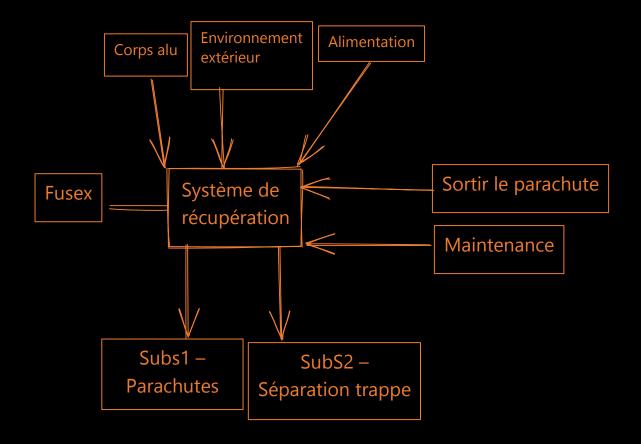
Dans l'avenir, beaucoup d'améliorations seront apportés à la partie électronique du module par sa simplification et de par son séquencement avec le séquenceur de la fusée.

Nous allons aussi changer les caméras tout en essayant de garder le même format.

Du côté mécanique nous allons essayer de miniaturiser la partie inférieure du module, afin de faire rentrer tout le module dans une mini-fusée (diamètre 80 mm).

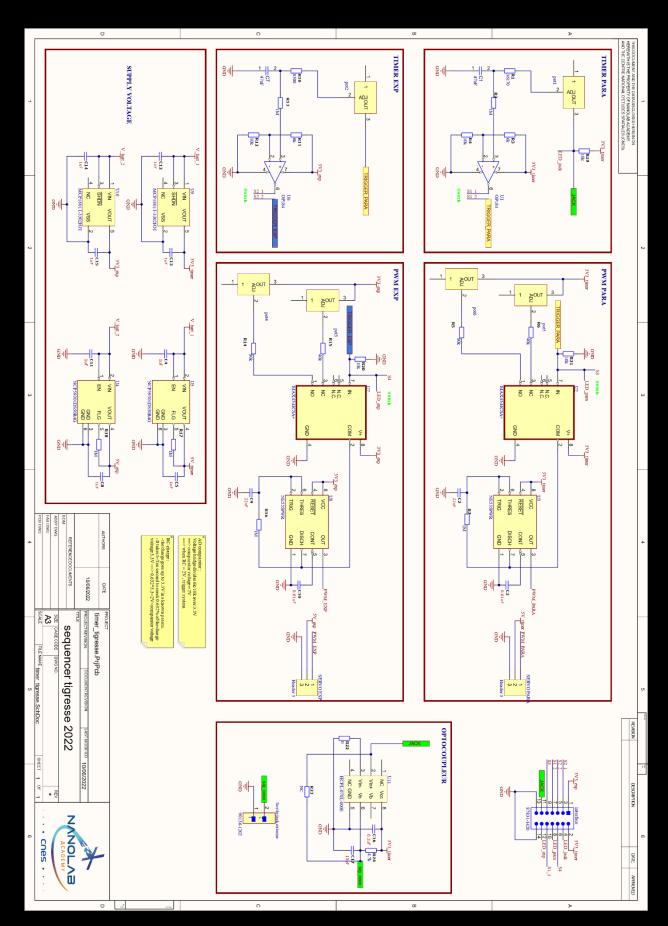
Annexes – définitions du projet

A - Système de récupération

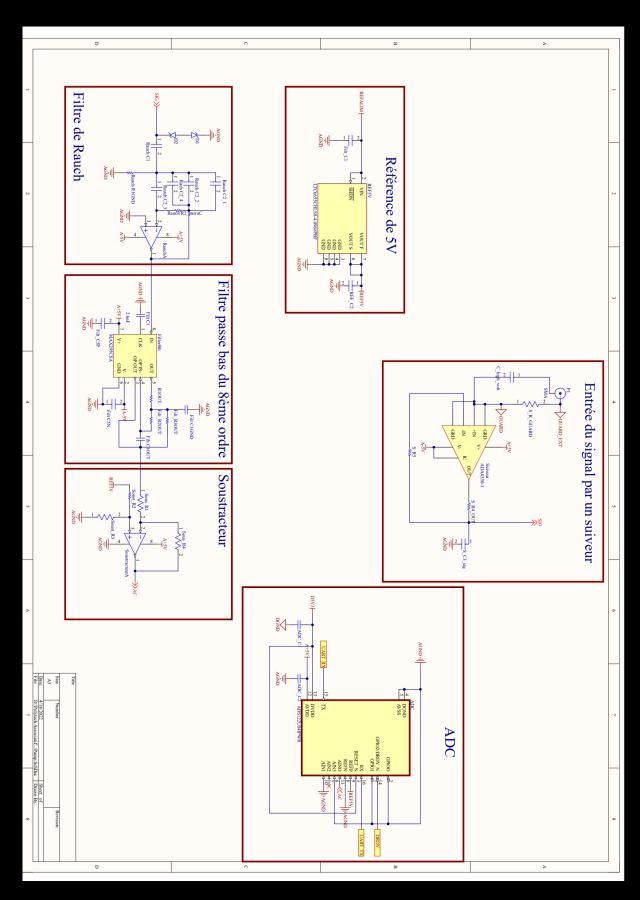


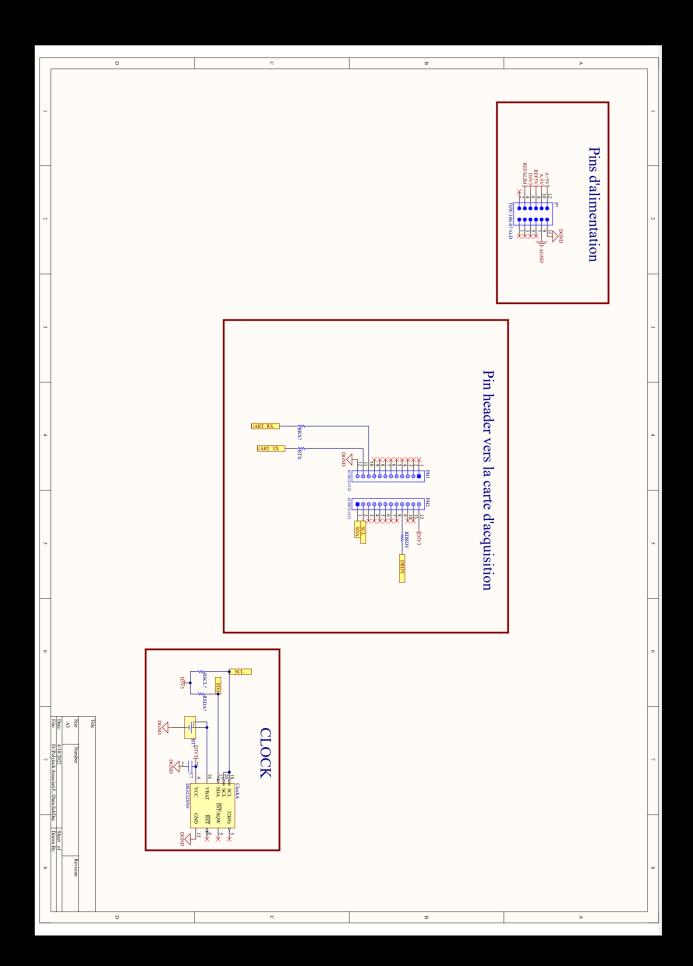
Annexe – BOM + Plan séquenceur

Comment	Description	Designator	Footprint	LibRef	Quantity
Capacitor 10 uF +/- 10% 16 V 0805	Chip Capacitor, 10 uF, +/- 10%, 16 V, 0805 (2012 Metric)	C1, C7	CAPC2013X135X45NL1 0T25	CMP-001-00015-6	2
C0603C104K4PACTU	Cap Ceramic 0.1uF 16V X5R 10% SMD 0603 85°C Paper T/R	C2, C3, C4, C5, C8, C9, C10, C11, C12, C13, C14, C15, C16, C17	0603c	CMP-001-00102-3	14
87831-1420	2.00mm Pitch MilliGrid Header Vertical Through Hole Shrouded 14 Circuits 0.38	interface	MOLEX-87831-1420_V	CMP-002-00111-1	1
3386F-1-153LF	Trimmer, Cermet, 0.5W, 15000ohm, 10% +/-Tol, 100ppm/Cel, 1 Turn(s)	no+1 no+2 no+2	New footprint 1	CMP-009-00259-1	6
ERJ-P06F1003V	PANASONIC - Res Thick Film 0805 100K Ohm 1% 1/2W ±100ppm/C Molded SMD Punched Carrier T/R	R1, R2, R3, R4, R5, R6, R7, R10, R11, R12, R13, R14, R15, R16, R17, R18, R19, R20, R21, R22, R23, R24	0805	CMP-009-00217-1	22
Header 3	Header, 3-Pin	SERVO EXP, SERVO PARA	HDR1X3	Header 3	2
90136-1202	Conn Shrouded Header (4 Sides) HDR 2 POS 2.54mm Solder ST Thru-Hole C-Grid III™ Frame	Sortie jack externe	FP-90136-1202-MFG	CMP-002-00113-1	1
OP184	ANALOG DEVICES Precision Rail-to-Rail Input and Output Operational Amplifiers - SOIC-8	U1, U6	OPA184-Footprint-1	CMP-001-0000-3	2
MAX4544CSA+	Low-Voltage, Single- Supply Dual SPST/SPDT Analog Switches	U2, U7	New footprint 1	CMP-015-00012-1	2
NE555PWR	Single Precision Timer 8-TSSOP 0 to 70	U3, U8	FP-PW0008A-MFG	CMP-00001-1	2
NCP59301DS50R4G	Régulateur LDO Tension fixe, entrée 2,24 V à 13,5 V, Dropout 400 mV, Sortie 5 V, 3 A, TO-263 5	· U4, U5 ·	New footprint 1	CMP-019-00058-1	2
MCP1801T-3302I/OT	IC, LINEAR REGULATOR; MAX. INPUT, 10V; OUTPUT, 3.3V; 150MA; ACCURACY, 0.4%; SOT23-5	U9, U10	SOT-23-OT5_N	CMP-019-00059-1	2
HCPL-070L-000E	Optocoupler DC-IN 1- CH Darlington With Base DC-OUT 8-Pin SOIC Tube	U11	HCPL-070L-000E- Footprint-1	CMP-015-00014-1	1



Annexe – Plans carte expérience





Annexe – Chronologie de vol

Temps

Mettre piles dans module camera Dévisser la bague berry rocket et mettre les vis dans la boite vis Sortir bague berry rocket Tente club Hugo Clé allen 2.5 + boite vis Dévisser attache trappe exp et mettre vis dans boite vis Tente club Hugo Clé allen 2.5 + boite vis Dévisser bague houle exp et mettre vis dans boite vis Tente club Hugo Clé allen 2.5 + boite vis Dévisser bague boule exp et mettre vis dans boite vis Tente club Hugo Clé allen 2.5 + boite vis Dévisser bague boule exp iusqu'à voir le logement batterie Tente club Hugo Batteries 01.F22 Re-enclancher bague boule exp Tente club Hugo Batteries 01.F22 Remettre en place bague berry rocket Tente club Hugo Tente club Tente club Hugo Tente	Action	Lieu	Personne	Outil
Dévisser la bague herry rocket et mettre les vis dans la boite vis Sortir bague berry rocket Dévisser attache trappe exp et mettre vis dans boite vis Dévisser attache trappe exp et mettre vis dans boite vis Dévisser bague boule exp pisspû'a voir le logement batterie Tente club Insérer les batteries (8) Ré-enclancher bague boule exp pisspû'a voir le logement batterie Insérer les batteries (8) Re-enclancher bague boule exp lisspû'a voir le logement batterie Resenture en place bague boule exp lisspû'a voir le logement batterie Resenture en place bague boule exp lisspû'a voir le logement batterie Resenture en place bague boule exp l'ente club Resenture en place bague boule exp l'ente club Resenture en place bague boule exp l'ente club Visser bague berry rocket Pente club Augo Remeture en place bague berry rocket Pente club Poévisser vis bague arrière parachute Pente club Dévisser vis bague arrière parachute Dévisser patin et mettre les vis dans la boite vis Dévaler pague parachute au maximum Tente club Dévisser patin et mettre les vis dans la boite vis Dévaler pague parachute au maximum Tente club Dévisser patin et mettre les vis dans la boite vis Dévaler pague parachute au maximum Tente club Dévisser patin et mettre les vis dans la boite vis Tente club Dévaler vis bague parachute au maximum Tente club Brancher cosse 9.7 Tente club Brancher cosse 9.7 Tente club Raynald Brancher cosse 9.7 Tente club Raynald Brancher cosse 9.7 Tente club Raynald Switch ON/OFF, vérifier l'allumage de la led blanche Appuyer bouton caméra 1 et 2 et vérifier que les leds sur les cameras ne cligaueten plus Visser bague parachute Visser bague parachute Visser bague parachute Visser bague parachute Visser pague parachute Tente club Raynald Clé allen 2.5 + 1 vis M- Bugo, Raynald Clé allen 2.5 + 1 vis M- Bugo, Raynald Clé allen 2.5 + 1 vis M- Bugo Parachute Parachute Parachute Parachute Remetre en position la bague parachute Tente club Bugo, Raynald Clé allen 2.5 + 1 vis M-	Installer batteries dans ogive et vérifier alimentation	Zone club	Corentin	Batteries
Sortir hague berry rocket Dévisser attache trappe exp et mettre vis dans boite vis Dévisser bague boule exp et mettre vis dans boite vis Tente club Dévisser bague boule exp et mettre vis dans boite vis Tente club Insertir et place berry rocket Appuyer bouton caméra 1 et 2 et vérifier que les leds sur les cameras ne clignottent platture Appuyer bouton caméra 1 et 2 et vérifier que les leds sur les cameras ne clignottent platture Visser pague parachute Appuyer bouton caméra 1 et 2 et vérifier que les leds sur les cameras ne clignottent platture Visser pague parachute Appuyer bouton caméra 1 et 2 et vérifier que les leds sur les cameras ne clignottent platture Visser pague parachute Appuyer bouton caméra 1 et 2 et vérifier que les leds sur les cameras ne clignottent plats Visser pague parachute Visser pague parachute Appuyer bouton caméra 1 et 2 et vérifier que les leds sur les cameras ne clignottent plas Visser pague parachute Visser pague parachute Tente club Raynald Clé allen 2.5 + boite vis tente club Hugo Attache trappe exp Clé allen 2.5 + boite vis tente club Hugo Attache trappe exp Clé allen 2.5 + boite vis tente club Hugo Attache trappe exp Clé allen 2.5 + boite vis tente club Hugo Attache trappe exp Clé allen 2.5 + boite vis tente club Hugo Attache trappe exp Clé allen 2.5 + boite vis tente club Hugo Apyanald Clé allen 2.5 + boite vis tente club Raynald Clé allen 2.5 + boite vis tente club Raynald Apyanald Clé allen 2.5 + boite vis tente club Hugo Apyanald Clé allen 2.5 + boite vis tente club Hugo Apyanald Clé allen 2.5 + boite vis tente club Hugo Apyanald Clé allen 2.5 + boite vis tente club Hugo Apyanald Clé allen 2.5 + boite vis tente club Hugo Apyanald Clé allen 2.5 + loite vis tente club Hugo Apyanald Clé allen 2.5 + loite vis tente club Hugo Apyanald Clé allen 2.5 + loite vis tente club Hugo Apyanald Clé allen 2.5 + loite vis tente club Hugo Apyanald Clé allen 2.5 + loite vis tente club Hugo Apyanald Clé allen 2.5 + loite vis	*	Zone club	Raynald	Batteries 9V
Dévisser bague benry rocket Dévisser attache trappe exp et mettre vis dans boite vis Dévisser bague boule exp et mettre vis dans boite vis Tente club Adécaller bague boule exp et mettre vis dans boite vis Tente club Insérer les batteries (8) Ré-enclancher bague boule exp Insérer les batteries (8) Ré-enclancher bague boule exp Remettre en place bague berry rocket Tente club Visser bague berry rocket Tente club Attache trappe exp Tente club Dévisser vis bague arrière parachute Tente club Dévisser vis bague arrière parachute Tente club Dévisser patin et mettre les vis dans la boite vis Dévisser patin et mettre les vis dans la boite vis Dévisser patin et mettre les vis dans la boite vis Dévisser patin et mettre les vis dans la boite vis Tente club Vérifier position intérupteur candra Brancher cosse 3,7V Tente club Brancher cosse 3,7V Tente club Switch ONOFF, vérifier l'allumage de la led blanche Appayer bouton caméra 1 et 2, vérifier led verte et bleu Tente club Visser bague parachute Tente club Visser bague parachute Tente club Visser bague parachute Tente club Visser patin et accordéon Tente club Visser patin et accordéon Tente club Appayer sur bouton garachute et server les écrous Tente club Visser bague parachute Tente club Visser bague parachute Tente club Hugo, Raynald Clé allen 2.5 + 1 vis M- Hugo, Raynald Clé allen 2.5 + 1 vis M- Hugo, Raynald Clé allen 2.5 + 1 vis M- Hugo, Raynald Clé allen 2.5 + 1 vis M- Hugo, Raynald Clé allen 2.5 + 1 vis M- Hugo, Raynald Clé allen 2.5 + 1 vis M- Hugo, Raynald Clé allen 2.5 + 1 vis M- Hugo, Raynald Clé allen 2.5 + 1 vis M- Hugo, Raynald Clé allen 2.5 + 1 vis M- Hugo, Raynald Clé allen 2.5 + 1 vis M- Hugo, Raynald Clé allen 2.5 + 1 vis M- Hugo, Raynald Clé allen 2.5 + 1 vis M- Hugo, Raynald Clé allen 2.5 + 1 vis M- Hugo, Raynald Clé allen 2.5 + 1 vis M- Hugo, Raynald Clé allen 2.5 + 1 vis M- Hugo, Raynald Clé allen 2.5 + 1 vis M- Hugo, Raynald Clé allen 2.5 + 1 vis M- Hugo, Raynald Clé all	Dévisser la bague berry rocket et mettre les vis dans la boite vis		**	Clé allen 2.5 + boite vis
Dévisser attache trappe exp et mettre vis dans boite vis Dévisser bague boule exp et mettre vis dans boite vis Dévisser bague boule exp insqu'à voir le logement batterie Insérer les batteries (8) Ré-enclancher bague boule exp Remettre en place bague berry rocket Remettre en place bague berry rocket Tente club Nettre attache trappe exp Tente club Nettre attache trappe exp Dévisser vis bague arrière parachute Visser bague arrière parachute Dévisser vis bague arrière parachute Dévisser vis bague arrière parachute Dévisser vis bague arrière parachute Tente club Nettre trache trappe exp Dévisser vis bague arrière parachute Tente club Dévisser vis bague arrière parachute Tente club Dévisser bague parachute au maximum Tente club Paracher cosse 3.7V Tente club Brancher cosse 9V Tente club Brancher cosse 9V Tente club Brancher cosse 9V Tente club Appuyer bouton caméra 1 et 2, vérifier led verte et bleu Appuyer bouton caméra 1 et 2 et vérifier que les leds sur les cameras ne clignottent plus Insertion du module camera dans la fusée Vissage du module camera dans la fusée Vissage du module camera sur la peau de la fusée Visser bague parachute Visser patin Tente club Remettre en position la bague parachute Tente club Visser bague parachute Tente club Parachute Tente club Hugo, Raynald Clé allen 2.5 + 1 vis Me Hugo, Raynald Clé allen 2.5 + 1 vis Me Hugo, Raynald Clé allen 2.5 + 1 vis Me Hugo, Raynald Clé allen 2.5 + 1 vis Me Hugo, Raynald Clé allen 2.5 + 1 vis Me Hugo, Raynald Clé allen 2.5 + 1 vis Me Hugo, Raynald Clé allen 2.5 + 1 vis Me Hugo, Raynald Clé allen 2.5 + 1 vis Me Hugo, Raynald Clé allen 2.5 + 1 vis Me Hugo, Raynald Clé allen 2.5 + 1 vis Me Hugo, Raynald Clé allen 2.5 + 1 vis Me Hugo, Raynald Clé allen 2.5 + 1 vis Me Hugo Parachute Par	Sortir bague herry rocket			
Dévisser bague boule exp et mettre vis dans boite vis décaller bague boule exp jusqu'à voir le logement batterie Insérer les batteries (8) Ré-enclancher bague boule exp Remettre en place bague berry rocket Remettre en place bague berry rocket Tente club Nerre attache trappe exp Dévisser vis bague arrière parachute Dévisser patin et mettre les vis dans la boite vis Décaller bague parachute au maximum Tente club Paracher cosse 3,7V Tente club Brancher cosse 3,7V Tente club Brancher cosse 3,7V Tente club Brancher cosse 9V Brancher caméra 1 et 2, vérifier led verte et bleu Switch ON/OFF, vérifier l'allumage de la led blanche Appuyer bouton caméra 1 et 2 et vérifier que les leds sur les cumeras ne clignottent plus Remettre en position la bague parachute Visser bague parachute Tente club Visser bague parachute Tente club Raynald Tente club Tente club Tente club Tente club Tente club Tente club Raynald Tente club Tent	Bottle ougue borry rocket	Tente club	liugo	
Tente club Hugo Insérer les batteries (8) Ré-enclancher bague boule exp Tente club Hugo Remettre en place bague berry rocket Tente club Hugo Remettre en place bague berry rocket Tente club Hugo Tente club Hugo Remettre en place bague berry rocket Tente club Hugo Tisser bague berry rocket Tente club Hugo Attache trappe exp Tente club Hugo Attache trappe exp Dévisser vis bague arrière parachute Dévisser patin et mettre les vis dans la boite vis Dévisser patin et mettre les vis dans la boite vis Dévisser patin et mettre les vis dans la boite vis Tente club Hugo, Raynald Clé allen 2.5 Dévisser patin et mettre les vis dans la boite vis Tente club Hugo, Raynald Vérifier position intérupteur caméra Tente club Hugo, Raynald Nodule camera Brancher cosse 9.7 Tente club Hugo, Raynald Module camera Brancher cosse 9.7 Tente club Raynald Brancher cosse 9.7 Tente club Raynald Tente club Raynald Switch ONOFF, vérifier l'allumage de la led blanche Appuyer bouton caméra 1 et 2 et vérifier que les leds sur les cameras ne clignottent plus Insertion du module camera dans la fusée Tente club Hugo, Raynald Vissage du module camera dans la fusée Tente club Hugo, Raynald Visser bague parachute Visser bague parachute Tente club Hugo, Raynald Clé allen 2.5 + 1 vis Manuel Hugo, Raynald Visser bague parachute Tente club Hugo, Raynald Clé allen 2.5 + 1 vis Manuel Hugo, Raynald Visser boucle parachute et serrer les écrous Tente club Hugo, Raynald Pile 90 Tente club Hugo Parachute Brancher une pile 90 parachute Tente club Hugo, Raynald Clé allen 2.5 + 1 vis Manuel Hugo, Raynald Clé allen 2.5 + 1 vis Manuel Hugo, Raynald Clé allen 2.5 + 1 vis Manuel Hugo, Raynald Clé allen 2.5 + 1 vis Manuel Hugo, Raynald Tente club Hugo, Raynald Pile 90 Parachute Brancher une pile 90 parachute dans la case Tente club Hugo, Raynald Pile 90 Parachute Parachute en place et visser la bague berry rocket Tente club Hugo, Raynald Pile 90 Pile 90 Mettre le node test Pas de tir Aymerick Clé allen	Dévisser attache trappe exp et mettre vis dans boite vis	Tente club	Hugo	Clé allen 2.5 + boite vis
Insérer les batteries (8) Ré-enclancher bague boule exp Ré-enclancher bague boule exp Tente club Remettre en place bague berry rocket Tente club Hugo 1 vis M4 Attache trappe exp Dévisser vis bague arrière parachute Dévisser patin et mettre les vis dans la boite vis Dévisser patin et mettre les vis dans la boite vis Dévisser patin et mettre les vis dans la boite vis Dévisser patin et mettre les vis dans la boite vis Dévisser patin et mettre les vis dans la boite vis Dévisser patin et mettre les vis dans la boite vis Dévisser patin et mettre les vis dans la boite vis Dévisser patin et mettre les vis dans la boite vis Tente club Hugo, Raynald Clé allen 2.5 Décaller bague parachute au maximum Tente club Hugo, Raynald Module camera Tente club Raynald Brancher cosse 9.7 Tente club Raynald Tente club Raynald Switch ON/OFF, vérifier l'allumage de la led blanche Appuyer bouton caméra 1 et 2 et vérifier que les leds sur les cameras ne clignottent plus Tente club Insertion du module camera dans la fusée Tente club Vissage du module camera dans la fusée Tente club Vissage du module camera fans la fusée Tente club Visser bague parachute Tente club Hugo, Raynald Clé allen 2.5 + 1 vis M- Lié allen 2.5 + 1 vis M- Clé allen 2.5 + 1 vis M- Lié plate 13 + écrou M10 Parachute Brancher une pile 9V parachute Tente club Hugo, Raynald Clé allen 2.5 + 1 vis M- Lié plate 13 + écrou M10 Parachute Débrancher pile 9V parachute Tente club Hugo, Raynald Clé allen 2.5 + 1 vis M- Lié plate 13 + écrou Hugo, Raynald Clé allen 2.5 + 1 vis M- Clé plate 13 + écrou Hugo, Raynald Ple 9V Appuyer sur bouton parachute dans la case Tente club Hugo, Raynald Clé allen 2.5 + 1 vis M- Clé plate 13 + écrou Hugo, Raynald Clé allen 2.5 + 1 vis M- Clé plate 13 + écrou Hugo, Raynald Clé allen 2.5 + 1 vis M- C	Dévisser bague boule exp et mettre vis dans boite vis	Tente club	Hugo	Clé allen 2.5 + boite vis
Ré-enclancher bague boule exp Remettre en place bague berry rocket Tente club Hugo 1 vis M4 Wisser bague berry rocket Tente club Hugo Attache trappe exp Dévisser vis bague arrière parachute Tente club Dévisser patin et mettre les vis dans la boite vis Décaller bague parachute au maximum Tente club Poécaller bague parachute au maximum Tente club Hugo, Raynald Clé allen 2.5 Décaller bague parachute au maximum Tente club Raynald Vérifier position intérupteur caméra Brancher cosse 3,7V Tente club Brancher cosse 9V Tente club Brancher cosse 9V Tente club Brancher cosse 9V Tente club Raynald Switch ON/OFF, vérifier l'allumage de la led blanche Appuyer bouton caméra 1 et 2 et vérifier que les leds sur les cameras ne clignottent plus Insertion du module camera dans la fusée Tente club Vissage du module caméra sur la peau de la fusée Tente club Remettre en position la bague parachute Tente club Visser bague parachute Tente club Visser bague parachute Tente club Visser boucle parachute et serrer les écrous Tente club Remise en place du parachute dans la case Tente club Brancher une pile 9V parachute Tente club Brancher une pile 9V parachute Tente club Débrancher pile 9V et remettre dans le batterie bag Mettre en place et visser la bague berry rocket Mettre en place et visser la bague berry rocket Mettre en place et visser la bague berry rocket Mettre en place et visser la bague berry rocket Mettre en place et visser la bague berry rocket Mettre en place et visser la bague berry rocket Tente club Pas de tir Aymerick Clé ble jack	décaller bague boule exp jusqu'à voir le logement batterie	Tente club	Hugo	
Remettre en place bague berry rocket Visser bague berry rocket Tente club Hugo Attache trappe exp Dévisser vis bague arrière parachute Dévisser parin et mettre les vis dans la boite vis Dévisser parin et mettre les vis dans la boite vis Décaller bague parachute au maximum Tente club Hugo, Raynald Clé allen 2.5 Dévisser parin et mettre les vis dans la boite vis Décaller bague parachute au maximum Tente club Hugo, Raynald Vérifier position intérupteur caméra Brancher cosse 3,7V Tente club Raynald Brancher cosse 9V Tente club Raynald Brancher cosse 9V Tente club Raynald Switch ON/OFF, vérifier l'allumage de la led blanche Appuyer bouton caméra 1 et 2, vérifier que les leds sur les cameras ne clignottent plus Insertion du module camera dans la fusée Tente club Vissage du module camera dans la fusée Tente club Vissage du module camera sur la peau de la fusée Tente club Hugo, Raynald Clé allen 2.5 + 1 vis Maximum Visser bague parachute Tente club Hugo, Raynald Clé allen 2.5 + 1 vis Maximum Visser patin Tente club Hugo, Raynald Clé allen 2.5 + 1 vis Maximum Visser patin Tente club Hugo, Raynald Clé allen 2.5 + 1 vis Maximum Visser patin Tente club Hugo, Raynald Clé allen 2.5 + 1 vis Maximum Visser patin Tente club Hugo, Raynald Clé allen 2.5 + 1 vis Maximum Visser patin Tente club Hugo, Raynald Clé allen 2.5 + 1 vis Maximum Visser boucle parachute et serrer les écrous Tente club Hugo, Raynald Clé allen 2.5 + 1 vis Maximum Visser patin Tente club Hugo, Raynald Clé allen 2.5 + 1 vis Maximum Visser patin Tente club Hugo, Raynald Clé allen 2.5 + 1 vis Maximum Visser patin Tente club Hugo, Raynald Clé allen 2.5 + 1 vis Maximum Clé allen 2.5 + 1 vis Maximum Visser patin Tente club Hugo, Raynald Clé allen 2.5 + 1 vis Maximum Clé allen 2.5 + 1 vis Maximum Visser patin Tente club Hugo, Raynald Clé allen 2.5 + 1 vis Maximum Remise en place du parachute	Insérer les batteries (8)	Tente club	Hugo	Batteries 6LF22
Visser bague berry rocket Mettre attache trappe exp Dévisser vis bague arrière parachute Dévisser patin et mettre les vis dans la boite vis Dévisser patin et mettre les vis dans la boite vis Dévaller bague parachute au maximum Tente club Mugo, Raynald Clé allen 2.5 Décaller bague parachute au maximum Tente club Weiffier position intérupteur caméra Brancher cosse 3,7V Tente club Brancher cosse 3,7V Tente club Brancher caméra 1 et 2, vérifier led verte et bleu Tente club Switch ON/OFF, vérifier l'allumage de la led blanche Appuyer bouton caméra 1 et 2 et vérifier que les leds sur les cameras ne clignottent plus Cameras ne clignottent plus Tente club Vissage du module camera dans la fusée Tente club Visser bague parachute Tente club Visser bague parachute Visser patin Tente club Lugo, Raynald Clé allen 2.4 vis M3 Remettre en position la bague parachute Tente club Hugo, Raynald Clé allen 2.5 + 1 vis M4 Usser patin Tente club Hugo, Raynald Clé allen 2.5 + 1 vis M4 Clé allen 2.5 + 1 vis M4 Liser patin Tente club Hugo, Raynald Clé allen 2.5 + 1 vis M4 Liser patin Tente club Hugo, Raynald Clé allen 2.5 + 1 vis M4 Liser patin Tente club Hugo, Raynald Clé allen 2.5 + 1 vis M4 Liser patin Tente club Hugo, Raynald Clé allen 2.5 + 1 vis M4 Liser patin Tente club Hugo, Raynald Clé allen 2.5 + 1 vis M4 Liser patin Tente club Hugo, Raynald Clé allen 2.5 + 1 vis M4 Liser patin Tente club Hugo, Raynald Clé allen 2.5 + 1 vis M4 Liser patin Tente club Hugo, Raynald Clé allen 2.5 + 1 vis M4 Liser patin Tente club Hugo, Raynald Clé allen 2.5 + 1 vis M4 Liser patin Clé allen 2.5 + 1 vis M4 Liser patin Tente club Hugo, Raynald Clé allen 2.5 + 1 vis M4 Liser patin Clé allen 2.5 + 1 vis M4 Liser patin Liser pat	Ré-enclancher bague boule exp	Tente club	Hugo	
Mettre attache trappe exp Dévisser vis bague arrière parachute Dévisser patin et mettre les vis dans la boite vis Décaller bague parachute au maximum Tente club Hugo, Raynald Clé allen 2.5 Décaller bague parachute au maximum Tente club Hugo, Raynald Vérifier position intérupteur caméra Brancher cosse 3,7V Tente club Brancher cosse 3,7V Tente club Raynald Module camera Brancher cosse 9V Tente club Brancher cosse 9V Tente club Raynald Switch ON/OFF, vérifier l'allumage de la led blanche Appuyer bouton caméra 1 et 2, vérifier que les leds sur les cameras ne clignoftent plus Insertion du module camera dans la fusée Tente club Vissage du module camera dans la fusée Tente club Raynald Vissage du module camera dans la fusée Tente club Visser bague parachute Visser bague parachute Visser patin Visser patin Visser patin Visser patin Tente club Brancher cosse 9V Tente club Hugo, Raynald Clé allen 2.5 + 1 vis Mettre club Hugo, Raynald Clé allen 2.5 + 1 vis Mettre club Hugo Parachute Hugo Parachute Purachute Parachute Purachute Purach	Remettre en place bague berry rocket	Tente club	Hugo	
Dévisser vis bague arrière parachute Dévisser patin et mettre les vis dans la boite vis Dévisser patin et mettre les vis dans la boite vis Décaller bague parachute au maximum Tente club Hugo, Raynald Vérifier position intérupteur caméra Brancher cosse 3,7V Tente club Brancher cosse 9,7V Tente club Brancher cosse 9,7V Tente club Brancher caméra 1 et 2, vérifier led verte et bleu Switch ON/OFF, vérifier l'allumage de la led blanche Appuyer bouton caméra 1 et 2 et vérifier que les leds sur les cameras ne clignottent plus Insertion du module caméra aur la peau de la fusée Vissage du module caméra sur la peau de la fusée Tente club Remettre en position la bague parachute Visser bague parachute Visser patin Visser patin Tente club Betendre parachute et serrer les écrous Etendre parachute et serrer les écrous Etendre parachute et serrer les écrous Betendre parachute et serrer les écrous Tente club Brancher une pile 9V parachute Tente club Appuyer sur bouton parachute pour refermer la trappe Débrancher pile 9V et remettre dans le batterie bag Mettre en place et visser la bague berry rocket Mettre en place et visser la bague berry rocket Insérer Jack Poser la fusée sur les supports fusée Pas de tir Aymerick Clé allen 2.5 + 1 vis Maximum Aymerick Clé allen 2.5 + 1 vis Maximum Clé allen 2.5 + 1 vis Maximum Aymerick Clé allen 2.5 + 1 vis Maximum Clé allen 2.5 + 1 vis Maximum Clé allen 2.5 + 1 vis Maximum Aymerick Clé allen 2.5 + 1 vis Maximum Clé allen 2.5 + 1 vis Maximum Aymerick Clé allen 2.5 + 1 vis Maximum Aymerick Clé allen 2.5 + 1 vis Maximum Clé allen 2.5 + 1 vis Maximum Clé allen 2.5 + 1 vis Maximum Aymerick Clé allen 2.5 + 1 vis Maximum Clé allen 2.5 + 1 v	Visser bague berry rocket	Tente club	Hugo	1 vis M4
Dévisser patin et mettre les vis dans la boite vis Décaller bague parachute au maximum Tente club Hugo, Raynald Vérifier position intérupteur caméra Brancher cosse 3,7V Tente club Brancher cosse 9,V Tente club Brancher cosse 9,V Tente club Brancher caméra 1 et 2, vérifier led verte et bleu Switch ON/OFF, vérifier l'allumage de la led blanche Appuyer bouton caméra 1 et 2 et vérifier que les leds sur les cameras ne clignottent plus Insertion du module camera dans la fusée Vissage du module caméra sur la peau de la fusée Tente club Remettre en position la bague parachute Visser bague parachute Visser patin Visser patin Tente club Uisser patin Tente club Betancher caméra 1 et 2 et vérifier que les leds sur les cameras ne clignottent plus Tente club Uissage du module caméra sur la peau de la fusée Tente club Hugo, Raynald Clé allen 2 + 4 vis M3 Tente club Hugo, Raynald Clé allen 2 - 5 + 1 vis M3 Clé allen 2 - 5 + 1 vis M4 Uisser bague parachute Tente club Hugo, Raynald Clé allen 2 - 5 + 1 vis M4 Uisser patin Tente club Hugo, Raynald Clé allen 2 - 5 + 1 vis M4 Uisser boucle parachute et serrer les écrous Tente club Hugo Brancher une pile 9V parachute Tente club Hugo, Raynald Pile 9V Appuyer sur bouton parachute pour refermer la trappe Débrancher pile 9V et remettre dans le batterie bag Tente club Hugo, Raynald Pile 9V Mettre en place et visser la bague berry rocket Tente club Hugo, Raynald Pile 9V Mettre en place et visser la bague berry rocket Tente club Hugo, Raynald Pile 9V Mettre le mode test Pas de tir Aymerick Clé allen 2 - 5 + 1 vis M4 Clé allen 2 - 5 + 1 vis M4 Clé allen 2 - 5 + 1 vis M4 Clé allen 2 - 5 + 1 vis M4 Clé allen 2 - 5 + 1 vis M4 Clé allen 2 - 5 + 1 vis M4 Clé allen 2 - 5 + 1 vis M4 Clé allen 2 - 5 + 1 vis M4 Clé allen 2 - 5 + 1 vis M4 Clé allen 2 - 5 + 1 vis M4 Clé allen 2 - 5 + 1 vis M4 Clé allen 2 - 5 + 1 vis M4 Clé allen 2 - 5 + 1 vis M4 Clé allen 2 - 5 + 1 vis M4 Clé allen 2 - 5 + 1 vis M4 Clé allen 2 - 5 + 1 vis M4 Clé allen 2 - 5 + 1 vis M4 Clé allen 2 - 5 + 1 vis M4 Clé alle	Mettre attache trappe exp	Tente club	Hugo	Attache trappe exp
Décaller bague parachute au maximum Tente club Hugo, Raynald Wérifier position intérupteur caméra Brancher cosse 3,7V Tente club Raynald Brancher cosse 9V Tente club Raynald Brancher caméra 1 et 2, vérifier led verte et bleu Switch ON/OFF, vérifier l'allumage de la led blanche Appuyer bouton caméra 1 et 2 et vérifier que les leds sur les cameras ne clignottent plus Tente club Raynald Appuyer bouton caméra 1 et 2 et vérifier que les leds sur les cameras ne clignottent plus Tente club Hugo, Raynald Vissage du module camera dans la fusée Tente club Hugo, Raynald Clé allen 2 + 4 vis M3 Remettre en position la bague parachute Tente club Hugo, Raynald Clé allen 2.5 + 1 vis M4 Visser bague parachute Tente club Hugo, Raynald Clé allen 2.5 + 1 vis M4 Visser boucle parachute et serrer les écrous Tente club Hugo Etendre parachute et pier en accordéon Tente club Hugo Parachute Remise en place du parachute dans la case Tente club Hugo Parachute Brancher une pile 9V parachute Tente club Hugo, Raynald Pile 9V Appuyer sur bouton parachute pour refermer la trappe Débrancher pile 9V et remettre dans le batterie bag Mettre en place et visser la bague berry rocket Tente club Hugo Mettre le mode test Pas de tir Insérer Jack Pas de tir Aymerick Cübi jack	Dévisser vis bague arrière parachute	Tente club	Raynald	Clé allen 2.5
Module camera Tente club Hugo, Raynald Module camera	Dévisser patin et mettre les vis dans la boite vis	Tente club		Clé allen 2.5
Brancher cosse 9.V Brancher cosse 9.V Tente club Brancher caméra 1 et 2, vérifier led verte et bleu Switch ON/OFF, vérifier l'allumage de la led blanche Appuyer bouton caméra 1 et 2 et vérifier que les leds sur les cameras ne clignottent plus Insertion du module camera dans la fusée Vissage du module caméra sur la peau de la fusée Tente club Vissage du module caméra sur la peau de la fusée Tente club Raynald Remettre en position la bague parachute Tente club Visser bague parachute Tente club Visser patin Tente club Visser patin Tente club Visser boucle parachute et serrer les écrous Etendre parachute et plier en accordéon Etendre parachute et plier en accordéon Tente club Raynald Clé allen 2.4 4 vis M3 Clé allen 2.5 + 1 vis M4 Usser boucle parachute et serrer les écrous Tente club Hugo, Raynald Clé allen 2.5 + 1 vis M4 Usser boucle parachute et plier en accordéon Tente club Hugo Parachute Remise en place du parachute dans la case Tente club Brancher une pile 9V parachute Tente club Appuyer sur bouton parachute pour refermer la trappe Debrancher pile 9V et remettre dans le batterie bag Mettre en place et visser la bague berry rocket Poser la fusée sur les supports fusée Pas de tir Insérer Jack Pas de tir Aymerick Clé allen 2.5 + 1 vis M4 Clé plate 1.5 + 1 vis M4 Clé plate 1.5 + 1 vis M4 Clé plate 1.5 + 1 vis M4 Clé plate 2.5 + 1 vis M4 Clé plate 2.5 + 1 vis M4 Clé plate 2.5	Décaller bague parachute au maximum	Tente club	Hugo, Raynald	
Brancher cosse 9V Brancher caméra 1 et 2, vérifier led verte et bleu Tente club Raynald Switch ON/OFF, vérifier l'allumage de la led blanche Appuyer bouton caméra 1 et 2 et vérifier que les leds sur les cameras ne clignottent plus Insertion du module camera dans la fusée Tente club Vissage du module caméra sur la peau de la fusée Tente club Tente club Hugo, Raynald Clé allen 2 + 4 vis M3 Remettre en position la bague parachute Tente club Visser bague parachute Tente club Visser patin Tente club Visser patin Tente club Tente club Hugo, Raynald Clé allen 2.5 + 1 vis M4 Clé allen 2.5 + 1 vis M4 Usser boucle parachute et serrer les écrous Tente club Etendre parachute et plier en accordéon Tente club Remise en place du parachute dans la case Tente club Brancher une pile 9V parachute Tente club Appuyer sur bouton parachute pour refermer la trappe Débrancher pile 9V et remettre dans le batterie bag Tente club Poser la fusée sur les supports fusée Pas de tir Insérer Jack Pas de tir Insérer Jack Aymerick Câble jack	Vérifier position intérupteur caméra	Tente club	Hugo, Raynald	Module camera
Brancher caméra 1 et 2, vérifier led verte et bleu Switch ON/OFF, vérifier l'allumage de la led blanche Appuyer bouton caméra 1 et 2 et vérifier que les leds sur les cameras ne clignottent plue Insertion du module camera dans la fusée Vissage du module caméra sur la peau de la fusée Tente club Raynald Remettre en position la bague parachute Visser bague parachute Visser patin Visser patin Tente club Visser boucle parachute et serrer les écrous Etendre parachute et plier en accordéon Remise en place du parachute Tente club Brancher une pile 9V parachute Débrancher pile 9V et remettre dans le batterie bag Mettre en place et visser las upports fusée Pas de tir Insérer Jack Pas de tir Tente club Raynald Clé allen 2.5 + 1 vis Maynald Clé plate 13 + écrou M10 Parachute Hugo Parachute Pas de tir Aymerick Clé allen 2.5 + 1 vis Maynald Pile 9V Appuyer sur bouton parachute dans la case Tente club Aymerick Clé allen 2.5 + 1 vis Maynald Clé allen 2.5 + 1 vis Maynald Pile 9V Clé allen 2.5 + 1 vis Maynald Clé plate 13 + écrou	Brancher cosse 3,7V	Tente club	Raynald	
Switch ON/OFF, vérifier l'allumage de la led blanche Appuyer bouton caméra 1 et 2 et vérifier que les leds sur les cameras ne clignottent plus Insertion du module camera dans la fusée Tente club Vissage du module caméra sur la peau de la fusée Tente club Tente club Hugo, Raynald Clé allen 2 + 4 vis M3 Remettre en position la bague parachute Tente club Visser bague parachute Tente club Hugo, Raynald Clé allen 2.5 + 1 vis M4 Visser patin Tente club Hugo, Raynald Clé allen 2.5 + 1 vis M4 Visser boucle parachute et serrer les écrous Tente club Hugo, Raynald Clé plate 13 + écrou M10 Etendre parachute et plier en accordéon Tente club Remise en place du parachute dans la case Tente club Brancher une pile 9V parachute Tente club Appuyer sur bouton parachute pour refermer la trappe Tente club Débrancher pile 9V et remettre dans le batterie bag Tente club Mettre en place et visser la bague berry rocket Poser la fusée sur les supports fusée Pas de tir Insérer Jack Pas de tir Aymerick Câble jack	Brancher cosse 9V	Tente club	Raynald	
Appuyer bouton caméra 1 et 2 et vérifier que les leds sur les cameras ne clignottent plus Insertion du module camera dans la fusée Vissage du module caméra sur la peau de la fusée Tente club Hugo, Raynald Clé allen 2 + 4 vis M3 Remettre en position la bague parachute Tente club Visser bague parachute Visser patin Tente club Hugo, Raynald Clé allen 2.5 + 1 vis M4 Visser boucle parachute et serrer les écrous Tente club Hugo, Raynald Clé allen 2.5 + 1 vis M4 Visser boucle parachute et serrer les écrous Tente club Hugo, Raynald Clé plate 13 + écrou M10 Etendre parachute et plier en accordéon Tente club Remise en place du parachute dans la case Tente club Brancher une pile 9V parachute Appuyer sur bouton parachute pour refermer la trappe Tente club Débrancher pile 9V et remettre dans le batterie bag Tente club Aymerick Clé allen 2.5 + 1 vis M4 Clé allen 2.5 + 1 vis M4 Clé plate 13 + écrou M10 Parachute Hugo, Raynald Clé plate 13 + écrou M10 Parachute Hugo Parachute Hugo, Raynald Clé plate 13 + écrou Hugo Parachute Hugo, Raynald Clé plate 13 + écrou Hugo Parachute Hugo Parachute Hugo, Raynald Clé plate 13 + écrou Hugo Parachute Hugo, Raynald Clé plate 13 + écrou Hugo Parachute Hugo Parachute Appuyer sur bouton parachute pour refermer la trappe Tente club Hugo, Raynald Clé allen 2.5 + 1 vis M4 Aymerick Clé allen 2.5	Brancher caméra 1 et 2, vérifier led verte et bleu	Tente club	Raynald	
Tente club Raynald Insertion du module camera dans la fusée Tente club Hugo, Raynald Vissage du module caméra sur la peau de la fusée Tente club Hugo, Raynald Clé allen 2 + 4 vis M3 Remettre en position la bague parachute Tente club Hugo, Raynald Visser bague parachute Tente club Hugo, Raynald Clé allen 2.5 + 1 vis M4 Visser patin Tente club Hugo, Raynald Clé allen 2.5 + 1 vis M4 Visser boucle parachute et serrer les écrous Tente club Hugo Etendre parachute et plier en accordéon Remise en place du parachute dans la case Tente club Hugo Parachute Brancher une pile 9V parachute Tente club Hugo, Raynald Pile 9V Appuyer sur bouton parachute pour refermer la trappe Tente club Hugo, Raynald Pile 9V Appuyer sur bouton parachute pour refermer la trappe Tente club Hugo, Raynald Pile 9V Appuyer sur bouton parachute dans le batterie bag Tente club Hugo, Raynald Pile 9V Appuyer sur bouton parachute pour refermer la trappe Tente club Hugo, Raynald Pile 9V Appuyer sur bouton parachute dans le batterie bag Tente club Hugo, Raynald Pile 9V Appuyer sur bouton parachute pour refermer la trappe Tente club Hugo, Raynald Pile 9V Appuyer sur bouton parachute dans le batterie bag Tente club Hugo, Raynald Pile 9V Appuyer sur bouton parachute dans le batterie bag Tente club Hugo, Raynald Pile 9V Appuyer sur bouton parachute Aymerick Clé allen 2.5 + 1 vis M4 Aymerick	Switch ON/OFF, vérifier l'allumage de la led blanche	Tente club	Raynald	
Vissage du module caméra sur la peau de la fusée Tente club Hugo, Raynald Visser bague parachute Tente club Hugo, Raynald Clé allen 2.5 + 1 vis Me Usser patin Tente club Hugo, Raynald Clé allen 2.5 + 1 vis Me Usser boucle parachute et serrer les écrous Tente club Hugo, Raynald Clé allen 2.5 + 1 vis Me Usser boucle parachute et serrer les écrous Tente club Hugo Tente club Hugo Parachute Remise en place du parachute dans la case Tente club Brancher une pile 9V parachute Tente club Appuyer sur bouton parachute pour refermer la trappe Débrancher pile 9V et remettre dans le batterie bag Tente club Hugo Pile 9V Mettre en place et visser la bague berry rocket Tente club Pas de tir Aymerick Clé allen 2.5 + 1 vis Me Clé allen 2.5 + 1 vi		Tente club	Raynald	
Remettre en position la bague parachute Visser bague parachute Tente club Hugo, Raynald Clé allen 2.5 + 1 vis Mediane Visser patin Tente club Hugo, Raynald Clé allen 2.5 + 1 vis Mediane Visser patin Tente club Hugo, Raynald Clé allen 2.5 + 1 vis Mediane Visser boucle parachute et serrer les écrous Tente club Hugo Remise en place du parachute et plier en accordéon Tente club Hugo Parachute Remise en place du parachute dans la case Tente club Hugo Parachute Brancher une pile 9V parachute Tente club Hugo, Raynald Pile 9V Appuyer sur bouton parachute pour refermer la trappe Tente club Débrancher pile 9V et remettre dans le batterie bag Tente club Hugo, Raynald Pile 9V Appuyer sur bouton parachute pour refermer la trappe Tente club Hugo, Raynald Pile 9V Clé allen 2.5 + 1 vis Mediane Visser la bague berry rocket Tente club Poser la fusée sur les supports fusée Pas de tir Insérer Jack Pas de tir Aymerick Câble jack	Insertion du module camera dans la fusée	Tente club	Hugo, Raynald	
Visser bague parachute Visser patin Tente club Hugo, Raynald Clé allen 2.5 + 1 vis Median Visser patin Tente club Hugo, Raynald Clé allen 2.5 + 1 vis Median Visser boucle parachute et serrer les écrous Tente club Hugo Tente club Hugo Parachute Remise en place du parachute dans la case Tente club Hugo Parachute Brancher une pile 9V parachute Tente club Hugo, Raynald Pile 9V Appuyer sur bouton parachute pour refermer la trappe Tente club Débrancher pile 9V et remettre dans le batterie bag Tente club Hugo, Raynald Pile 9V Mettre en place et visser la bague berry rocket Tente club Aymerick Clé allen 2.5 + 1 vis Median Vision M	Vissage du module caméra sur la peau de la fusée	Tente club	Hugo, Raynald	Clé allen 2 + 4 vis M3
Visser patin Tente club Hugo, Raynald Clé allen 2.5 + 1 vis Me Usser boucle parachute et serrer les écrous Tente club Hugo Tente club Hugo Clé plate 13 + écrou M10 Etendre parachute et plier en accordéon Tente club Remise en place du parachute dans la case Tente club Brancher une pile 9V parachute Tente club Tente club Hugo Parachute Parachute Parachute Pas de tir Pas de tir Tente club Hugo Clé allen 2.5 + 1 vis Me Clé allen 2.5	Remettre en position la bague parachute	Tente club	Hugo, Raynald	
Visser boucle parachute et serrer les écrous Tente club Hugo Etendre parachute et plier en accordéon Etendre parachute et plier en accordéon Tente club Hugo Parachute Remise en place du parachute dans la case Tente club Hugo Parachute Brancher une pile 9V parachute Tente club Hugo, Raynald Pile 9V Appuyer sur bouton parachute pour refermer la trappe Débrancher pile 9V et remettre dans le batterie bag Tente club Hugo, Raynald Pile 9V Mettre en place et visser la bague berry rocket Tente club Aymerick Poser la fusée sur les supports fusée Pas de tir Insérer Jack Pas de tir Aymerick Clé plate 13 + écrou M10 Clé plate 13 + écrou M10 Parachute Pile 9V Clé allen 2.5 + 1 vis Marachute Pas de tir Aymerick Câble jack	Visser bague parachute	Tente club	Hugo, Raynald	Clé allen 2.5 + 1 vis M4
Visser boucle parachute et serrer les écrous Tente club Hugo Parachute Etendre parachute et plier en accordéon Tente club Hugo Parachute Remise en place du parachute dans la case Tente club Hugo Parachute Brancher une pile 9V parachute Tente club Hugo, Raynald Pile 9V Appuyer sur bouton parachute pour refermer la trappe Tente club Pébrancher pile 9V et remettre dans le batterie bag Tente club Hugo, Raynald Débrancher pile 9V et remettre dans le batterie bag Tente club Hugo Pile 9V Mettre en place et visser la bague berry rocket Tente club Aymerick Poser la fusée sur les supports fusée Pas de tir Insérer Jack Pas de tir Aymerick Câble jack	Visser patin	Tente club	Hugo, Raynald	Clé allen 2.5 + 1 vis M4
Remise en place du parachute dans la case Brancher une pile 9V parachute Tente club Hugo, Raynald Pile 9V Appuyer sur bouton parachute pour refermer la trappe Débrancher pile 9V et remettre dans le batterie bag Tente club Hugo, Raynald Pile 9V Hugo, Raynald Pile 9V Tente club Hugo Pile 9V Clé allen 2.5 + 1 vis Martine club Poser la fusée sur les supports fusée Pas de tir Insérer Jack Pas de tir Aymerick Pas de tir Aymerick Câble jack	Visser boucle parachute et serrer les écrous	Tente club	Hugo	
Brancher une pile 9V parachute Appuyer sur bouton parachute pour refermer la trappe Tente club Hugo, Raynald Pile 9V Appuyer sur bouton parachute pour refermer la trappe Tente club Hugo, Raynald Pile 9V Pile 9V Tente club Hugo Pile 9V Clé allen 2.5 + 1 vis Marcher pile 9V et remettre dans le batterie bag Tente club Aymerick Poser la fusée sur les supports fusée Pas de tir Insérer Jack Pas de tir Aymerick Câble jack	Etendre parachute et plier en accordéon	Tente club	Hugo	Parachute
Appuyer sur bouton parachute pour refermer la trappe Tente club Hugo, Raynald Débrancher pile 9V et remettre dans le batterie bag Tente club Hugo Pile 9V Mettre en place et visser la bague berry rocket Poser la fusée sur les supports fusée Pas de tir Insérer Jack Pas de tir Aymerick Clé allen 2.5 + 1 vis Manuel Supports fusée (2) Mettre le mode test Pas de tir Aymerick Câble jack	Α Α			
Débrancher pile 9V et remettre dans le batterie bag Tente club Hugo Pile 9V Clé allen 2.5 + 1 vis Marter en place et visser la bague berry rocket Poser la fusée sur les supports fusée Pas de tir Hugo Supports fusée (2) Mettre le mode test Pas de tir Aymerick Câble jack				Pile 9V
Mettre en place et visser la bague berry rocket Tente club Aymerick Poser la fusée sur les supports fusée Pas de tir Hugo Supports fusée (2) Mettre le mode test Pas de tir Insérer Jack Pas de tir Aymerick Clé allen 2.5 + 1 vis Mé Supports fusée (2) Câble jack	Appuyer sur bouton parachute pour refermer la trappe	Tente club	Hugo, Raynald	
Poser la fusée sur les supports fusée Pas de tir Hugo Supports fusée (2) Mettre le mode test Pas de tir Aymerick Câble jack	Débrancher pile 9V et remettre dans le batterie bag	Tente club	Hugo	Pile 9V
Poser la fusée sur les supports fusée Pas de tir Hugo Supports fusée (2) Mettre le mode test Pas de tir Insérer Jack Pas de tir Aymerick Câble jack	Mettre en place et visser la bague berry rocket	Tente club	Avmerick	Clé allen 2.5 + 1 vis M4
Mettre le mode test Pas de tir Insérer Jack Pas de tir Aymerick Câble jack Câble jack	Poser la fusée sur les supports fusée			Supports fusée (2)
	**			
	Insérer Jack	Pas de tir	Avmerick	Câble jack
Déplacer bague batteries et brancher les piles 9V précédemment	THE COUNTY OF TH		, mosteri	- Cabio Jack
in a first days to be a compared.	Déplacer bague batteries et brancher les piles 9V précédemment insérées dans le logement	D 1		
Vérifier led supply et jack Pas de tir Hugo	*		Hugo	

Enclancher bague boule exp	Pas de tir	Hugo	
Visser bague boule expérience	Pas de tir	Hugo	Clé allen 2.5 + vis M4
Visser support trappe exp	Pas de tir	Hugo	Support trappe exp + Clé allen 2.5 + 2 vis M4
Installer trappe exp en appuyant sur le bouton trappe exp et en ajoutant mousse	Pas de tir	Hugo	Mousse
Demander autorisation télém	Pas de tir	Corentin	
Allumer télém après autorisation	Pas de tir	Corentin	
Vérification télém sur ordinateur Corentin + bip d'initialisation	Pas de tir	Corentin	Ordinateur + SDR
Visser ogive sur fusée	Pas de tir	Corentin	Clé allen 2.5 + 4 vis M4
Passer en mode vol	Pas de tir	Aymerick	
Vérifier mode vol	Pas de tir	Hugo	
Insérer fusée dans rampe	Pas de tir	Hugo, Corentin	
Accrocher Jack sur rampe	Pas de tir	Aymerick	

Outils à emmener

Kit clé allen

Kit tourne vis

Boite à pince

Cameras

support fusée

pack batteries

Ordinateur coco+sdr

câble jack

fusée

boite à vis

pack vis

mousse

scotch

télem

Parachute

bridage

4 écrous

2 rondelles Clé plate