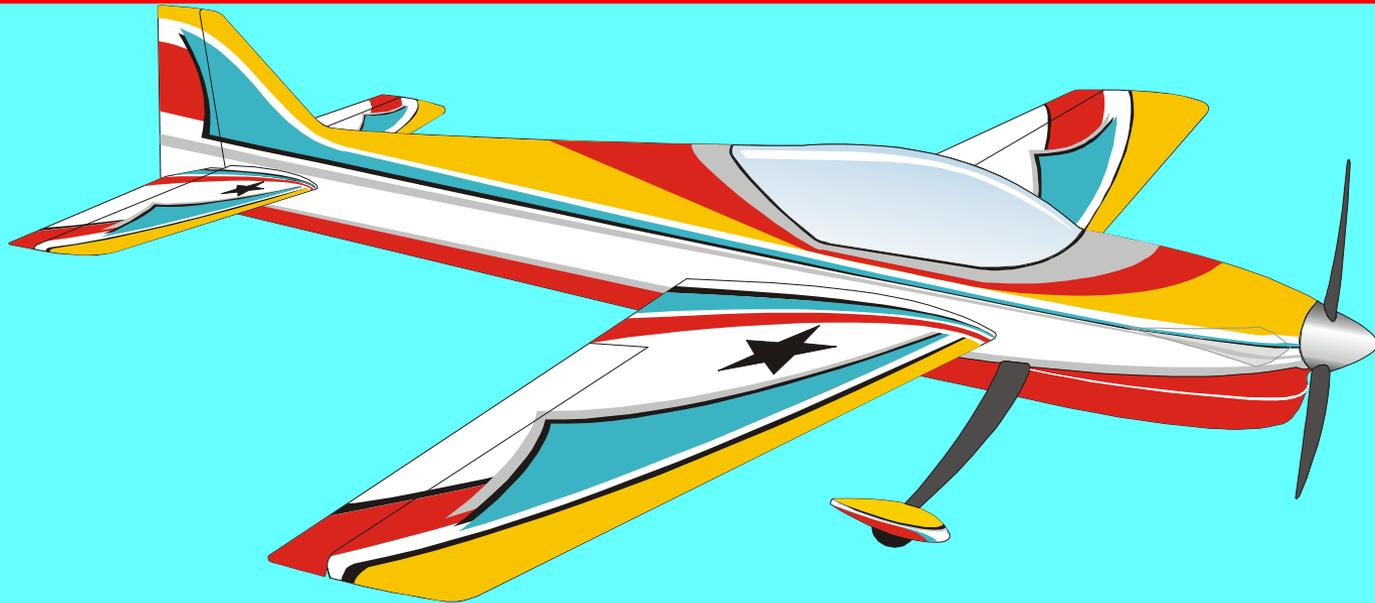


Motorkunstflug F3A

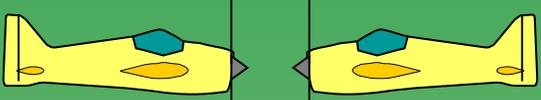
Programmfolge A-27



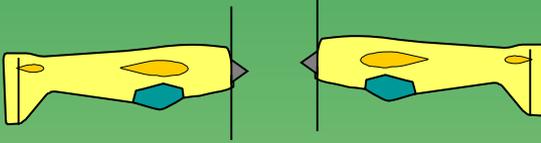
***Fortgeschrittenenprogramm
für die Jahre 2026/2027***



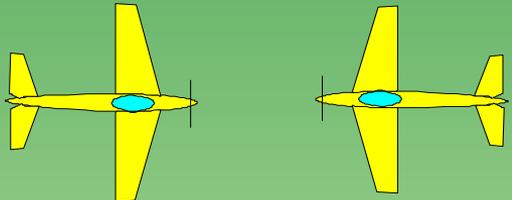
Erklärungen:



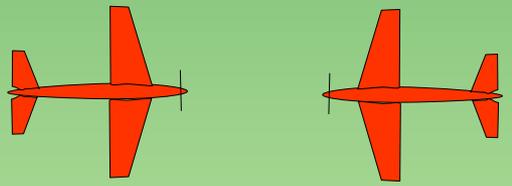
Flugzeug im Normalflug



Flugzeug im Rückenflug



Flugzeug im Messerflug/
Ansicht von oben



Flugzeug im Messerflug/
Ansicht von unten



Teil Rolle



Halbe Rolle



Rolle



Trudeln



Rückentrudeln



pos.



neg.

Gerissene Rolle



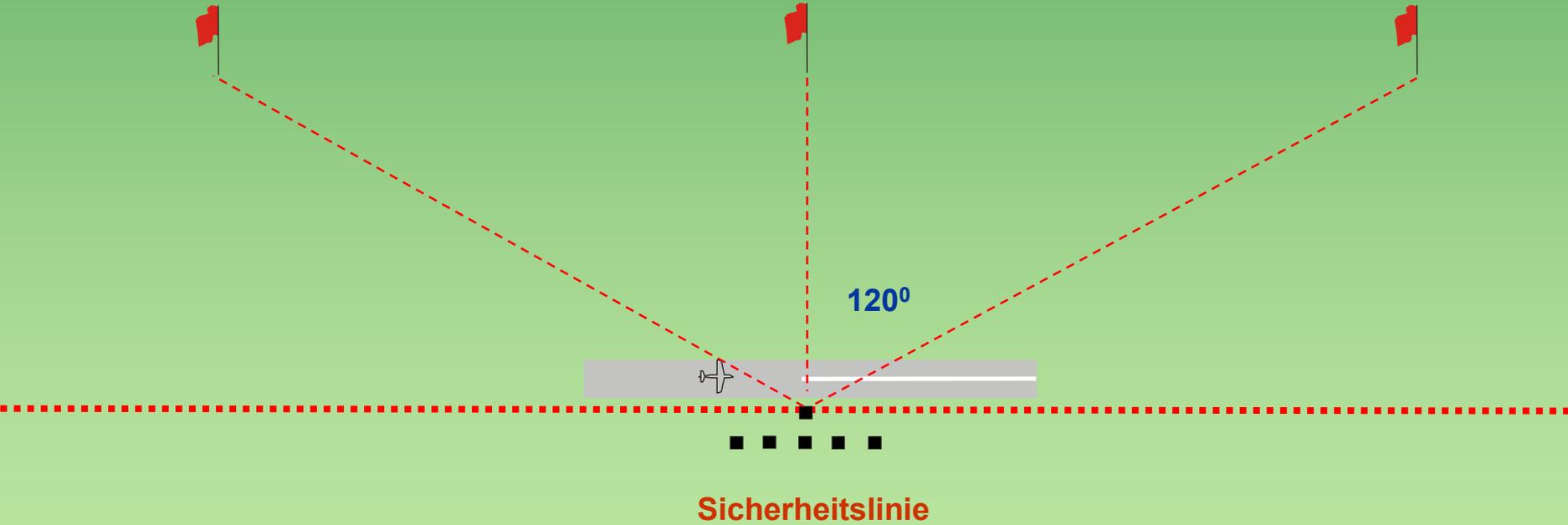
Referenzpunkte



Startvorgang

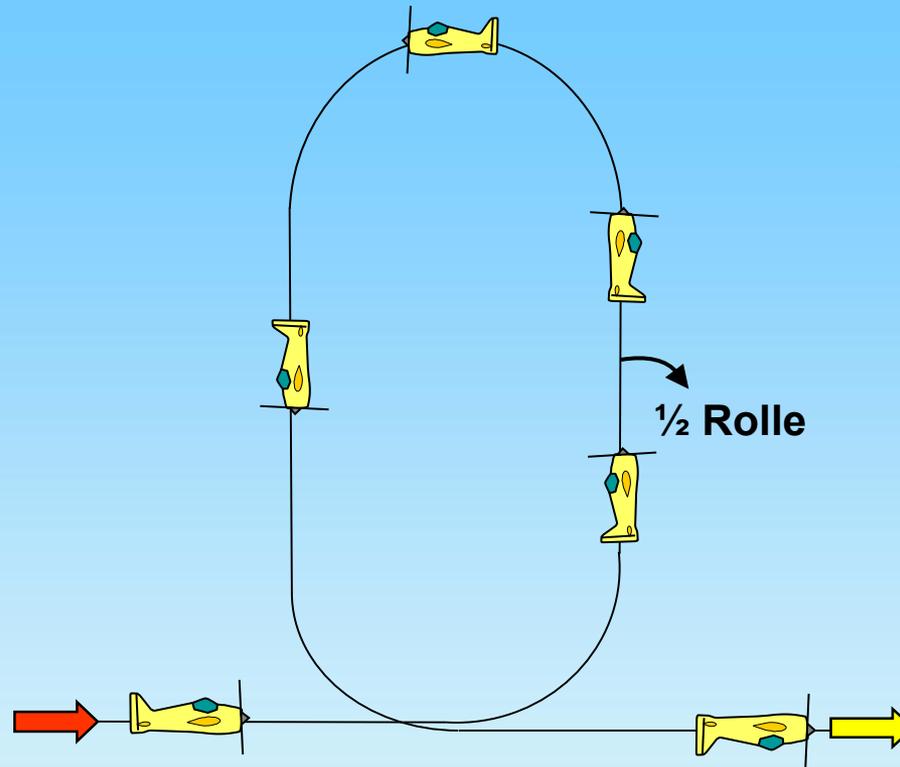
(wird nicht beurteilt und nicht bewertet)

← Wind





A-27.01 Ziehen-Drücken-Drücken Humpty Bump mit halber Rolle

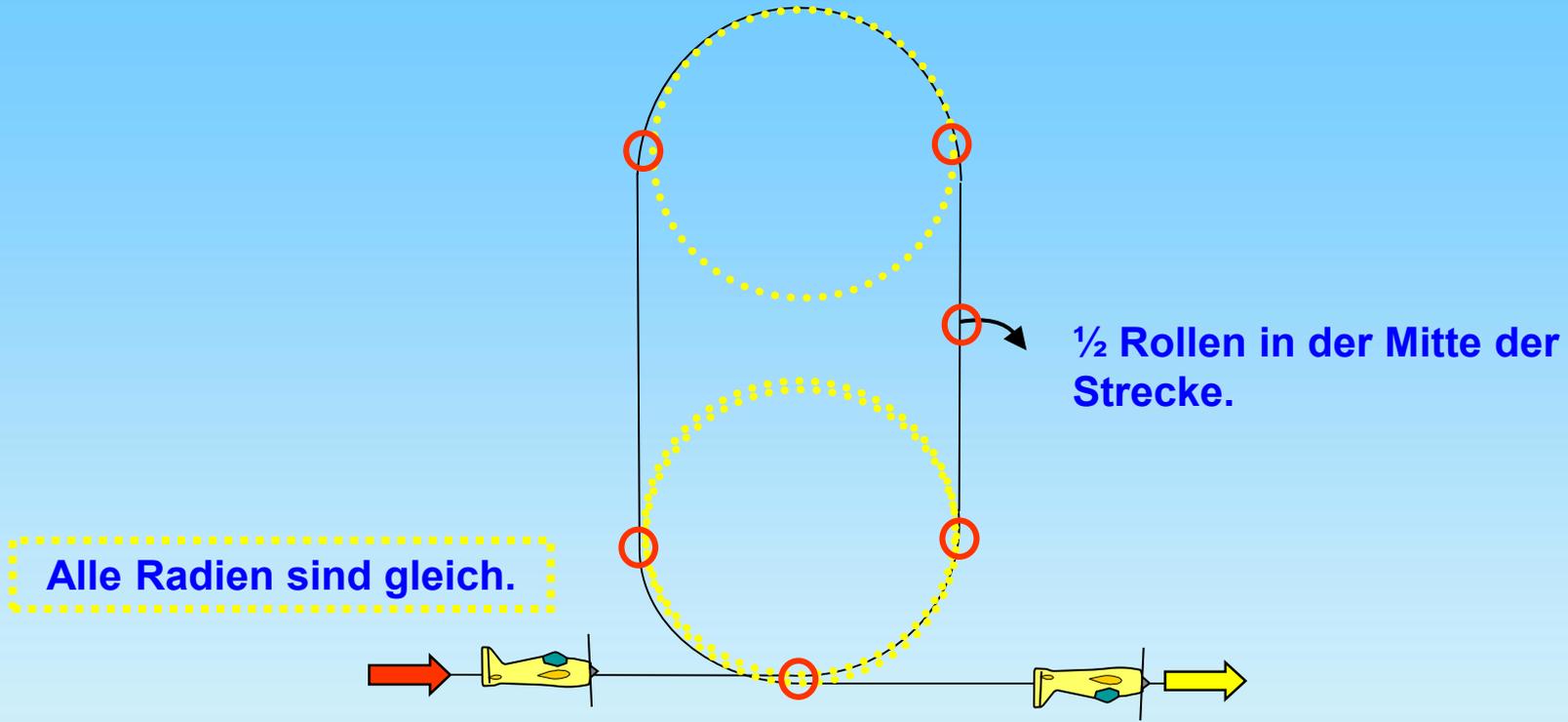


Aus dem Normalflug, in der Mitte des Flugraumes, ziehe durch einen $\frac{1}{4}$ Looping in einen senkrechten Steigflug, fliege eine $\frac{1}{2}$ Rolle, drücke durch einen $\frac{1}{2}$ Looping in einen senkrechten Abwärtsflug, drücke durch einen $\frac{1}{4}$ Looping, Ausflug im Rückenflug.



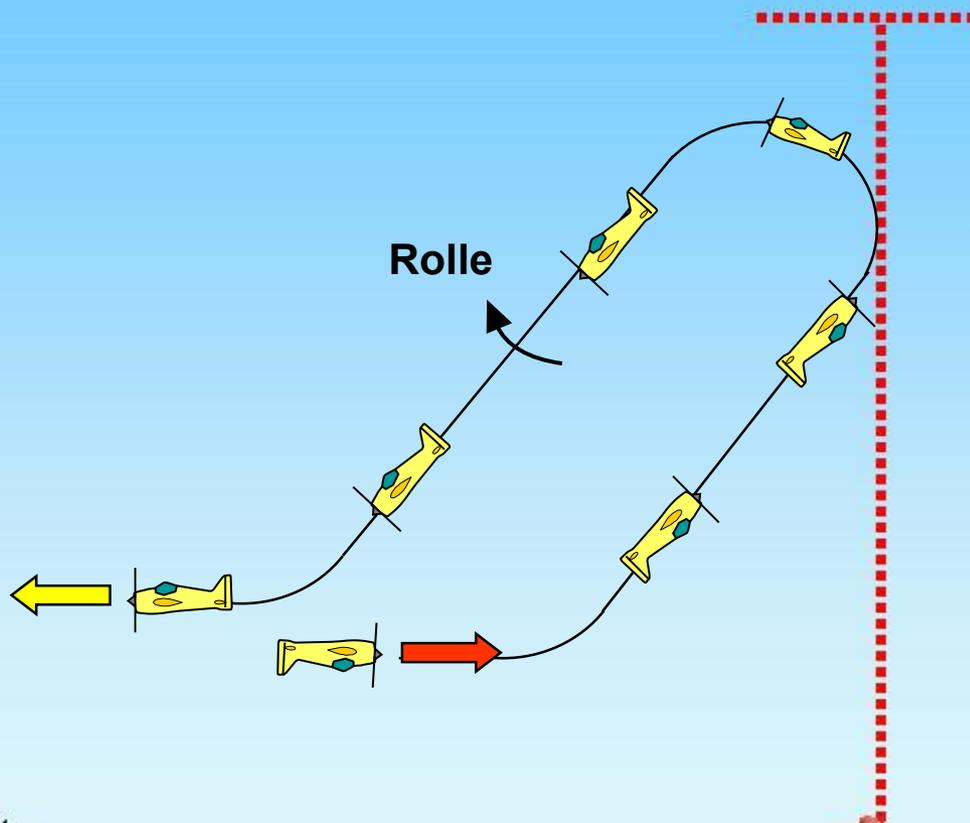


A-27.01 Ziehen-Drücken-Drücken Humpty Bump mit halber Rolle

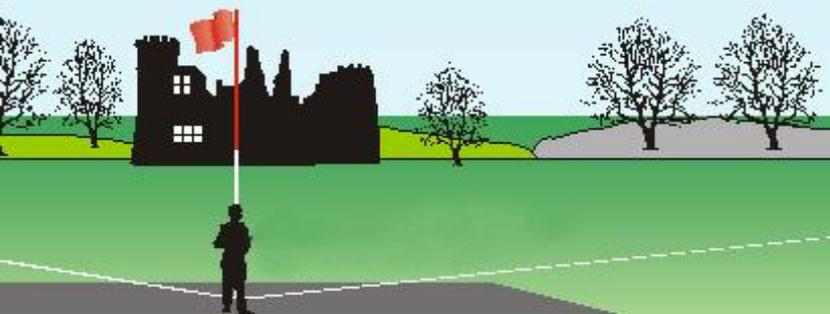




A-27.02 Posaune mit Rolle



Aus dem Rückenflug, drücke durch einen $\frac{1}{8}$ Looping in einen 45° Steigflug, drücke durch einen $\frac{1}{2}$ Looping in einen 45° Abwärtsflug, fliege eine Rolle, ziehe durch einen $\frac{1}{8}$ Looping, Ausflug im Normalflug.

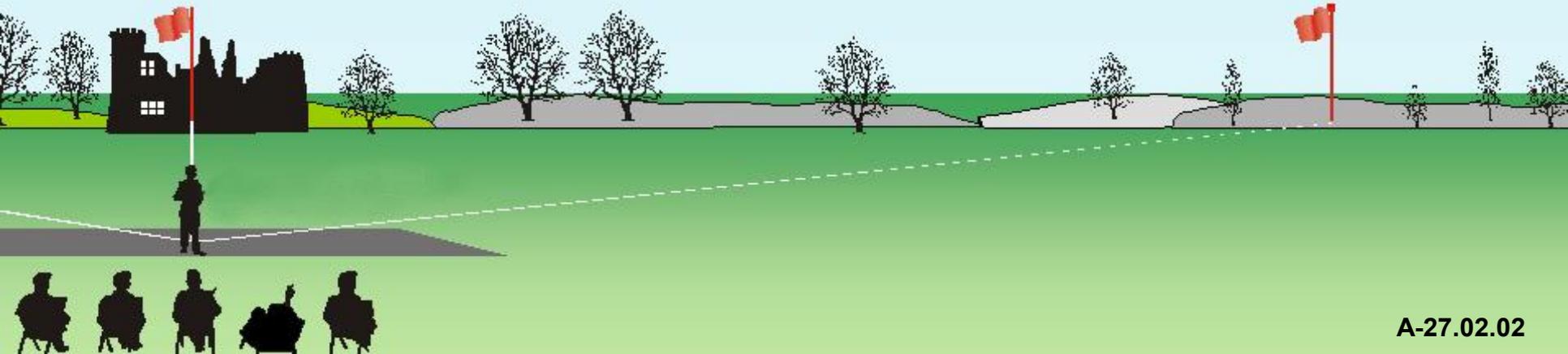
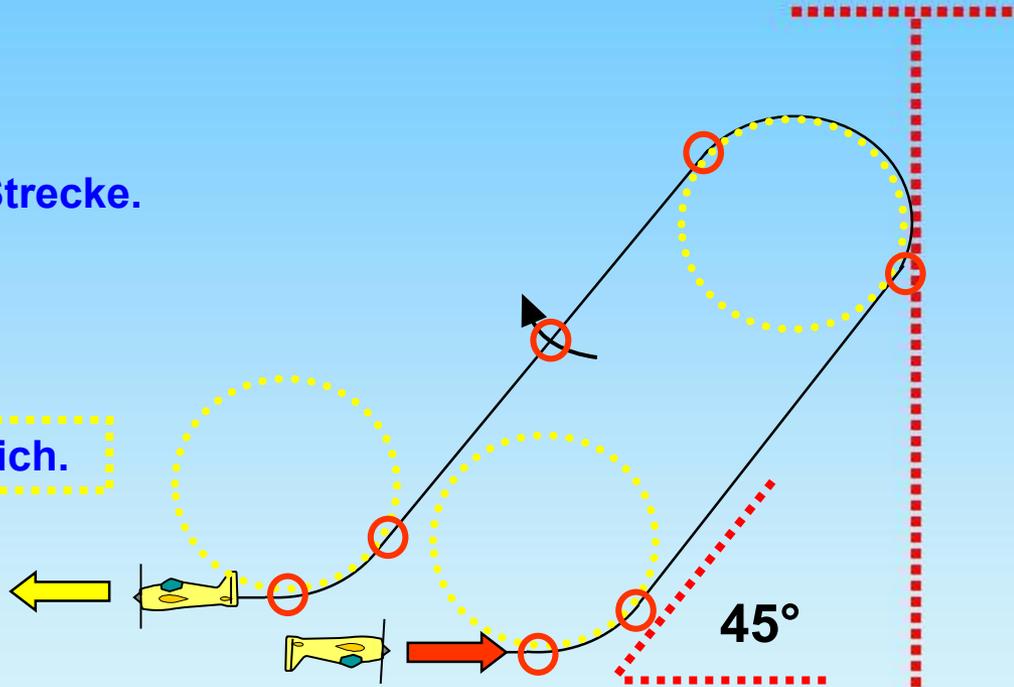




A-27.02 Posaune mit Rolle

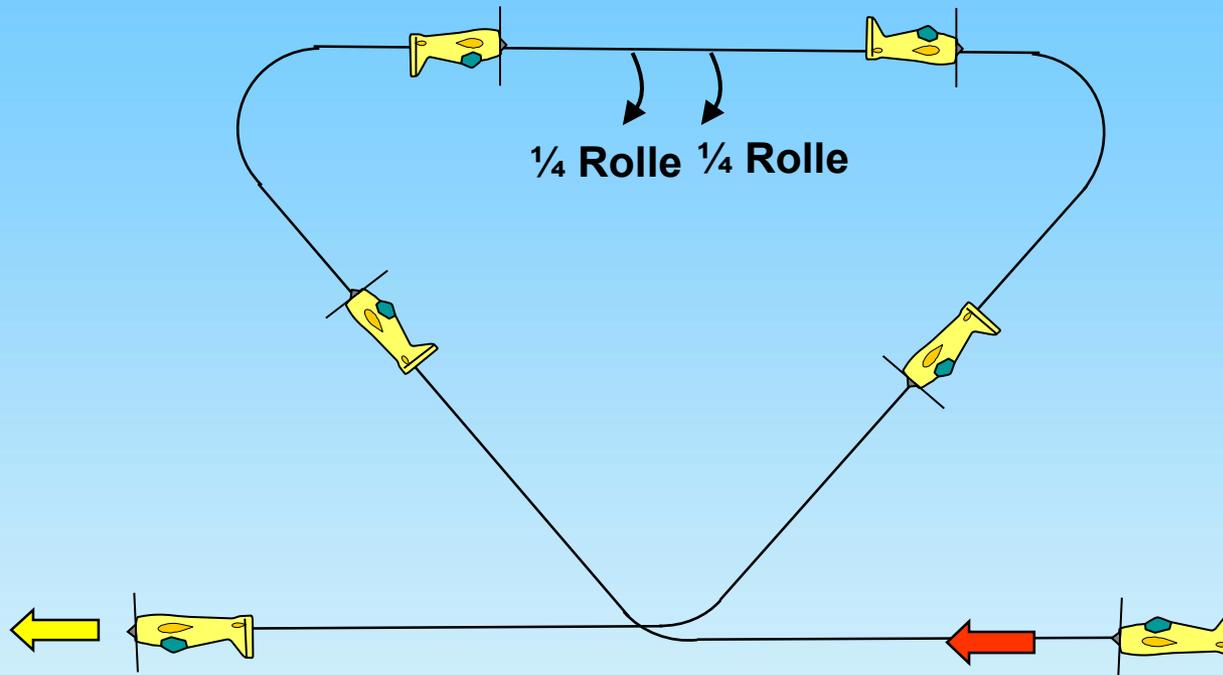
Rolle in der Mitte der Strecke.

Alle Radien sind gleich.





A-27.03 Dreieck mit Viertelrolle, Viertelrolle



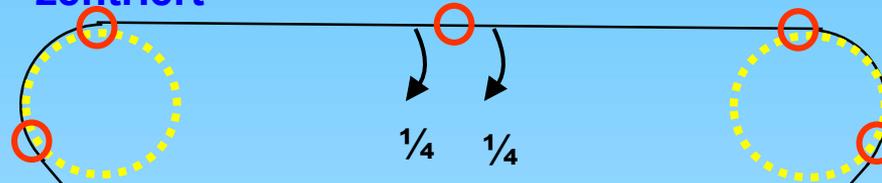
Aus dem Normalflug, in der Mitte des Flugraumes, ziehe durch einen $\frac{1}{8}$ Looping in einen 45° Steigflug, ziehe durch einen $\frac{3}{8}$ Looping, fliege aufeinanderfolgend zwei $\frac{1}{4}$ Rollen, drücke durch einen $\frac{3}{8}$ Looping in einen 45° Abwärtsflug, drücke durch einen $\frac{1}{8}$ Looping, Ausflug im Rückenflug.





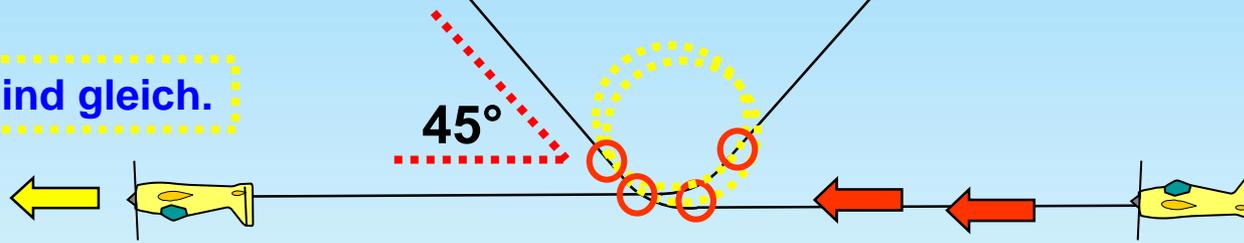
A-27.03 Dreieck mit Viertelrolle, Viertelrolle

Viertelrollen in der Mitte der Strecke zentriert



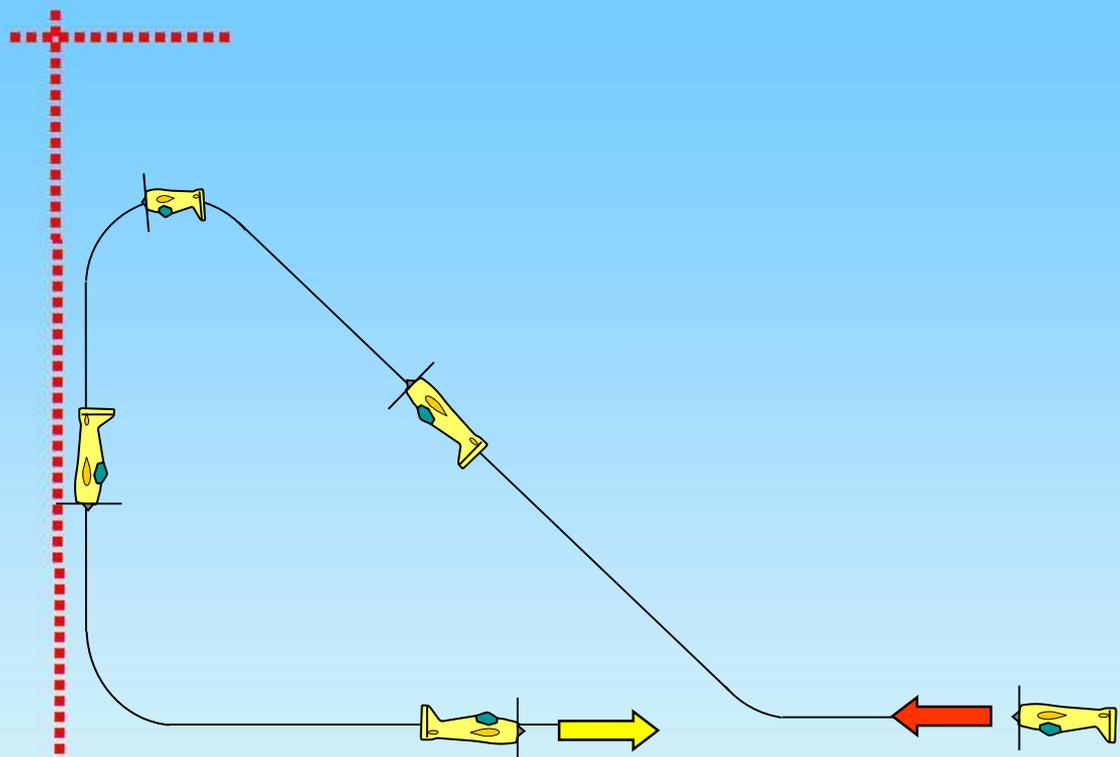
Strecken zwischen Teilrollen müssen kurz und von erkennbarer Länge sein.

Alle Radien sind gleich.





A-27.04 Umgekehrte Haifischflosse

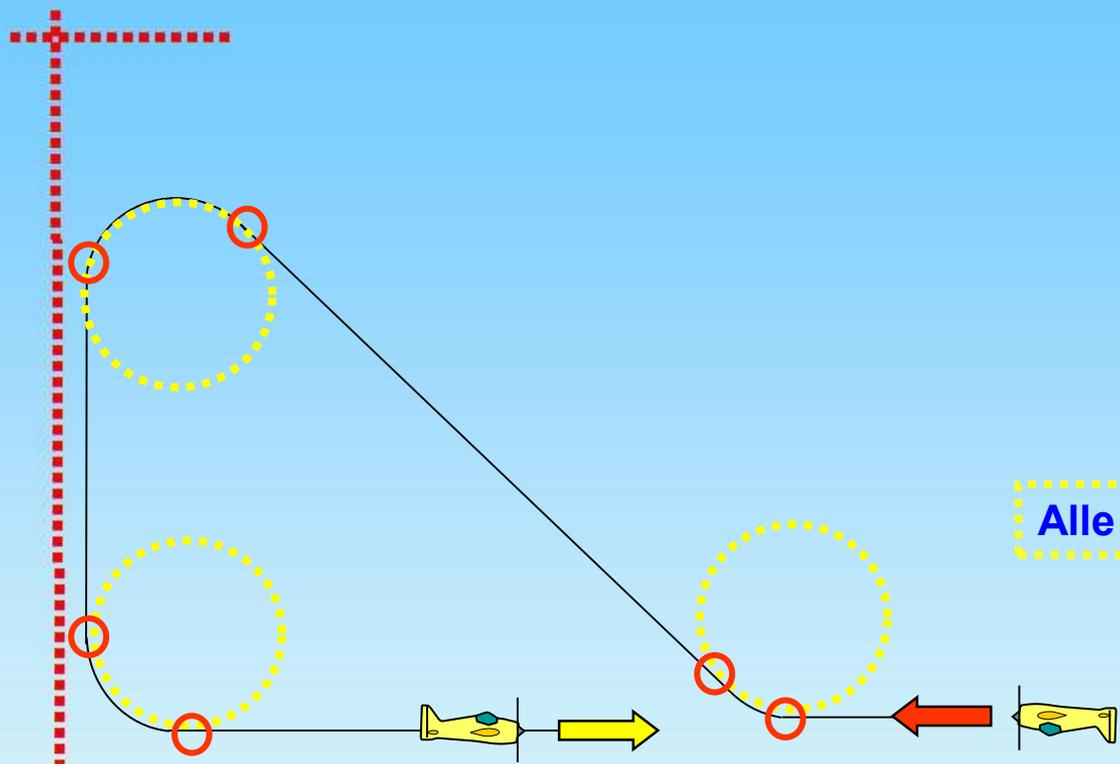


Aus dem Rückenflug, drücke durch einen $\frac{1}{8}$ Looping in einen 45° Steigflug, ziehe durch einen $\frac{3}{8}$ Looping in einen senkrechten Abwärtsflug, ziehe durch einen $\frac{1}{4}$ Looping, Ausflug im Normalflug.

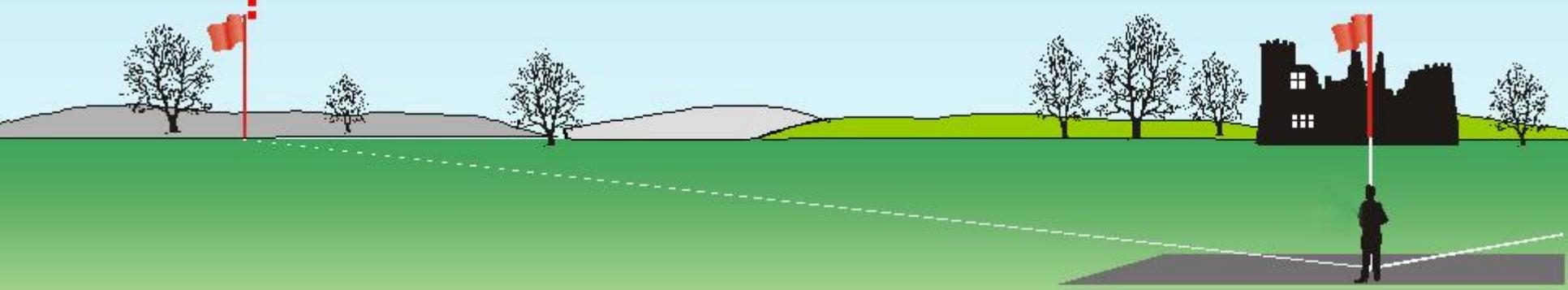




A-27.04 Umgekehrte Haifischflosse

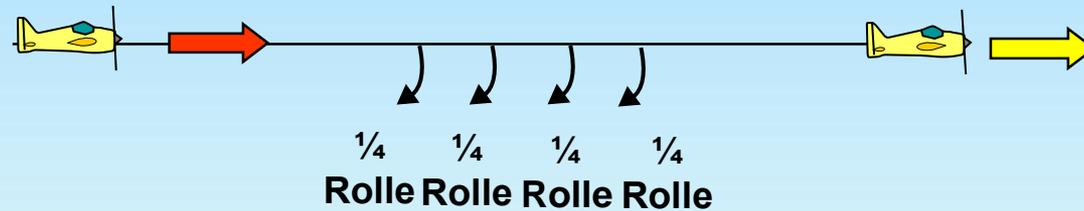


Alle Radien sind gleich.





A-27.05 Vier aufeinanderfolgende Viertelrollen



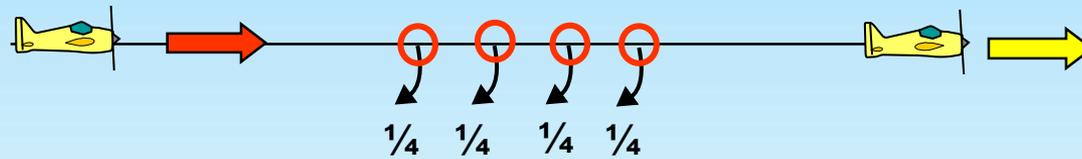
Aus dem Normalflug, fliege aufeinanderfolgend vier $\frac{1}{4}$ Rollen, Ausflug im Normalflug.





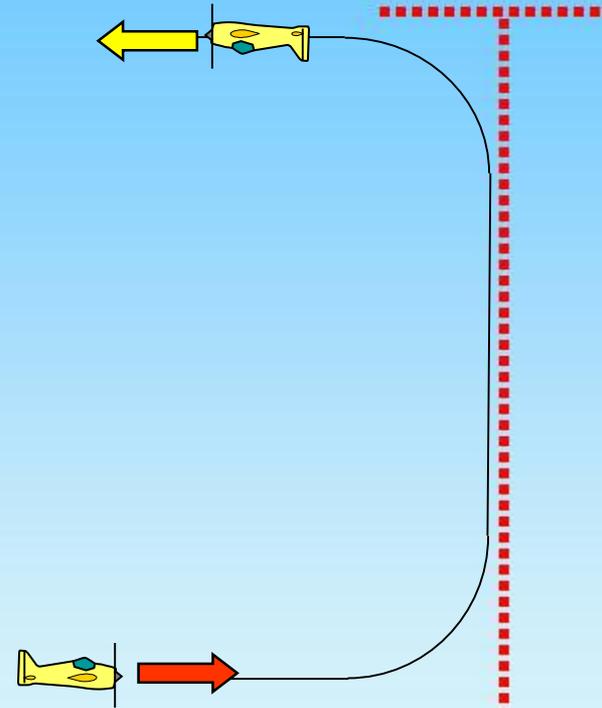
A-27.05 Vier aufeinanderfolgende Viertelrollen

Strecken zwischen Teilrollen müssen kurz und von erkennbarer Länge sein.





A-27.06 Halber Quadratischer Looping

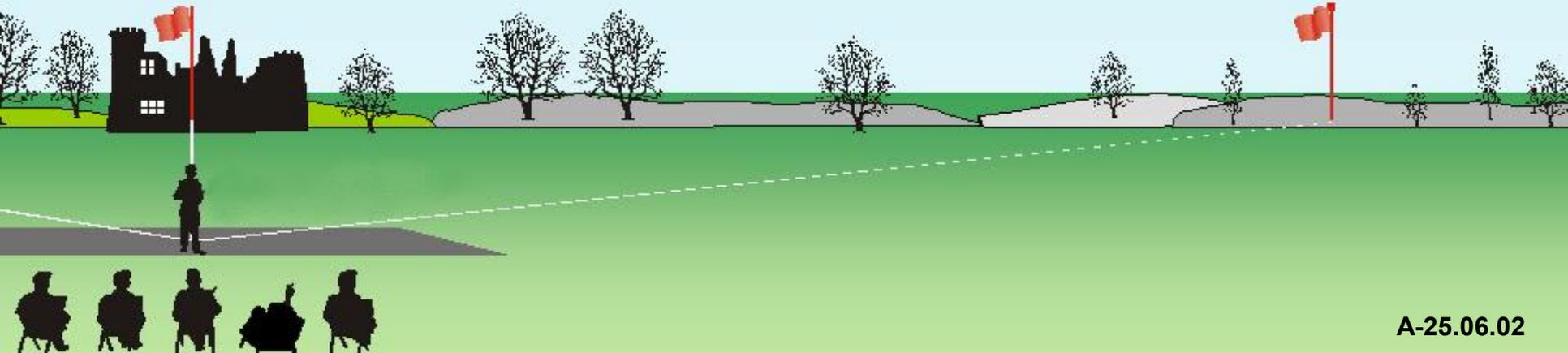
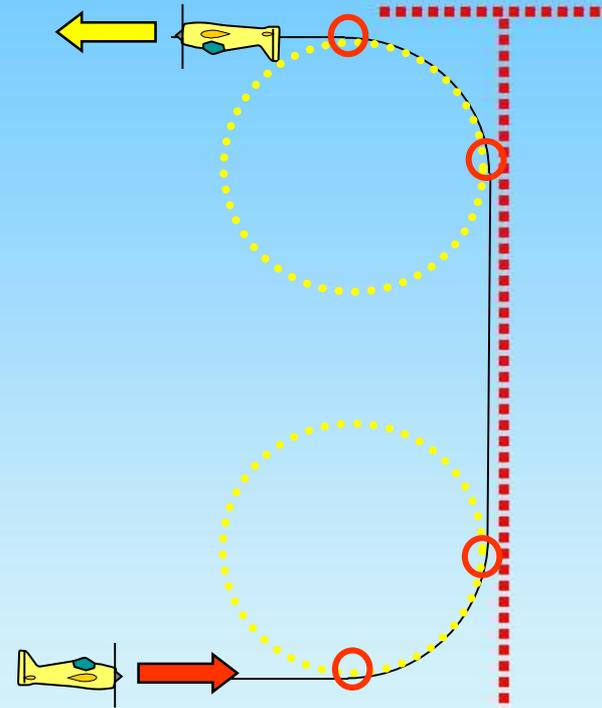


Aus dem Normalflug, ziehe durch einen $\frac{1}{4}$ Looping in einen senkrechten Steigflug, ziehe durch einen $\frac{1}{4}$ Looping, Ausflug im Rückenflug.



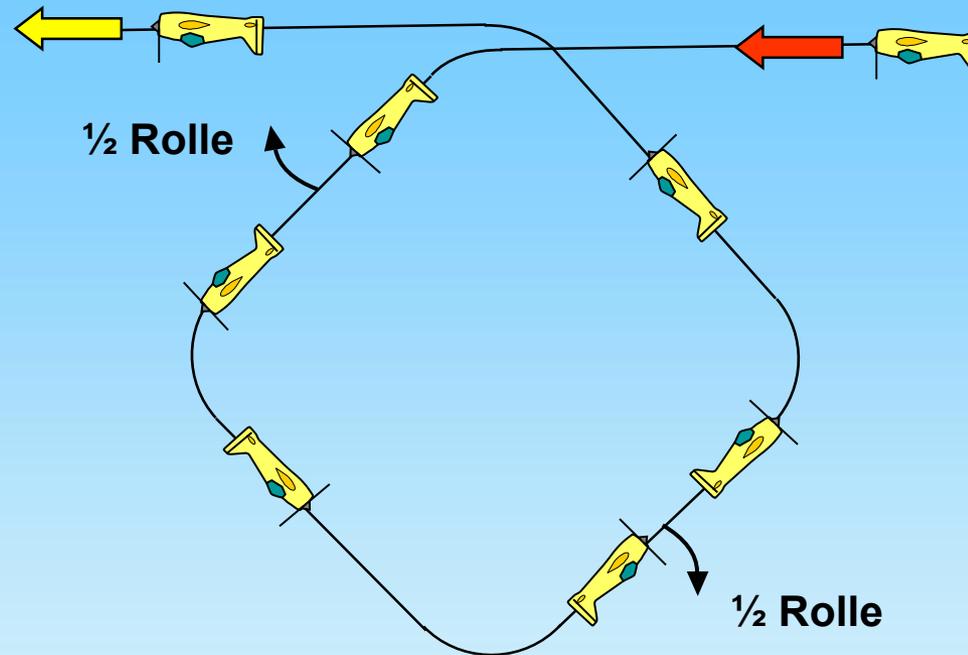
A-27.06 Halber Quadratischer Looping

Alle Radien sind gleich.





A-27.07 Quadratischer Looping auf der Spitze stehend von oben mit halber Rolle, halber Rolle

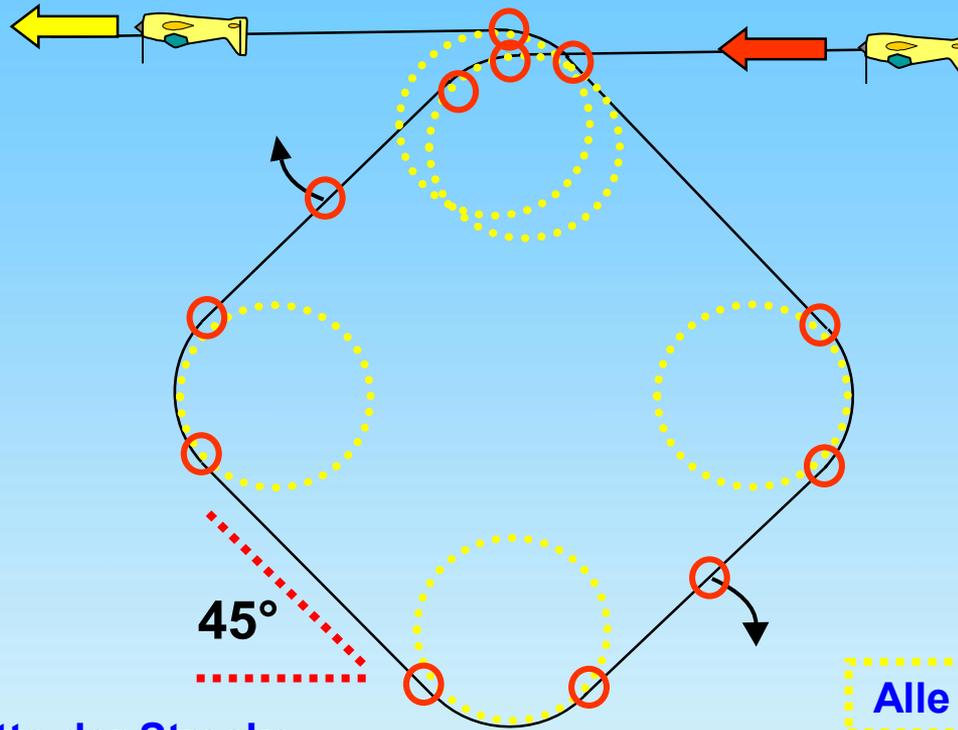


Aus dem Rückenflug, ziehe durch einen $\frac{1}{8}$ Looping in einen 45° Abwärtsflug, fliege eine $\frac{1}{2}$ Rolle, drücke durch einen $\frac{1}{4}$ Looping in einen 45° Abwärtsflug, drücke durch einen $\frac{1}{4}$ Looping in einen 45° Steigflug, fliege eine $\frac{1}{2}$ Rolle, ziehe durch einen $\frac{1}{4}$ Looping, ziehe durch einen $\frac{1}{8}$ Looping, Ausflug im Rückenflug.





A-27.07 Quadratischer Looping auf der Spitze stehend von oben mit halber Rolle, halber Rolle



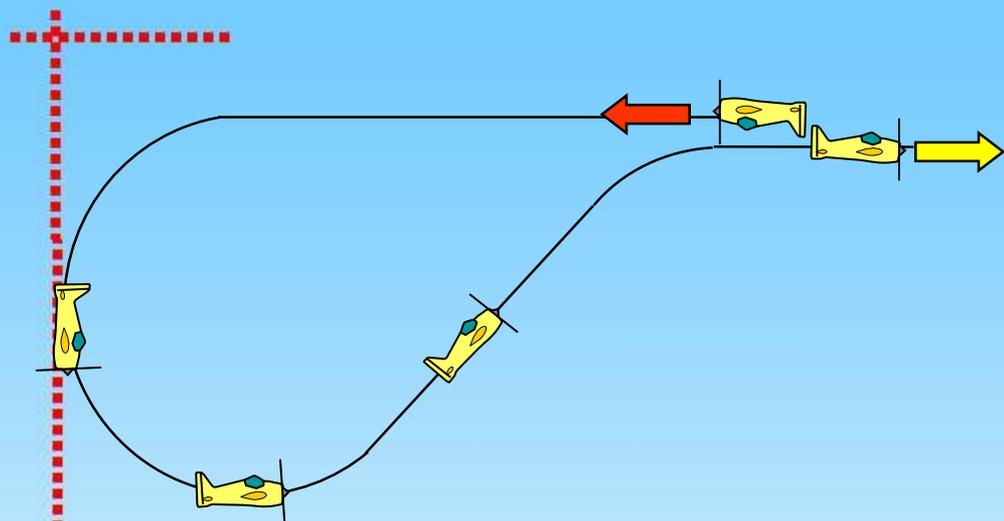
$\frac{1}{2}$ Rollen in der Mitte der Strecke.

Alle Radien sind gleich.





A-27.08 Halbe Kubanacht von oben

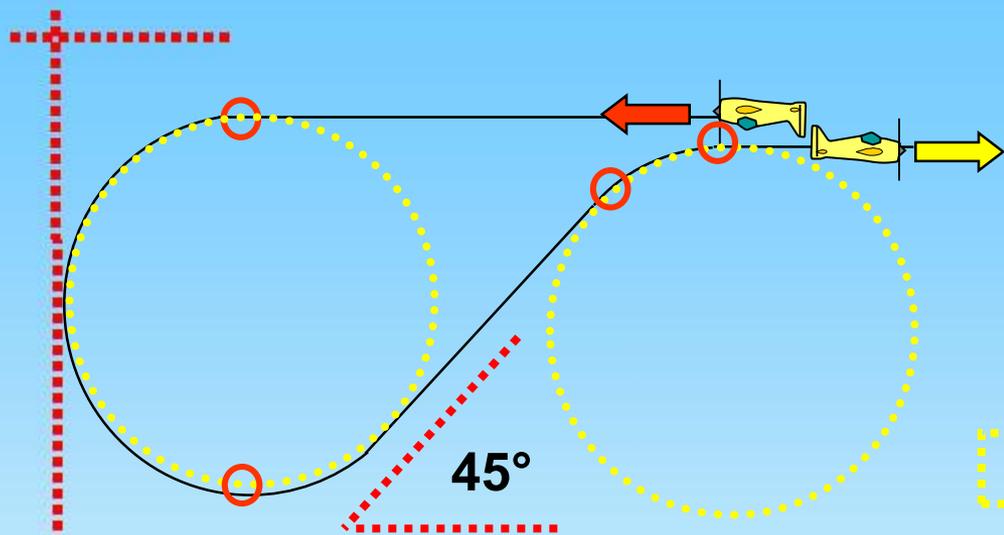


Aus dem Rückenflug, ziehe durch einen $\frac{5}{8}$ Looping in einen 45° Steigflug, drücke durch einen $\frac{1}{8}$ Looping, Ausflug im Normalflug.

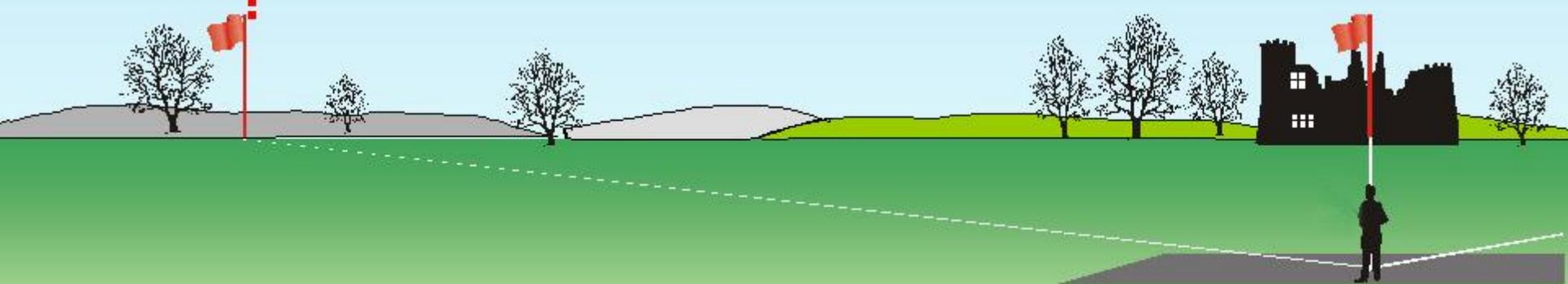




A-27.08 Halbe Kubanacht von oben

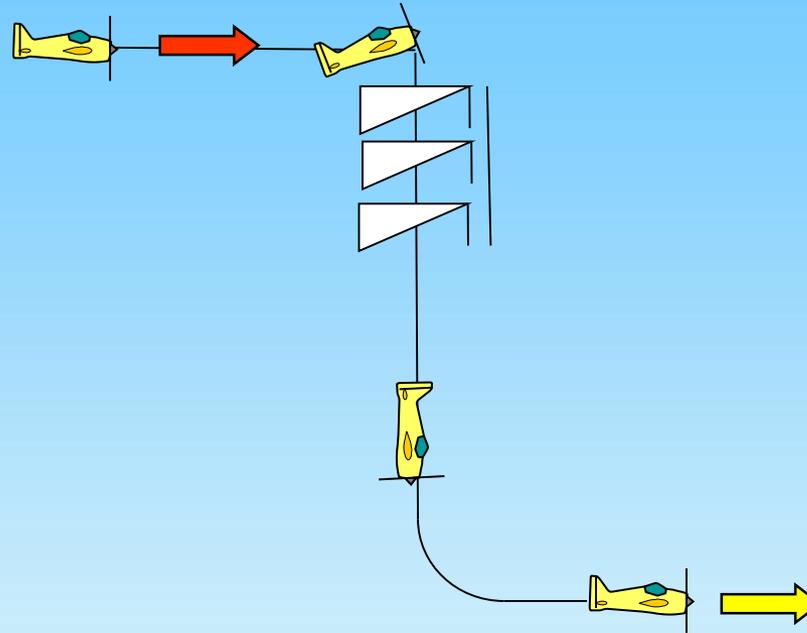


Alle Radien sind gleich.





A-27.09 Trudeln mit drei Umdrehungen

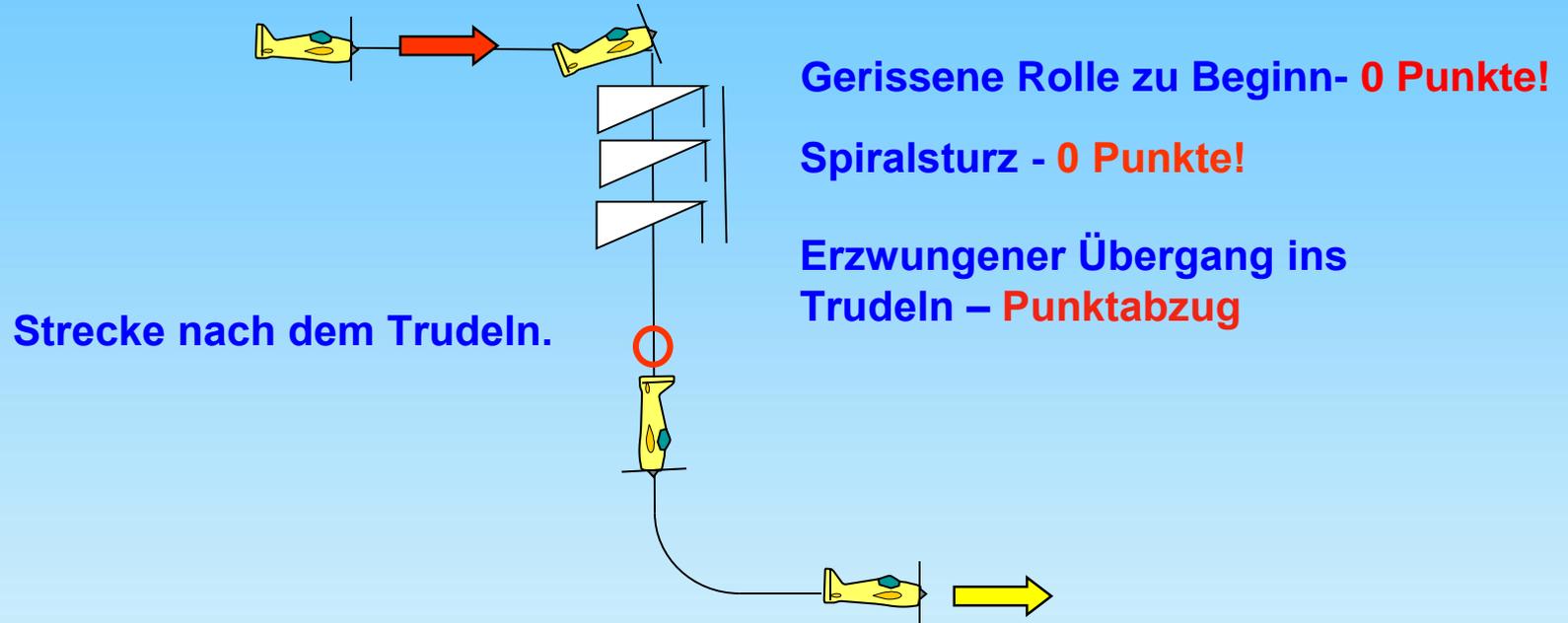


Aus dem Normalflug fliege drei Umdrehungen Trudeln, fliege einen senkrechten Abwärtsflug, ziehe durch einen $\frac{1}{4}$ Looping, Ausflug im Normalflug.



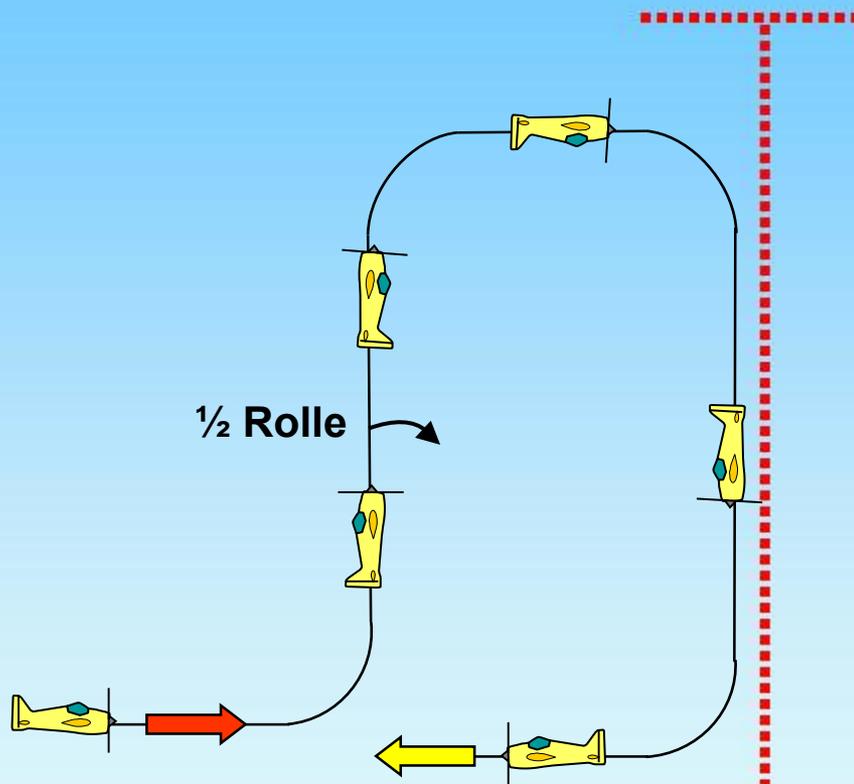


A-27.09 Trudeln mit drei Umdrehungen





A-27.10 Hoher Hut mit halber Rolle. Option: Hoher Hut mit Viertelrolle, Viertelrolle



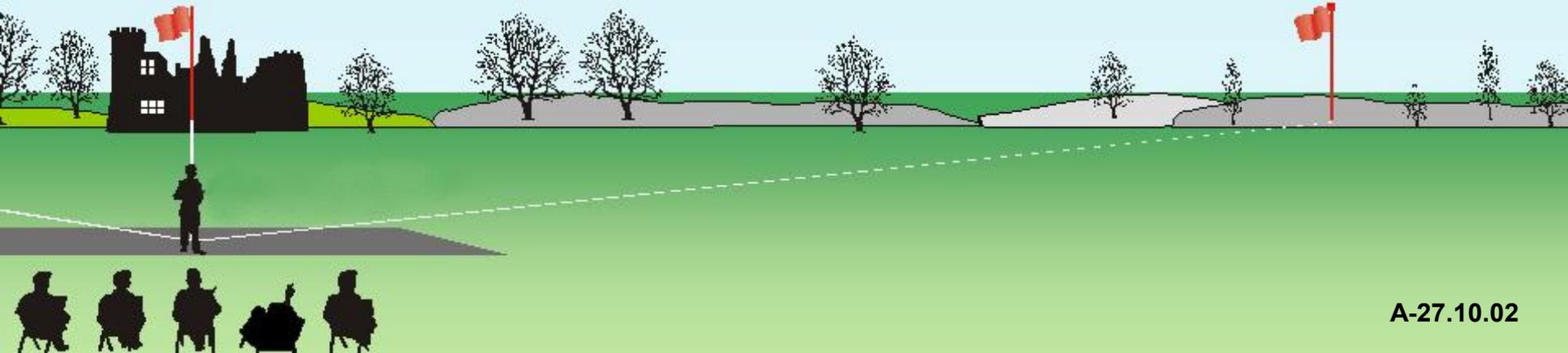
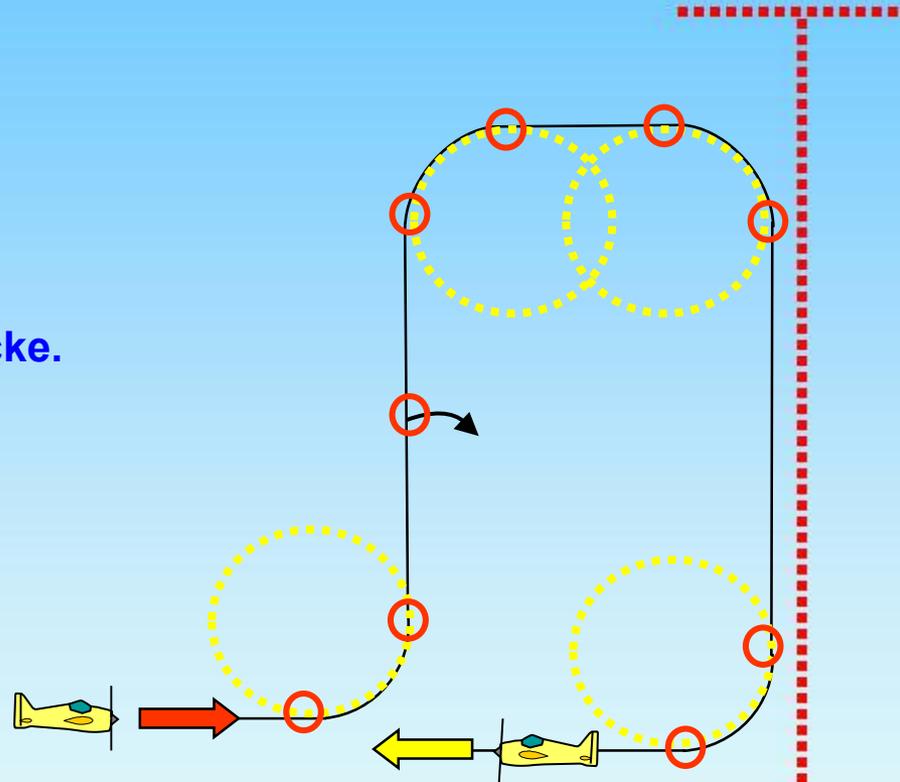
Aus dem Normalflug, ziehe durch einen $\frac{1}{4}$ Looping in einen senkrechten Steigflug, fliege eine $\frac{1}{2}$ Rolle, ziehe durch einen $\frac{1}{4}$ Looping, ziehe durch einen $\frac{1}{4}$ Looping in einen senkrechten Abwärtsflug, ziehe durch einen $\frac{1}{4}$ Looping, Ausflug im Normalflug.



A-27.10 Hoher Hut mit halber Rolle. Option: Hoher Hut mit Viertelrolle, Viertelrolle

½ Rolle in der Mitte der Strecke.

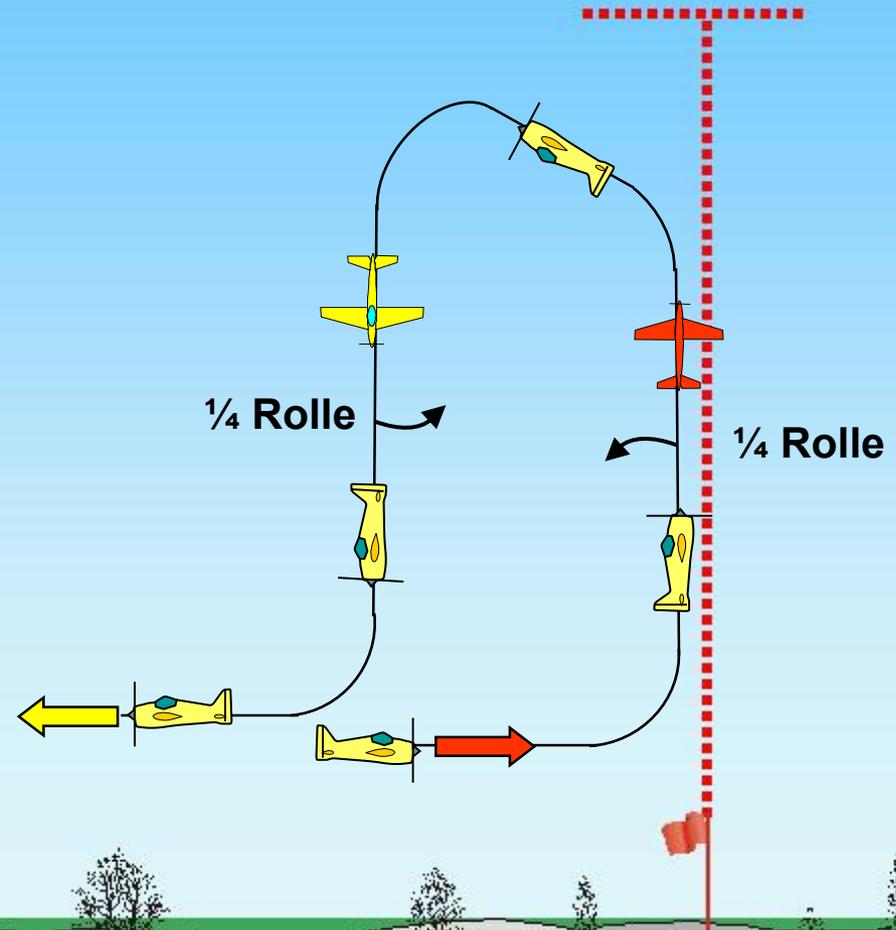
Alle Radien sind gleich.





A-27.10 Hoher Hut mit halber Rolle. Option: Hoher Hut mit Viertelrolle, Viertelrolle

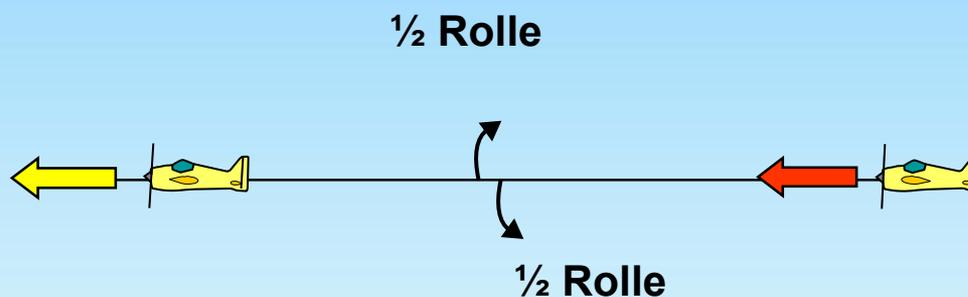
Option



Option: Aus dem Normalflug, ziehe durch einen $\frac{1}{4}$ Looping in einen senkrechten Steigflug, fliege eine $\frac{1}{4}$ Rolle, ziehe durch einen $\frac{1}{4}$ Looping in eine horizontale Strecke quer zum Flugraum, ziehe durch einen $\frac{1}{4}$ Looping in einen senkrechten Abwärtsflug, fliege eine $\frac{1}{4}$ Rolle, ziehe durch einen $\frac{1}{4}$ Looping, Ausflug im Normalflug.



A-27-11 Zwei aufeinanderfolgende halbe Rollen



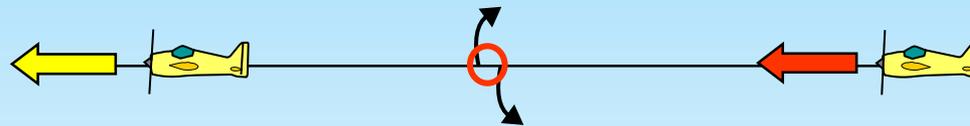
Aus dem Normalflug, fliege aufeinanderfolgend zwei $\frac{1}{2}$ Rollen in entgegengesetzter Richtung, Ausflug im Normalflug.



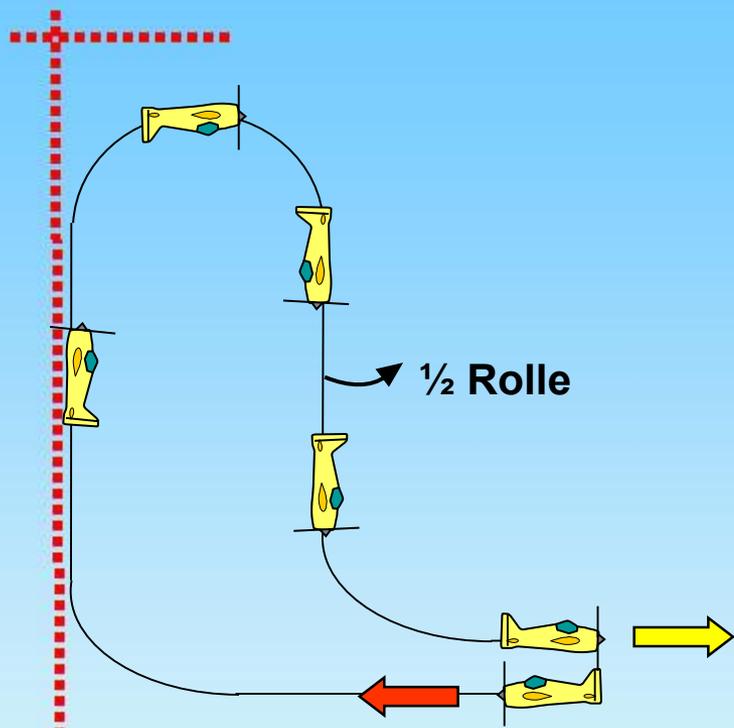


A-27-11 Zwei aufeinanderfolgende halbe Rollen

Zwischen Rollen und Teilrollen in entgegengesetzter Richtung darf keine Strecke sein.



A-27.12 Ziehen-Ziehen-Ziehen Humpty Bump, mit halber Rolle

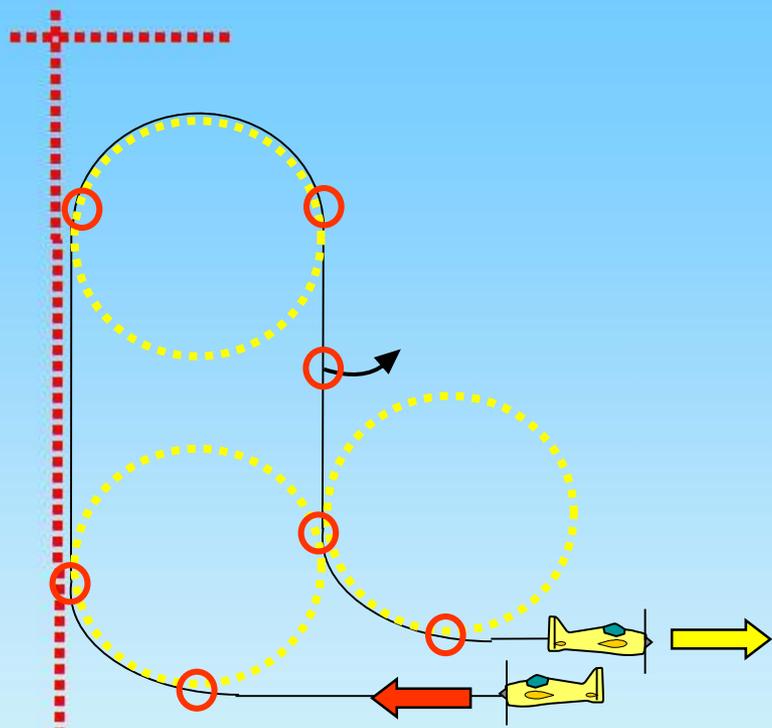


Aus dem Normalflug, ziehe durch einen $\frac{1}{4}$ Looping in einen senkrechten Steigflug, ziehe durch einen $\frac{1}{2}$ Looping in einen senkrechten Abwärtsflug, fliege eine $\frac{1}{2}$ Rolle, ziehe durch einen $\frac{1}{4}$ Looping, Ausflug im Normalflug.



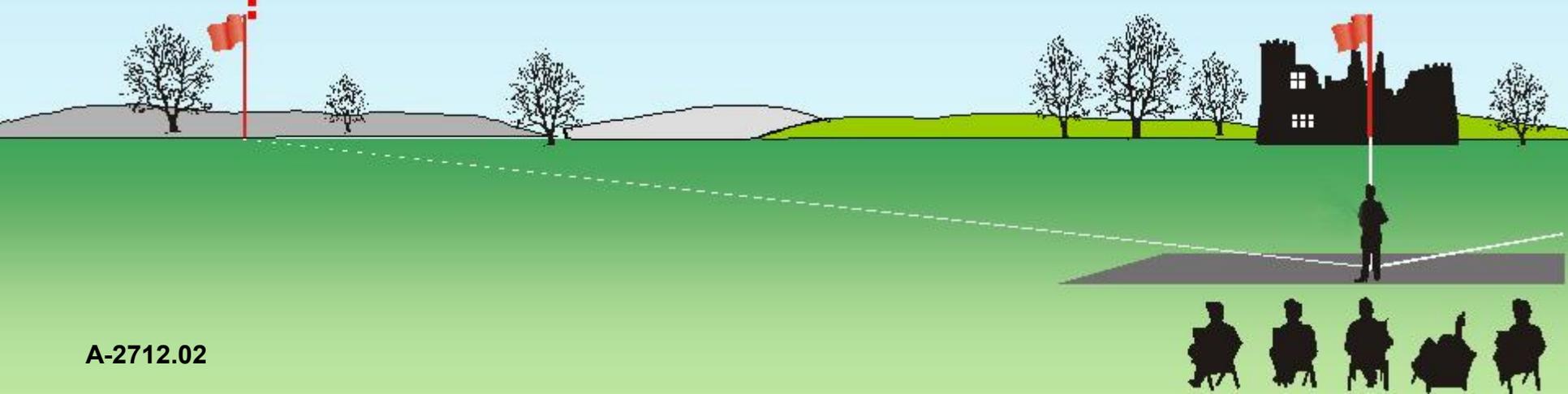


A-27.12 Ziehen-Ziehen-Ziehen Humpty Bump, mit halber Rolle



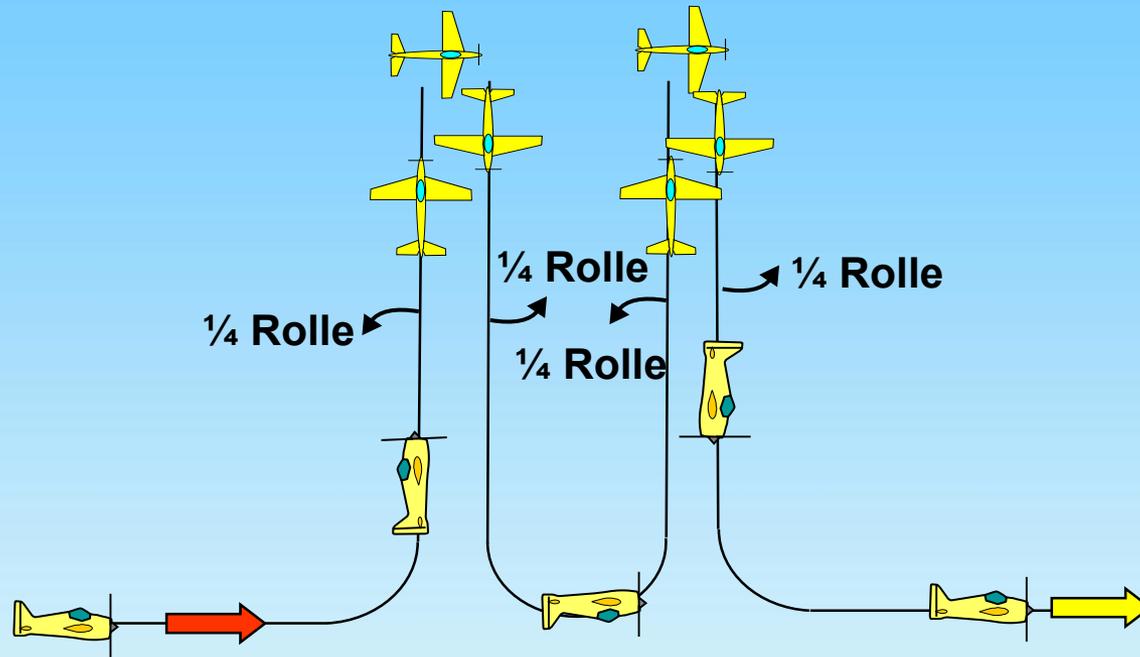
$\frac{1}{2}$ Rolle in der Mitte der Strecke.

Alle Radien sind gleich.





A-27.13 Figur M mit Viertelrolle, Viertelrolle, Viertelrolle, Viertel-Rolle



Aus dem Normalflug, vor der Mitte des Flugraumes, ziehe durch einen $\frac{1}{4}$ Looping in einen senkrechten Steigflug, fliege eine $\frac{1}{4}$ Rolle, fliege einen Stall Turn in einen senkrechten Abwärtsflug, fliege eine $\frac{1}{4}$ Rolle, drücke durch einen $\frac{1}{2}$ Looping in einen senkrechten Steigflug, fliege eine $\frac{1}{4}$ Rolle, fliege einen Stall Turn in einen senkrechten Abwärtsflug, fliege eine $\frac{1}{4}$ Rolle, ziehe durch einen $\frac{1}{4}$ Looping, Ausflug im Normalflug.



A-27.13 Figur M mit Viertelrolle, Viertelrolle, Viertelrolle, Viertel-Rolle

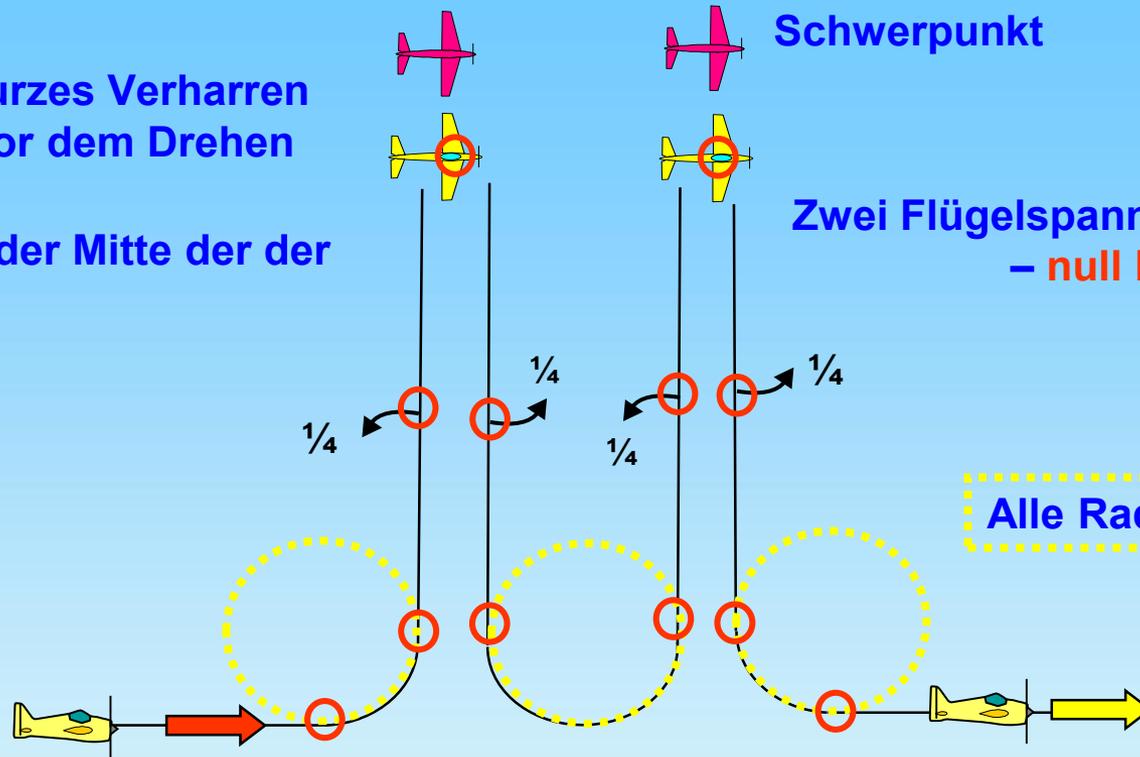


Kurzes Verharren vor dem Drehen

Drehen um den Schwerpunkt

Zwei Flügelspannweiten oder mehr
- null Punkte!

Teilrollen in der Mitte der der Strecke.

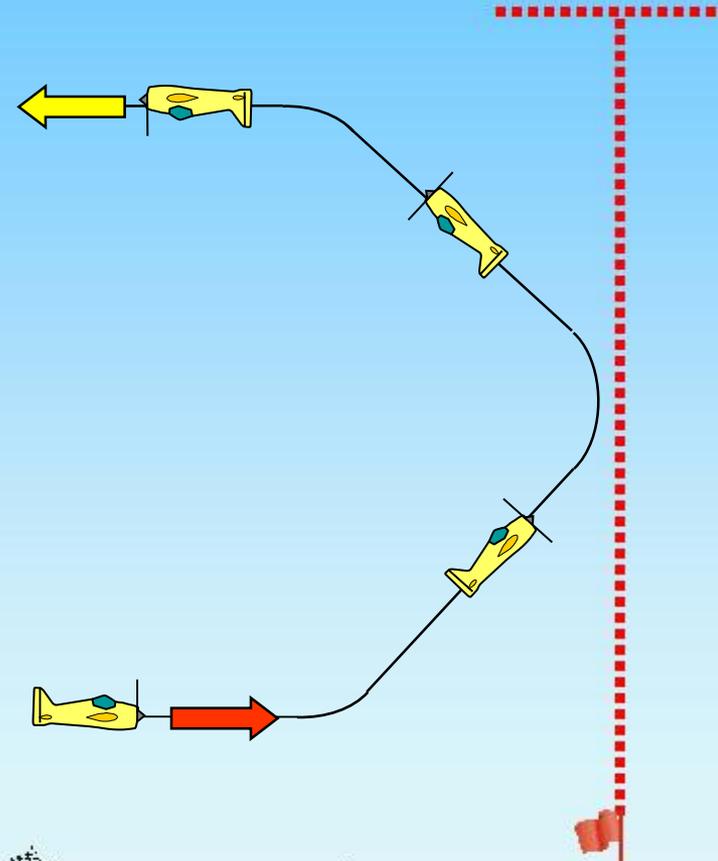


Alle Radien sind gleich.





A-27.14 Halber Quadratischer Looping auf der Spitze stehend

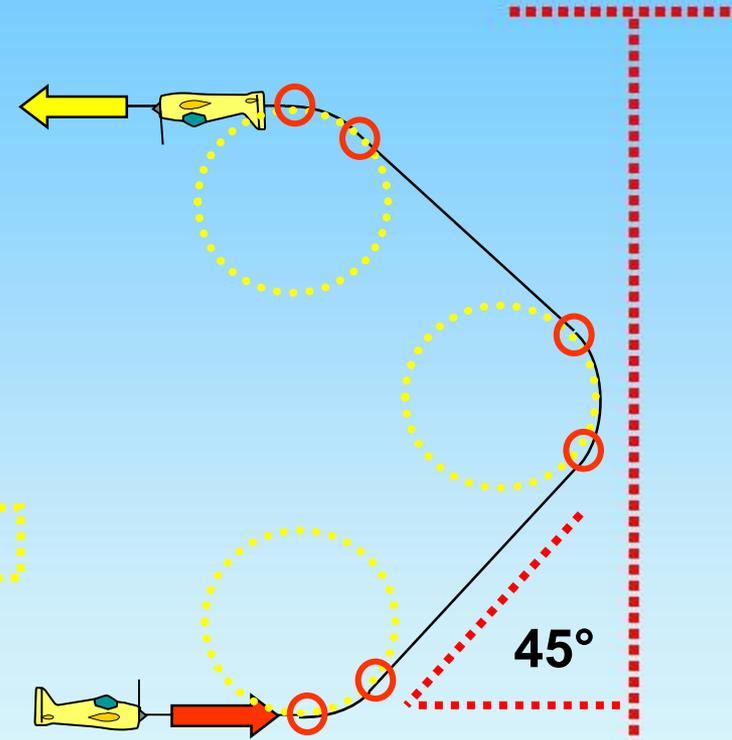


Aus dem Normalflug, ziehe durch einen $\frac{1}{8}$ Looping in einen 45° Steigflug, ziehe durch einen $\frac{1}{4}$ Looping, in einen 45° Steigflug, ziehe durch einen $\frac{1}{8}$ Looping, Ausflug im Rückenflug.



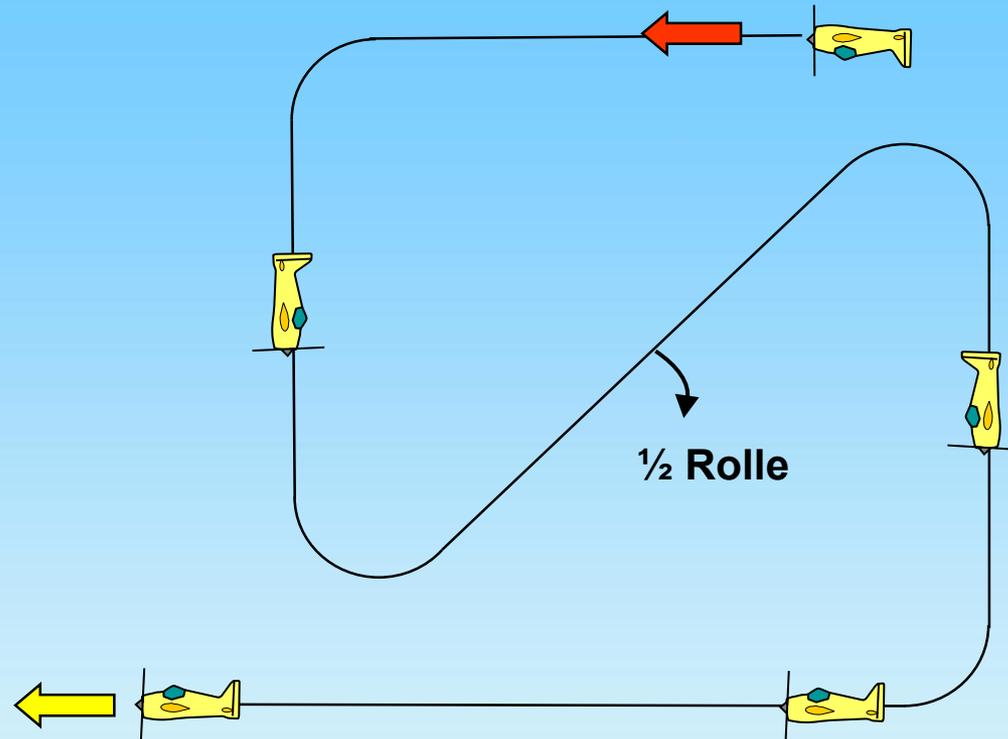
A-27.14 Halber Quadratischer Looping auf der Spitze stehend

Alle Radien sind gleich.





P-27.15 Quadrat von oben mit halber Rolle



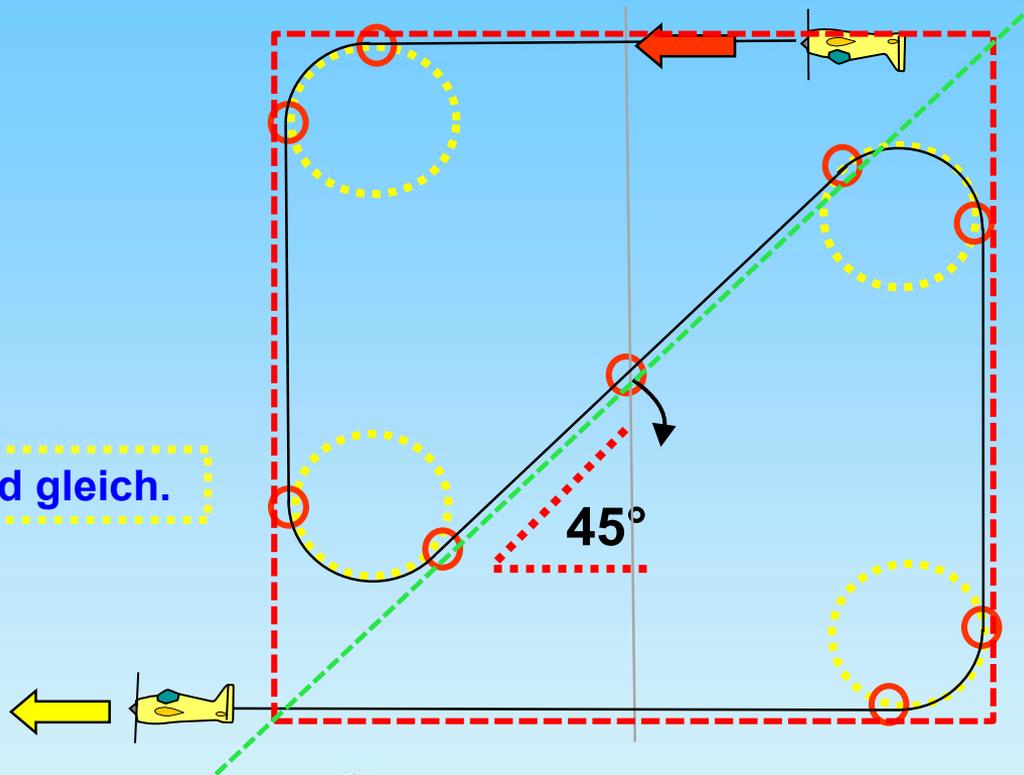
Aus dem Rückenflug, fliege über die Mitte des Flugraumes hinaus, ziehe durch einen $\frac{1}{4}$ Looping in einen senkrechten Abwärtsflug, ziehe durch einen $\frac{3}{8}$ Looping in einen 45° Steigflug, fliege eine $\frac{1}{2}$ Rolle, ziehe durch einen $\frac{3}{8}$ Looping in eine senkrechten Abwärtsflug, ziehe durch einen $\frac{1}{4}$ Looping, Ausflug im Normalflug.





P-27.15 Quadrat von oben mit halber Rolle

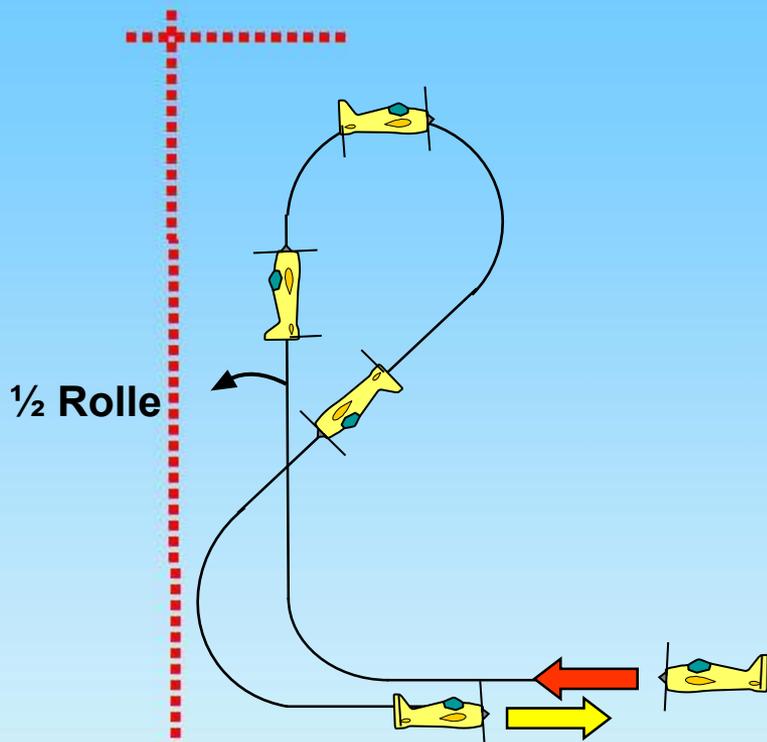
Alle Radien sind gleich.



Halbe Rolle in der Mitte der 45 ° Strecke.



A-27.16 Umgekehrte Figur ET mit halber Rolle

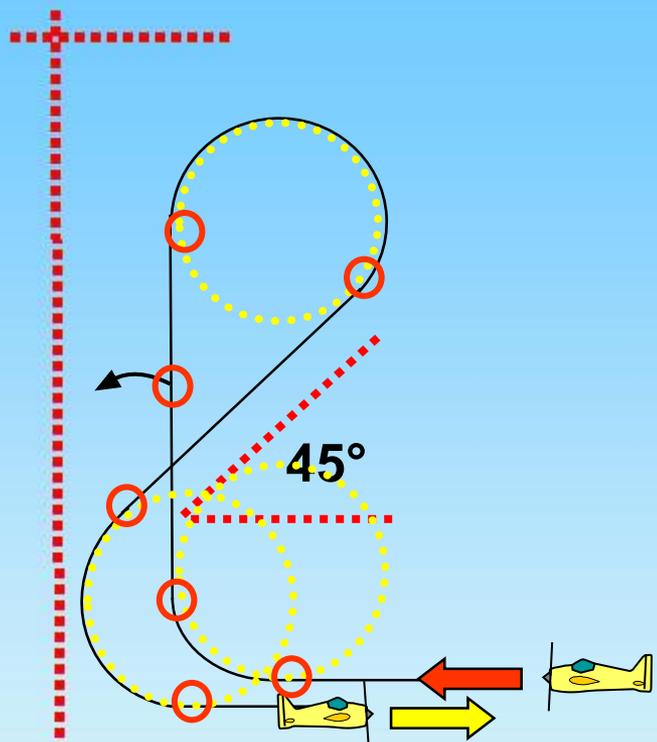


Aus dem Normalflug, ziehe durch einen $\frac{1}{4}$ Looping in einen senkrechten Steigflug, flieg eine $\frac{1}{2}$ Rolle, drücke durch einen $\frac{5}{8}$ Looping in einen 45° Abwärtsflug, ziehe durch einen $\frac{3}{8}$ Looping, Ausflug im Normalflug.



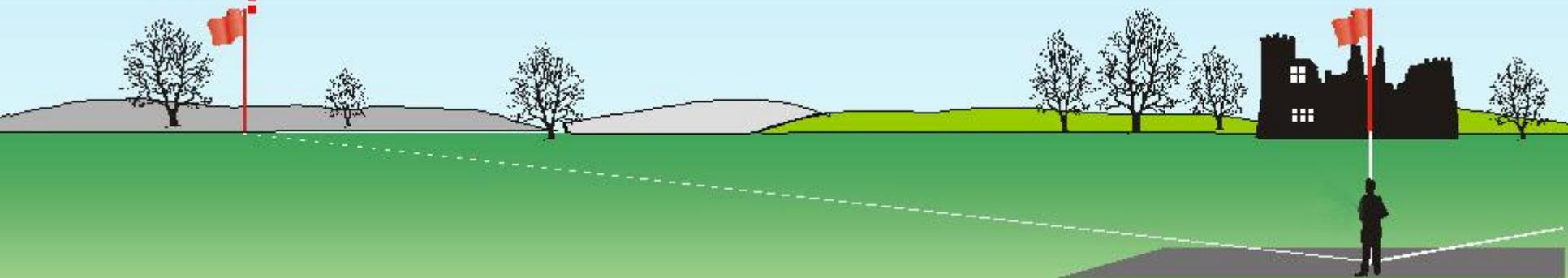


A-27.16 Umgekehrte Figur ET mit halber Rolle



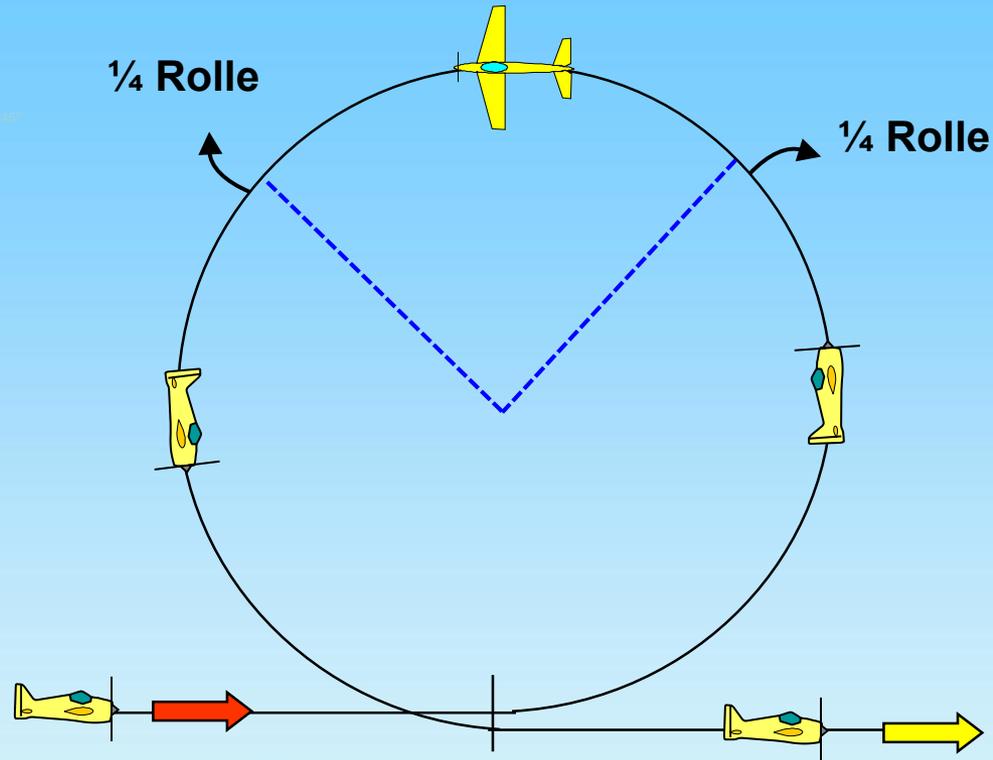
½ Rolle in der Mitte der Strecke.

Alle Radien sind gleich.





A-27.17 Looping mit Messerflug



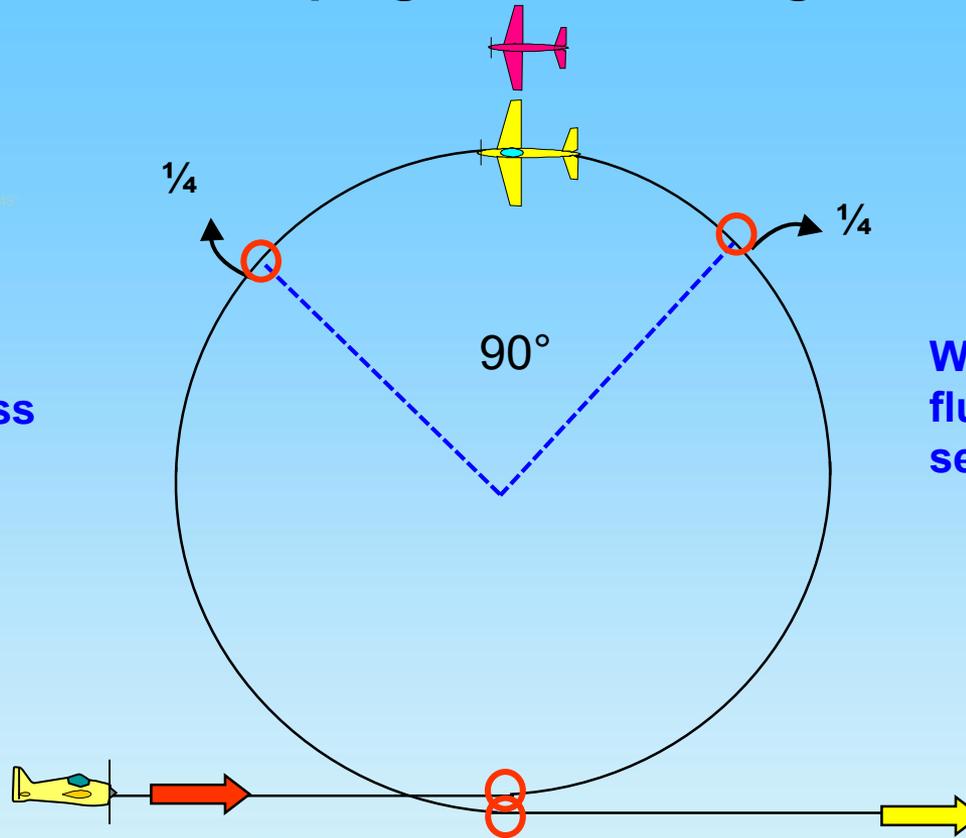
Aus dem Normalflug, ziehe durch einen Looping, fliege eine $\frac{1}{4}$ Rolle in einen Messerflug über die oberen 90° des Loopings, fliege eine $\frac{1}{4}$ Rolle, Ausflug im Normalflug.



A-27.17 Looping mit Messerflug



Der Looping muss rund sein.



Während des Messerflugs muss der Flügel senkrecht stehen.



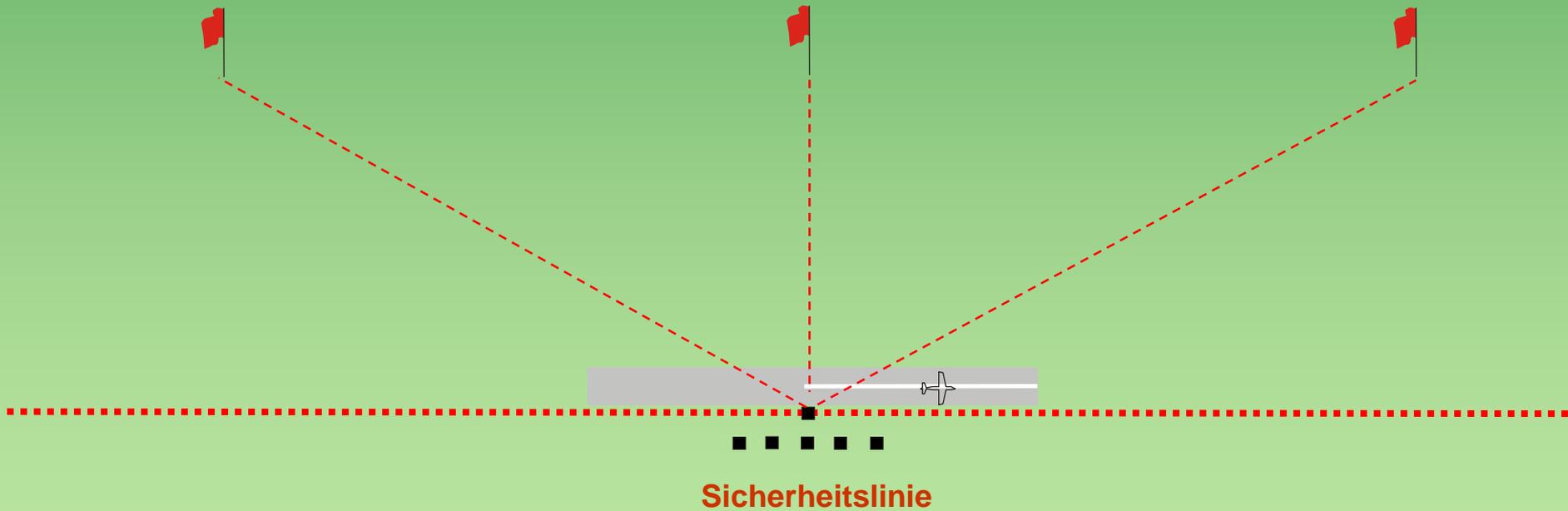


Landevorgang

(wird nicht beurteilt und nicht bewertet)

Die Landerichtung muss nicht gleich der Startrichtung sein.

 **Wind**



Forget **WHO** is flying! Forget **WHAT** is flying!

LOOK ONLY AT LINES DESCRIBED IN THE SKY!

(Vergiss, wer fliegt! Vergiss, was fliegt!

Schau nur auf die in den Himmel gezeichneten Linien)



Bob Skinner

Danke!