

F3A Flugprogramme 2026-2027 (Übersetzung Peter Uhlig)

Fortgeschrittenen Programm A-27 (2026-2027)

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-27.02 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-27.03 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 $\frac{1}{8}$ Looping, fliege aufeinanderfolgend zwei $\frac{1}{4}$ Rollen, drücke durch einen $\frac{1}{8}$ Looping in einen 45° Abwärtsflug, drücke durch einen $\frac{1}{8}$ Looping, Ausflug im Rückenflug.

A-27.04 Umgekehrte Haifischflosse

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

A-27.05 Vier aufeinanderfolgende Viertelrollen

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

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-27.07 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-27.08 Halbe Kubanacht von oben

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

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-27.10 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.

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-27.12 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-27.13 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-27.14 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.

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 einen senkrechten Abwärtsflug, ziehe durch einen $\frac{1}{4}$ Looping, Ausflug im Normalflug.

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 $\frac{3}{8}$ Looping in einen 45° Abwärtsflug, ziehe durch einen $\frac{3}{8}$ Looping, Ausflug im Normalflug.

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.