

## **F3A Flugprogramme 2026-2027 (Übersetzung Peter Uhlig)**

### **Vorrunden Programm P-27 (2026-2027)**

#### **P-27.01 Ziehen-Ziehen-Drücken Humpty Bump mit zwei halben Rollen, zwei Viertelrollen**

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

#### **P-27.02 Posaune mit zwei halben Rollen, Rolle**

Aus dem Rückenflug, drücke durch einen  $\frac{1}{8}$  Looping in einen  $45^\circ$  Steigflug, fliege aufeinanderfolgend zwei  $\frac{1}{2}$  Rollen in entgegengesetzter Richtung, drücke durch einen  $\frac{1}{2}$  Looping in einen  $45^\circ$  Abwärtsflug, fliege eine Rolle, ziehe durch einen  $\frac{1}{8}$  Looping, Ausflug im Normalflug.

#### **P-27.03 Dreieck mit halber Rolle, Viertelrolle, Viertelrolle, halber Rolle**

Aus dem Normalflug, in der Mitte des Flugraumes, ziehe durch einen  $\frac{1}{8}$  Looping in einen  $45^\circ$  Steigflug, fliege eine  $\frac{1}{2}$  Rolle, drücke durch einen  $\frac{1}{8}$  Looping, fliege aufeinanderfolgend zwei  $\frac{1}{4}$  Rollen, ziehe durch einen  $\frac{1}{8}$  Looping in einen  $45^\circ$  Abwärtsflug, fliege eine  $\frac{1}{2}$  Rolle, drücke durch einen  $\frac{1}{8}$  Looping, Ausflug im Rückenflug.

#### **P-27.04 Umgekehrte Haifischflosse mit Rolle**

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

#### **P-27.05 Rollenkombination mit zwei $\frac{1}{4}$ Rollen, gerissener Rolle, zwei $\frac{1}{4}$ Rollen**

Aus dem Normalflug, fliege aufeinanderfolgend zwei  $\frac{1}{4}$  Rollen, gefolgt von einer Gerissenen Rolle, in entgegengesetzter Richtung, gefolgt von zwei aufeinanderfolgenden  $\frac{1}{4}$  Rollen in entgegengesetzter Richtung zur Gerissenen Rolle, Ausflug im Normalflug.

#### **P-27.06 Halber Quadratischer Looping mit Rolle**

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

#### **P-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  $45^\circ$  Abwärtsflug, fliege einen  $\frac{1}{2}$  Rolle, drücke durch einen  $\frac{1}{4}$  Looping in einen  $45^\circ$  Abwärtsflug, drücke durch einen  $\frac{1}{4}$  Looping in einen  $45^\circ$  Steigflug, fliege eine  $\frac{1}{2}$  Rolle, ziehe durch einen  $\frac{1}{8}$  Looping, ziehe durch einen  $\frac{1}{8}$  Looping, Ausflug im Rückenflug.

#### **P-27.08 Halbe Kubanacht von oben mit zwei halben Rollen**

Aus dem Rückenflug, ziehe durch einen  $\frac{1}{8}$  Looping in einen  $45^\circ$  Steigflug, fliege aufeinanderfolgend zwei  $\frac{1}{2}$  Rollen in entgegengesetzter Richtung, drücke durch einen  $\frac{1}{8}$  Looping, Ausflug im Normalflug.

#### **P-27.09 Zwei Umdrehungen Trudeln, zwei Umdrehungen Trudeln entgegengesetzt**

Aus dem Normalflug, fliege zwei Umdrehungen Trudeln, fliege sofort zwei weitere Umdrehungen Trudeln in entgegengesetzter Richtung, fliege einen senkrechten Abwärtsflug, ziehe durch einen  $\frac{1}{4}$  Looping, Ausflug im Normalflug.

**P-27.10 Hoher Hut mit zwei Viertelrollen, halber Rolle. Option Hoher Hut mit Dreiviertel Rolle, Viertelrolle**

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

Option: Aus dem Normalflug, ziehe durch einen  $\frac{1}{4}$  Looping in einen senkrechten Steigflug, fliege eine  $\frac{3}{4}$  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  $\frac{1}{2}$  Rolle, drücke durch einen  $\frac{1}{4}$  Looping, Ausflug im Rückenflug.

**P-27.11 Rollenkombination mit zwei Achtelrollen, zwei Viertelrollen, zwei Achtelrollen**

Aus dem Rückenflug, fliege aufeinanderfolgend zwei  $\frac{1}{8}$  Rollen und eine  $\frac{1}{4}$  Rolle, gefolgt von einer  $\frac{1}{4}$  Rolle und zwei  $\frac{1}{8}$  Rollen in entgegengesetzter Richtung zu den drei ersten Teilrollen, Ausflug im Rückenflug.

**P-27.12 Drücken-Ziehen- Ziehen Humpty Bump mit zwei Viertelrollen, halber Rolle**

Aus dem Rückenflug, drücke durch einen  $\frac{1}{4}$  Looping in einen senkrechten Steigflug, fliege aufeinanderfolgend zwei  $\frac{1}{4}$  Rollen, 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.

**P-27.13 Figur M mit Dreiviertel Rolle, Viertelrolle, Viertelrolle, Dreiviertel Rolle**

Aus dem Normalflug, vor der Mitte des Flugraumes, ziehe durch einen  $\frac{1}{4}$  Looping in einen senkrechten Steigflug, fliege eine  $\frac{3}{4}$  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  $\frac{3}{4}$  Rolle, ziehe durch einen  $\frac{1}{4}$  Looping, Ausflug im Normalflug.

**P-27.14 Halber Quadratischer Looping auf der Spitze stehend mit halber Rolle, halber Rolle**

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

**P-27.15 Quadrat von oben mit Viertelrolle, Messerflug, Viertelrolle**

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

**P-27.16 Umgekehrte Figur ET mit halber Rolle, Rolle**

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

**P-27.17 Looping mit zwei integrierten halben Rollen**

Aus dem Normalflug, fliege einen Looping, integriere eine  $\frac{1}{2}$  Rolle in den ersten  $90^\circ$  des Loopings und eine weitere  $\frac{1}{2}$  Rolle in den dritten  $90^\circ$  des Loopings, Ausflug im Normalflug.