

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° Steigflug, fliege aufeinanderfolgend zwei $\frac{1}{2}$ Rollen in entgegengesetzter Richtung, drücke durch einen $\frac{1}{2}$ Looping in einen 45° 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° Steigflug, fliege eine $\frac{1}{2}$ Rolle, drücke durch einen $\frac{3}{8}$ Looping, fliege aufeinanderfolgend zwei $\frac{1}{4}$ Rollen, ziehe durch einen $\frac{3}{8}$ Looping in einen 45° 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° Steigflug, fliege eine Rolle, ziehe durch einen $\frac{3}{8}$ 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° Abwärtsflug, fliege einen $\frac{1}{2}$ 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.

P-27.08 Halbe Kubanacht von oben mit zwei halben Rollen

Aus dem Rückenflug, ziehe durch einen $\frac{5}{8}$ Looping in einen 45° 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 $\frac{1}{4}$ 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, 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° Steigflug, fliege eine $\frac{1}{2}$ Rolle, drücke durch einen $\frac{1}{4}$ Looping, in einen 45° 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 $\frac{3}{4}$ Looping in einen 45° Steigflug, fliege eine $\frac{1}{4}$ Rolle in den Messerflug, fliege eine $\frac{1}{4}$ Rolle, ziehe durch einen $\frac{3}{8}$ 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 $\frac{5}{8}$ Looping in einen 45° Abwärtsflug, fliege eine Rolle, ziehe durch einen $\frac{3}{8}$ 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° des Loopings und eine weitere $\frac{1}{2}$ Rolle in den dritten 90° des Loopings, Ausflug im Normalflug.