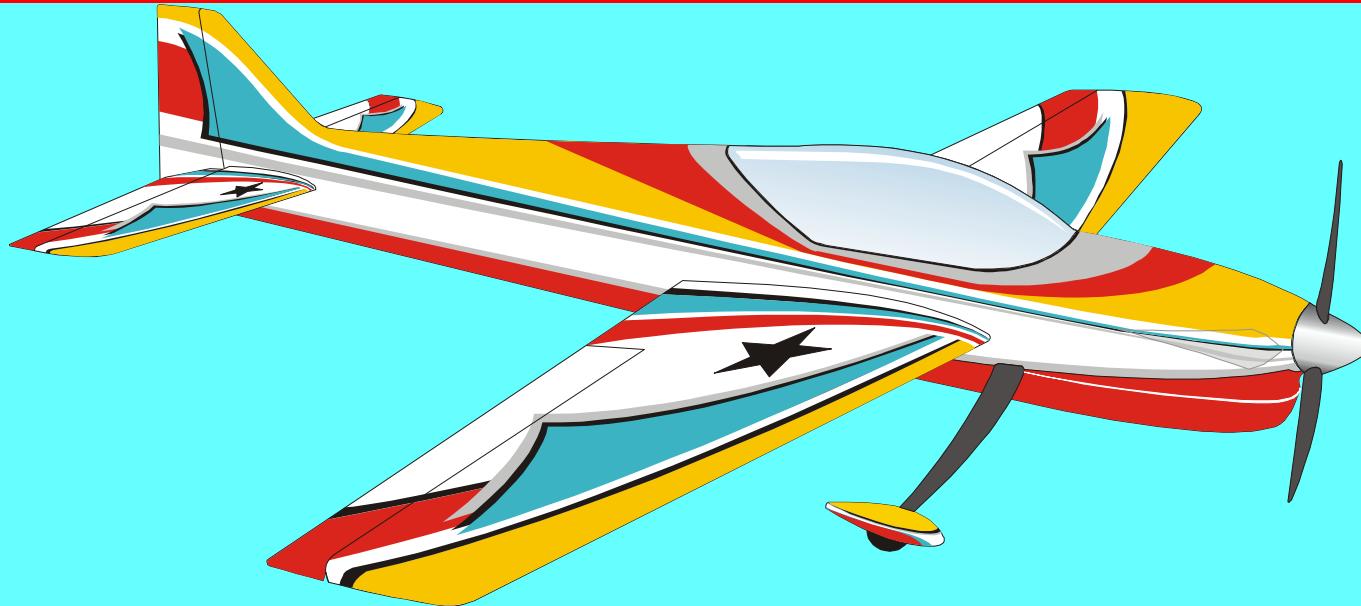


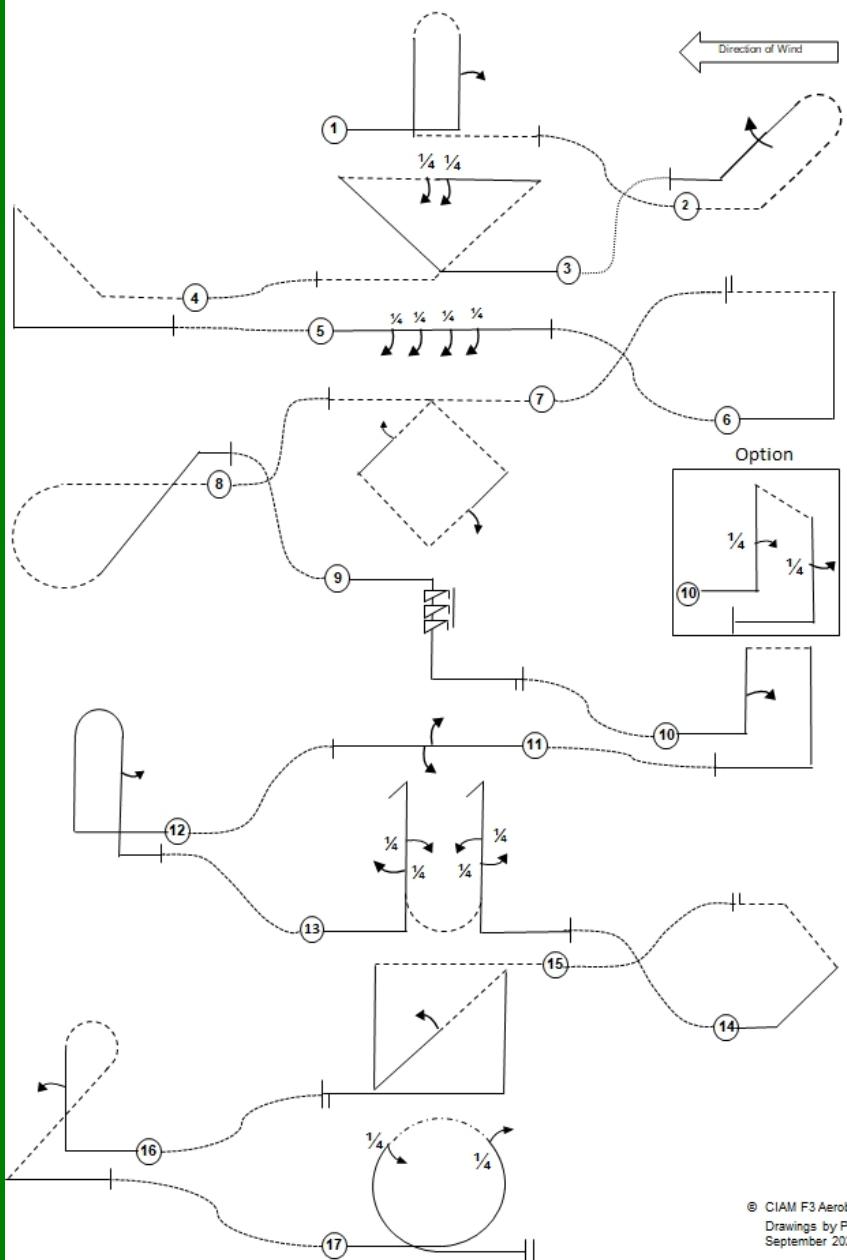
Motorkunstflug F3A

Programmfolge A-27

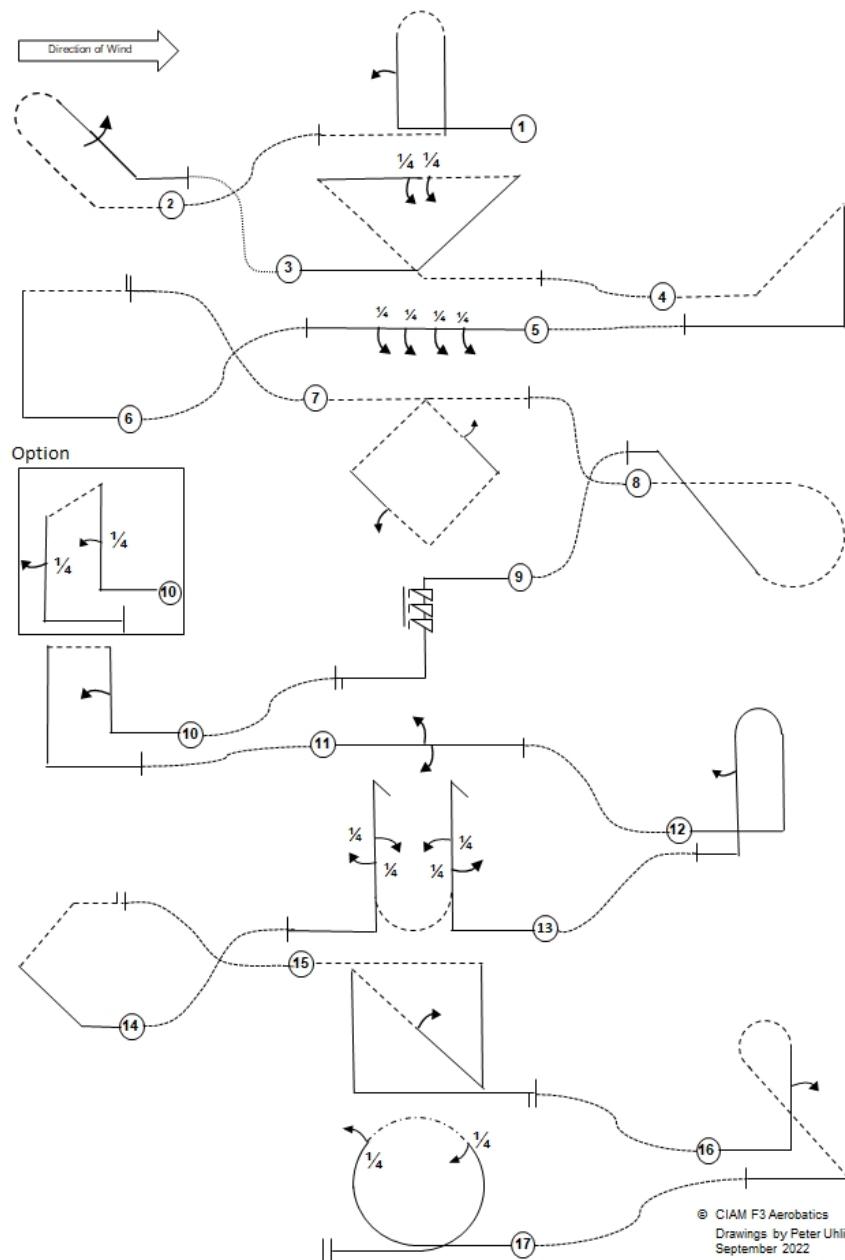


Fortgeschrittenenprogramm für die Jahre 2026/2027

ADVANCED SCHEDULE F3A A-27 (2026 – 2027)



ADVANCED SCHEDULE F3AA-27 (2026 – 2027)

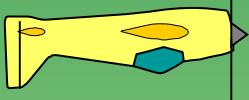




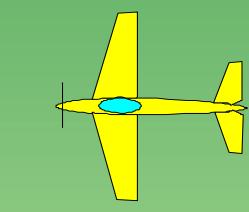
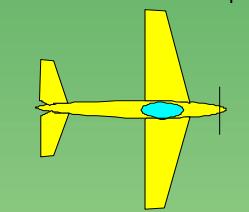
Erklärungen:



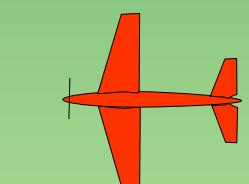
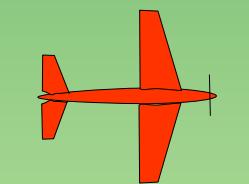
Flugzeug im Normalflug



Flugzeug im Rückenflug



Flugzeug im Messerflug/
Ansicht von oben



Flugzeug im Messerflug/
Ansicht von unten



Teil Rolle



Trudeln



pos.



neg.



Halbe Rolle



Rolle



Rückentrudeln



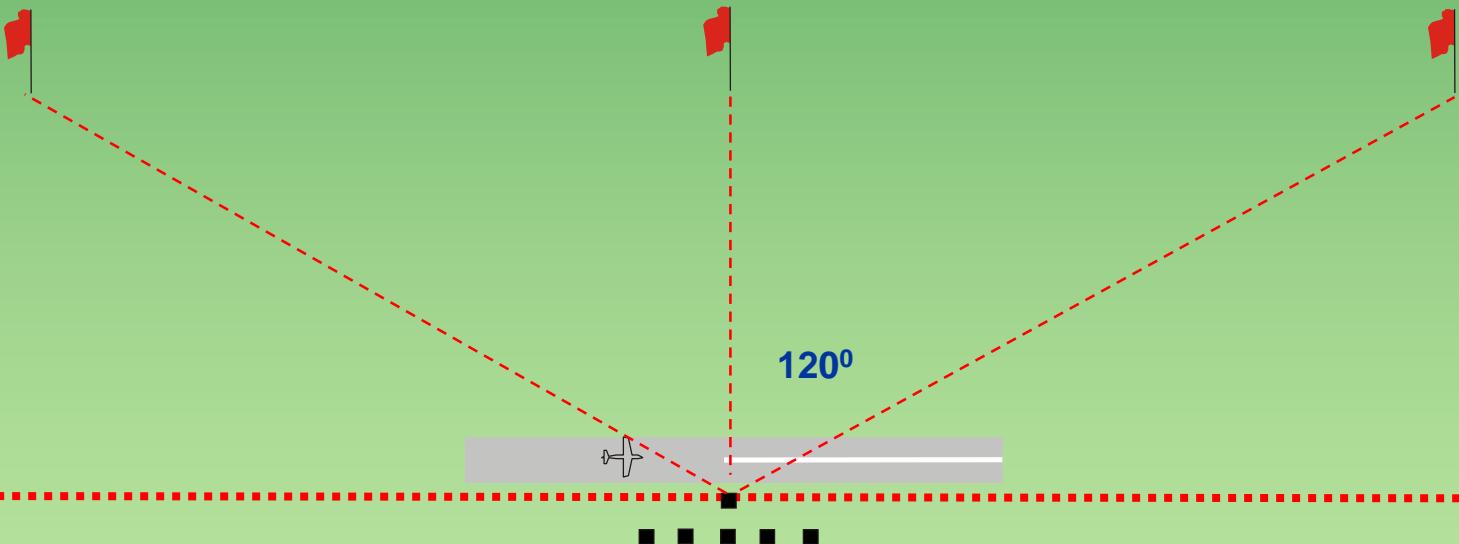
Referenzpunkte



Startvorgang

(wird nicht beurteilt und nicht bewertet)

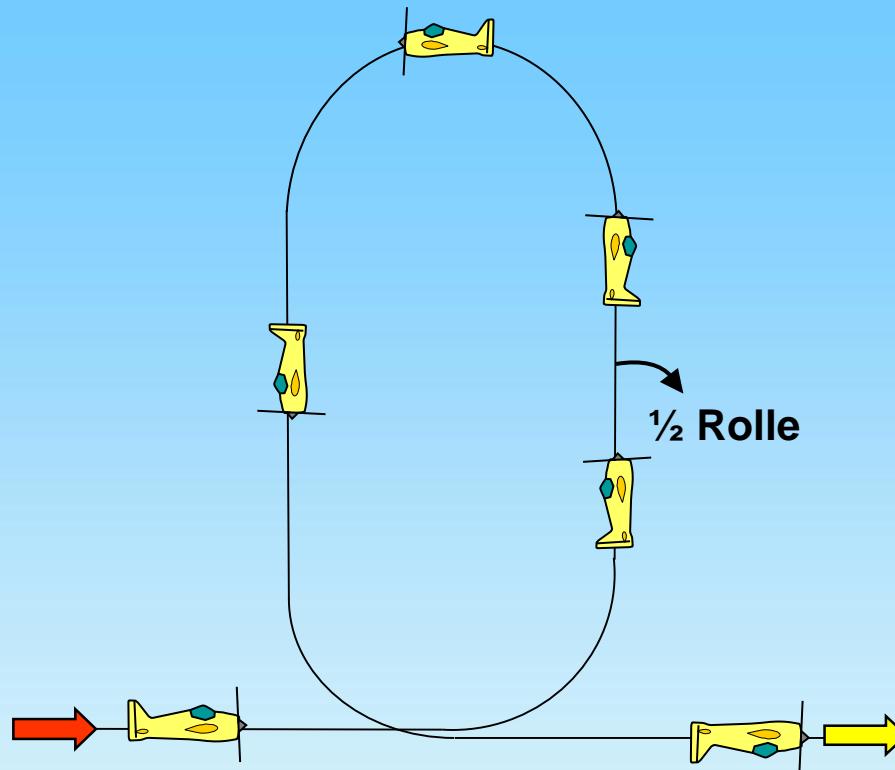
← Wind



Sicherheitslinie



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

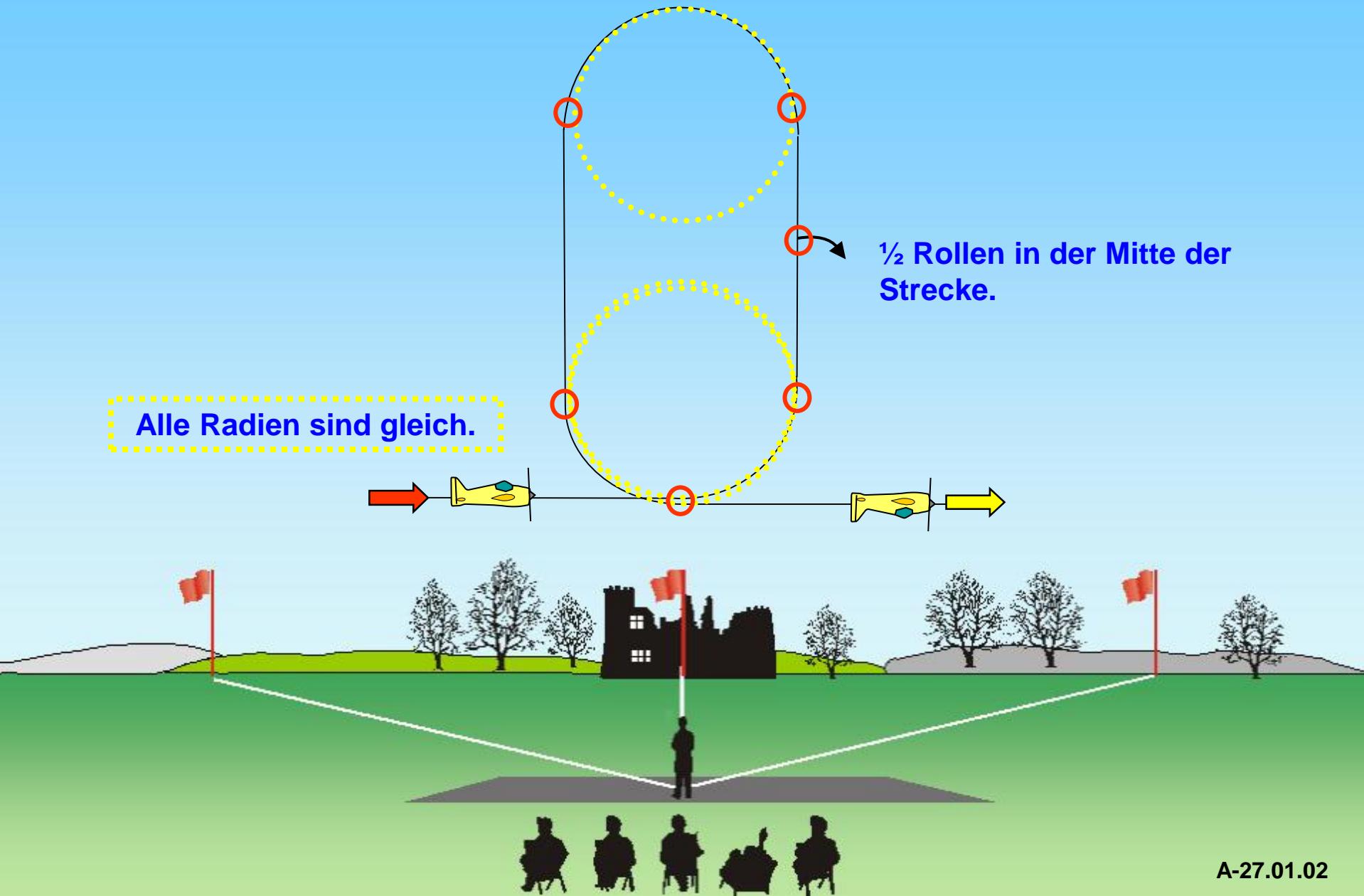


Aus dem Normalflug, in der Mitte des Flugraumes, ziehe durch einen $\frac{1}{4}$ Looping in einen senkrechten Steigflug, fliege eine $\frac{1}{2}$ Rolle, drücke durch einen $\frac{1}{2}$ Looping in einen senkrechten Abwärtsflug, drücke durch einen $\frac{1}{4}$ Looping, Ausflug im Rückenflug.



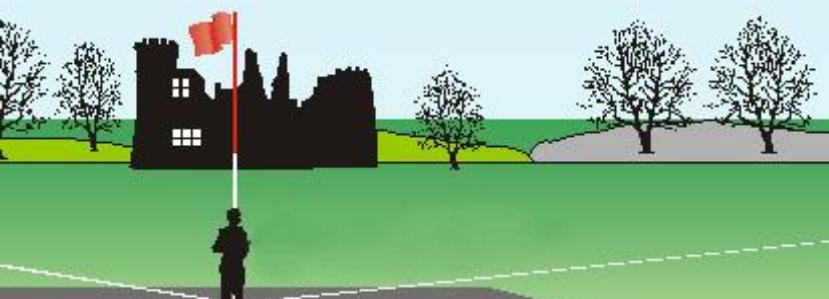
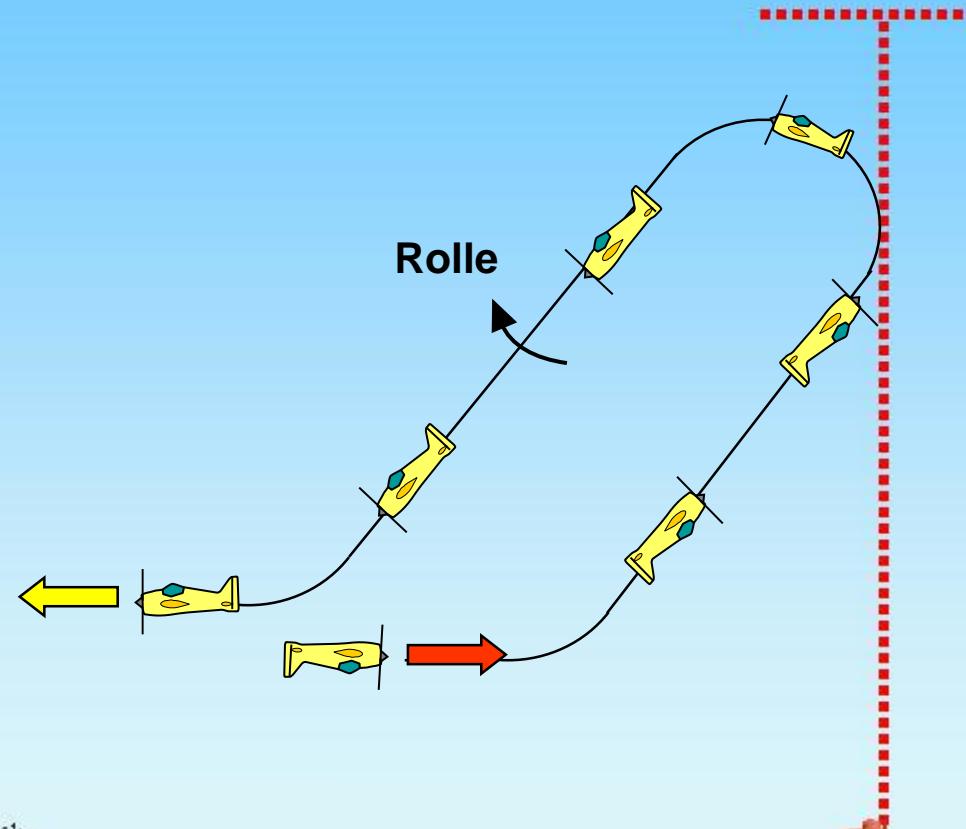


A-27.01 Ziehen-Drücken-Drücken Humpty Bump mit halber Rolle





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.

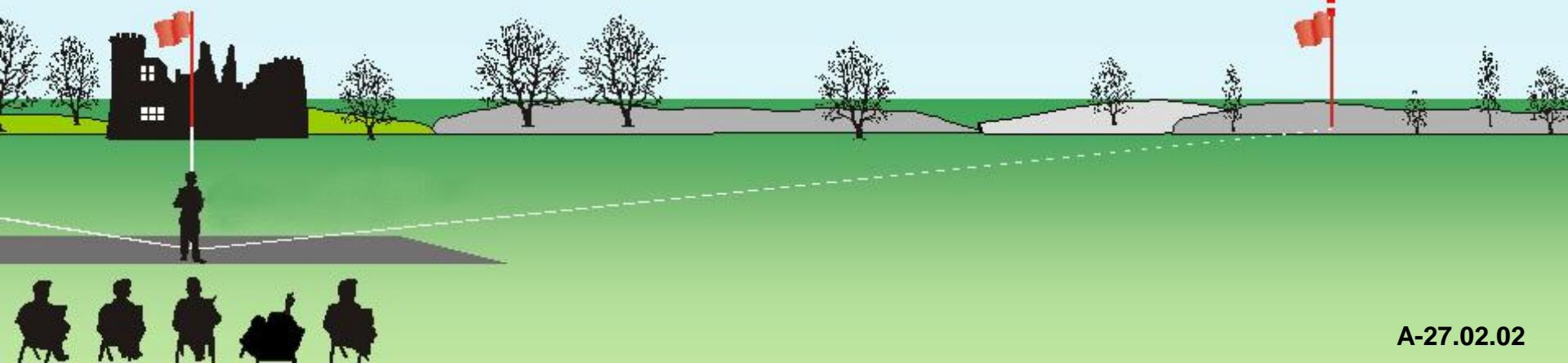
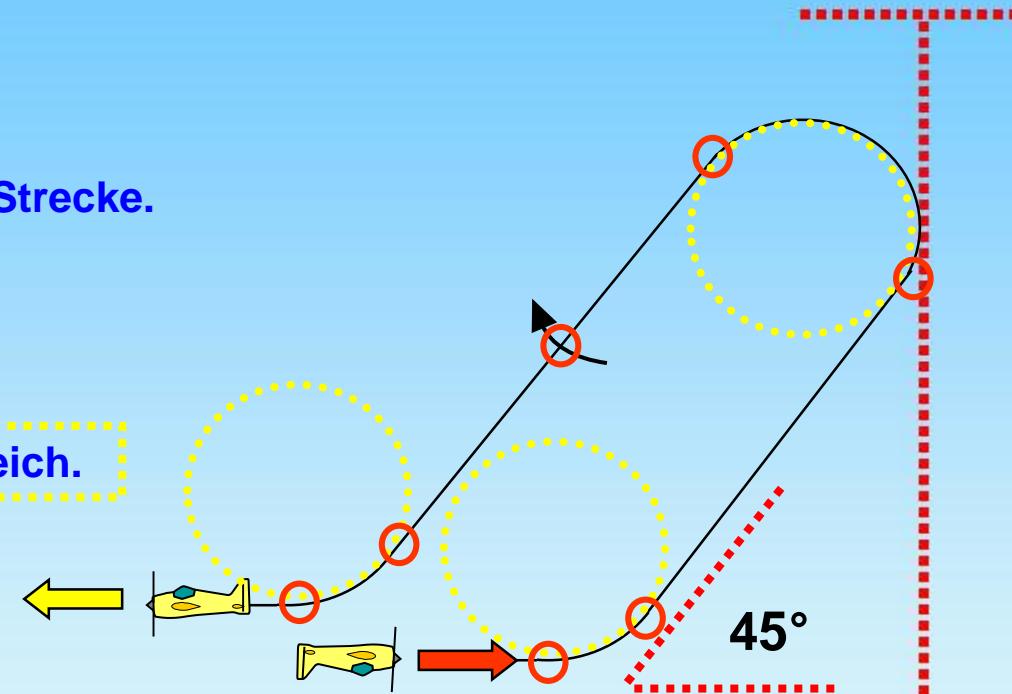




A-27.02 Posaune mit Rolle

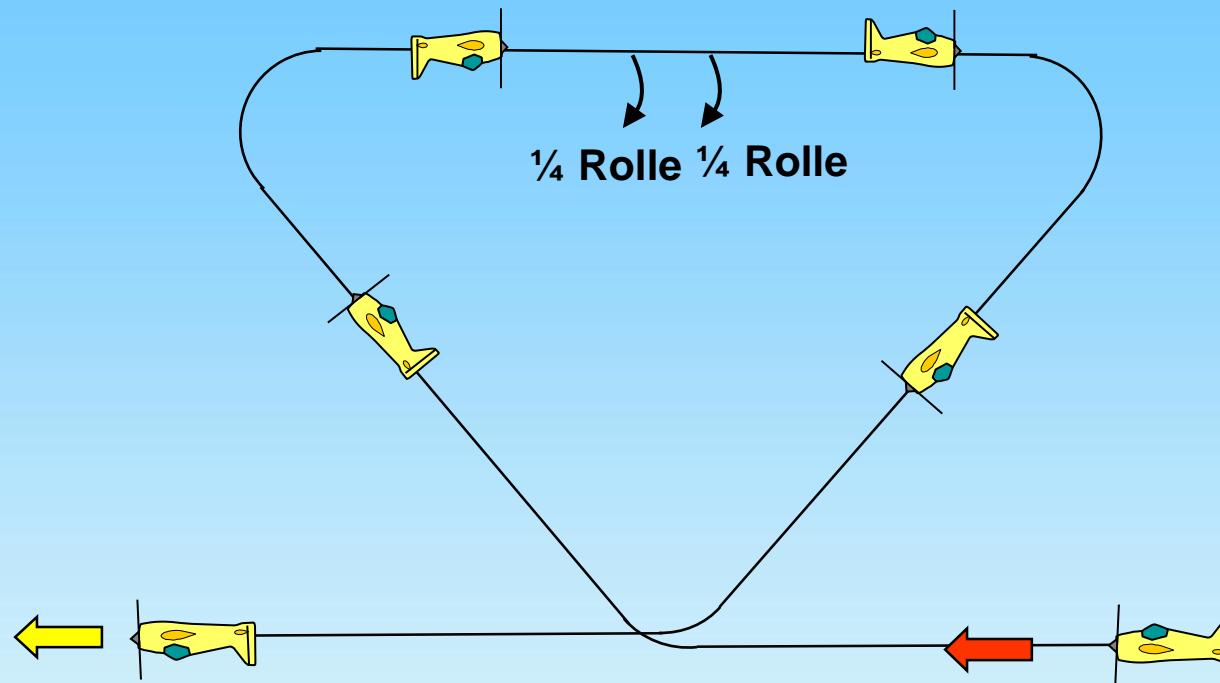
Rolle in der Mitte der Strecke.

Alle Radien sind gleich.





A-27.03 Dreieck mit Viertelrolle, Viertelrolle



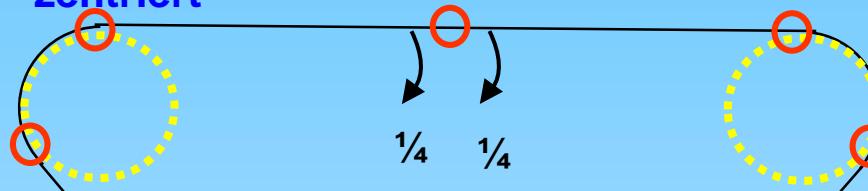
Aus dem Normalflug, in der Mitte des Flugraumes, ziehe durch einen $\frac{1}{8}$ Looping in einen 45° Steigflug, ziehe durch einen $\frac{3}{8}$ Looping, fliege aufeinanderfolgend zwei $\frac{1}{4}$ Rollen, drücke durch einen $\frac{3}{8}$ Looping in einen 45° Abwärtsflug, drücke durch einen $\frac{1}{8}$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





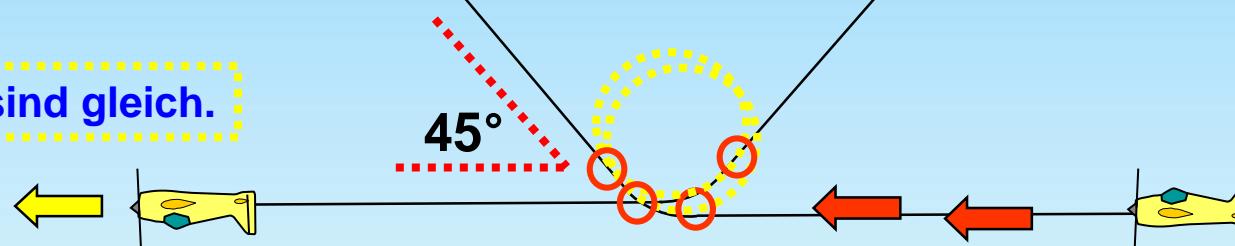
A-27.03 Dreieck mit Viertelrolle, Viertelrolle

Viertelrollen in der Mitte der Strecke
zentriert



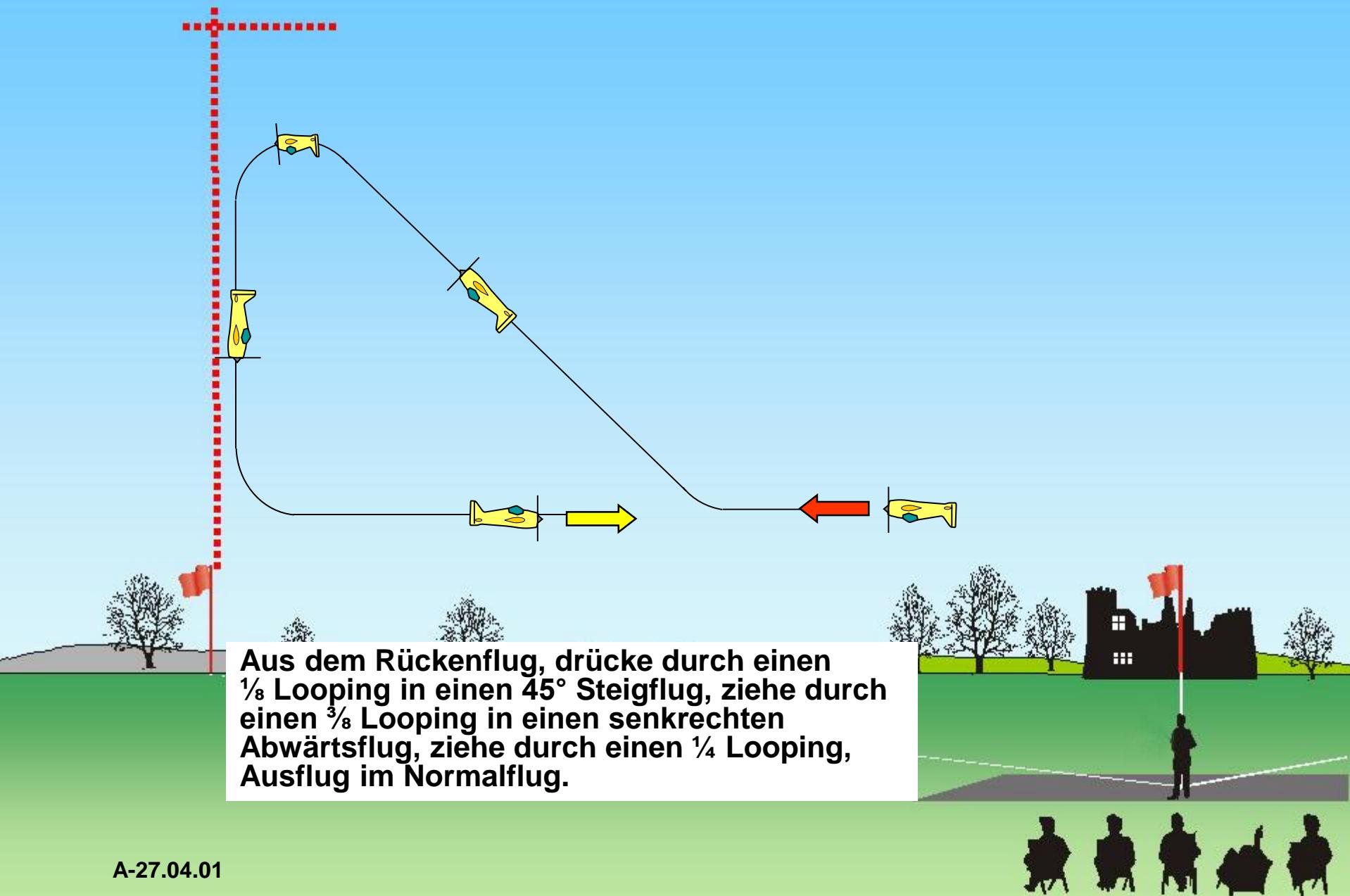
Strecken zwischen Teil-
rollen müssen kurz und
von erkennbarer Länge
sein.

Alle Radien sind gleich.





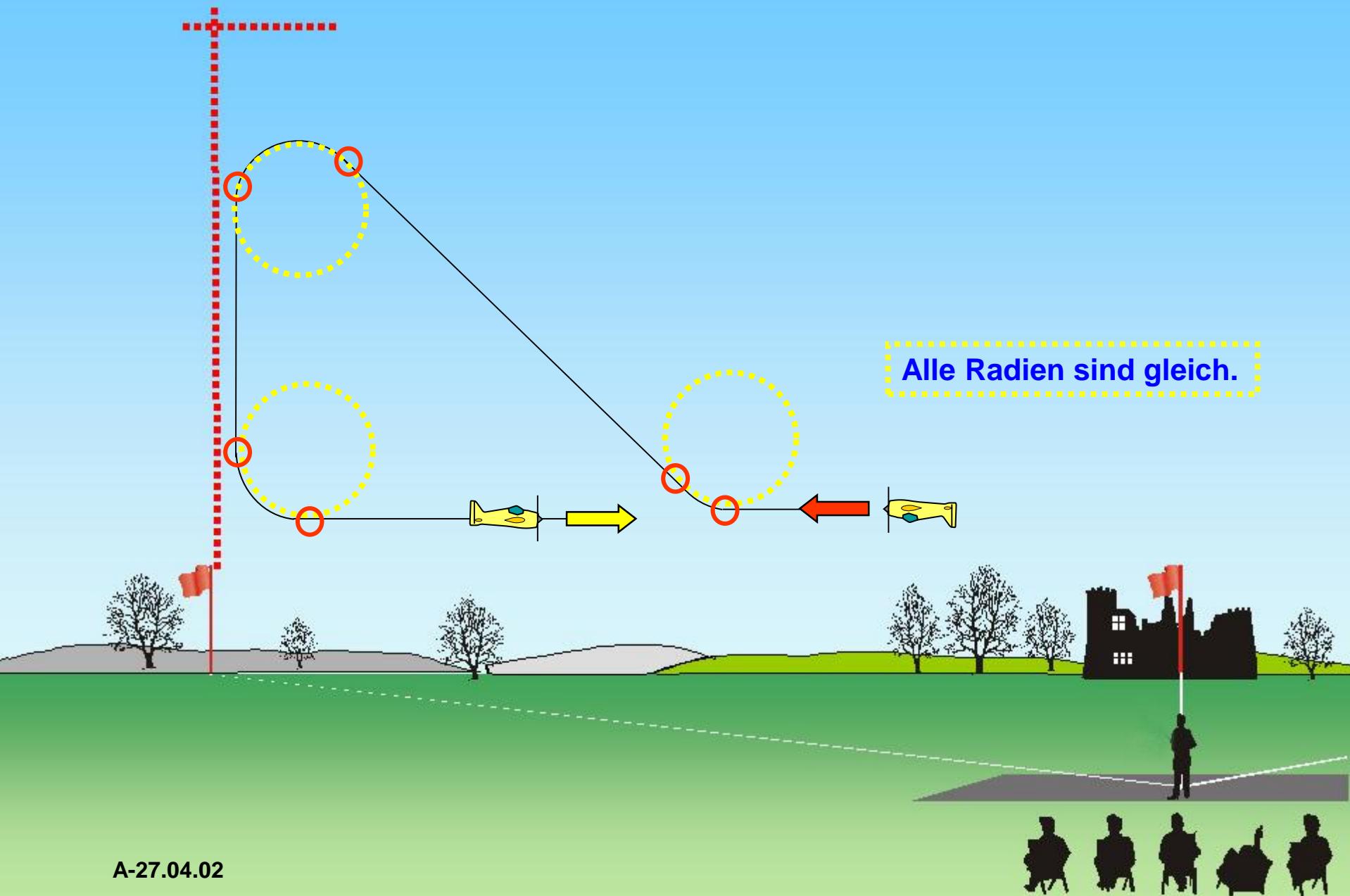
A-27.04 Umgekehrte Haifischflosse



**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.**

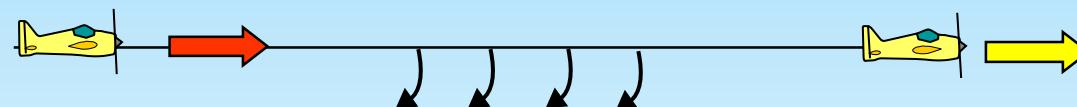


A-27.04 Umgekehrte Haifischflosse





A-27.05 Vier aufeinanderfolgende Viertelrollen



$\frac{1}{4}$ $\frac{1}{4}$ $\frac{1}{4}$ $\frac{1}{4}$
Rolle Rolle Rolle Rolle



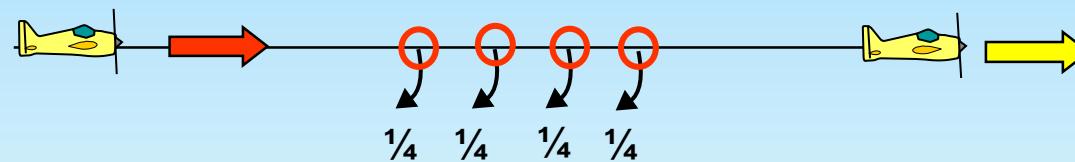
Aus dem Normalflug, fliege aufeinanderfolgend vier $\frac{1}{4}$ Rollen, Ausflug im Normalflug.





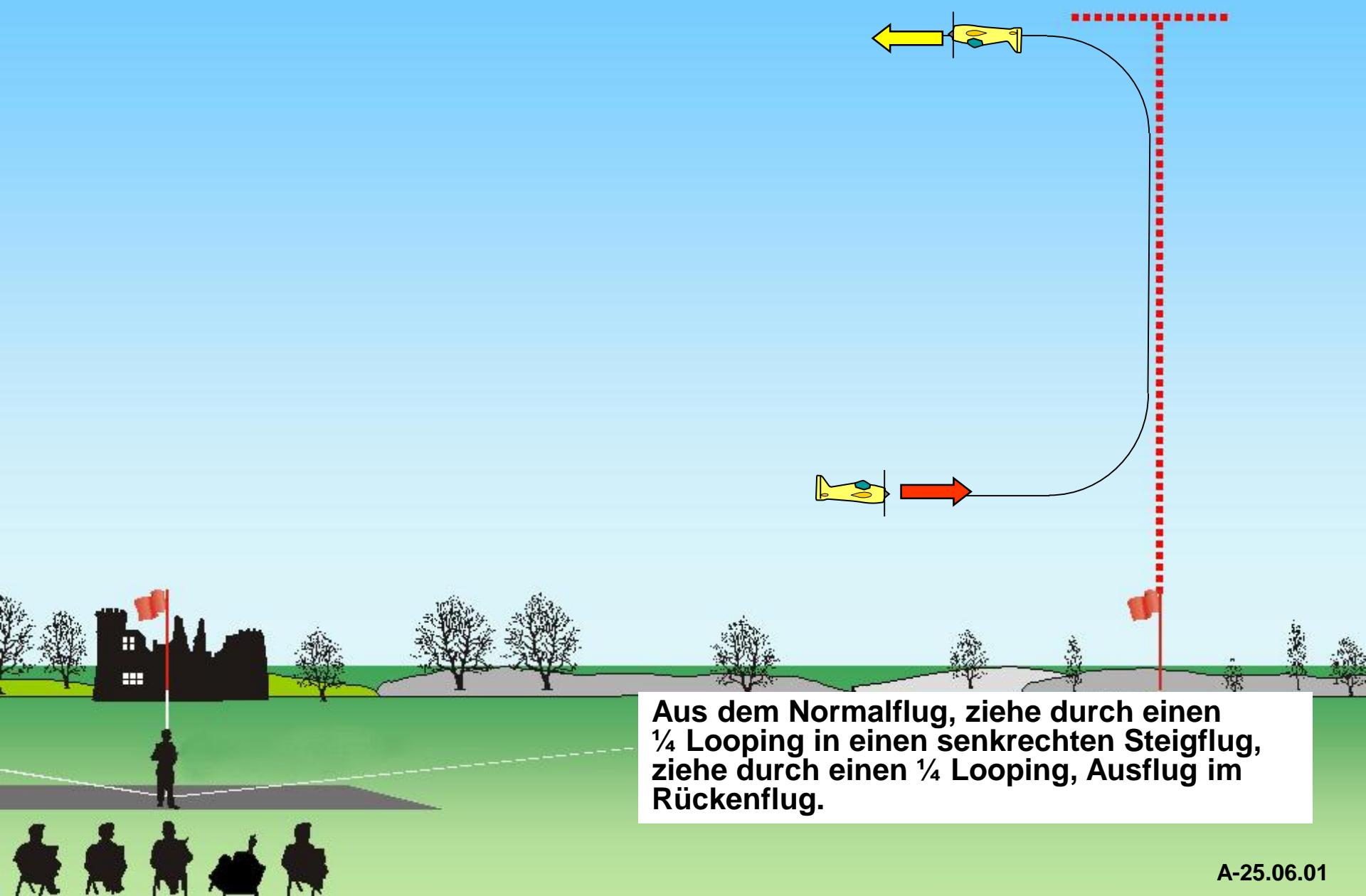
A-27.05 Vier aufeinanderfolgende Viertelrollen

Strecken zwischen Teilrollen müssen
kurz und von erkennbarer Länge sein.



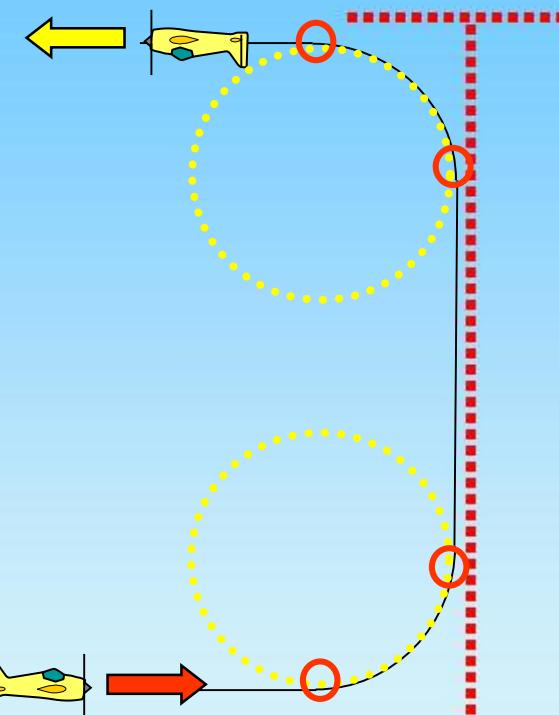


A-27.06 Halber Quadratischer Looping

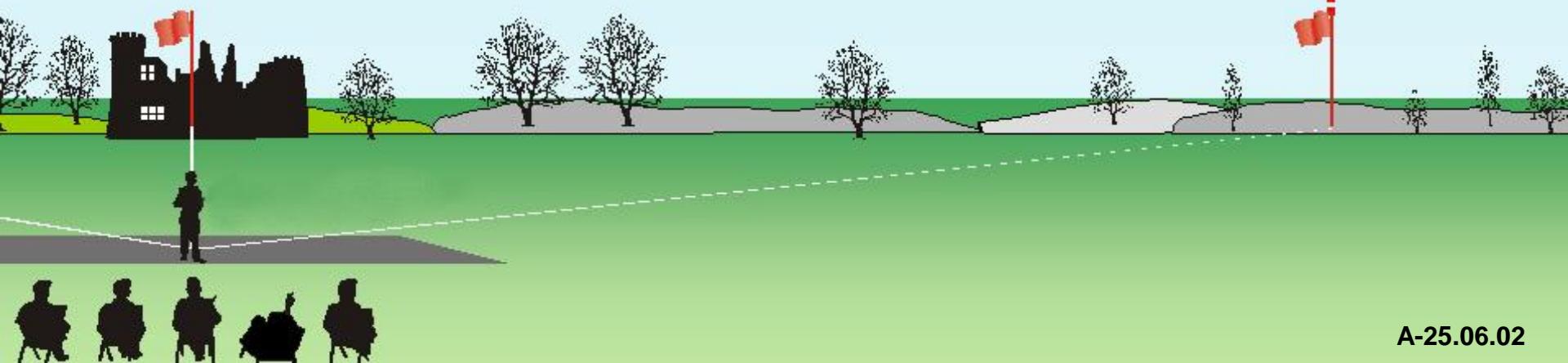




A-27.06 Halber Quadratischer Looping

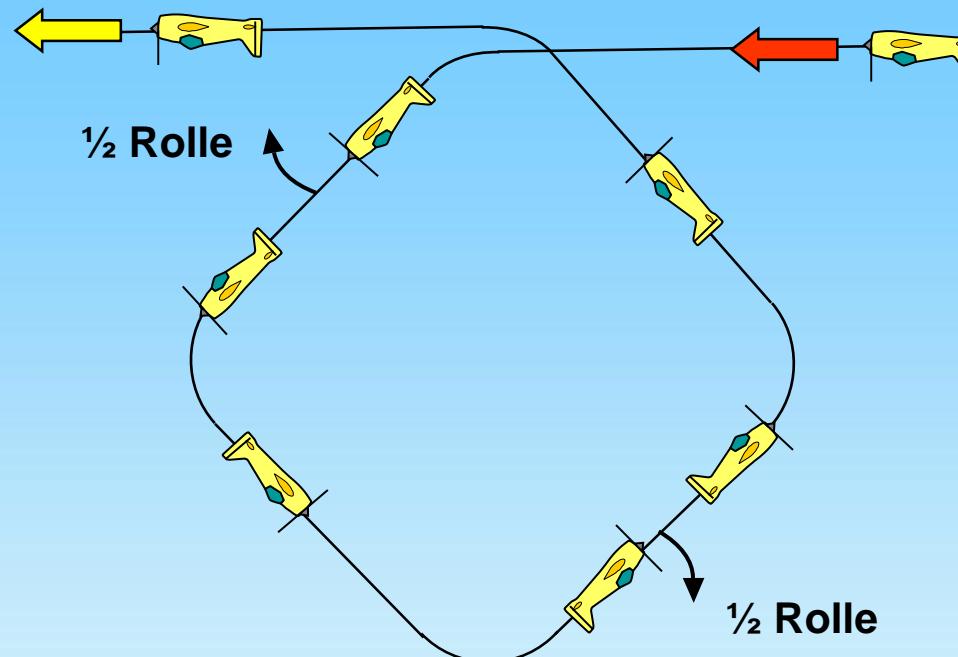


Alle Radien sind gleich.





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

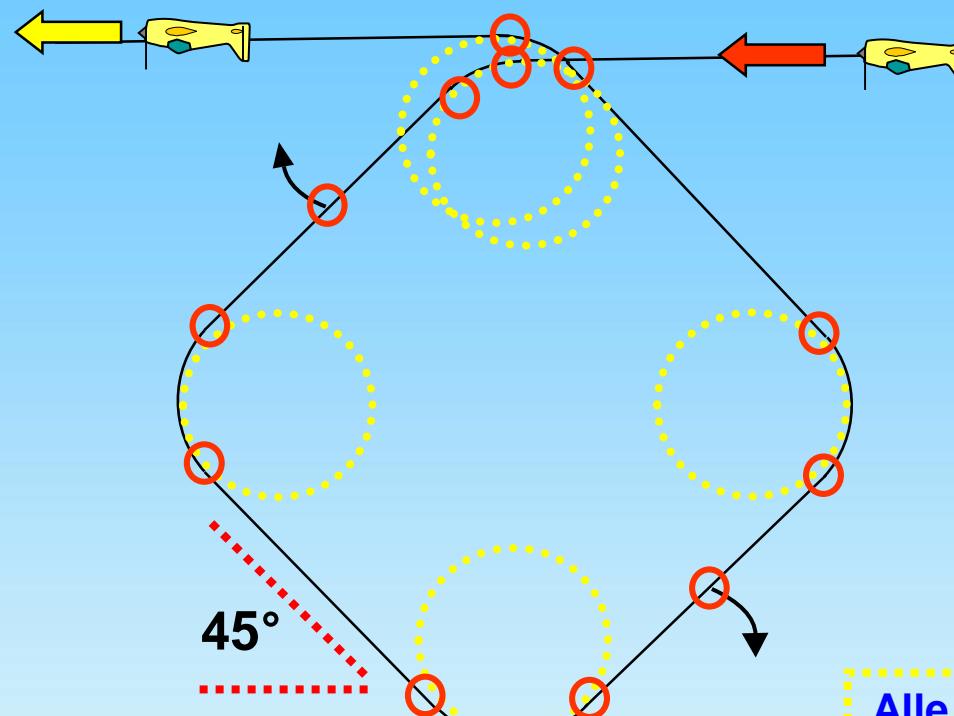


Aus dem Rückenflug, ziehe durch einen $\frac{1}{8}$ Looping in einen 45° Abwärtsflug, fliege eine $\frac{1}{2}$ Rolle, drücke durch einen $\frac{1}{4}$ Looping in einen 45° Abwärtsflug, drücke durch einen $\frac{1}{4}$ Looping in einen 45° Steigflug, fliege eine $\frac{1}{2}$ Rolle, ziehe durch einen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



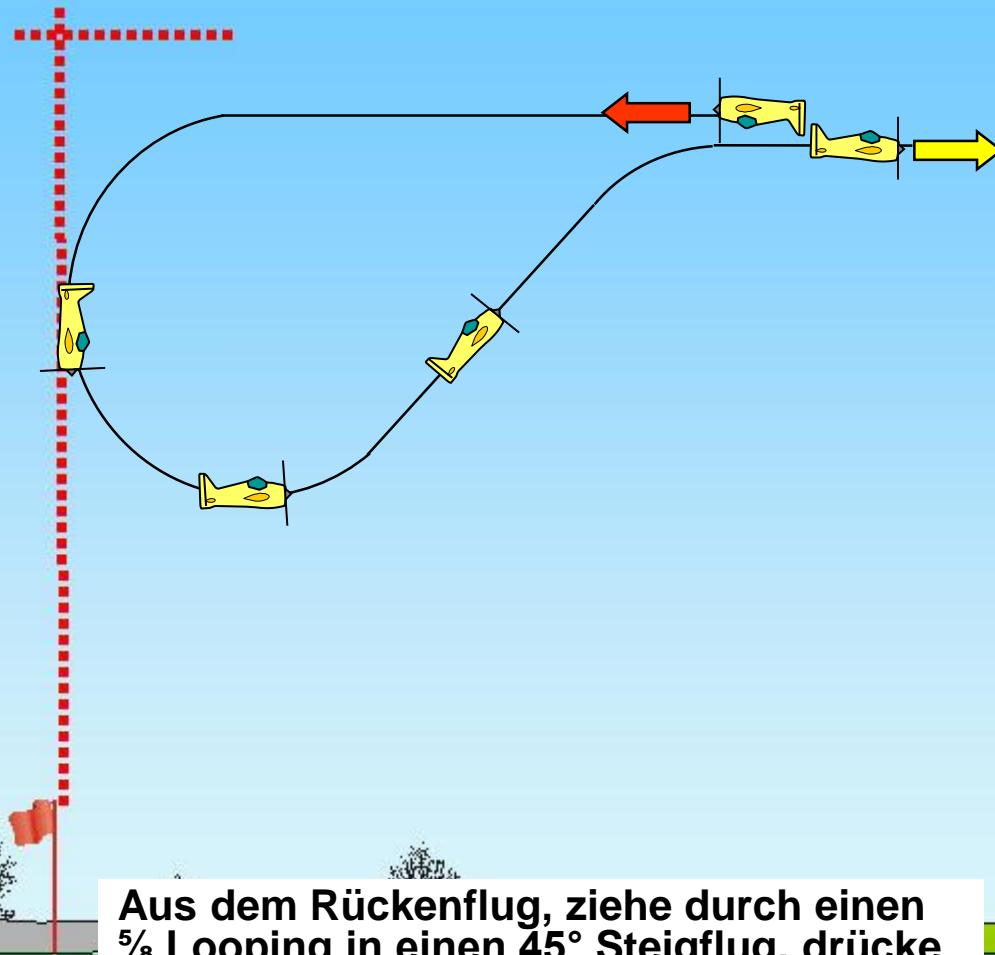
$\frac{1}{2}$ Rollen in der Mitte der Strecke.

Alle Radien sind gleich.





A-27.08 Halbe Kubanacht von oben

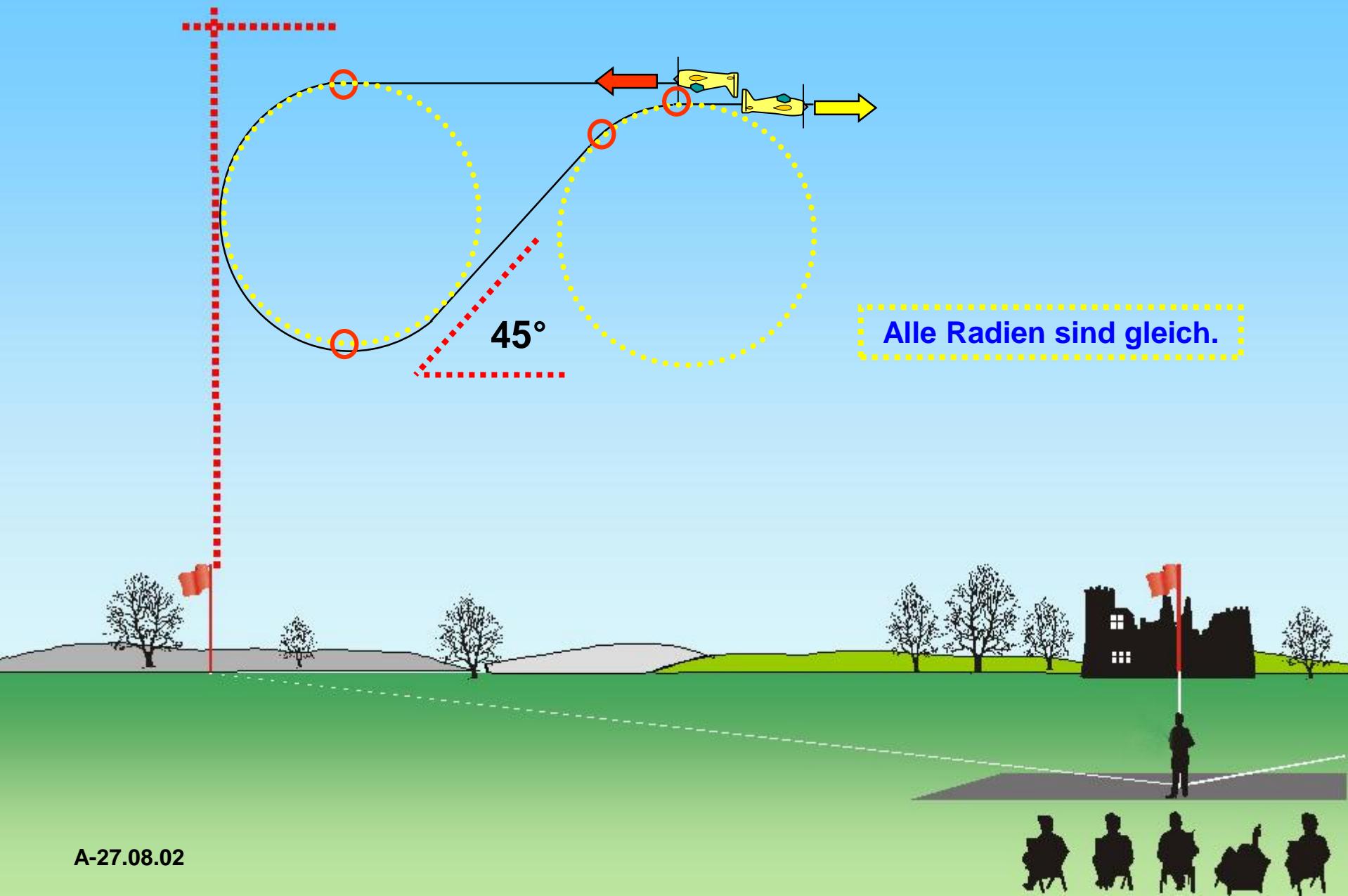


**Aus dem Rückenflug, ziehe durch einen
 $\frac{5}{8}$ Looping in einen 45° Steigflug, drücke
durch einen $\frac{1}{8}$ Looping, Ausflug im
Normalflug.**



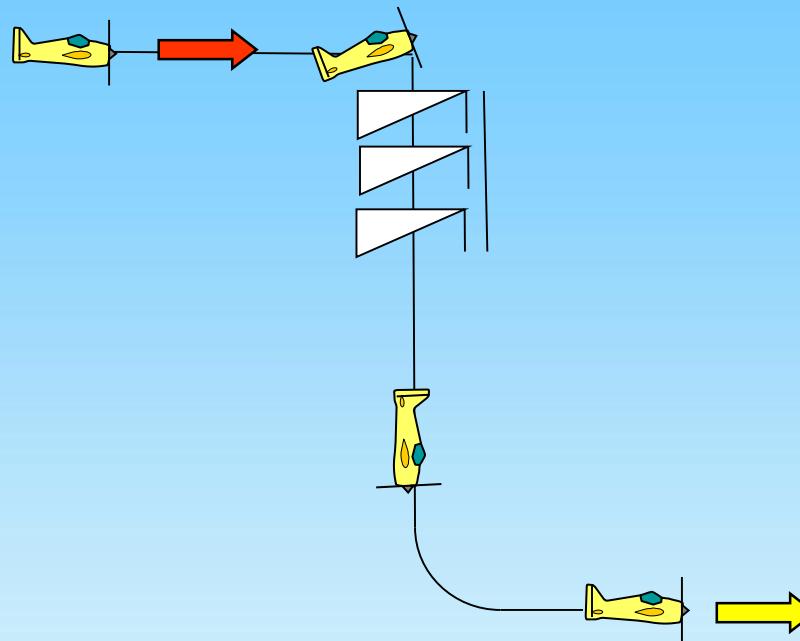


A-27.08 Halbe Kubanacht von oben





A-27.09 Trudeln mit drei Umdrehungen

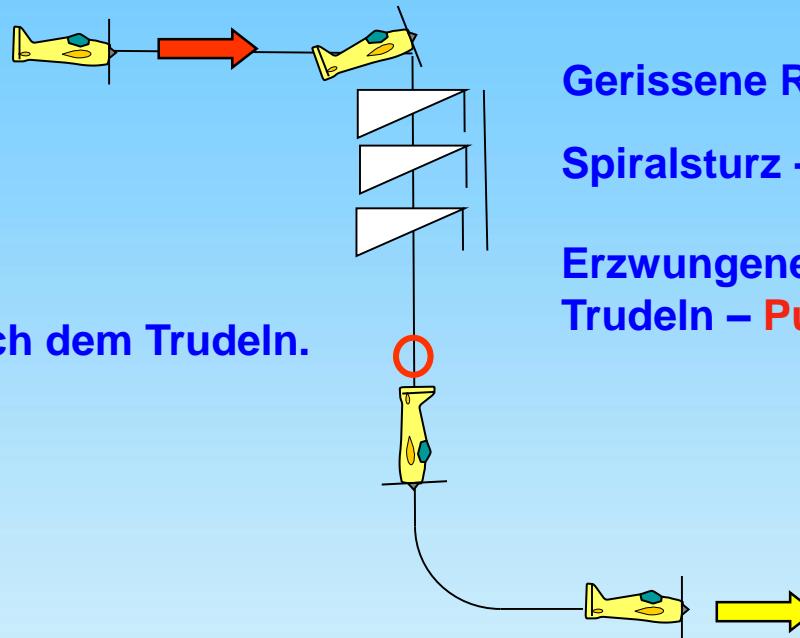


Aus dem Normalflug fliege drei Umdrehungen Trudeln, fliege einen senkrechten Abwärtsflug, ziehe durch einen $\frac{1}{4}$ Looping, Ausflug im Normalflug.





A-27.09 Trudeln mit drei Umdrehungen



Strecke nach dem Trudeln.

Gerissene Rolle zu Beginn- 0 Punkte!

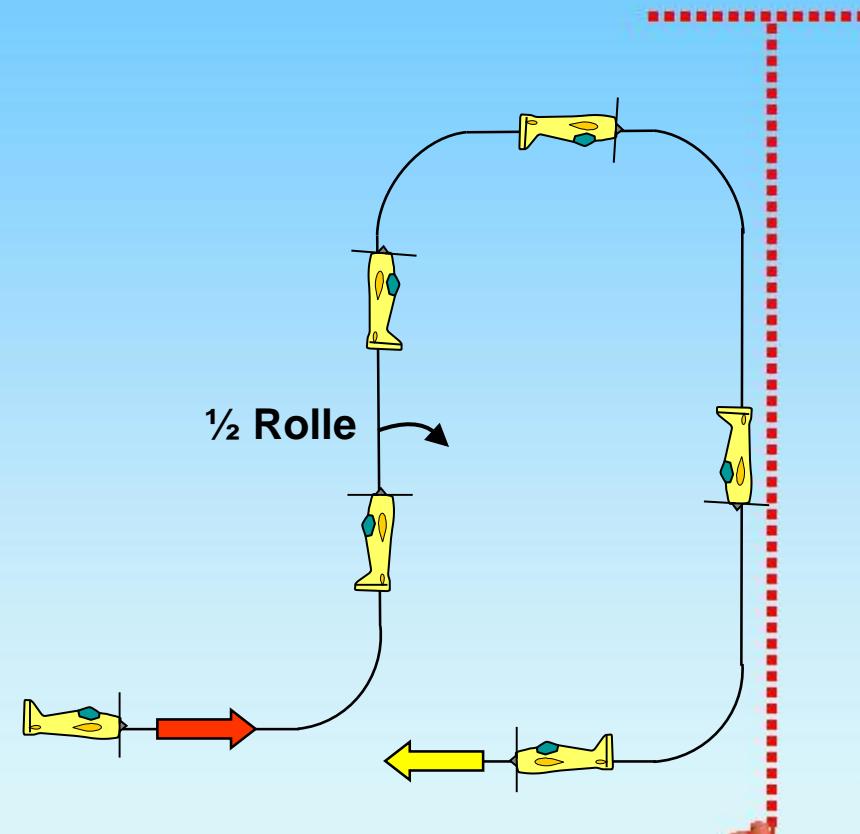
Spiralsturz - 0 Punkte!

**Erzwungener Übergang ins
Trudeln – Punktabzug**





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.

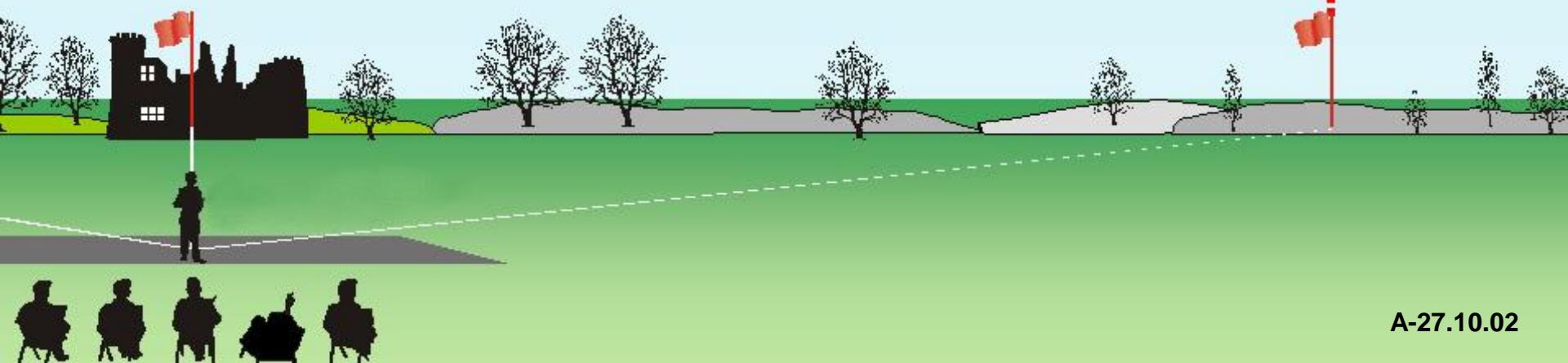
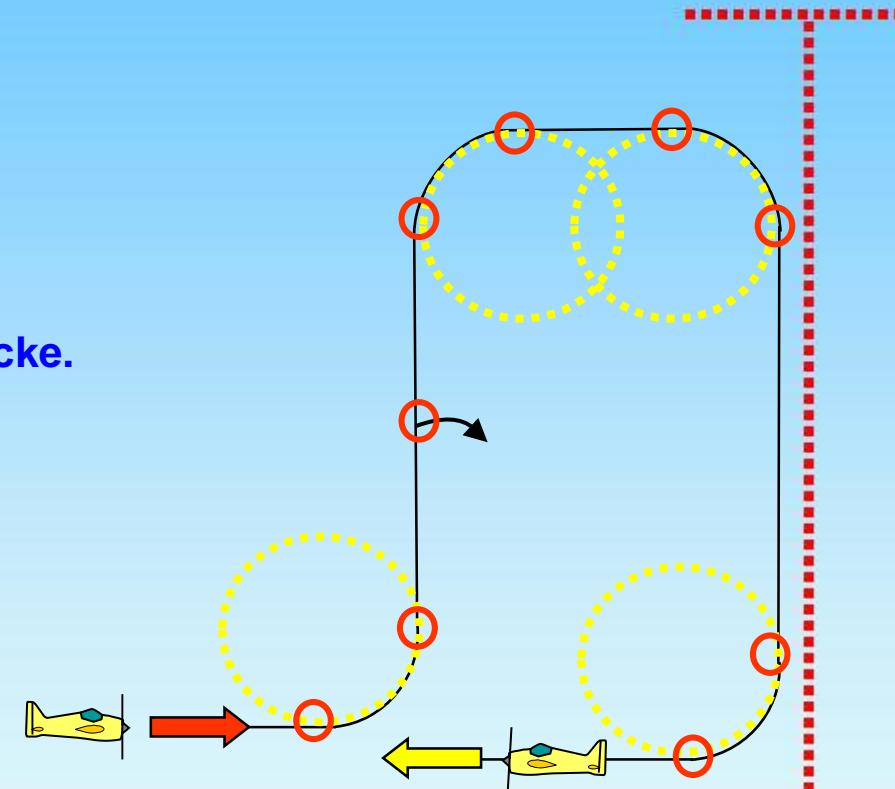




A-27.10 Hoher Hut mit halber Rolle. Option: Hoher Hut mit Viertelrolle, Viertelrolle

½ Rolle in der Mitte der Strecke.

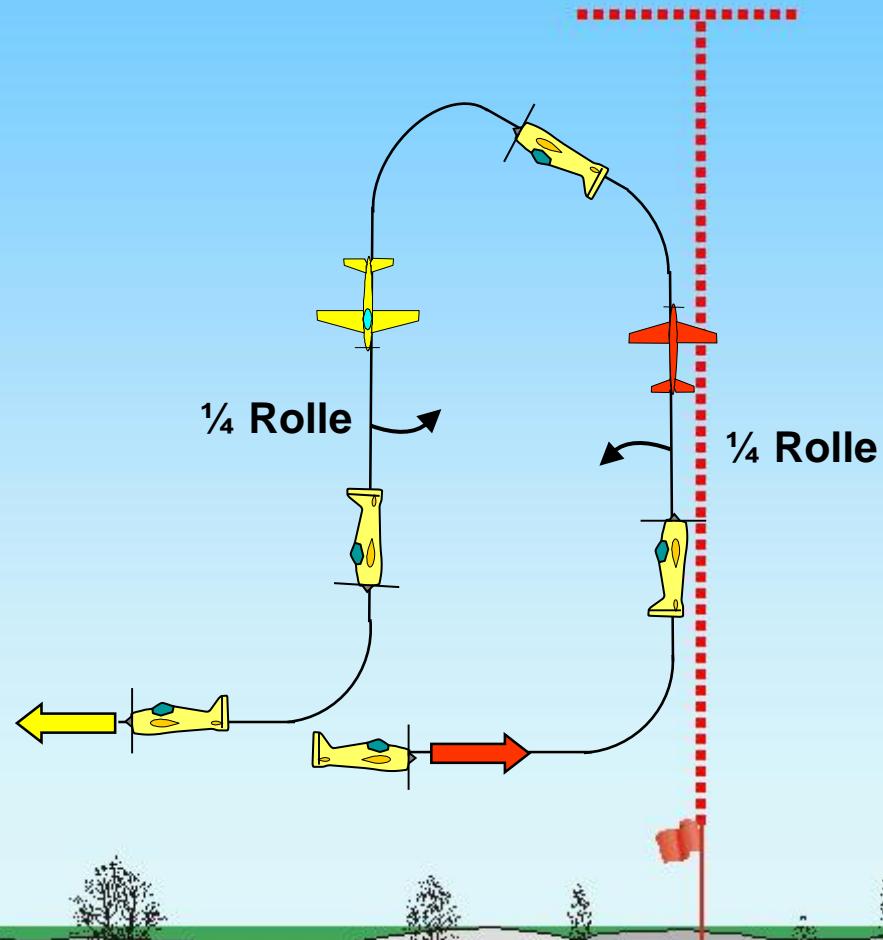
Alle Radien sind gleich.





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.



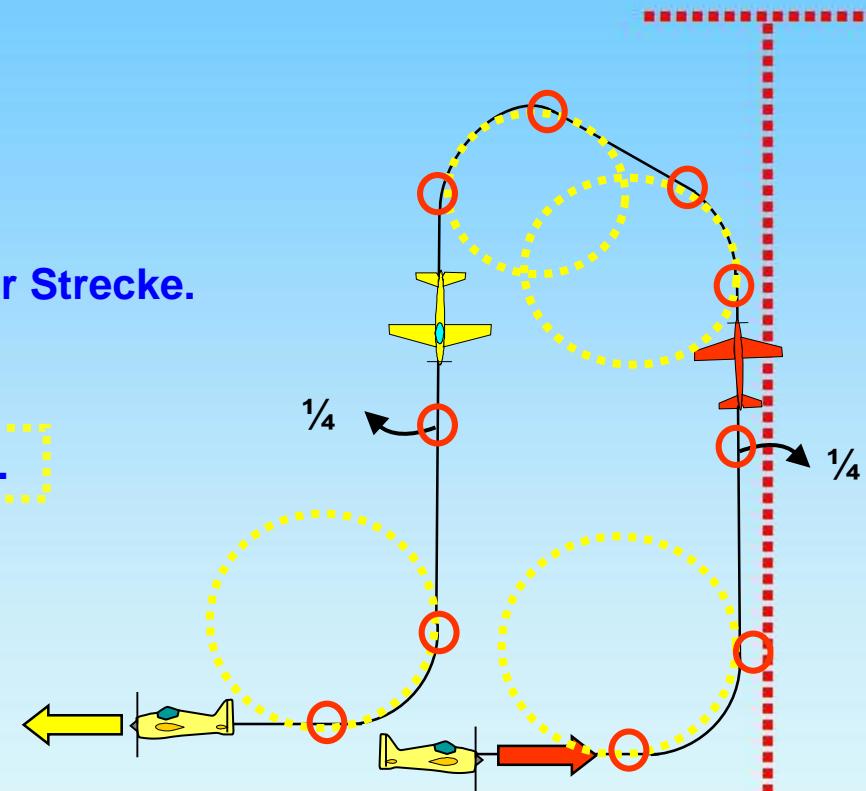


A-27.10 Hoher Hut mit halber Rolle. Option: Hoher Hut mit Viertelrolle, Viertelrolle

Option

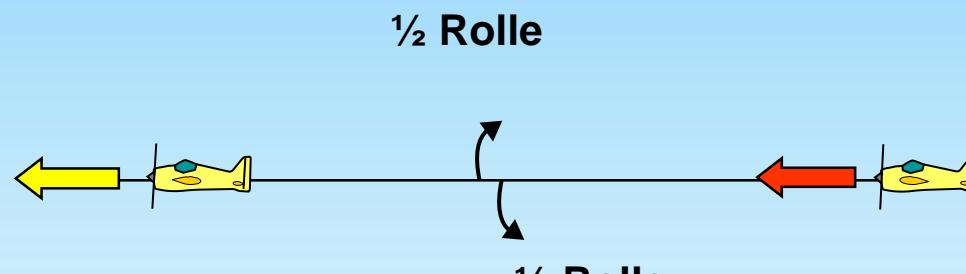
Teilrollen in der Mitte der Strecke.

Alle Radien sind gleich.





A-27-11 Zwei aufeinanderfolgende halbe Rollen



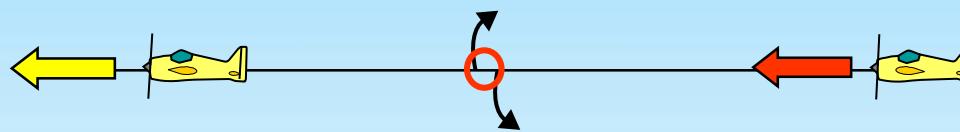
Aus dem Normalflug, fliege aufeinanderfolgend zwei ½ Rollen in entgegengesetzter Richtung, Ausflug im Normalflug.





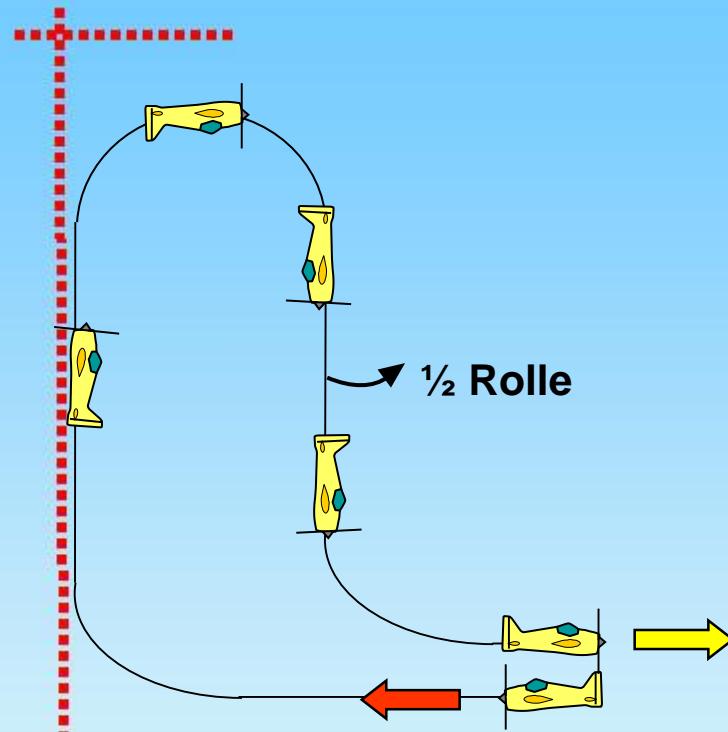
A-27-11 Zwei aufeinanderfolgende halbe Rollen

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





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

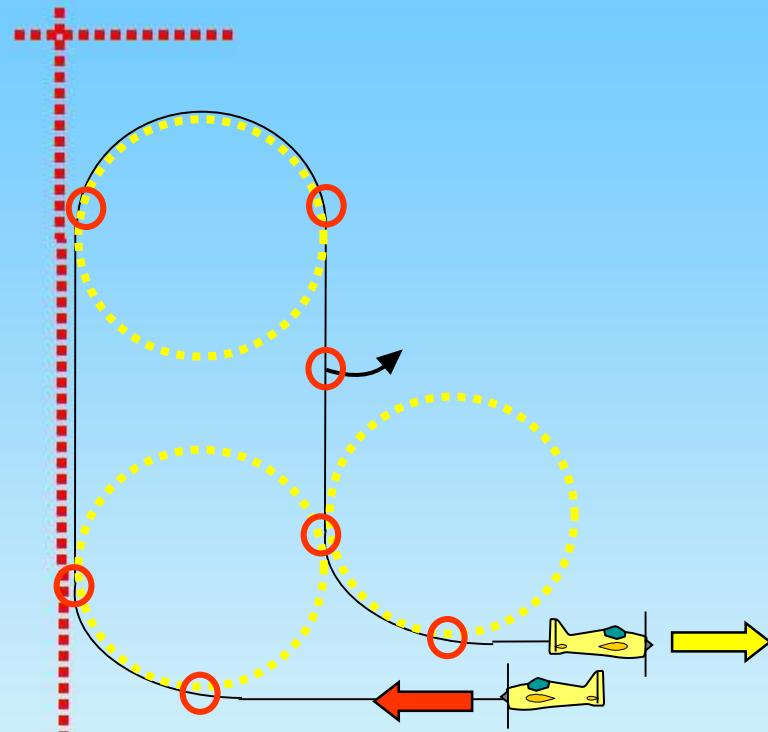


Aus dem Normalflug, ziehe durch einen $\frac{1}{4}$ Looping in einen senkrechten Steigflug, ziehe durch einen $\frac{1}{2}$ Looping in einen senkrechten Abwärtsflug, fliege eine $\frac{1}{2}$ Rolle, ziehe durch einen $\frac{1}{4}$ Looping, Ausflug im Normalflug.



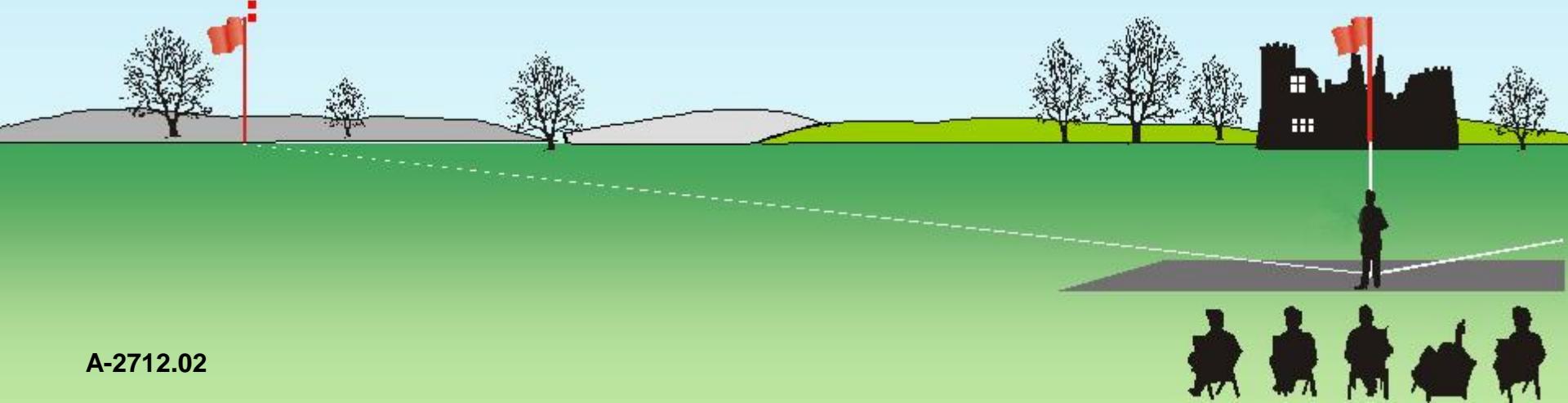


A-27.12 Ziehen-Ziehen-Ziehen Humpty Bump, mit halber Rolle



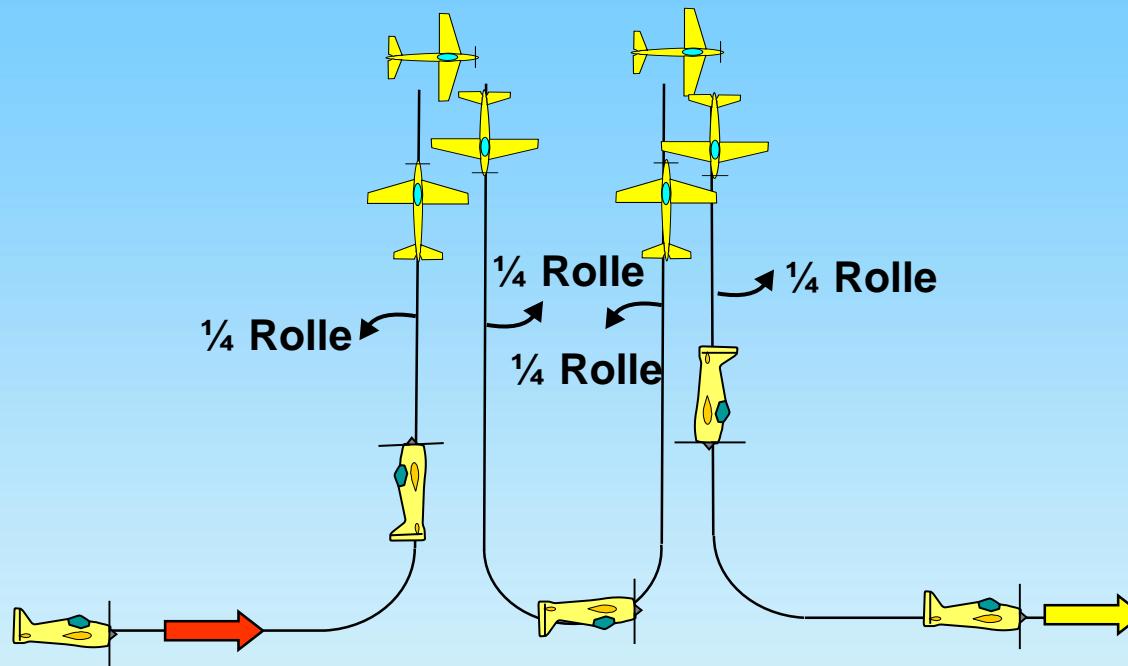
$\frac{1}{2}$ Rolle in der Mitte der Strecke.

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.

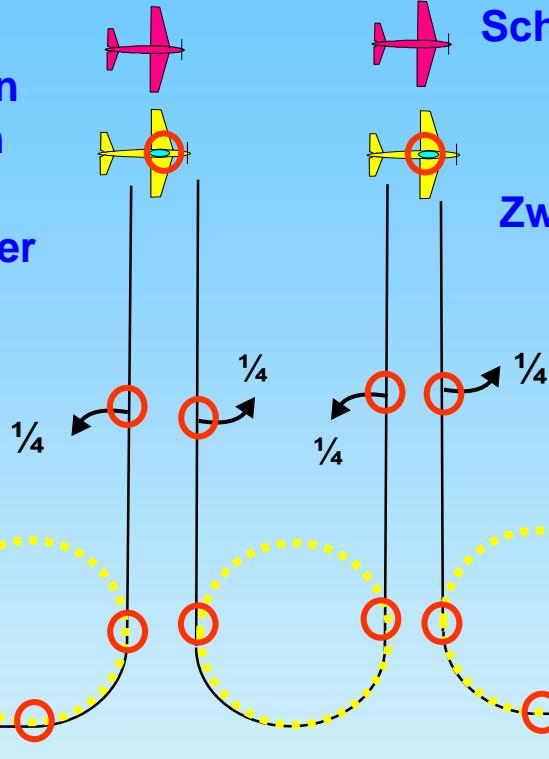




A-27.13 Figur M mit Viertelrolle, Viertelrolle, Viertelrolle, Viertel-Rolle

Kurzes Verharren
vor dem Drehen

Teilrollen in der Mitte der der
Strecke.



Drehen um den
Schwerpunkt

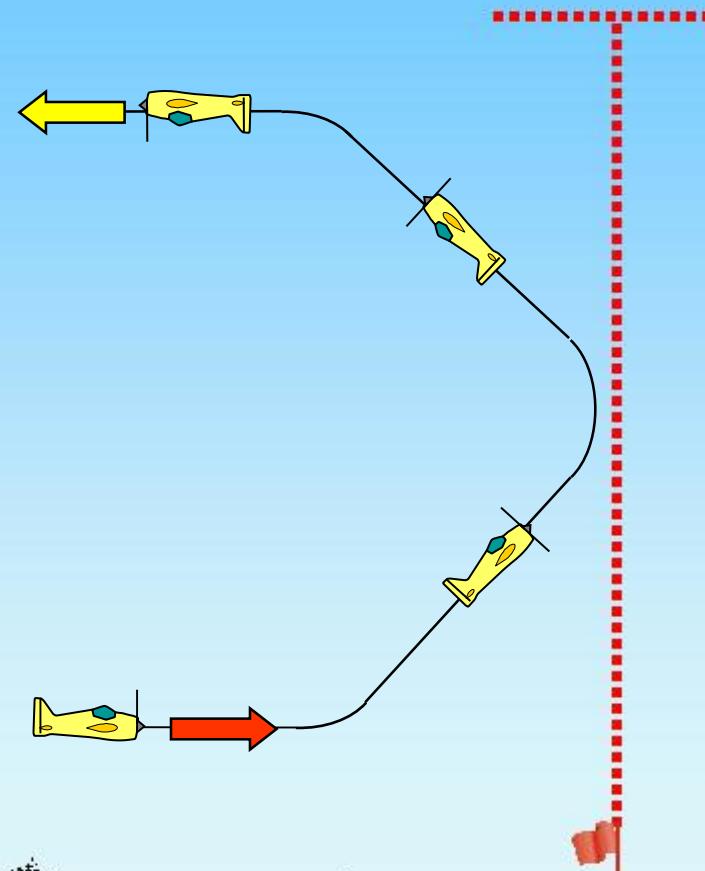
Zwei Flügelspannweiten oder mehr
– null Punkte!

Alle Radien sind gleich.





A-27.14 Halber Quadratischer Looping auf der Spitze stehend

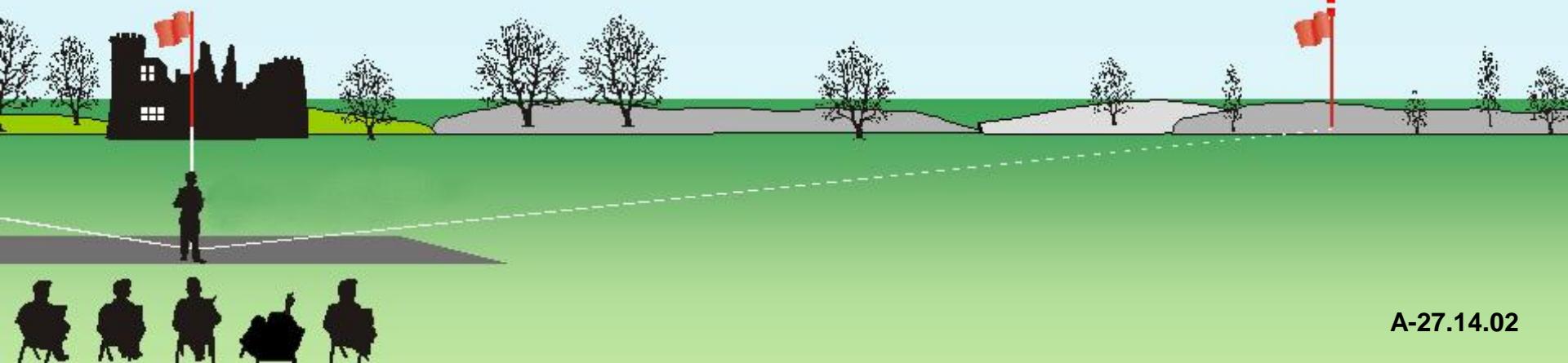
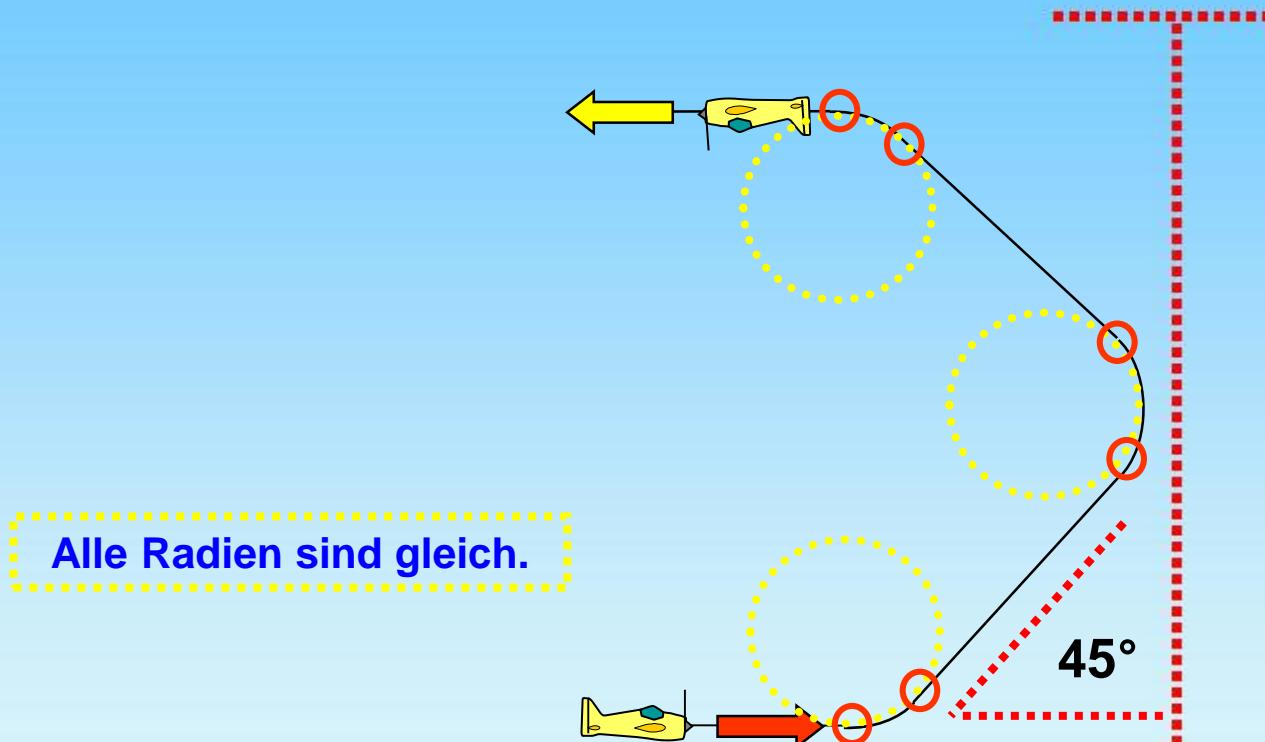


**Aus dem Normalflug, ziehe durch einen $\frac{1}{8}$ Looping
in einen 45° Steigflug, ziehe durch einen $\frac{1}{4}$ Looping,
in einen 45° Steigflug, ziehe durch einen $\frac{1}{8}$ Looping,
Ausflug im Rückenflug.**



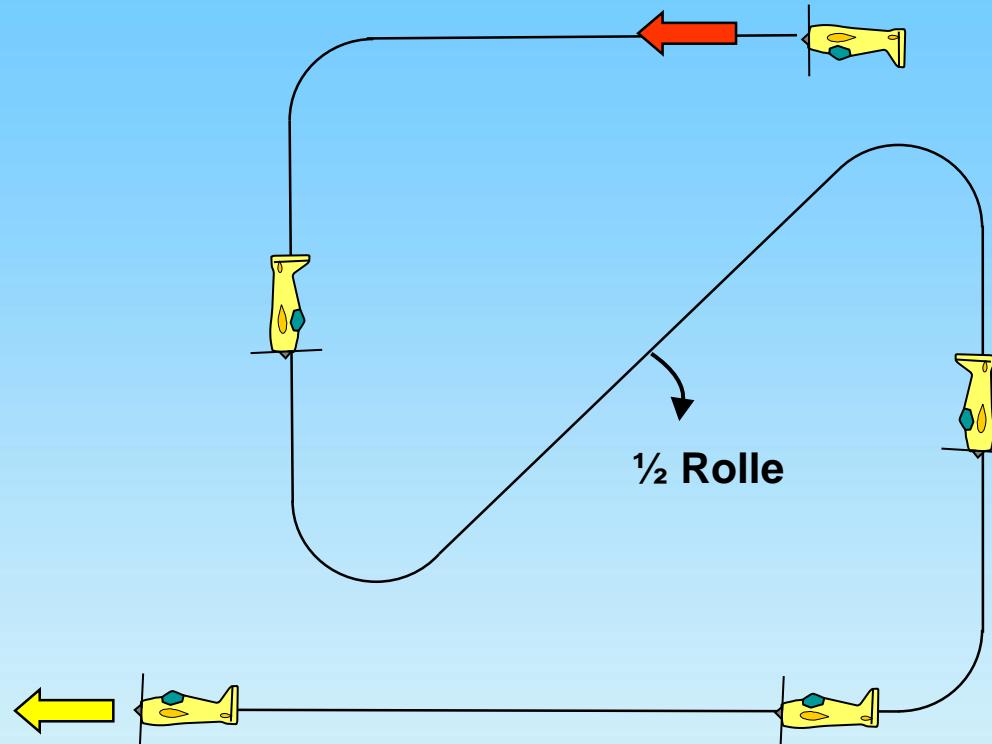


A-27.14 Halber Quadratischer Looping auf der Spitze stehend





P-27.15 Quadrat von oben mit halber Rolle

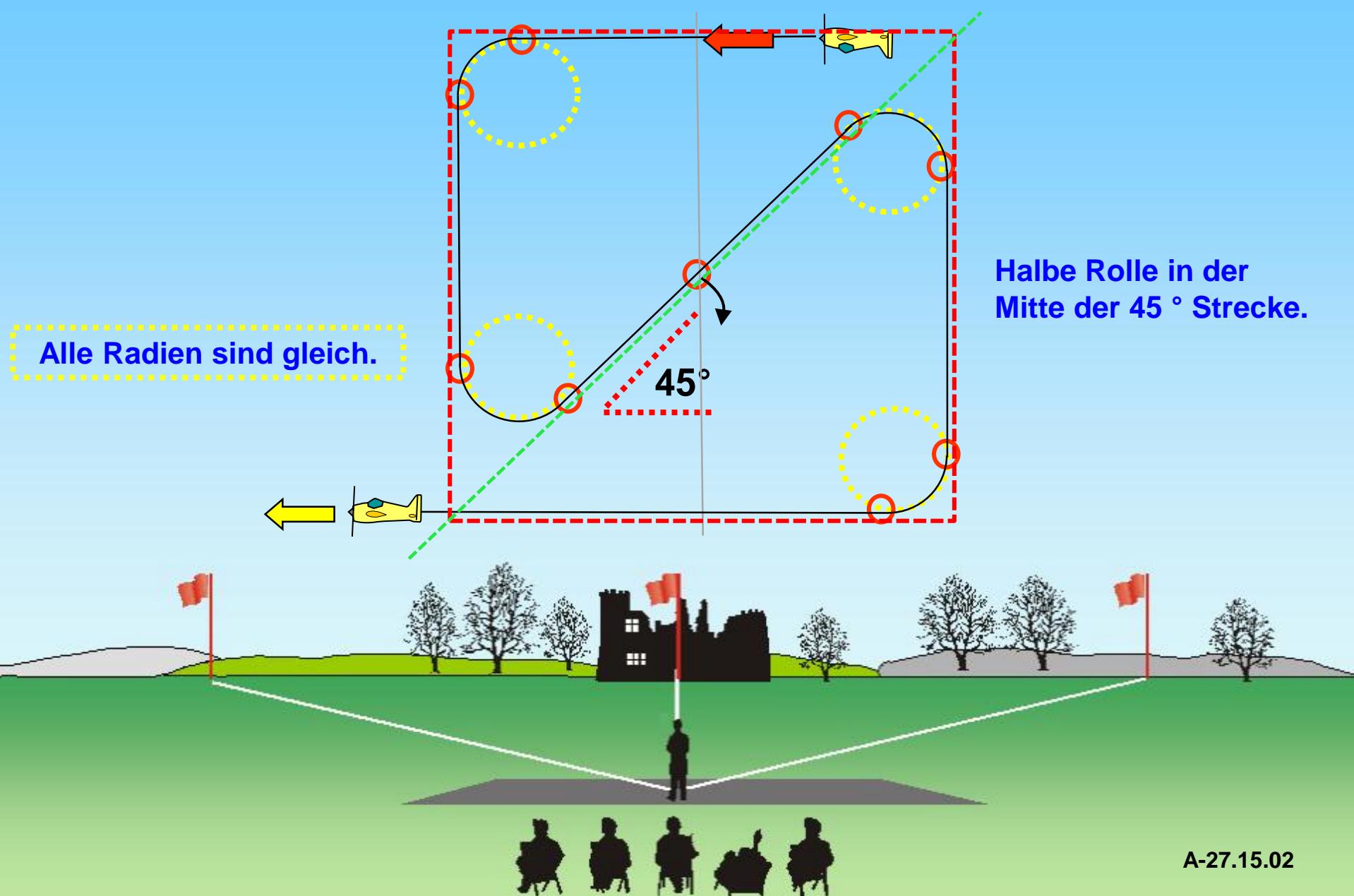


Aus dem Rückenflug, fliege über die Mitte des Flugraumes hinaus, ziehe durch einen $\frac{1}{4}$ Looping in einen senkrechten Abwärtsflug, ziehe durch einen $\frac{3}{8}$ Looping in einen 45° Steigflug, fliege eine $\frac{1}{2}$ Rolle, ziehe durch einen $\frac{3}{8}$ Looping in einen senkrechten Abwärtsflug,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



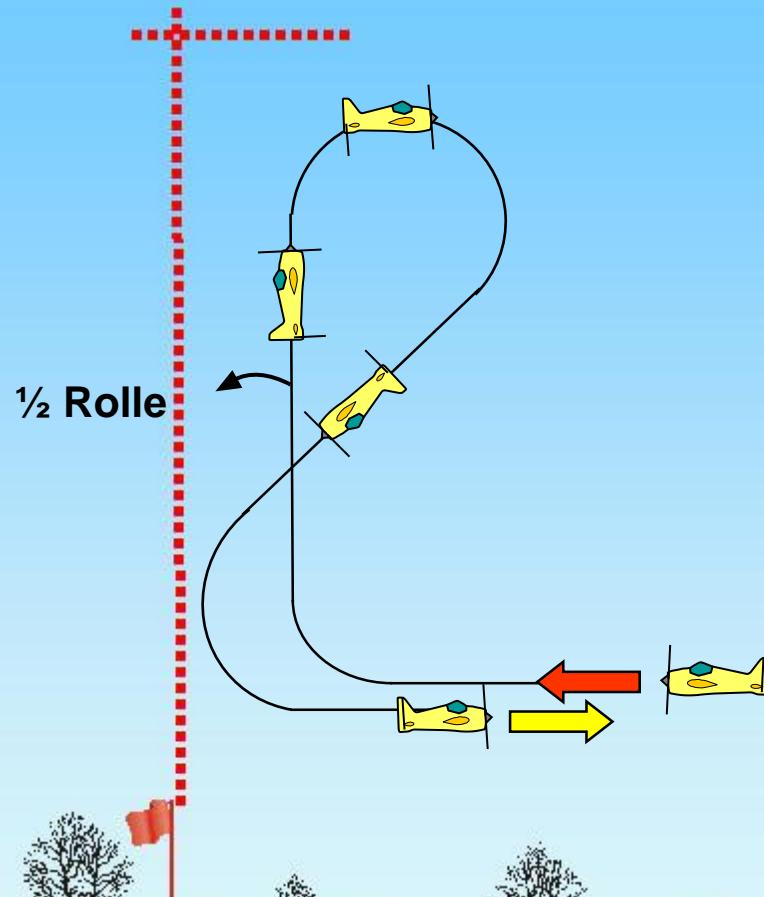


P-27.15 Quadrat von oben mit halber Rolle

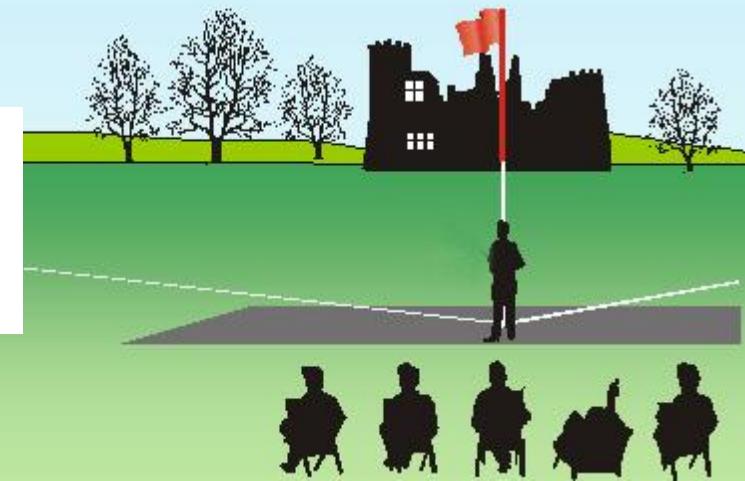




A-27.16 Umgekehrte Figur ET mit halber Rolle

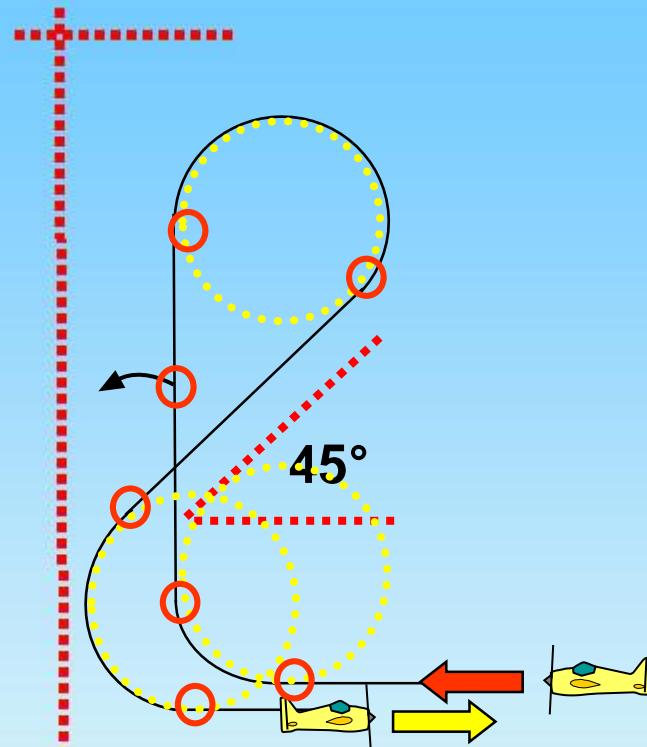


Aus dem Normalflug, ziehe durch einen $\frac{1}{4}$ Looping in einen senkrechten Steigflug, flieg eine $\frac{1}{2}$ Rolle, drücke durch einen $\frac{5}{8}$ Looping in einen 45° Abwärtsflug, ziehe durch einen $\frac{3}{8}$ Looping, Ausflug im Normalflug.





A-27.16 Umgekehrte Figur ET mit halber Rolle

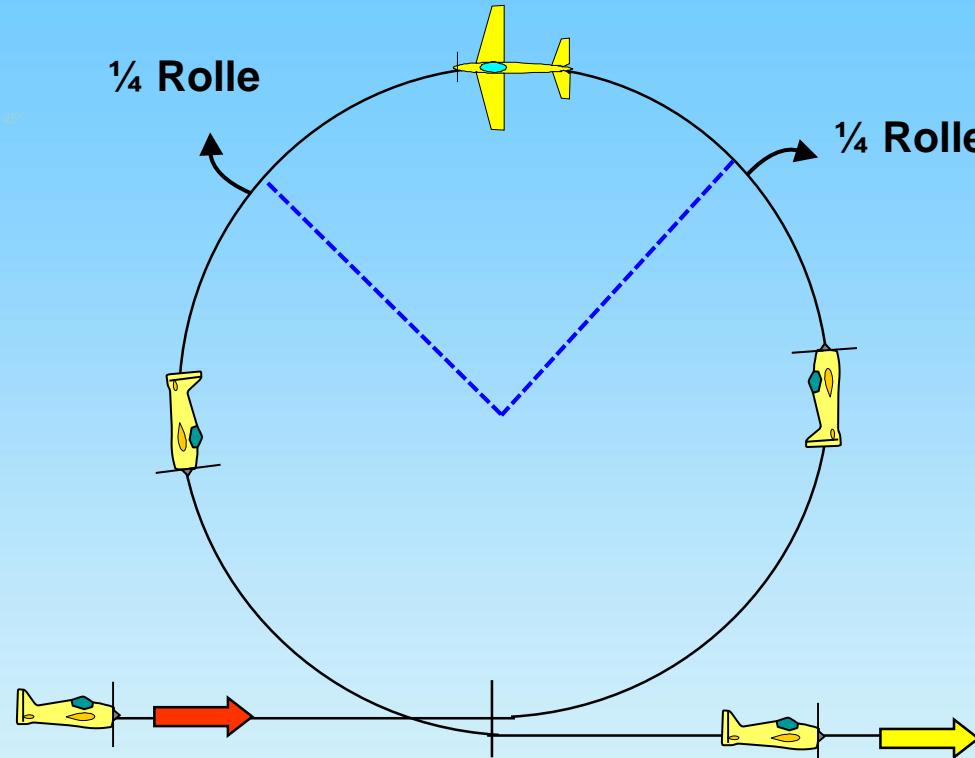


$\frac{1}{2}$ Rolle in der Mitte der Strecke.

Alle Radien sind gleich.



A-27.17 Looping mit Messerflug

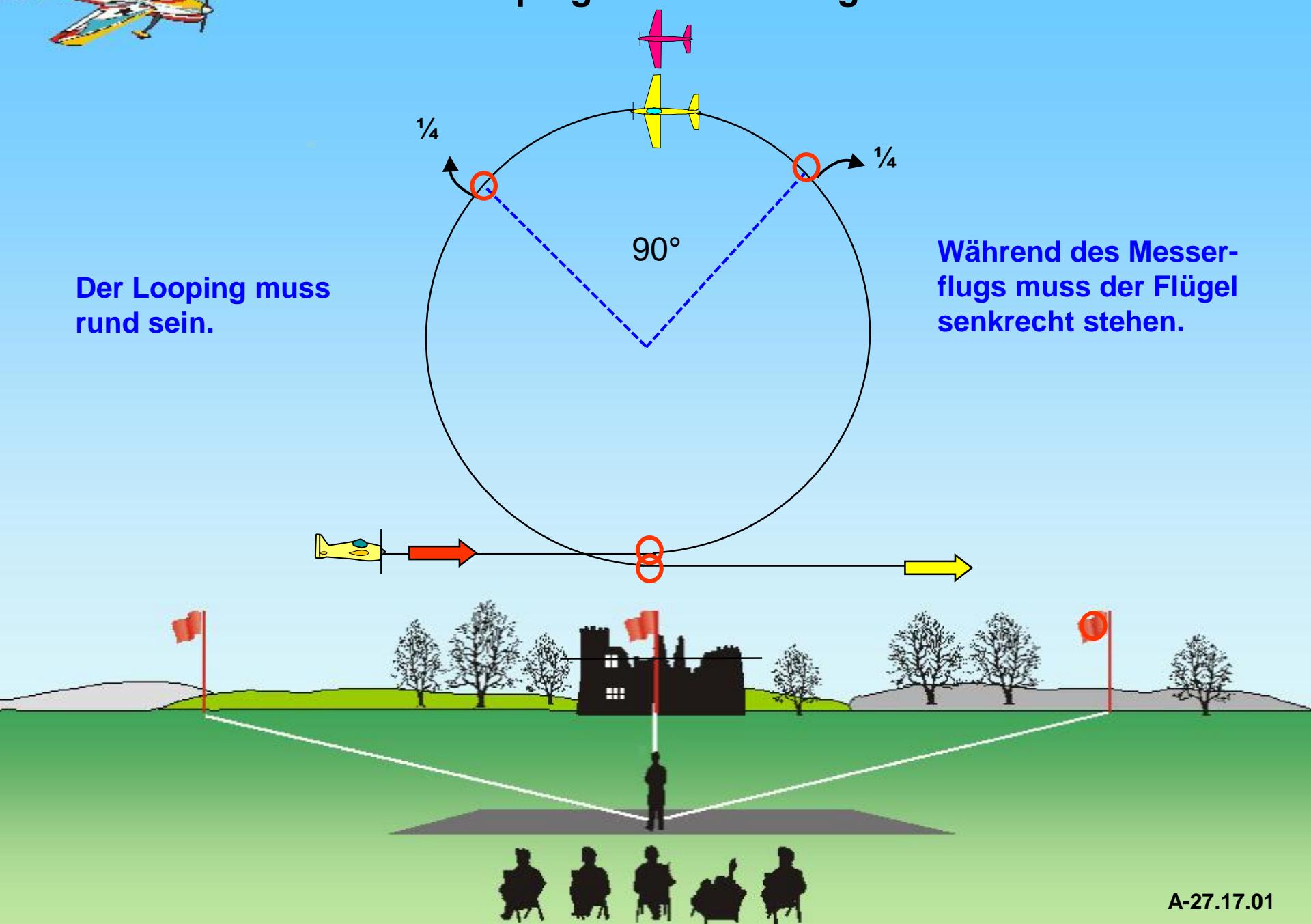


Aus dem Normalflug, ziehe durch einen Looping, fliege eine $\frac{1}{4}$ Rolle in einen Messerflug über die oberen 90° des Loopings, fliege eine $\frac{1}{4}$ Rolle, Ausflug im Normalflug.





A-27.17 Looping mit Messerflug



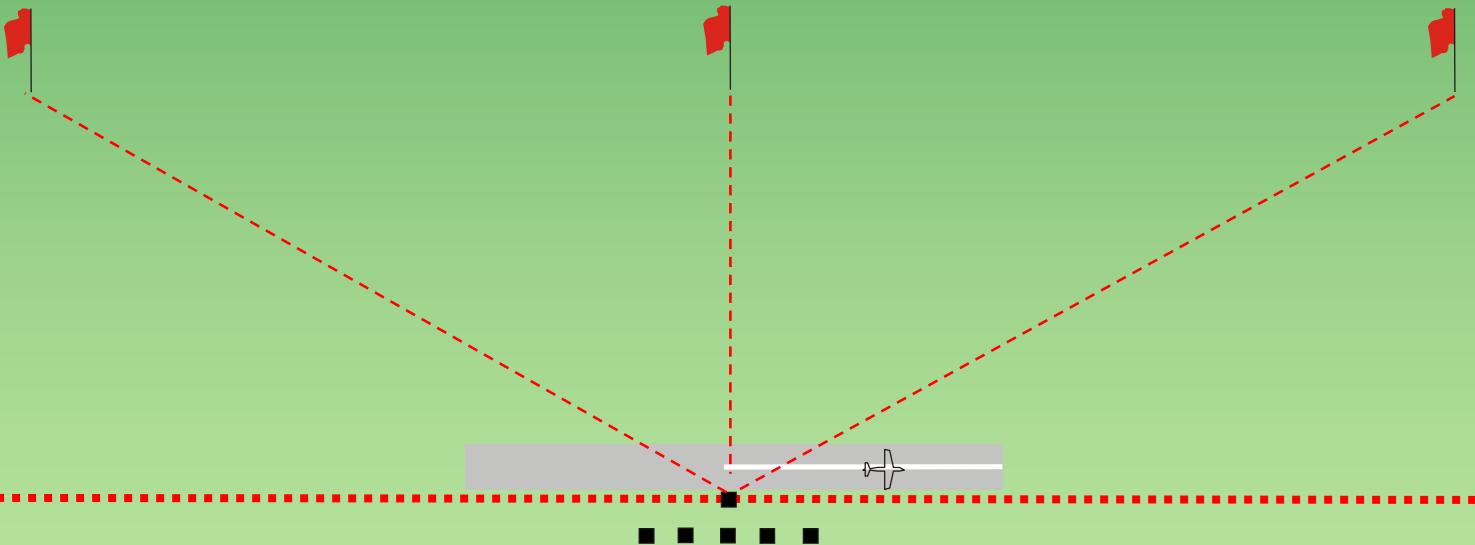


Landevorgang

(wird nicht beurteilt und nicht bewertet)

Die Landerichtung muss nicht gleich der Startrichtung sein.

← Wind



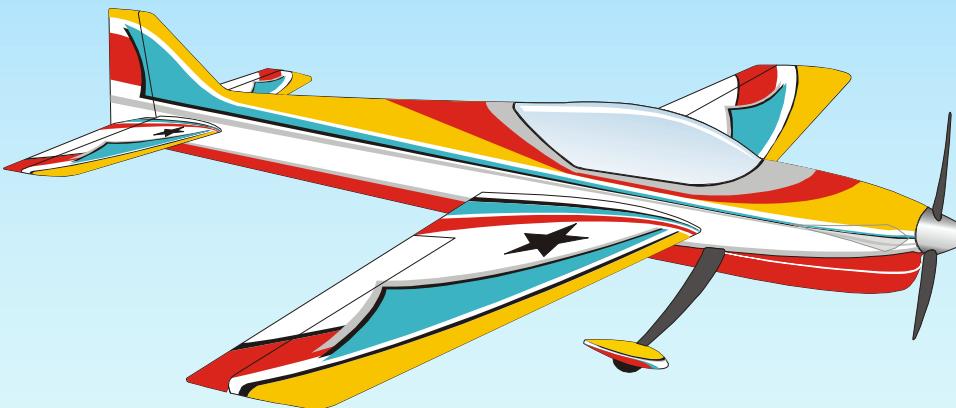
Sicherheitslinie

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!