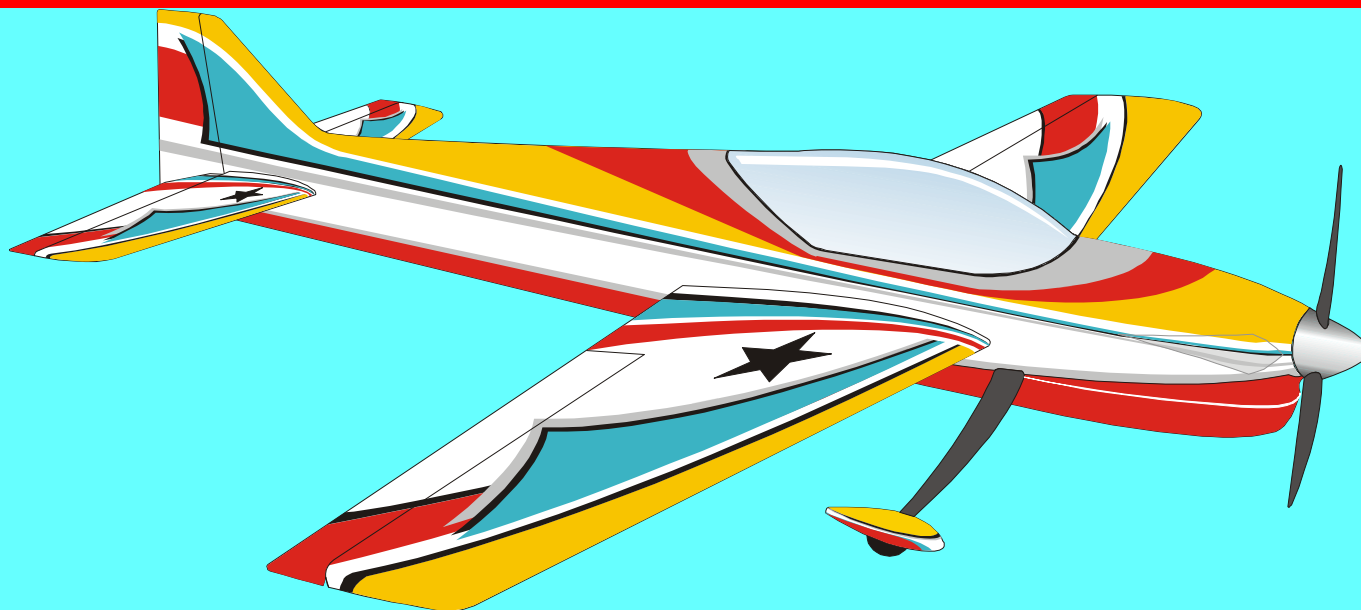


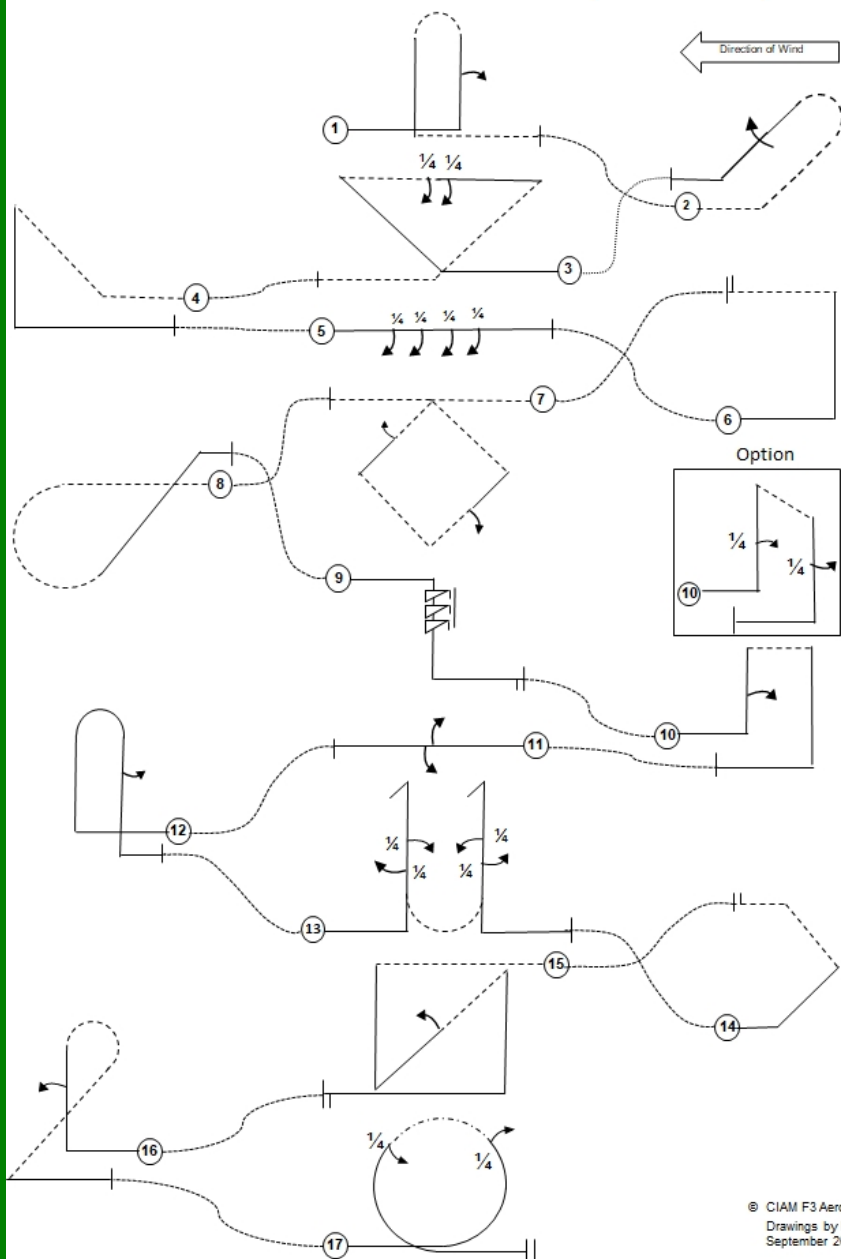
Motorkunstflug F3A

Programmfolge A-27

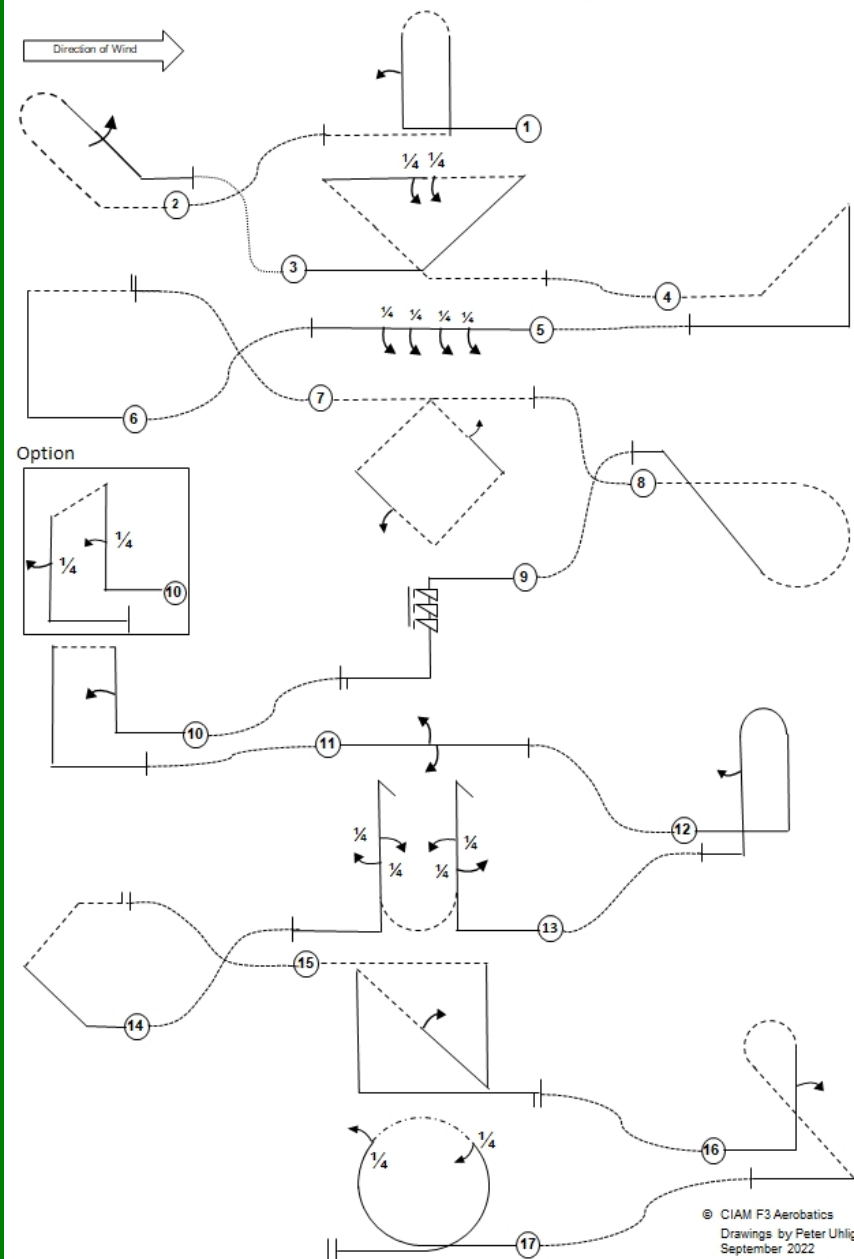


***Fortgeschrittenenprogramm
für die Jahre 2026/2027***

ADVANCED SCHEDULE F3A A-27 (2026 – 2027)

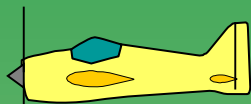
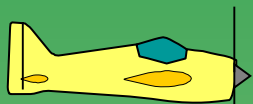


ADVANCED SCHEDULE F3A A-27 (2026 – 2027)

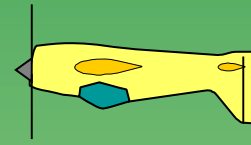
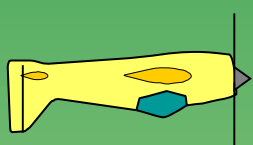




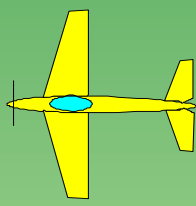
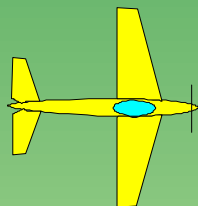
Erklärungen:



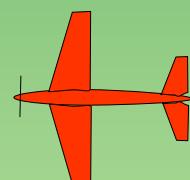
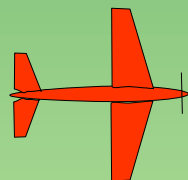
Flugzeug im Normalflug



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



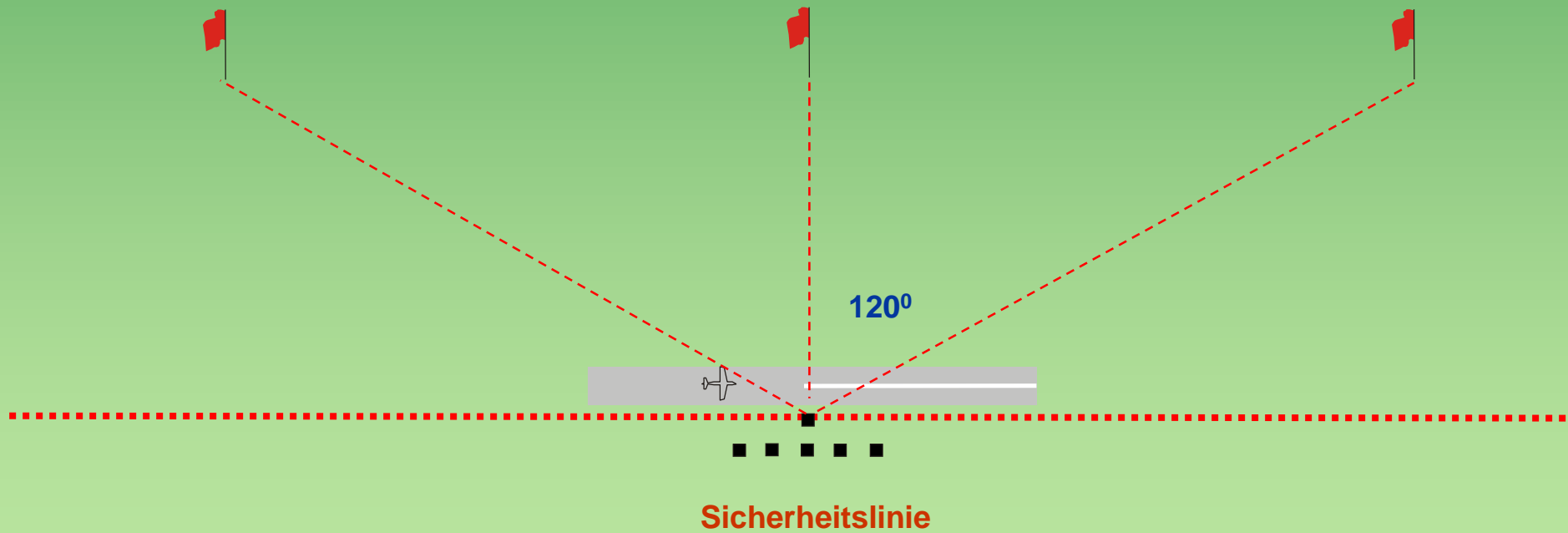
Referenzpunkte



Startvorgang

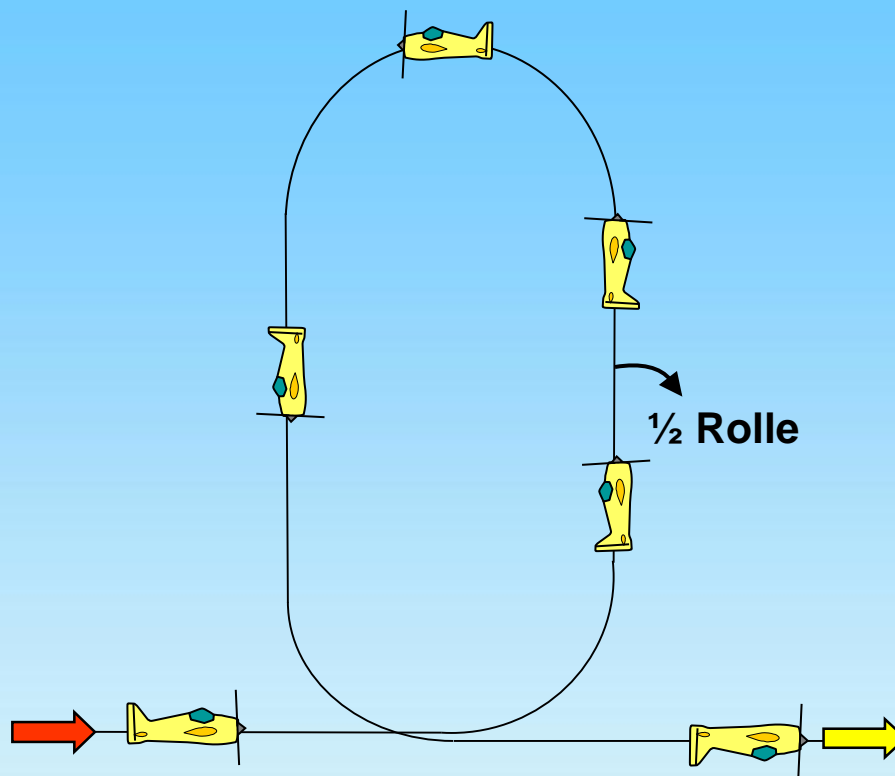
(wird nicht beurteilt und nicht bewertet)

← Wind





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

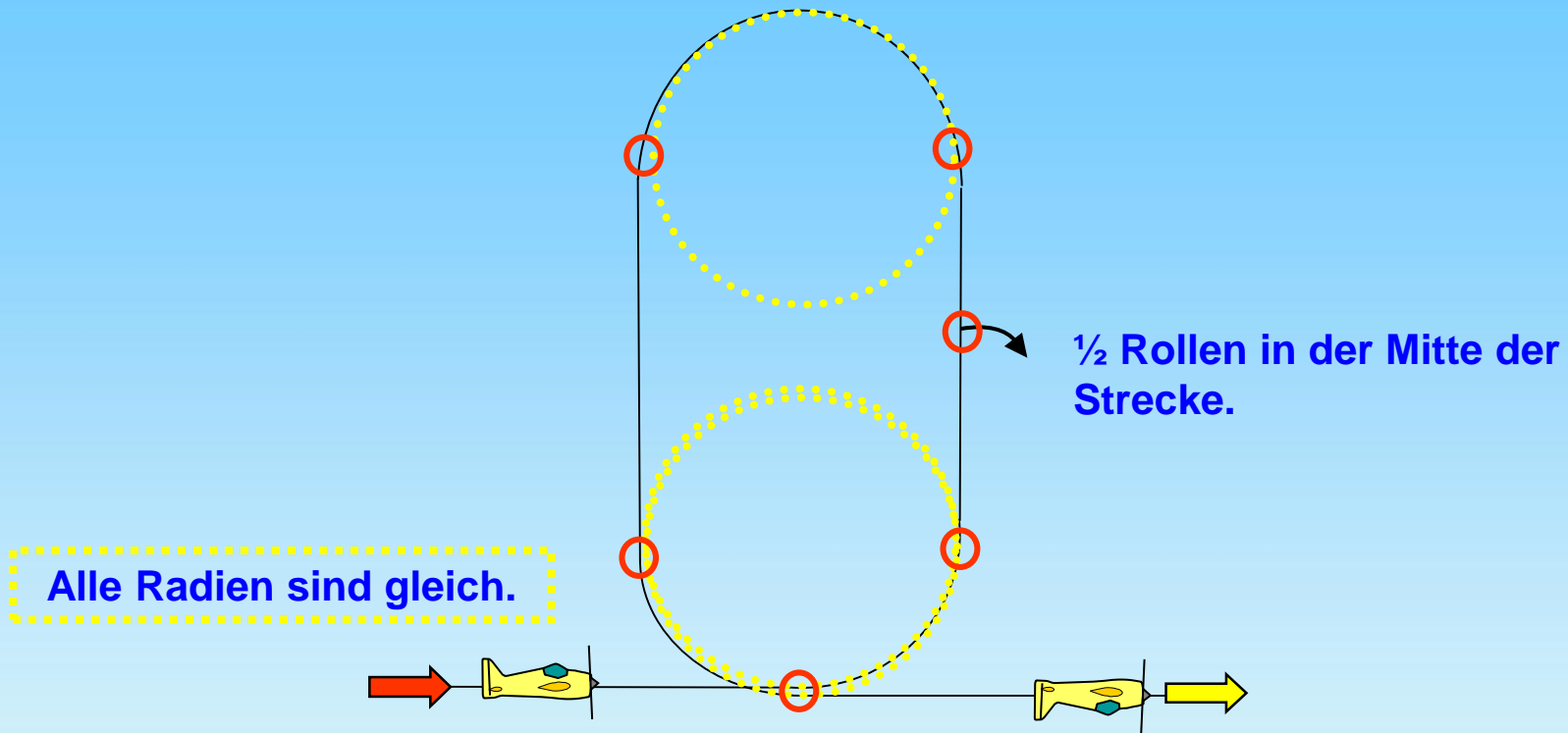


Aus dem Normalflug, in der Mitte des Flugraumes, ziehe durch einen $\frac{1}{4}$ Looping in einen senkrechten Steigflug, fliege eine $\frac{1}{2}$ Rolle, drücke durch einen $\frac{1}{2}$ Looping in einen senkrechten Abwärtsflug, drücke durch einen $\frac{1}{4}$ Looping, Ausflug im Rückenflug.



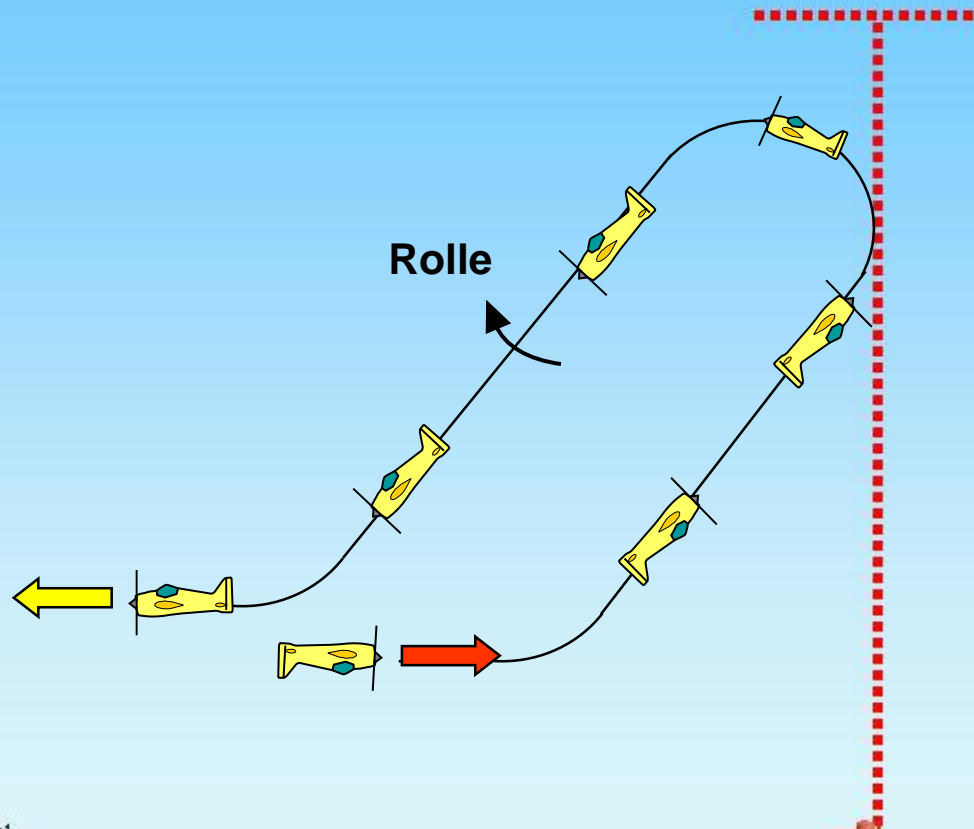


A-27.01 Ziehen-Drücken-Drücken Humpty Bump mit halber Rolle

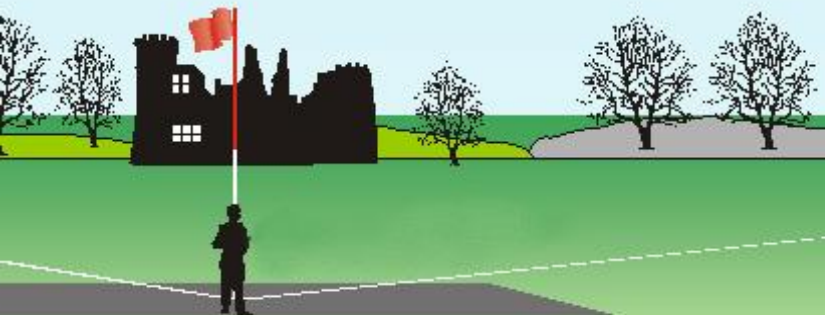




A-27.02 Posaune mit Rolle



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.

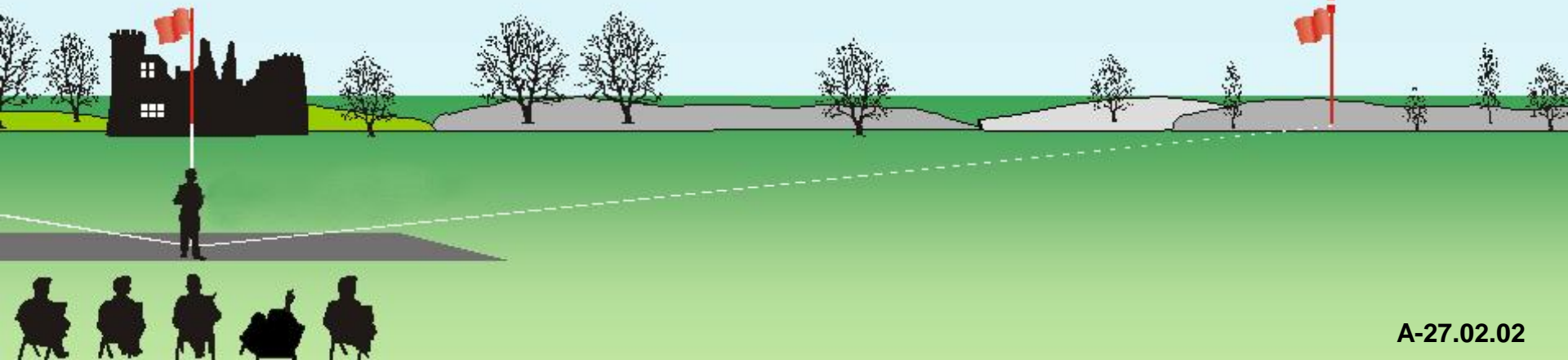
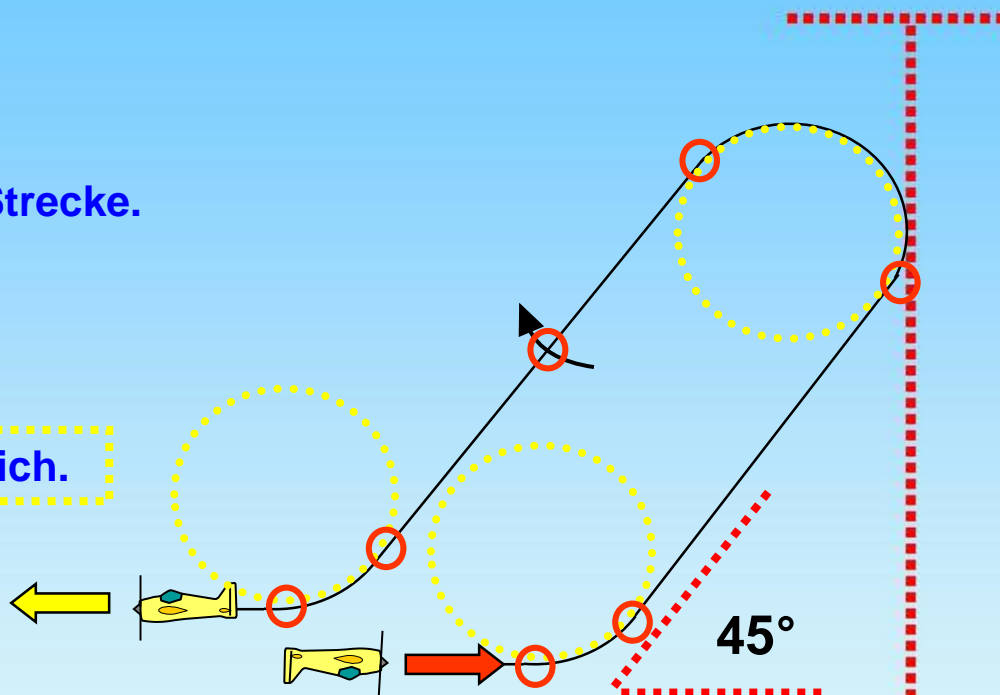




A-27.02 Posaune mit Rolle

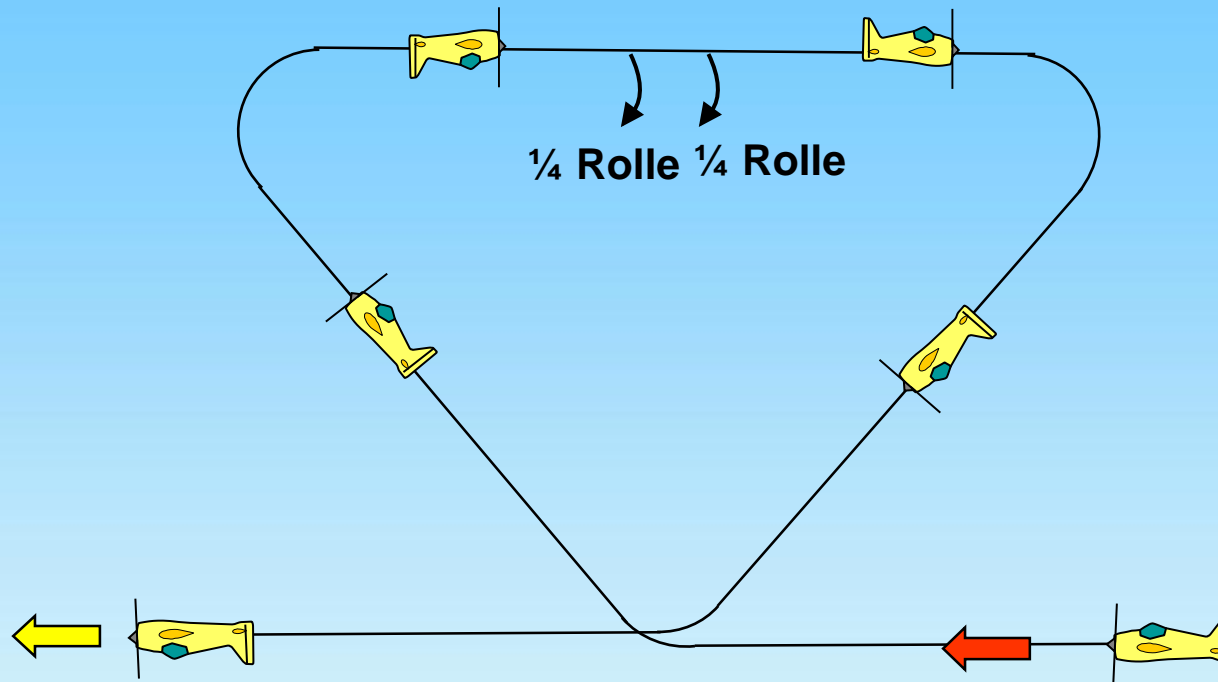
Rolle in der Mitte der Strecke.

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.





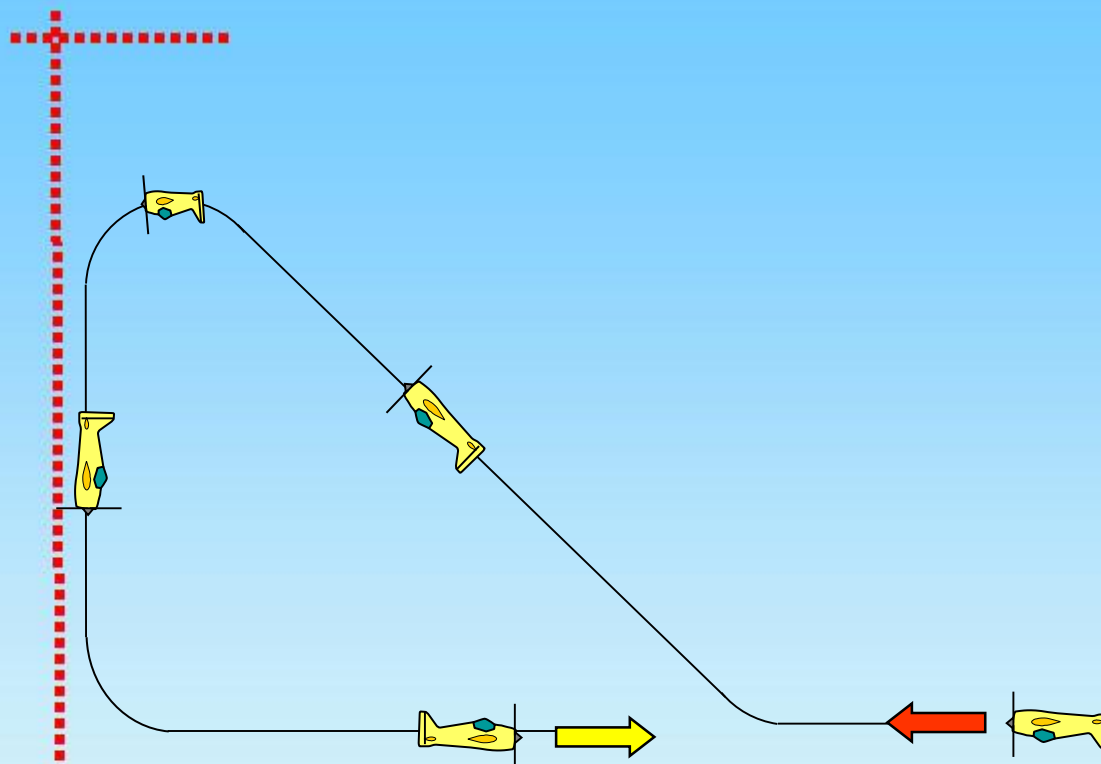
Alle Radien sind gleich.

45°





A-27.04 Umgekehrte Haifischflosse

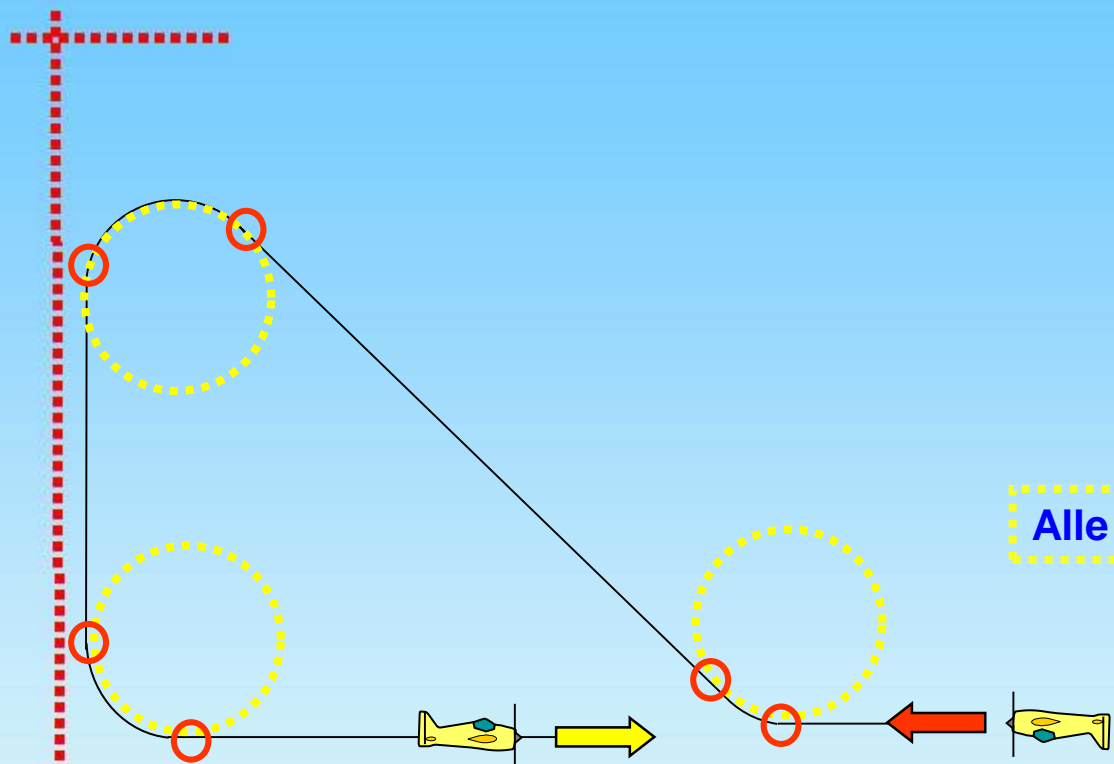


Aus dem Rückenflug, drücke durch einen $\frac{1}{8}$ Looping in einen 45° Steigflug, ziehe durch einen $\frac{3}{8}$ Looping in einen senkrechten Abwärtsflug, ziehe durch einen $\frac{1}{4}$ Looping, Ausflug im Normalflug.

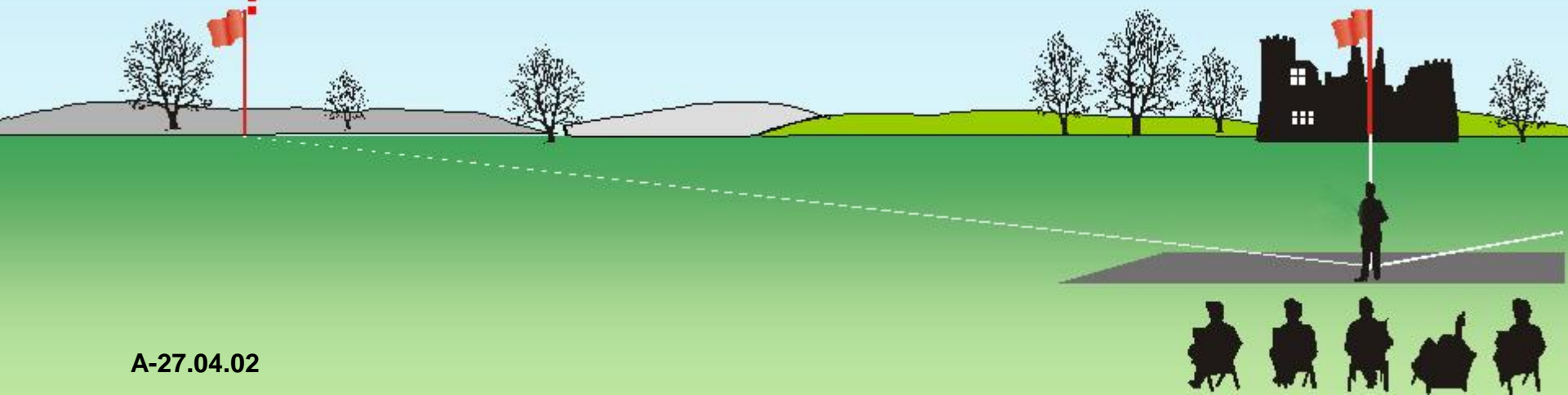




A-27.04 Umgekehrte Haifischflosse

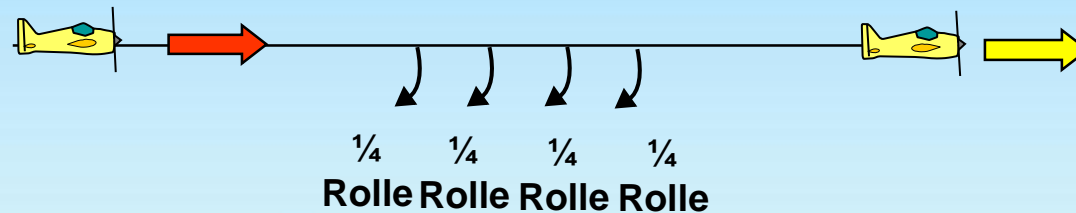


Alle Radien sind gleich.





A-27.05 Vier aufeinanderfolgende Viertelrollen



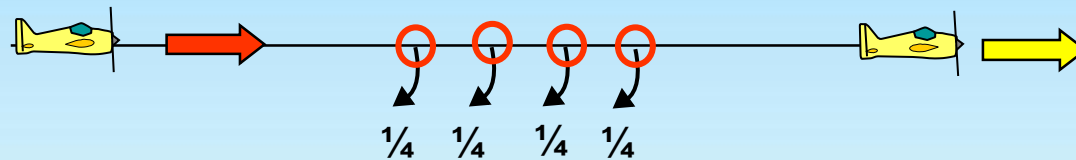
Aus dem Normalflug, fliege aufeinanderfolgend vier $\frac{1}{4}$ Rollen, Ausflug im Normalflug.





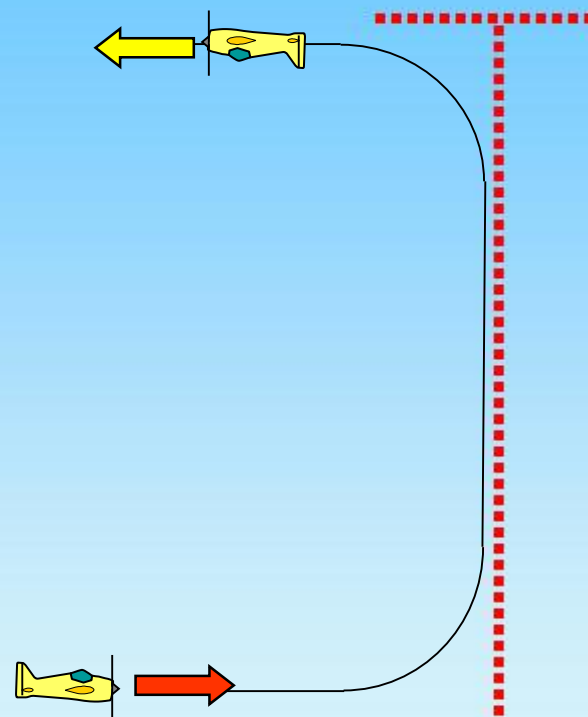
A-27.05 Vier aufeinanderfolgende Viertelrollen

Strecken zwischen Teilrollen müssen kurz und von erkennbarer Länge sein.





A-27.06 Halber Quadratischer Looping

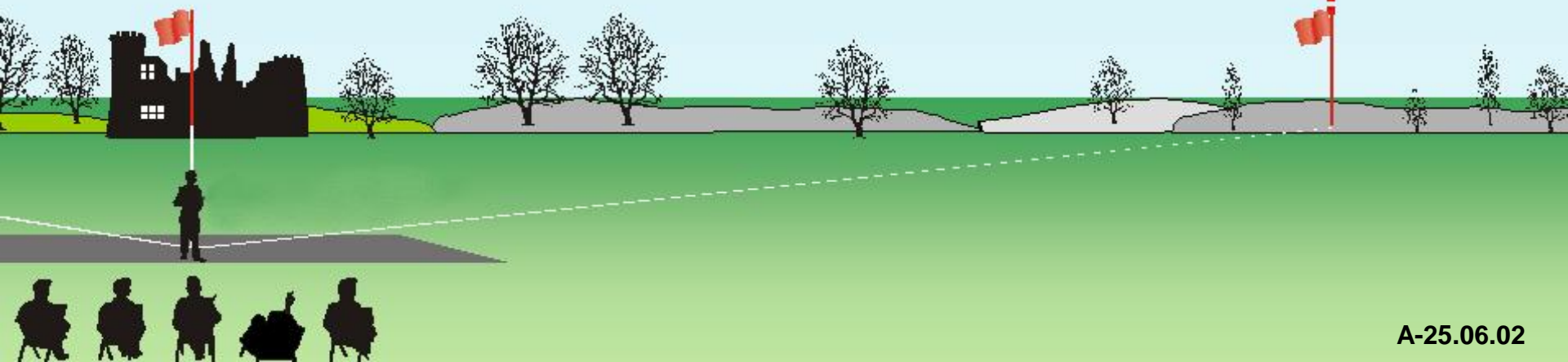
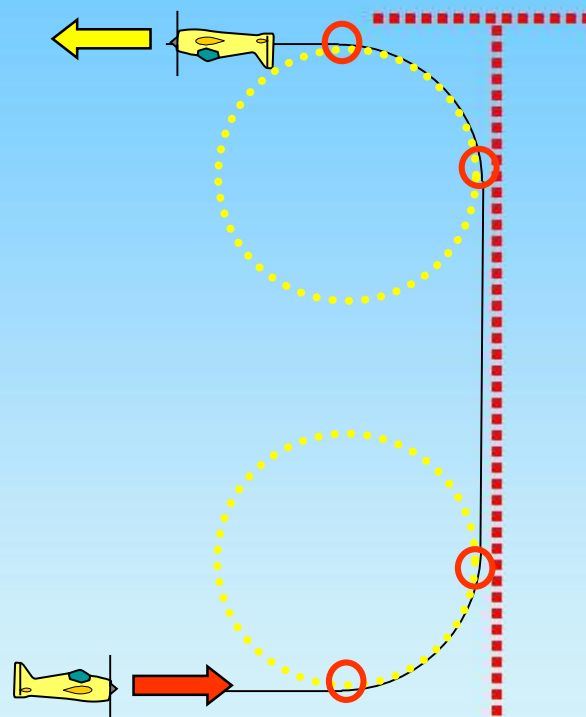


Aus dem Normalflug, ziehe durch einen $\frac{1}{4}$ Looping in einen senkrechten Steigflug, ziehe durch einen $\frac{1}{4}$ Looping, Ausflug im Rückenflug.



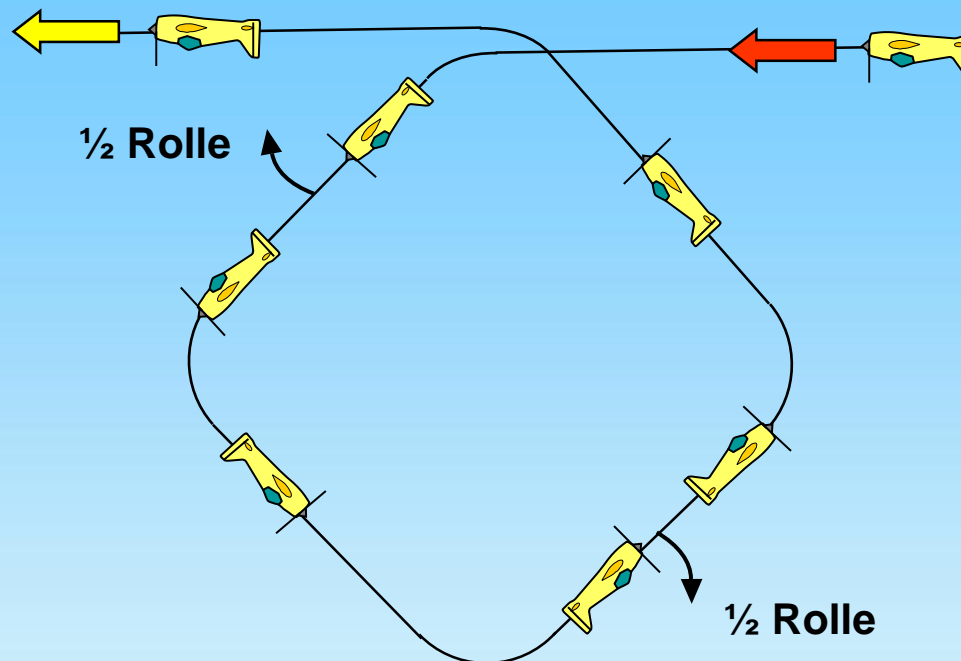
A-27.06 Halber Quadratischer Looping

Alle Radien sind gleich.





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

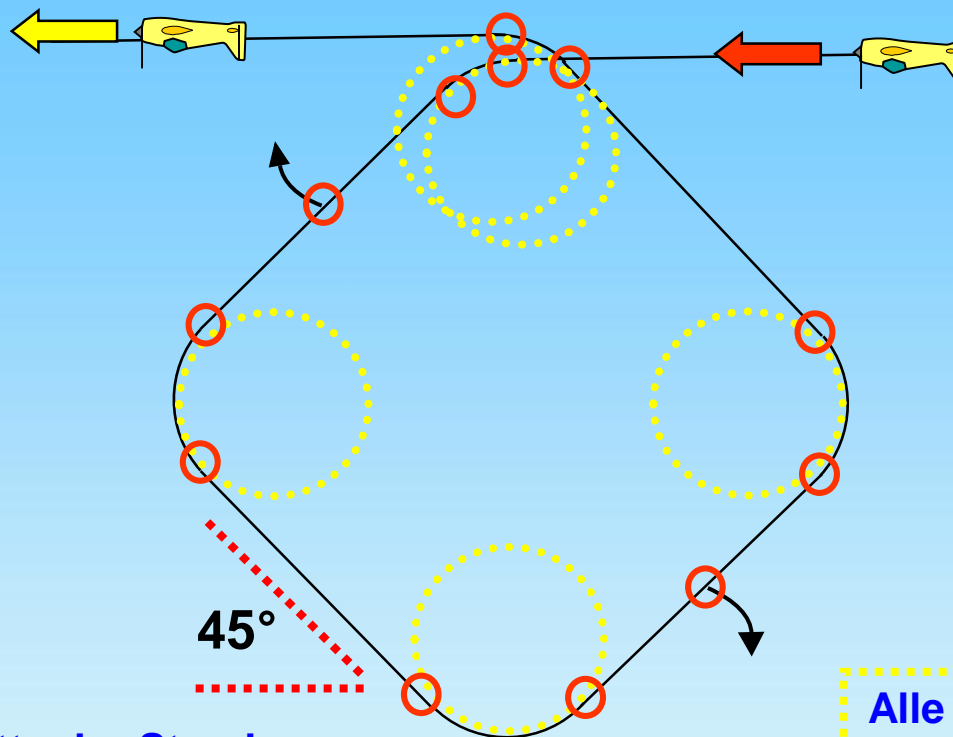


Aus dem Rückenflug, ziehe durch einen $\frac{1}{8}$ Looping in einen 45° Abwärtsflug, fliege eine $\frac{1}{2}$ Rolle, drücke durch einen $\frac{1}{4}$ Looping in einen 45° Abwärtsflug, drücke durch einen $\frac{1}{4}$ Looping in einen 45° Steigflug, fliege eine $\frac{1}{2}$ Rolle, ziehe durch einen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



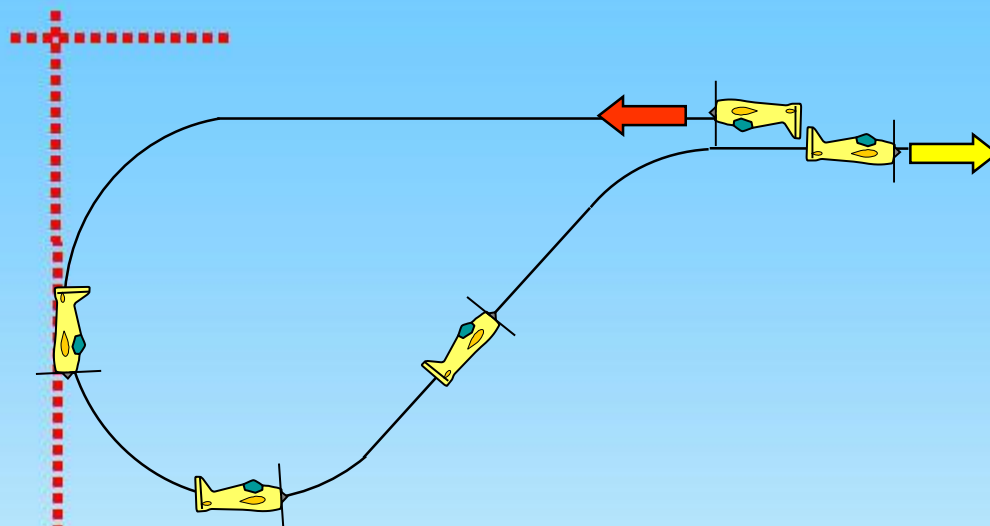
$\frac{1}{2}$ Rollen in der Mitte der Strecke.

Alle Radien sind gleich.





A-27.08 Halbe Kubanacht von oben

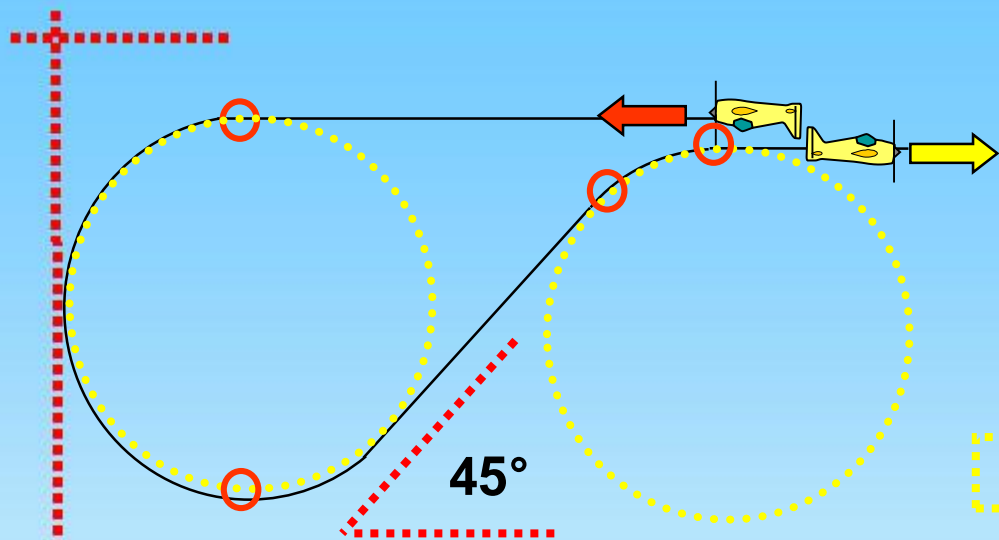


Aus dem Rückenflug, ziehe durch einen $\frac{5}{8}$ Looping in einen 45° Steigflug, drücke durch einen $\frac{1}{8}$ Looping, Ausflug im Normalflug.

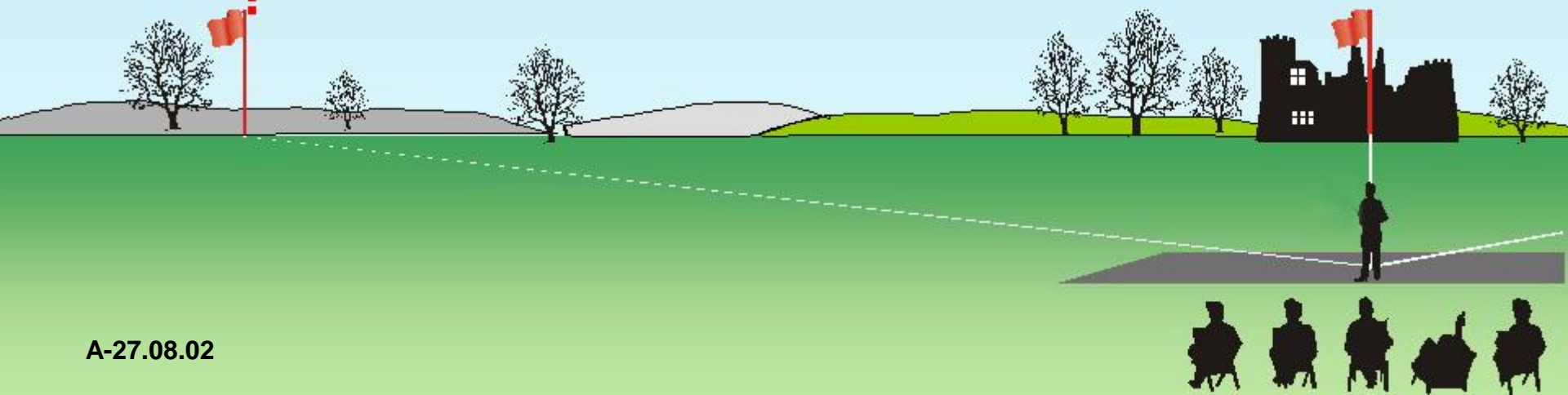




A-27.08 Halbe Kubanacht von oben

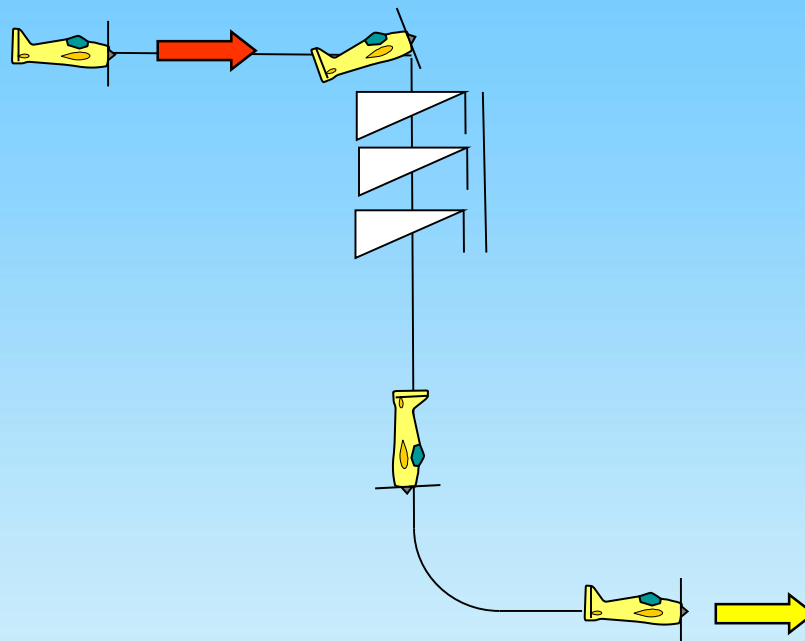


Alle Radien sind gleich.





A-27.09 Trudeln mit drei Umdrehungen

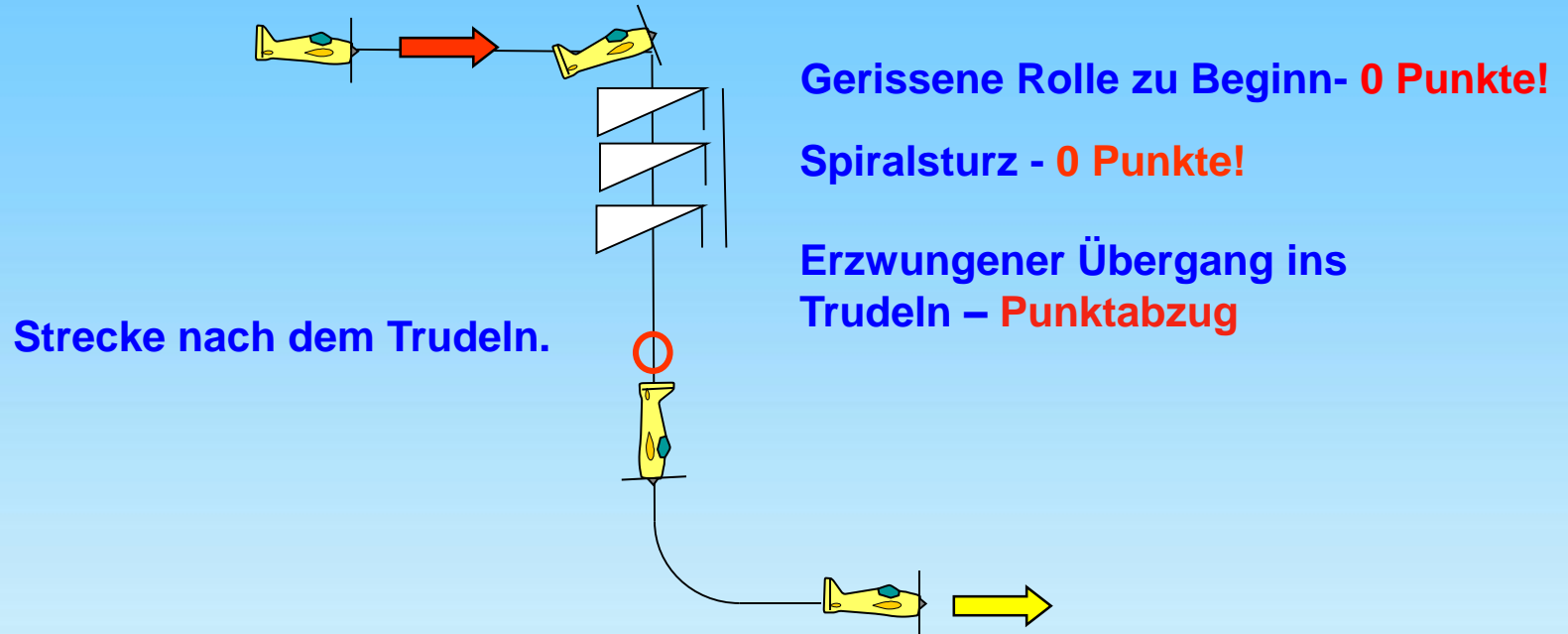


Aus dem Normalflug fliege drei Umdrehungen Trudeln, fliege einen senkrechten Abwärtsflug, ziehe durch einen $\frac{1}{4}$ Looping, Ausflug im Normalflug.



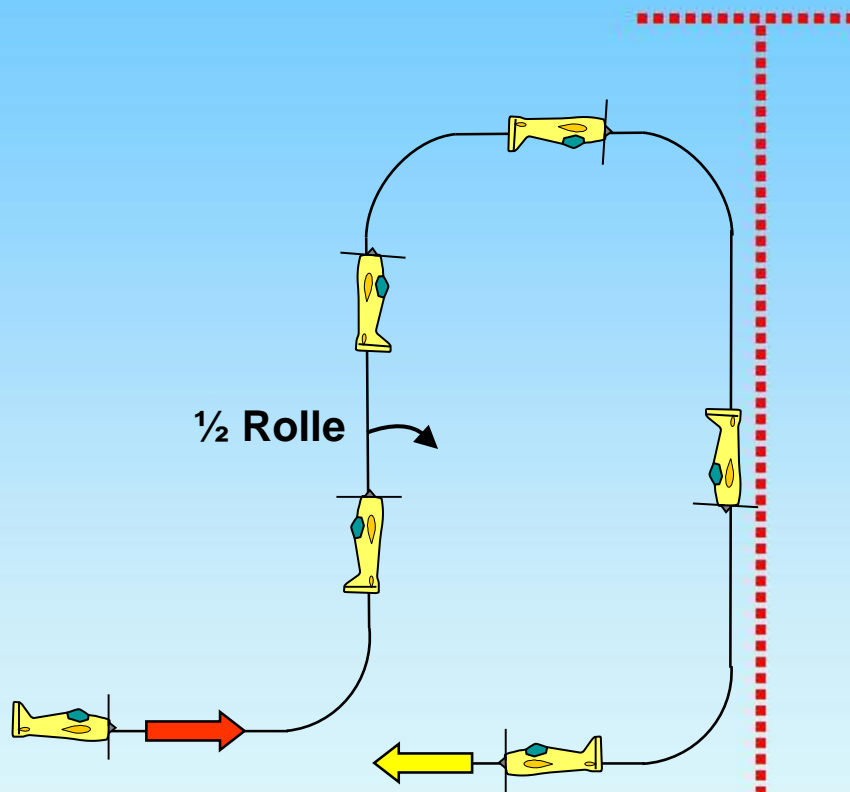


A-27.09 Trudeln mit drei Umdrehungen





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



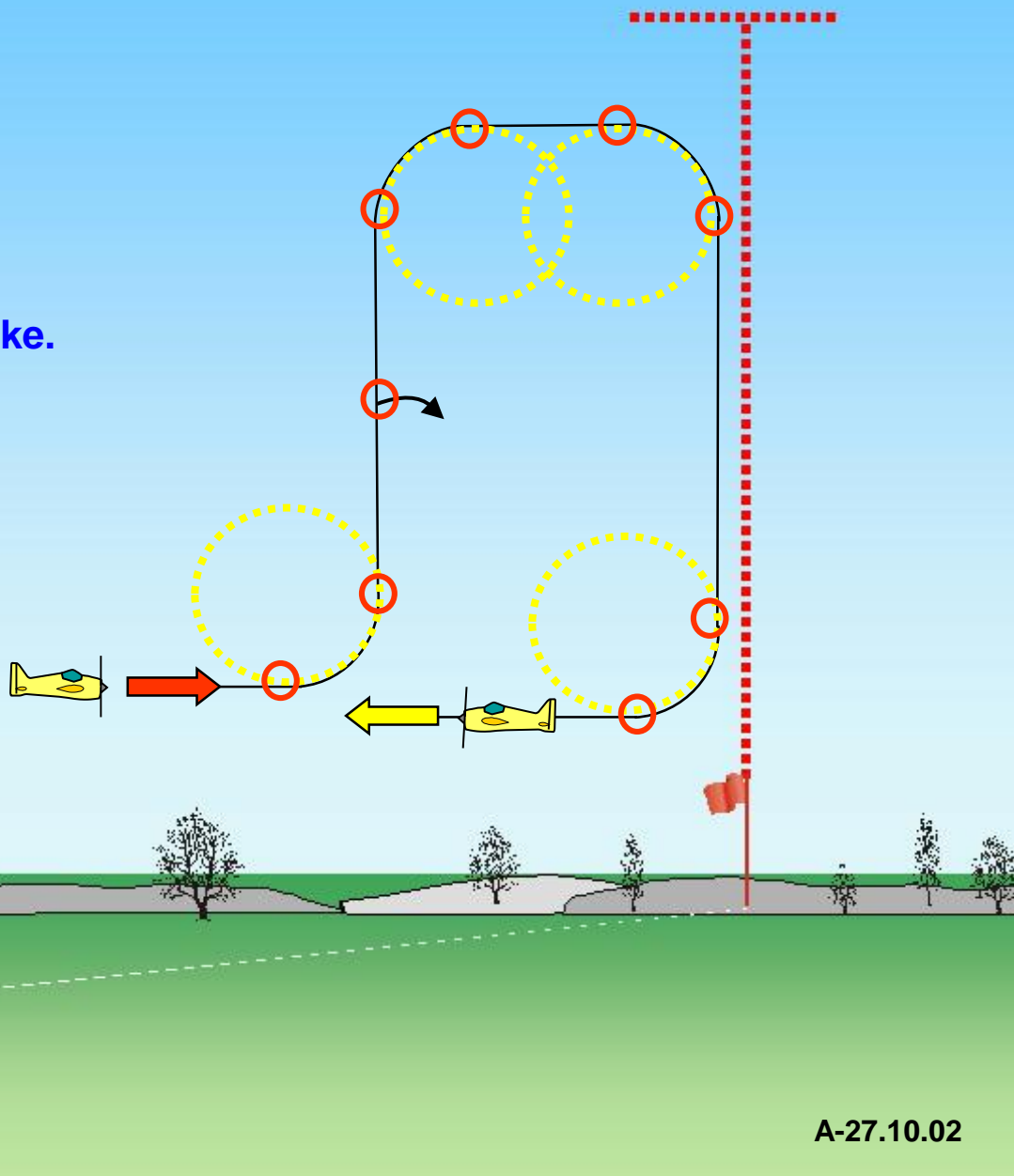
Aus dem Normalflug, ziehe durch einen $\frac{1}{4}$ Looping in einen senkrechten Steigflug, fliege eine $\frac{1}{2}$ Rolle, ziehe durch einen $\frac{1}{4}$ Looping, ziehe durch einen $\frac{1}{4}$ Looping in einen senkrechten Abwärtsflug, ziehe durch einen $\frac{1}{4}$ Looping, Ausflug im Normalflug.



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

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

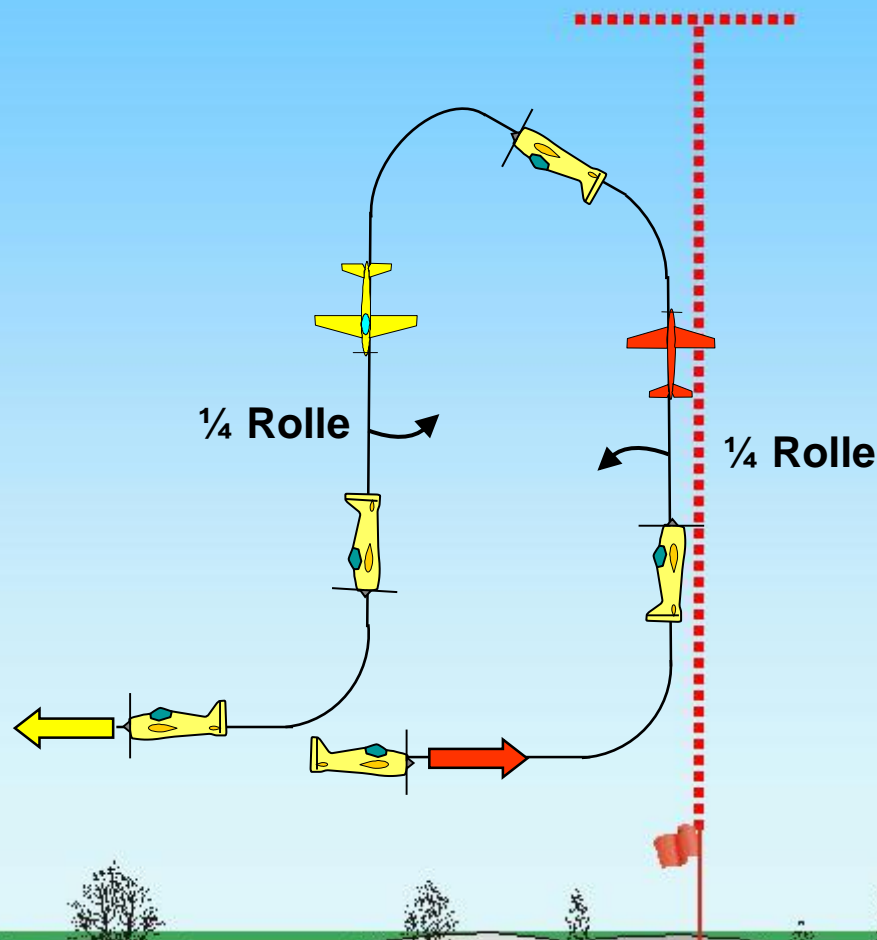
Alle Radien sind gleich.





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.

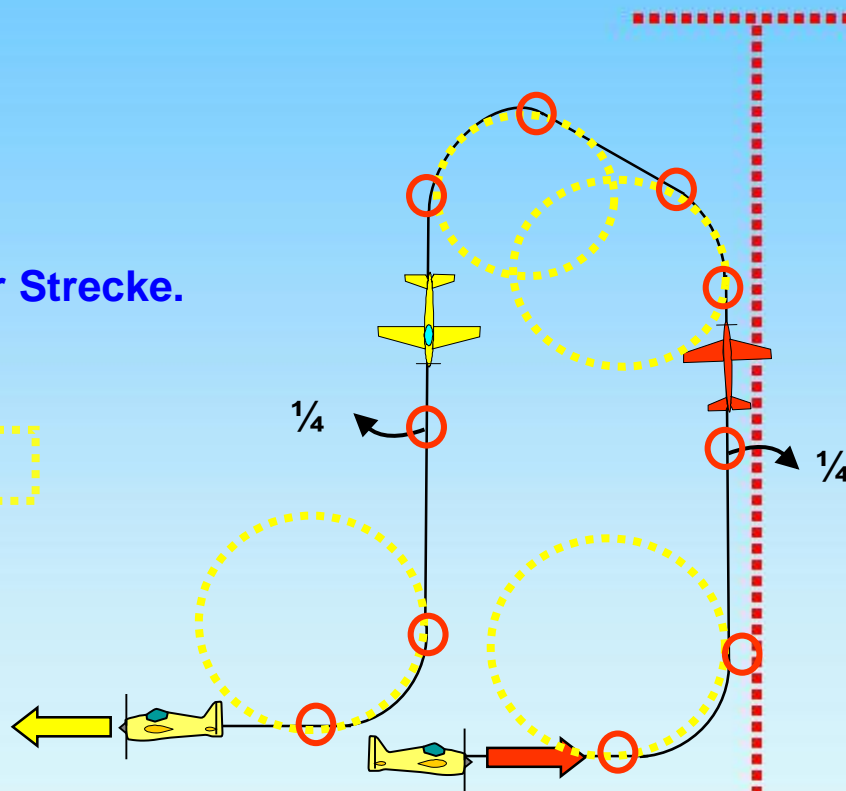


A-27.10 Hoher Hut mit halber Rolle. Option: Hoher Hut mit Viertelrolle, Viertelrolle

Option

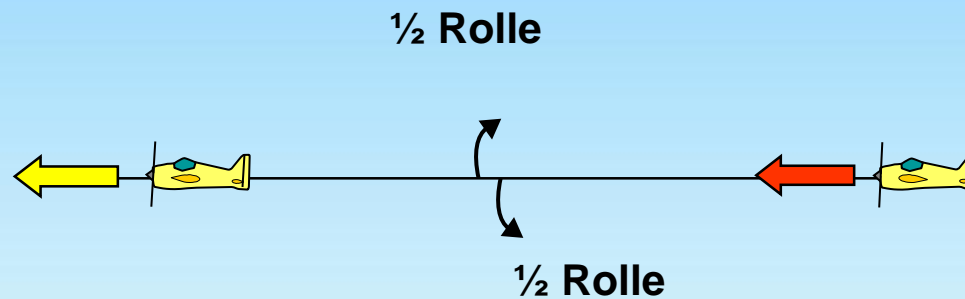
Teilrollen in der Mitte der Strecke.

Alle Radien sind gleich.





A-27-11 Zwei aufeinanderfolgende halbe Rollen



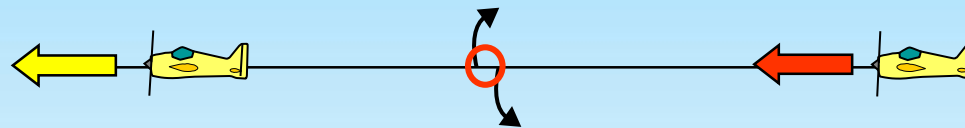
Aus dem Normalflug, fliege aufeinanderfolgend zwei $\frac{1}{2}$ Rollen in entgegengesetzter Richtung, Ausflug im Normalflug.



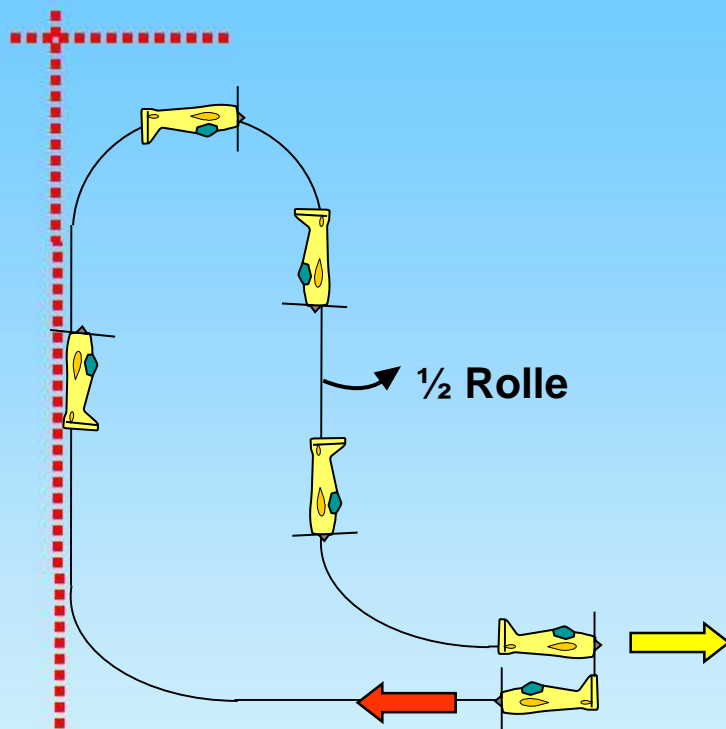


A-27-11 Zwei aufeinanderfolgende halbe Rollen

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



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

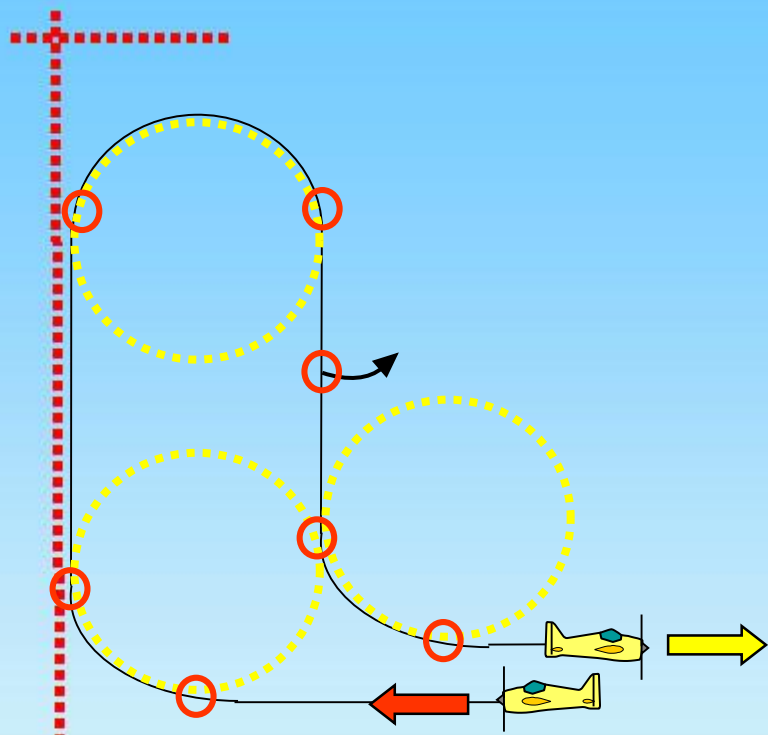


Aus dem Normalflug, ziehe durch einen $\frac{1}{4}$ Looping in einen senkrechten Steigflug, ziehe durch einen $\frac{1}{2}$ Looping in einen senkrechten Abwärtsflug, fliege eine $\frac{1}{2}$ Rolle, ziehe durch einen $\frac{1}{4}$ Looping, Ausflug im Normalflug.



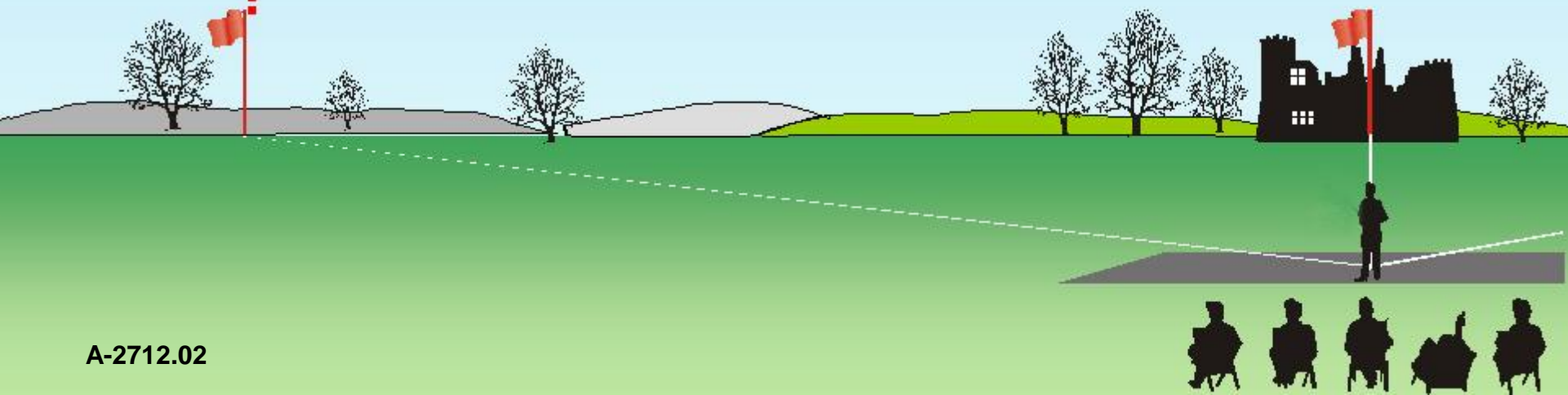


A-27.12 Ziehen-Ziehen-Ziehen Humpty Bump, mit halber Rolle



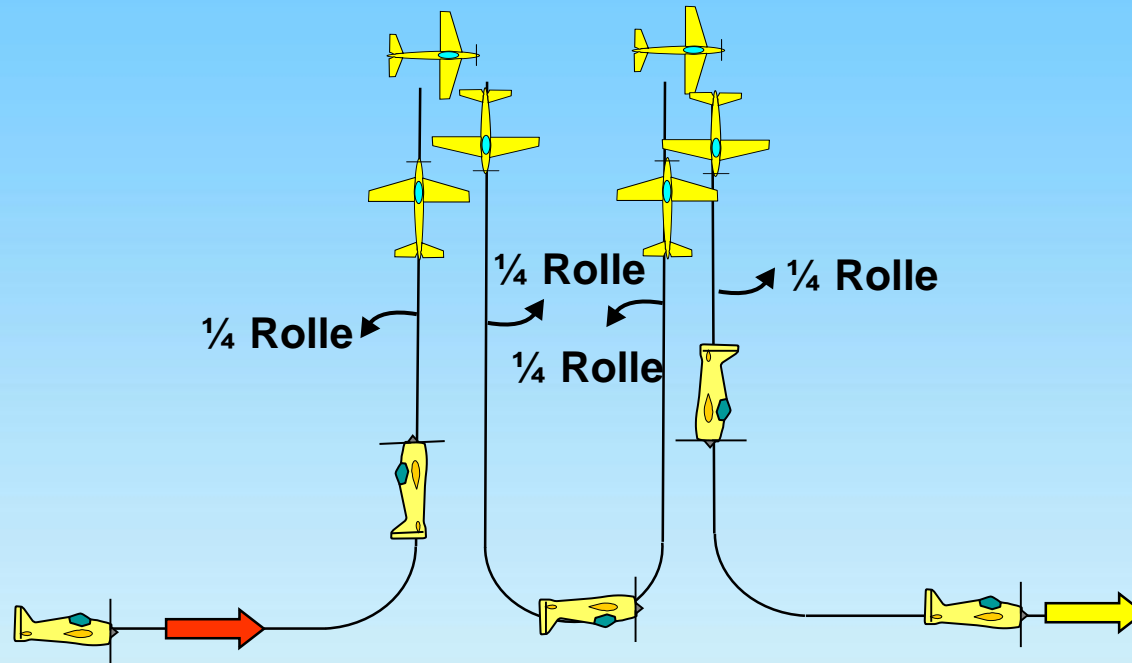
$\frac{1}{2}$ Rolle in der Mitte der Strecke.

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 1/4 Looping in einen senkrechten Steigflug, fliege eine 1/4 Rolle, fliege einen Stall Turn in einen senkrechten Abwärtsflug, fliege eine 1/4 Rolle, drücke durch einen 1/2 Looping in einen senkrechten Steigflug, fliege eine 1/4 Rolle, fliege einen Stall Turn in einen senkrechten Abwärtsflug, fliege eine 1/4 Rolle, ziehe durch einen 1/4 Looping, Ausflug im Normalflug.





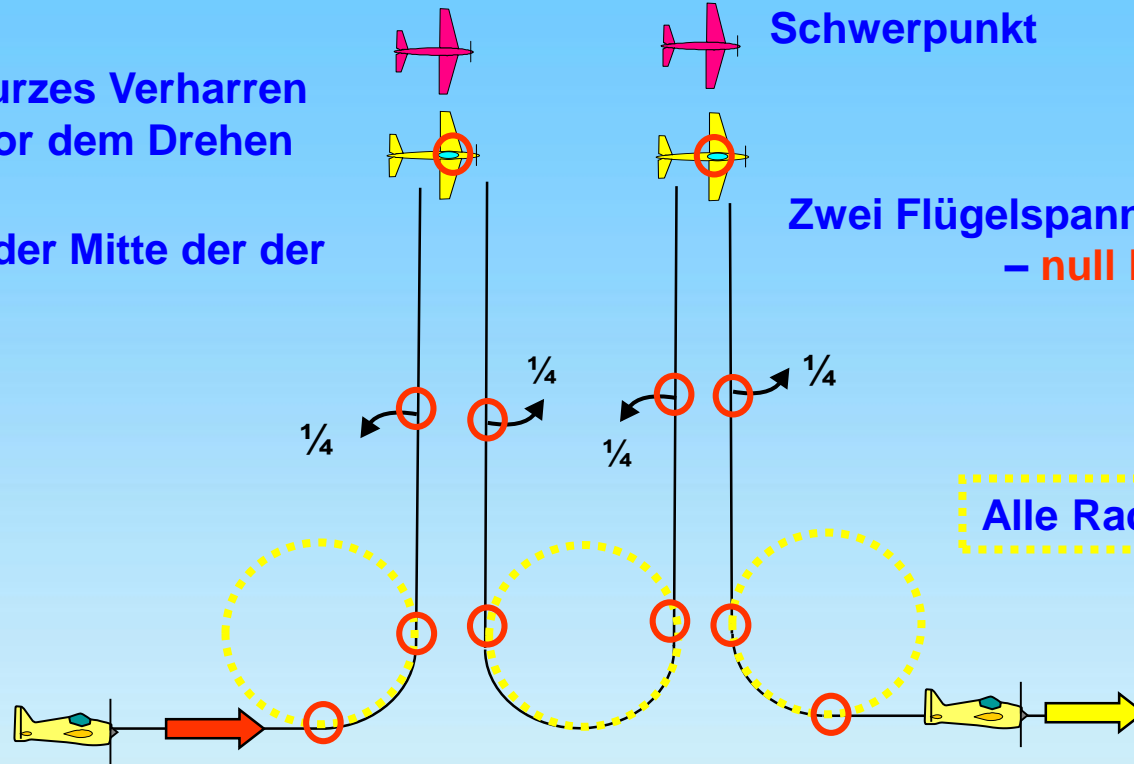
A-27.13 Figur M mit Viertelrolle, Viertelrolle, Viertelrolle, Viertel-Rolle

Drehen um den
Schwerpunkt

Kurzes Verharren
vor dem Drehen

Teilrollen in der Mitte der der
Strecke.

Zwei Flügelspannweiten oder mehr
– null Punkte!

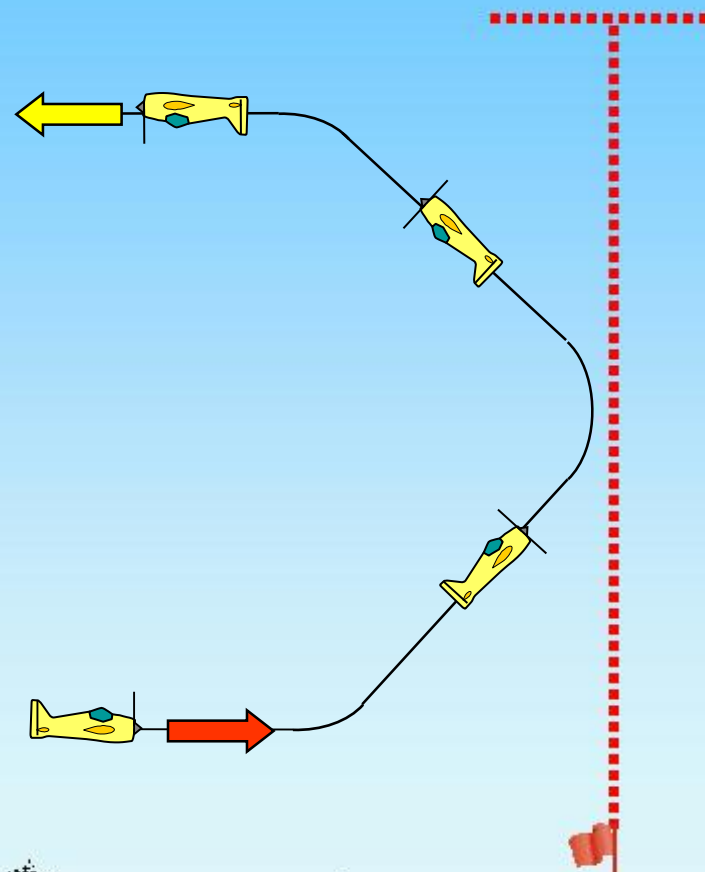


Alle Radien sind gleich.





A-27.14 Halber Quadratischer Looping auf der Spitze stehend

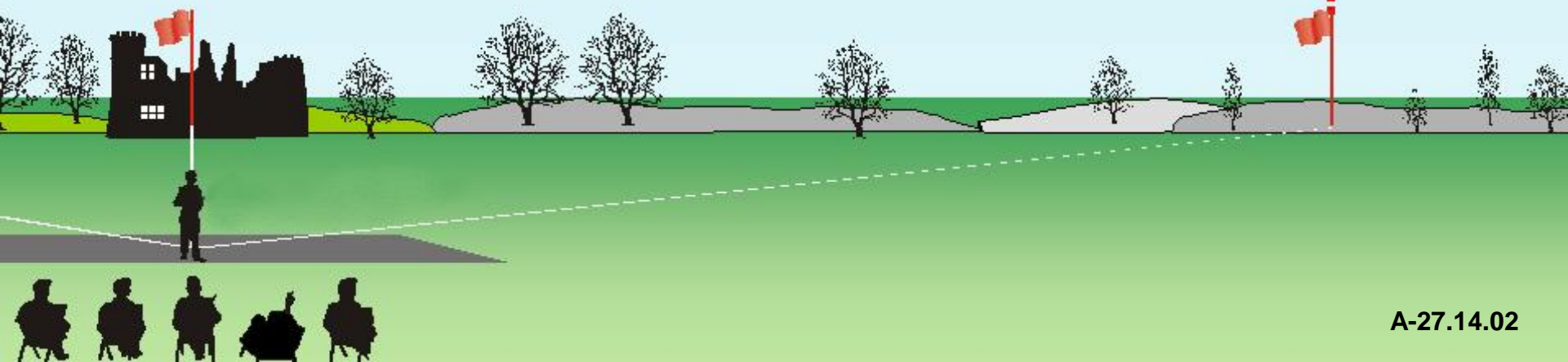
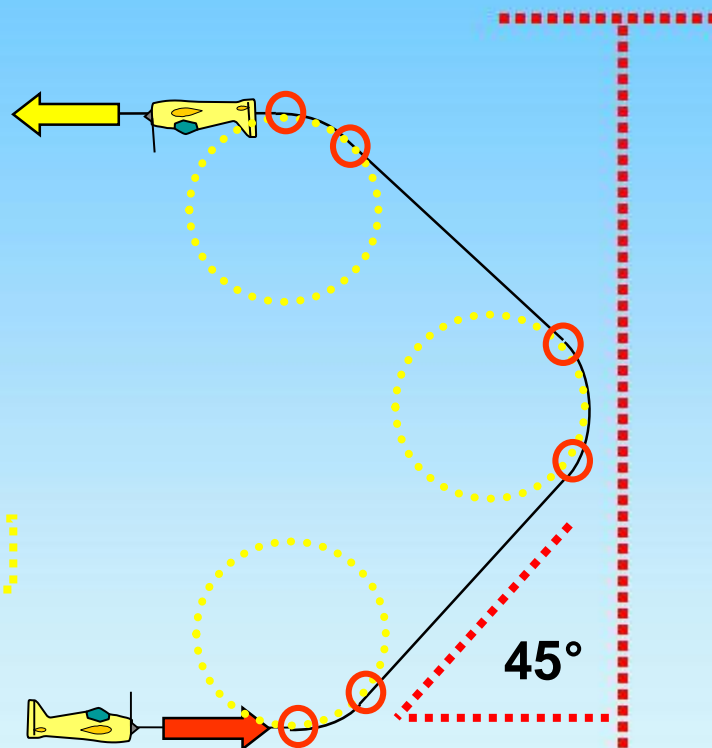


Aus dem Normalflug, ziehe durch einen $\frac{1}{8}$ Looping in einen 45° Steigflug, ziehe durch einen $\frac{1}{4}$ Looping, in einen 45° Steigflug, ziehe durch einen $\frac{1}{8}$ Looping, Ausflug im Rückenflug.



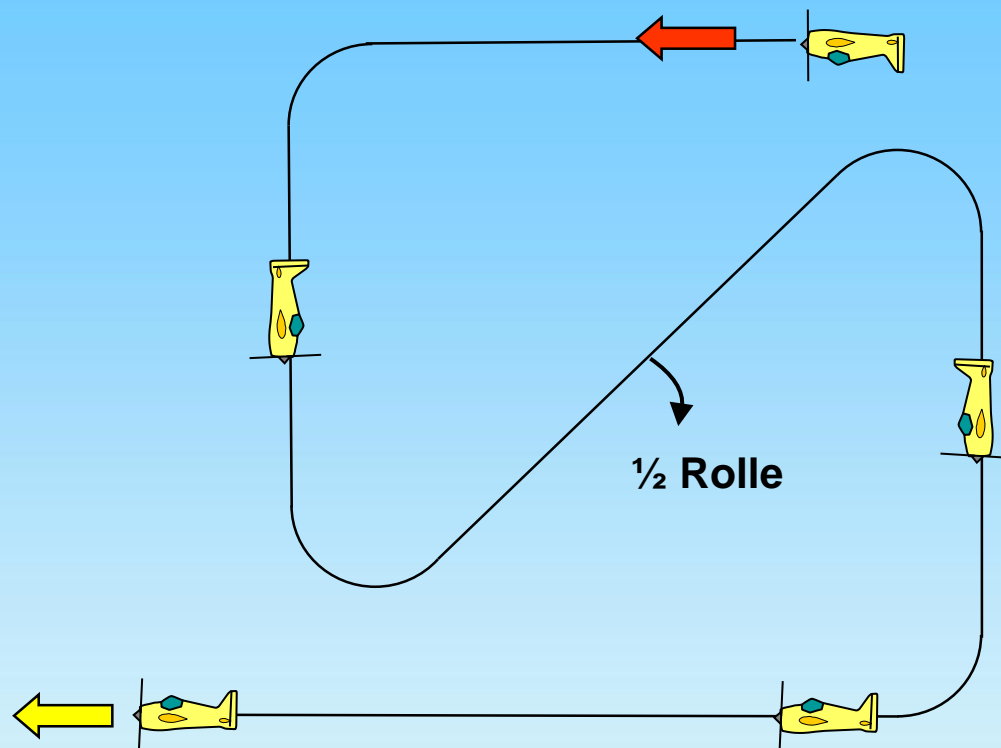
A-27.14 Halber Quadratischer Looping auf der Spitze stehend

Alle Radien sind gleich.





P-27.15 Quadrat von oben mit halber Rolle



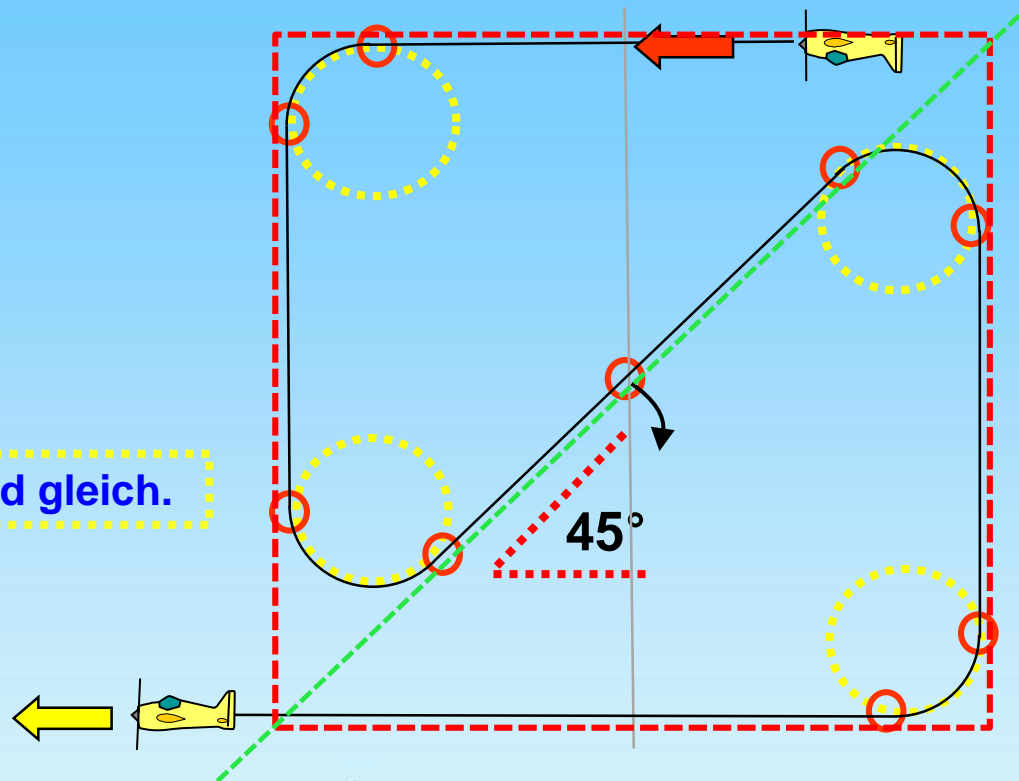
Aus dem Rückenflug, fliege über die Mitte des Flugraumes hinaus, ziehe durch einen $\frac{1}{4}$ Looping in einen senkrechten Abwärtsflug, ziehe durch einen $\frac{3}{8}$ Looping in einen 45° Steigflug, fliege eine $\frac{1}{2}$ Rolle, ziehe durch einen $\frac{3}{8}$ Looping in einen senkrechten Abwärtsflug,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





P-27.15 Quadrat von oben mit halber Rolle

Alle Radien sind gleich.

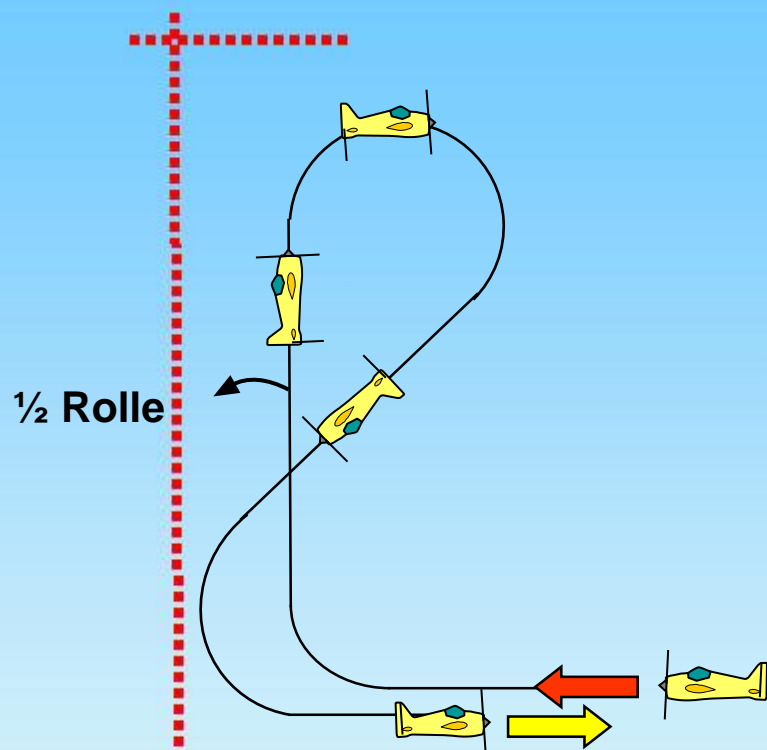


Halbe Rolle in der
Mitte der 45 ° Strecke.





A-27.16 Umgekehrte Figur ET mit halber Rolle

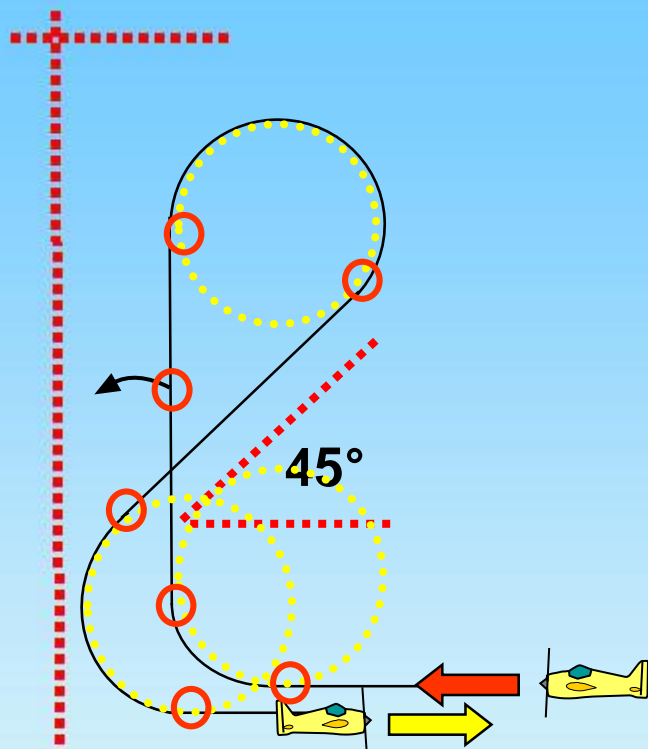


Aus dem Normalflug, ziehe durch einen $\frac{1}{4}$ Looping in einen senkrechten Steigflug, flieg eine $\frac{1}{2}$ Rolle, drücke durch einen $\frac{5}{8}$ Looping in einen 45° Abwärtsflug, ziehe durch einen $\frac{3}{8}$ Looping, Ausflug im Normalflug.





A-27.16 Umgekehrte Figur ET mit halber Rolle



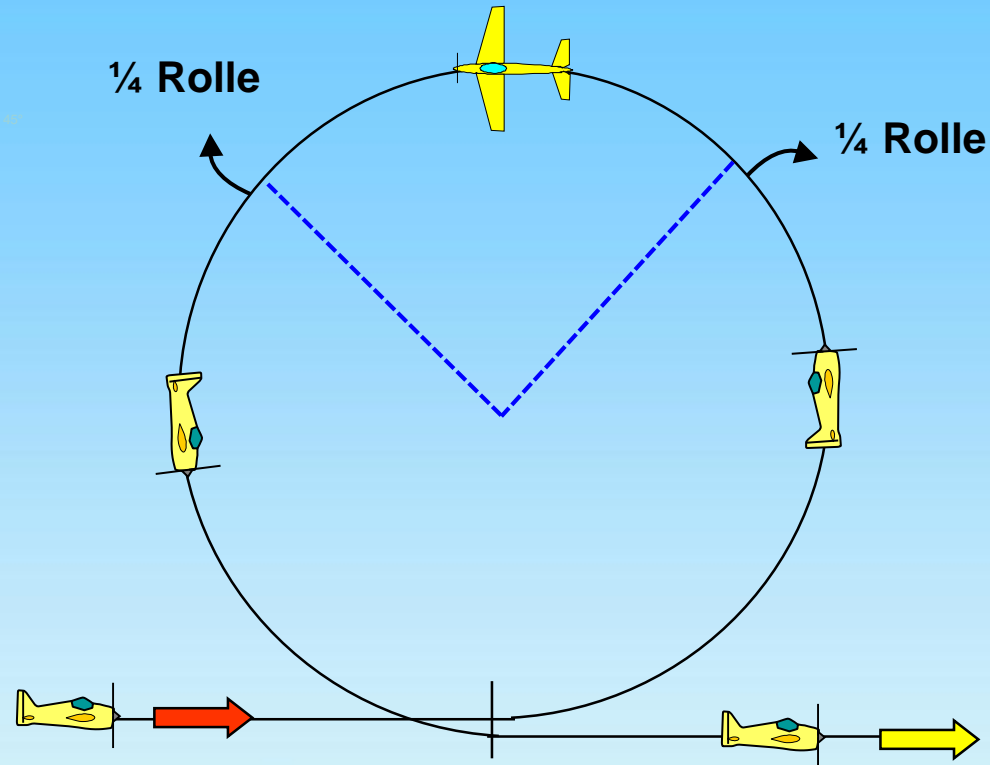
$\frac{1}{2}$ Rolle in der Mitte der Strecke.

Alle Radien sind gleich.





A-27.17 Looping mit Messerflug

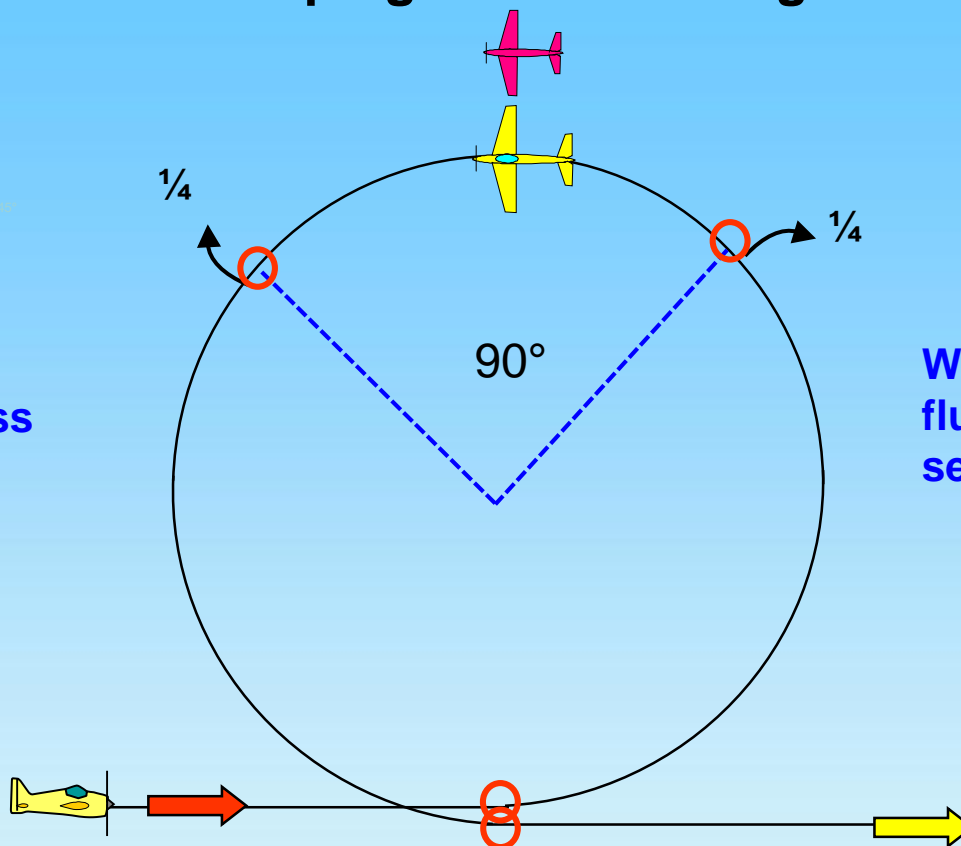


Aus dem Normalflug, ziehe durch einen Looping, fliege eine $\frac{1}{4}$ Rolle in einen Messerflug über die oberen 90° des Loopings, fliege eine $\frac{1}{4}$ Rolle, Ausflug im Normalflug.



A-27.17 Looping mit Messerflug

Der Looping muss
rund sein.



Während des Messer-
flugs muss der Flügel
senkrecht stehen.



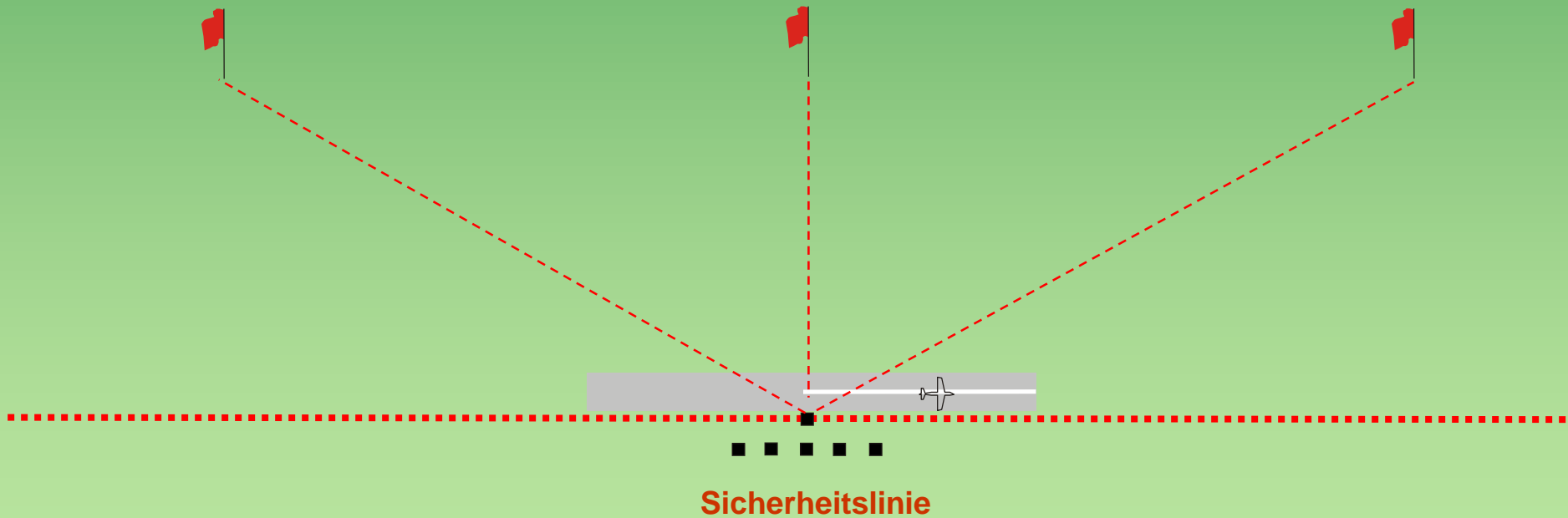


Landevorgang

(wird nicht beurteilt und nicht bewertet)

Die Landerichtung muss nicht gleich der Startrichtung sein.

 **Wind**

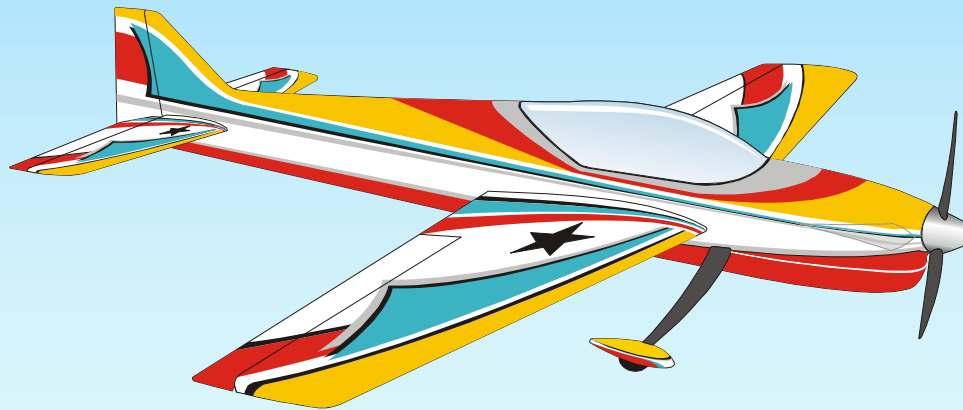


Forget **WHO** is flying! Forget **WHAT** is flying!

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!