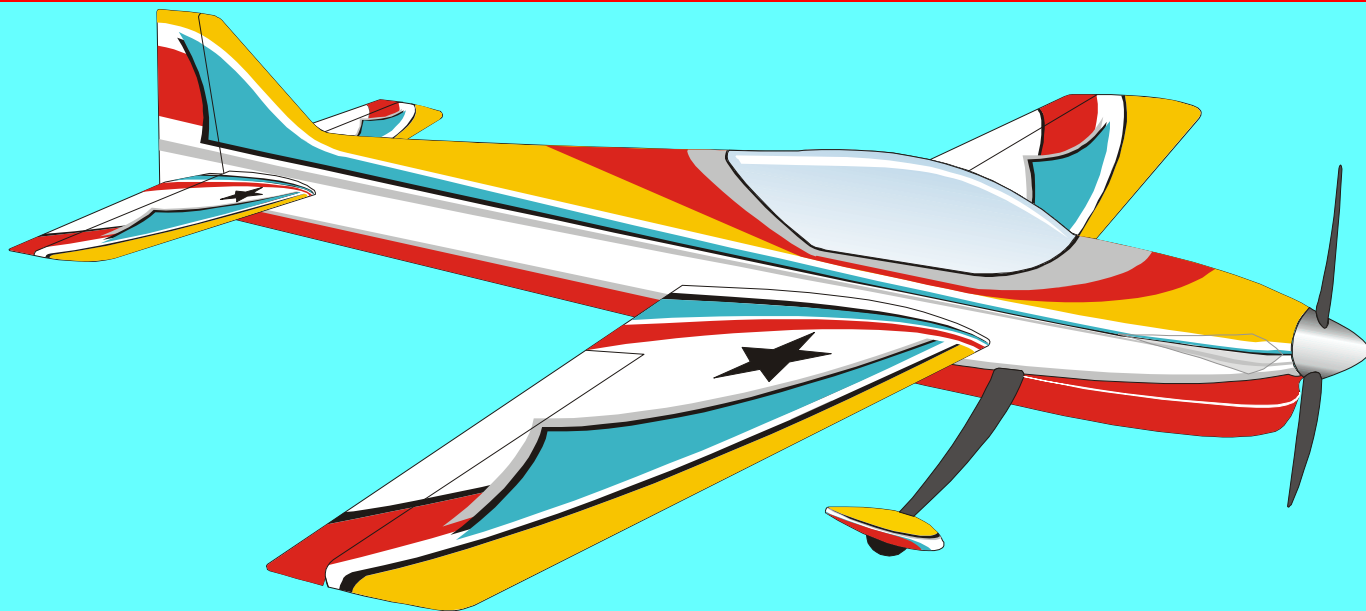


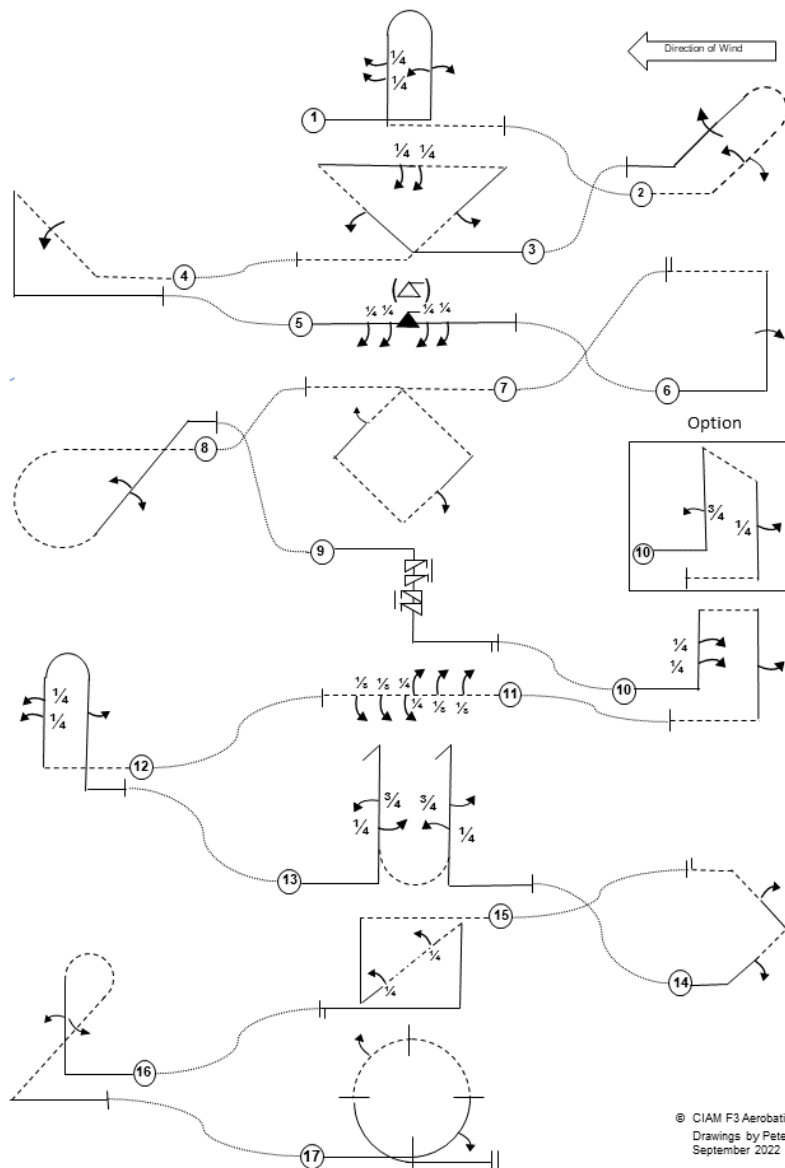
# ***Motorkunstflug F3A***

## ***Programmfolge P-27***

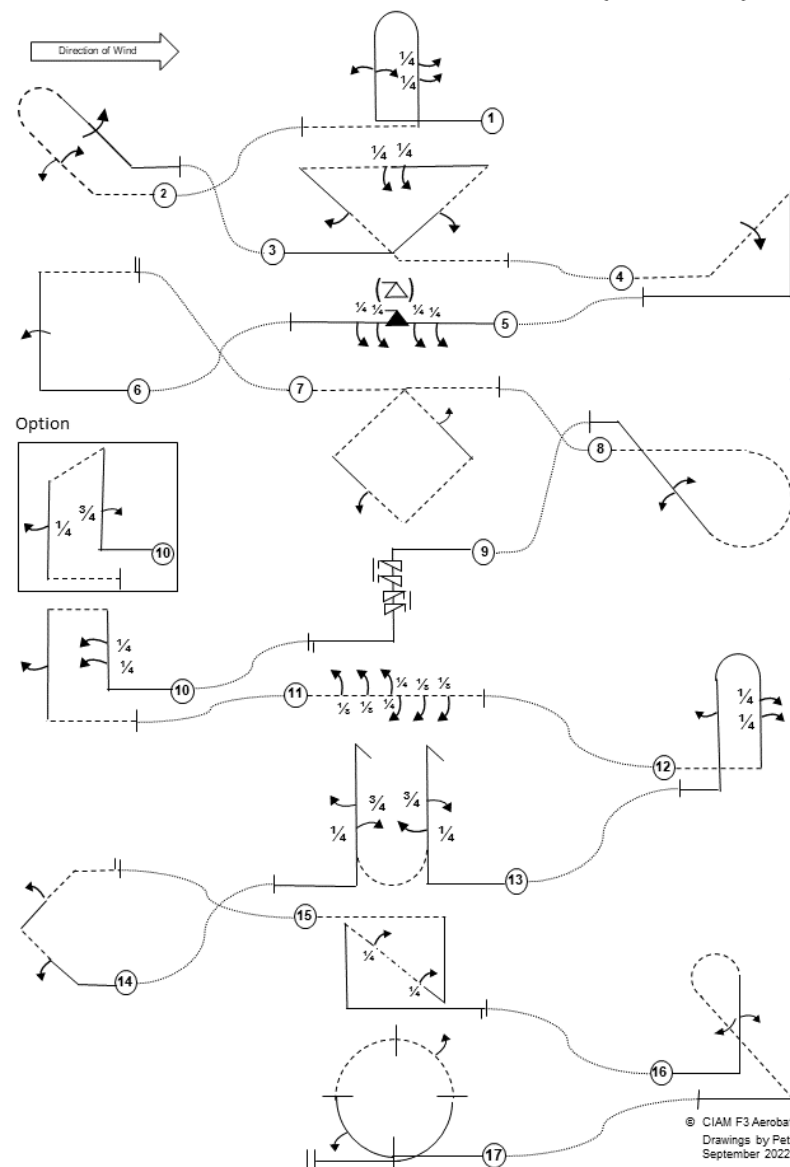


***Das Vorrundenprogramm  
für die Jahre 2026/2027***

# PRELIMINARY SCHEDULE F3A P-27 (2026-2027)

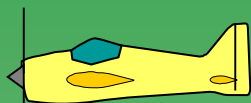
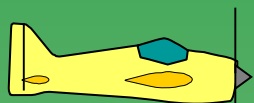


# PRELIMINARY SCHEDULE F3A P-27 (2026-2027)

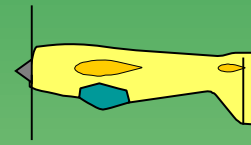
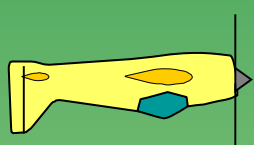




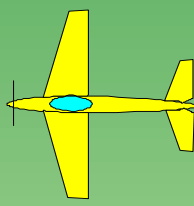
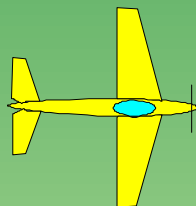
# Erklärungen:



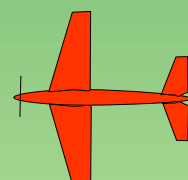
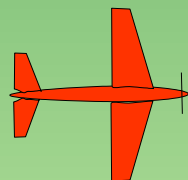
Flugzeug im Normalflug



Flugzeug im Rückenflug



Flugzeug im Messerflug/  
Ansicht von oben



Flugzeug im Messerflug/  
Ansicht von unten



Teilrolle



Halbe Rolle



Rolle



Trudeln



Rückentrudeln



pos.



neg.

Gerissene Rolle



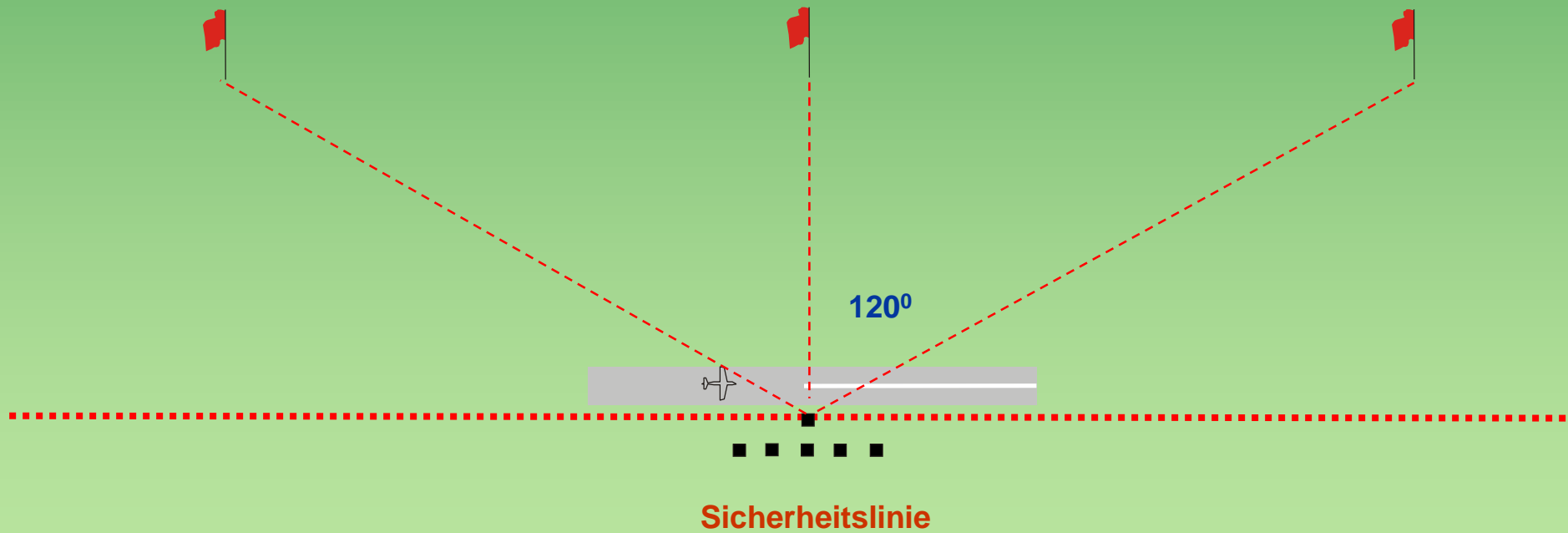
Referenzpunkte



# Startvorgang

( wird nicht beurteilt und nicht bewertet )

← Wind



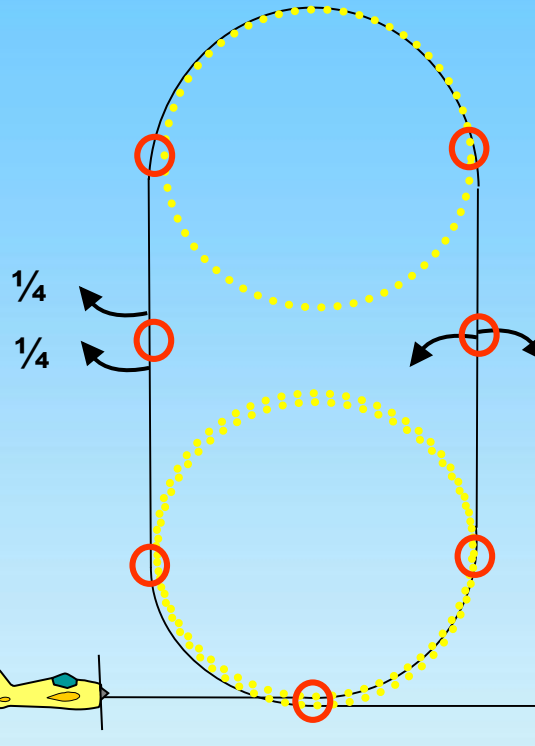




## P-27.01 Ziehen-Ziehen-Drücken Humpty Bump mit zwei halben Rollen, zwei Viertelrollen

Strecken zwischen Teilrollen müssen kurz und von erkennbarer Länge sein.

Alle Radien sind gleich.



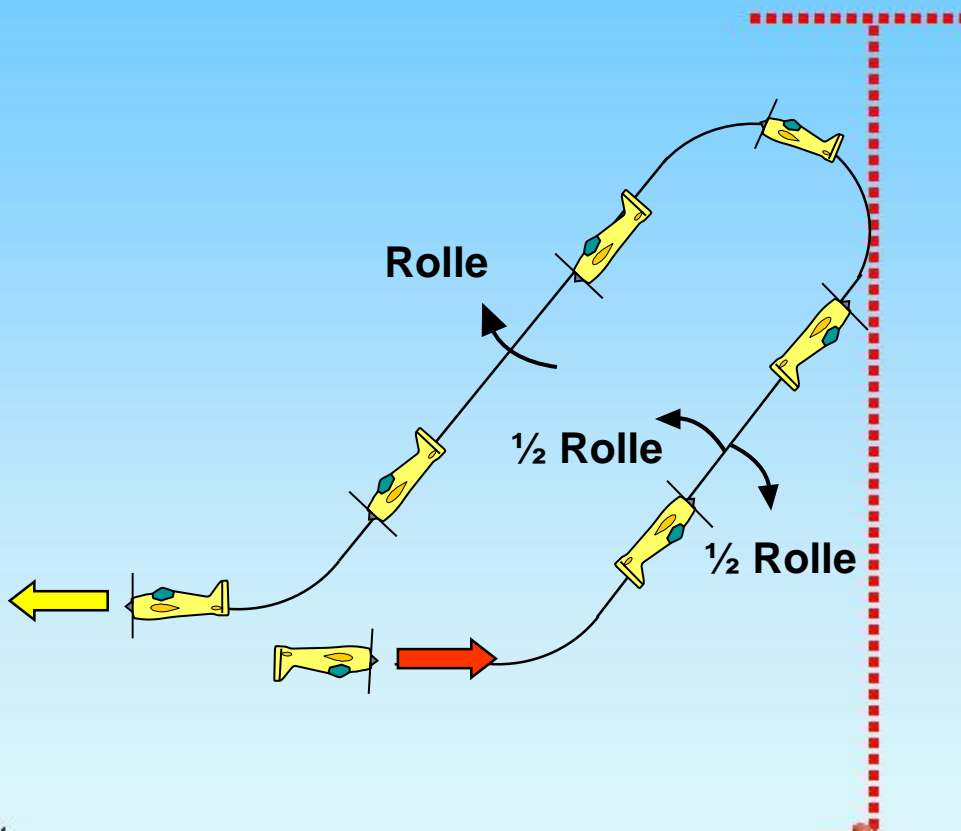
Teilrollen in der Mitte der Strecke zentriert.

Zwischen Teilrollen in entgegengesetzter Richtung darf keine Strecke sein.





## 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.

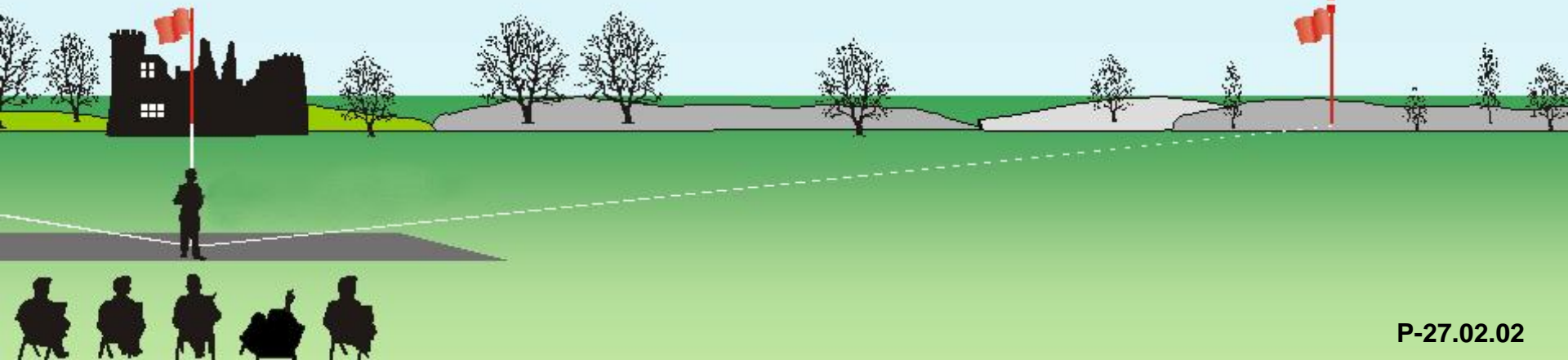
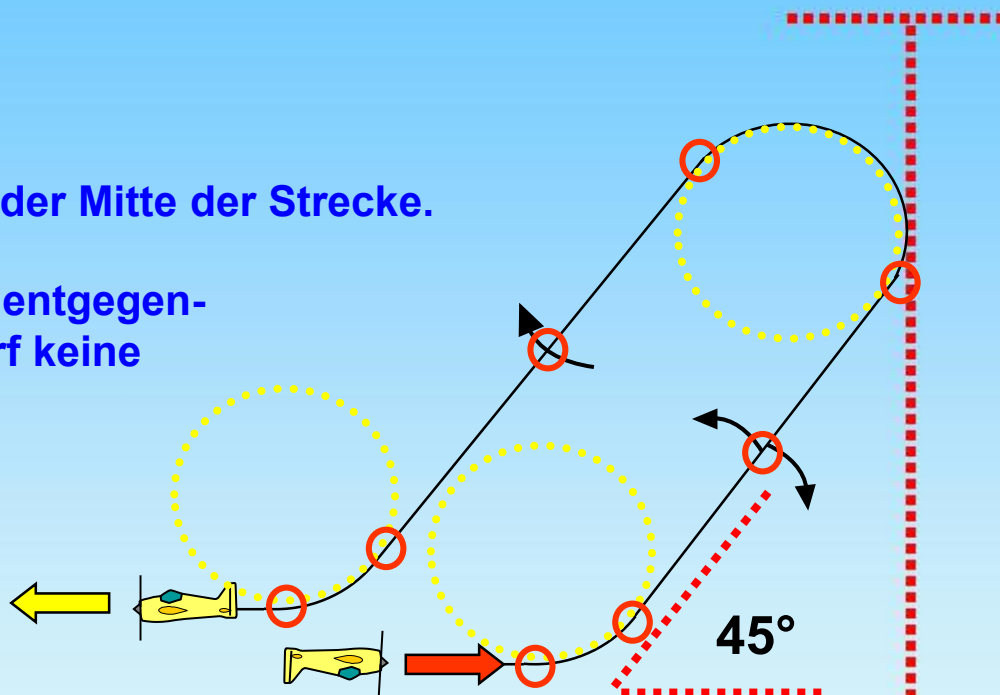


## P-27.02 Posaune mit zwei halben Rollen, Rolle

Teilrollen und Rolle in der Mitte der Strecke.

Zwischen Teilrollen in entgegengesetzter Richtung darf keine Strecke sein.

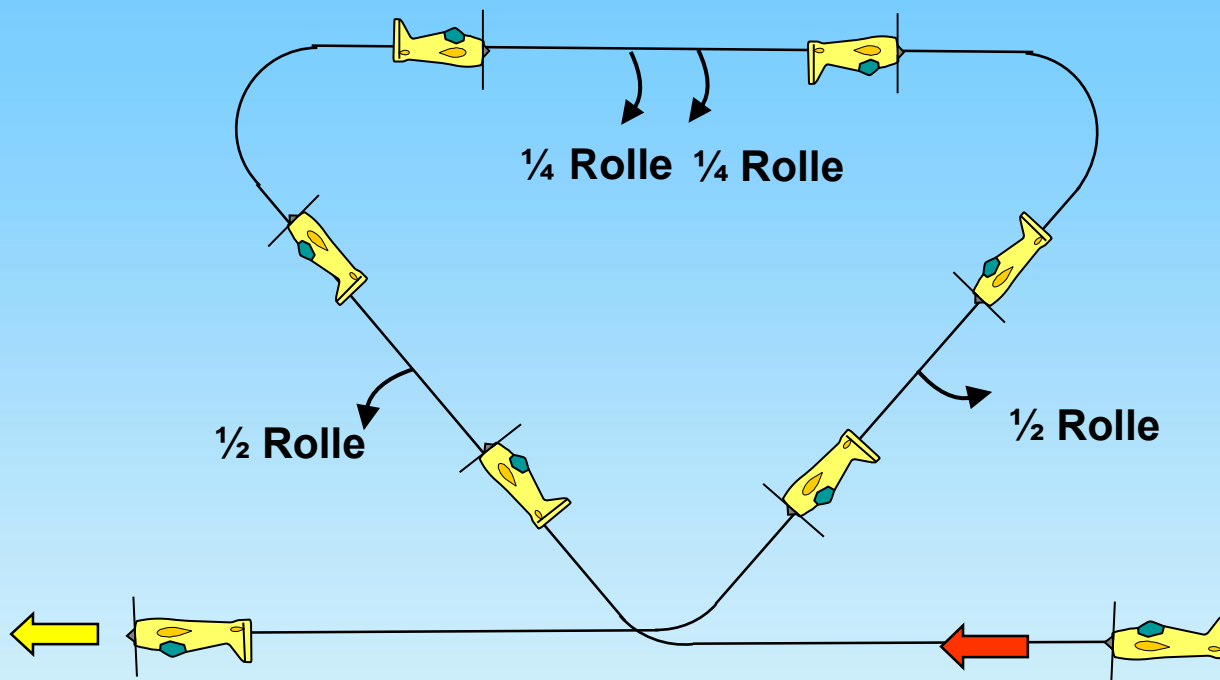
Alle Radien sind gleich.







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



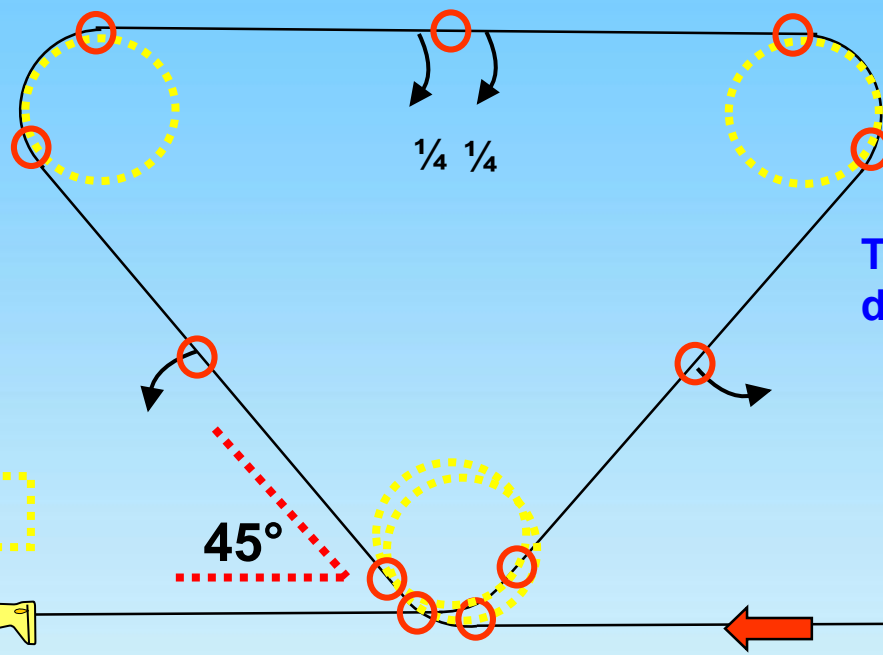
Aus dem Normalflug, in der Mitte des Flugraumes, ziehe durch einen  $\frac{1}{8}$  Looping in einen  $45^\circ$  Steigflug, fliege eine  $\frac{1}{2}$  Rolle, drücke durch einen  $\frac{3}{8}$  Looping, fliege aufeinanderfolgend zwei  $\frac{1}{4}$  Rollen, ziehe durch einen  $\frac{3}{8}$  Looping in einen  $45^\circ$  Abwärtsflug, fliege eine  $\frac{1}{2}$  Rolle, drücke durch einen  $\frac{1}{8}$  Looping, Ausflug im Rückenflug.





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

Strecken zwischen Teilrollen müssen kurz und  
von erkennbarer Länge sein.

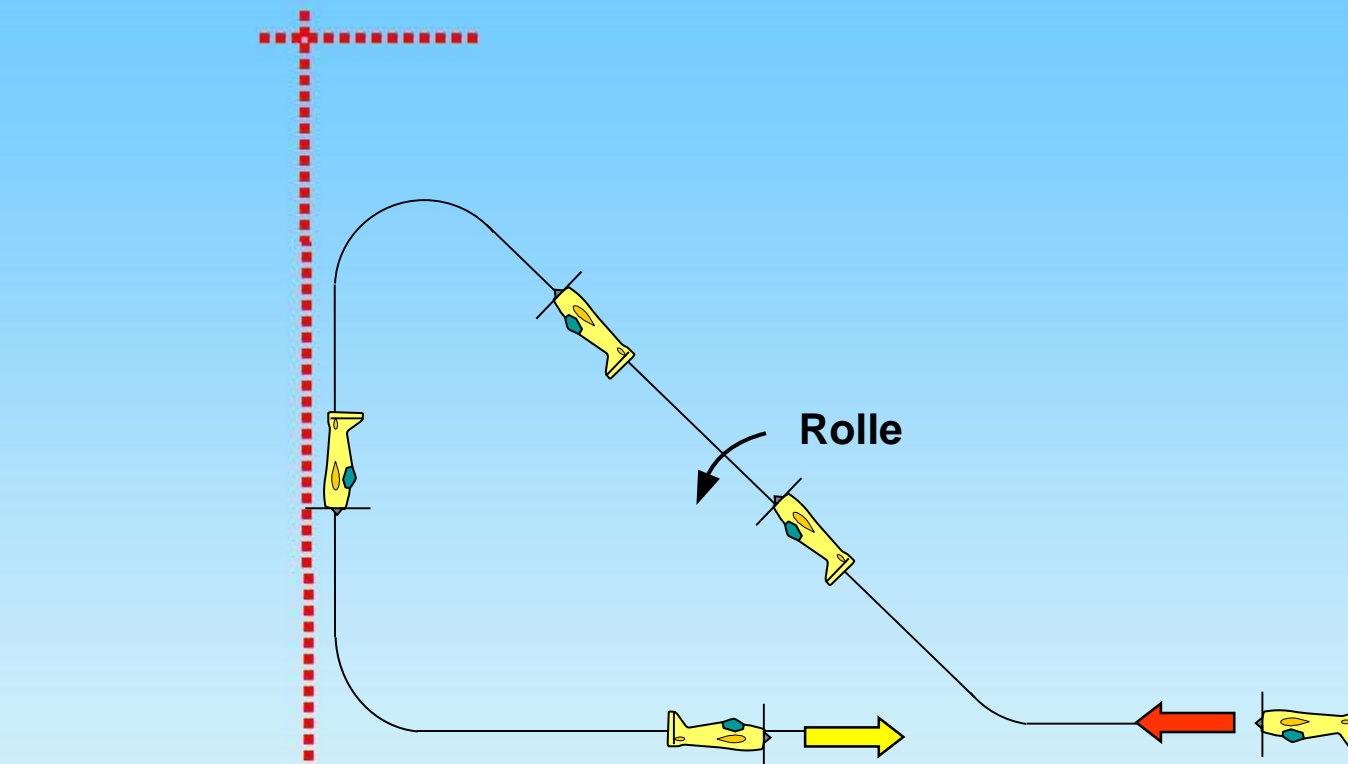


Teilrollen in der Mitte  
der Strecke zentriert.

Alle Radien sind gleich.



## 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  $\frac{3}{8}$  Looping in einen senkrechten Abwärtsflug, ziehe durch einen  $\frac{1}{4}$  Looping, Ausflug im Normalflug.







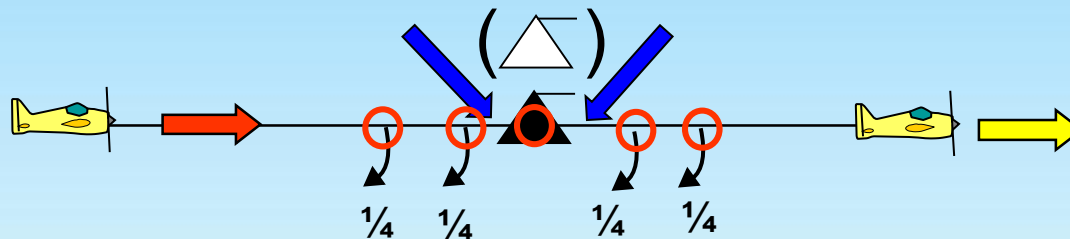


## P-27.05 Rollenkombination mit zwei $\frac{1}{4}$ Rollen, gerissener Rolle, zwei $\frac{1}{4}$ Rollen

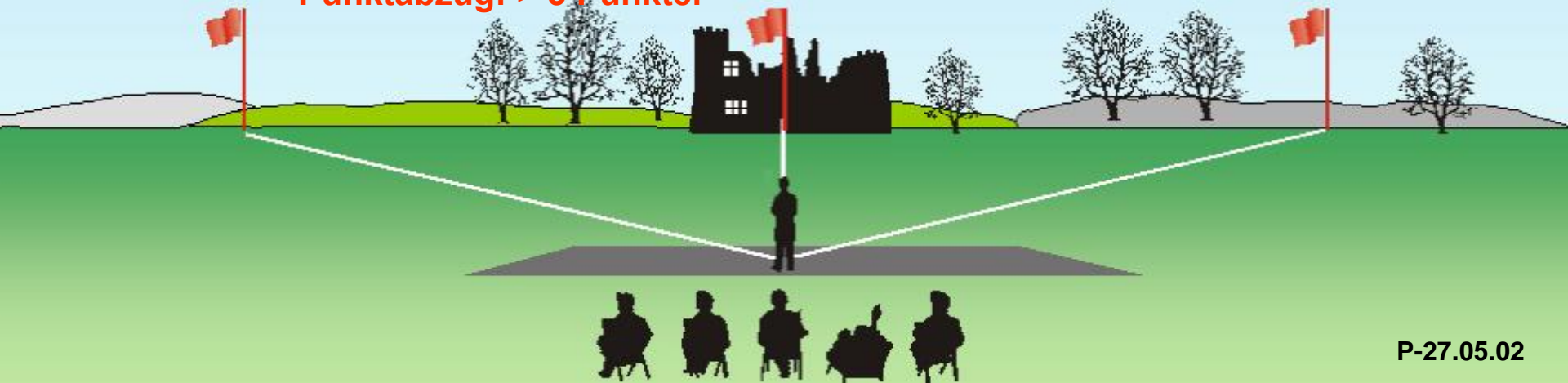
Strecken zwischen Teilrollen müssen kurz und von erkennbarer Länge sein.

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

Gerissene Rolle



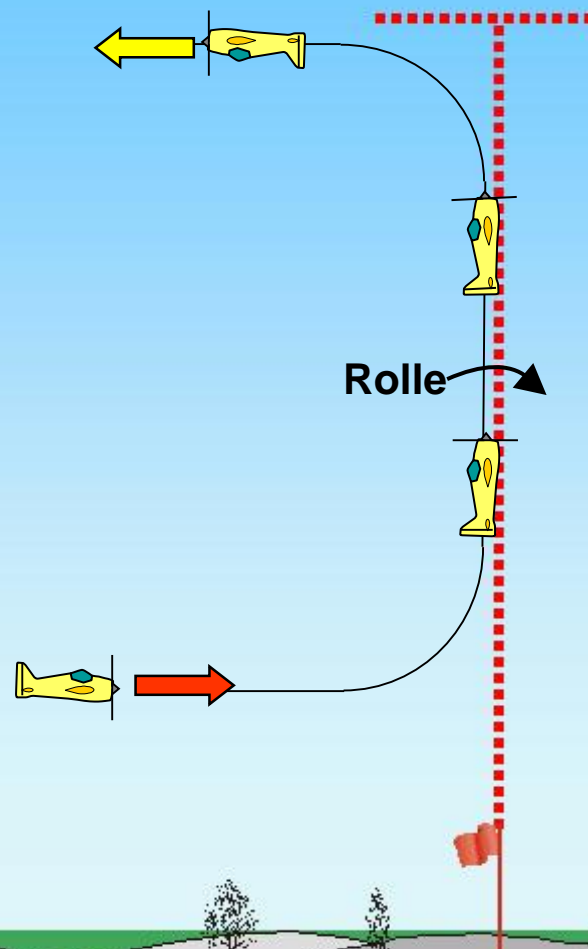
Fassrolle oder axial geflogene Rolle anstatt Gerissener Rolle:  
Punktabzug: > 5 Punkte.







## P-27.06 Halber Quadratischer Looping mit Rolle



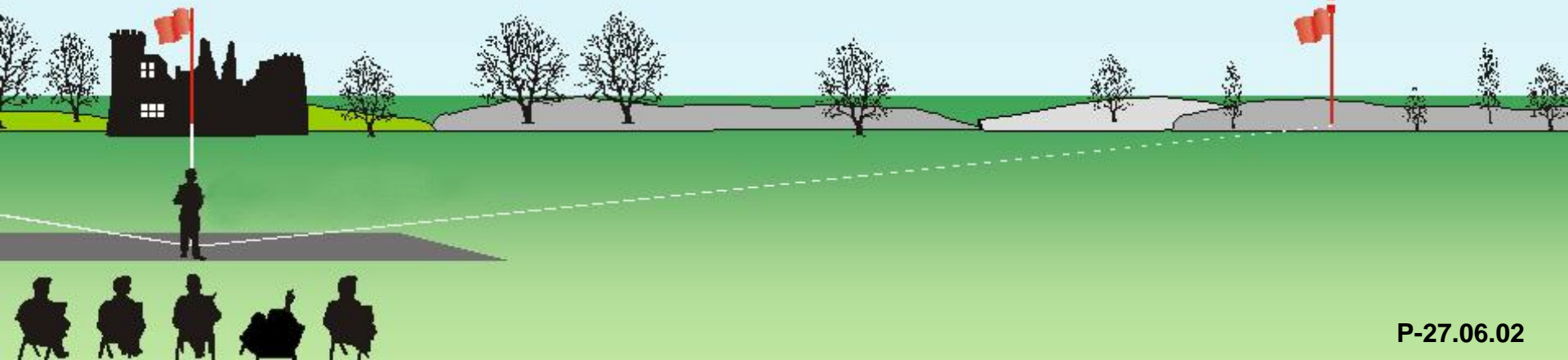
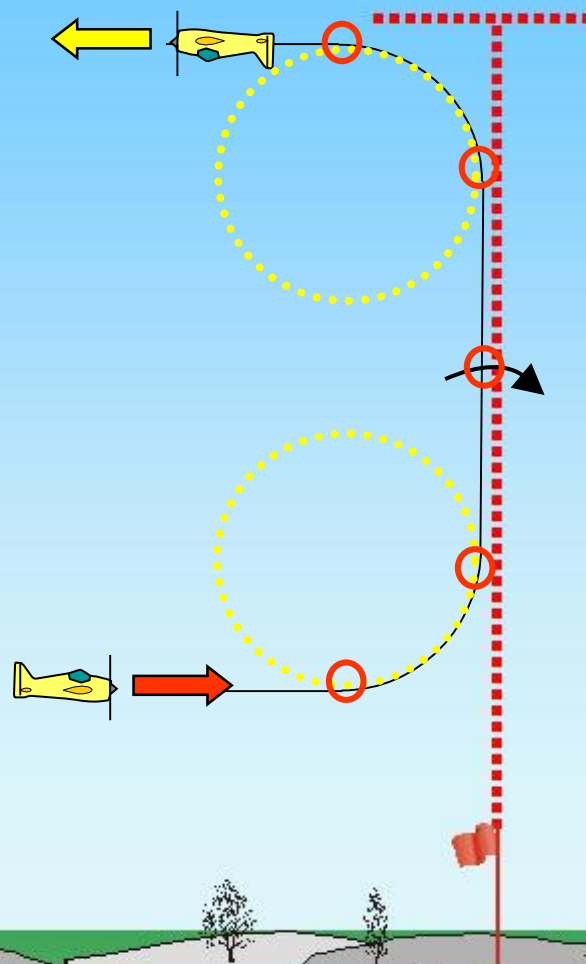
Aus dem Normalflug, ziehe durch einen  $\frac{1}{4}$  Looping in einen senkrechten Steigflug, fliege eine Rolle, ziehe durch einen  $\frac{1}{4}$  Looping, Ausflug im Rückenflug.



## P-27.06 Halber Quadratischer Looping mit Rolle

Rolle in der Mitte der Strecke.

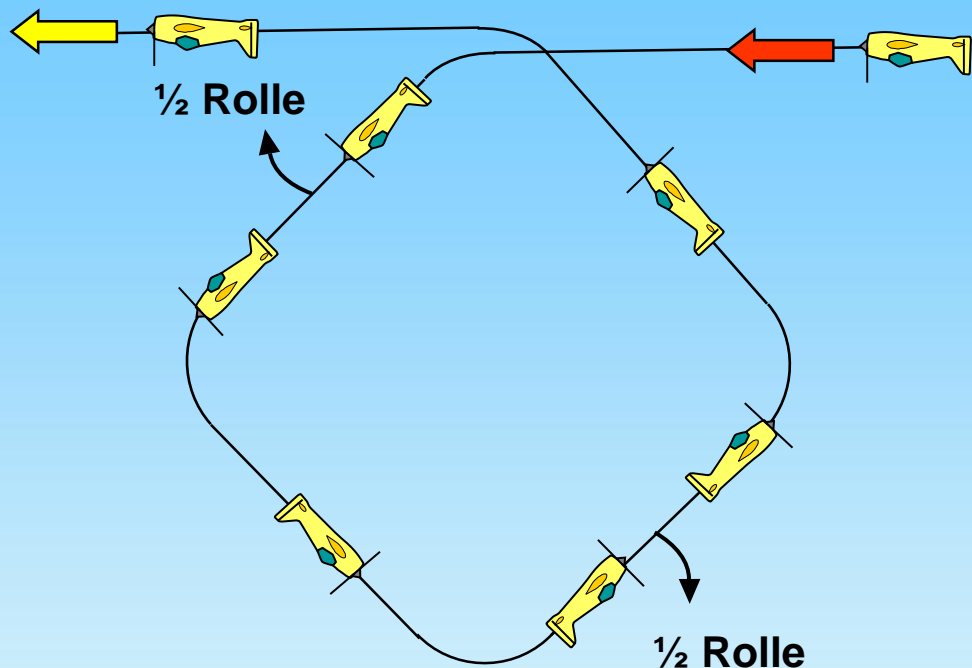
Alle Radien sind gleich.







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

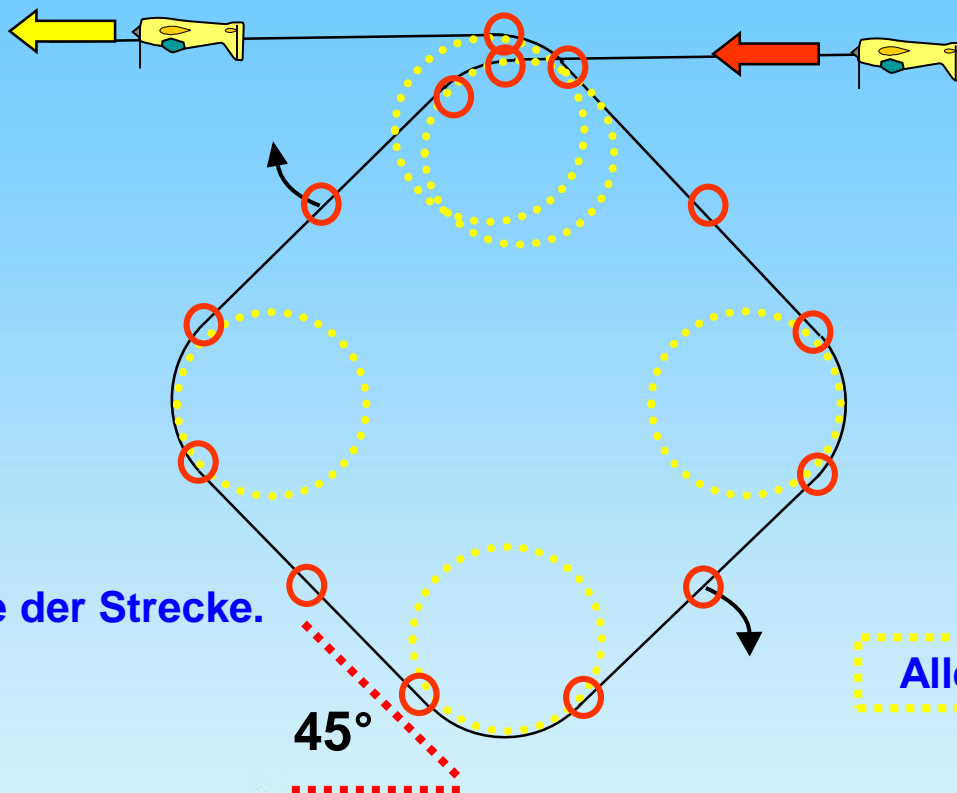


Aus dem Rückenflug, ziehe durch einen  $\frac{1}{8}$  Looping in einen  $45^\circ$  Abwärtsflug, fliege einen  $\frac{1}{2}$  Rolle, drücke durch einen  $\frac{1}{4}$  Looping in einen  $45^\circ$  Abwärtsflug, drücke durch einen  $\frac{1}{4}$  Looping in einen  $45^\circ$  Steigflug, fliege eine  $\frac{1}{2}$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





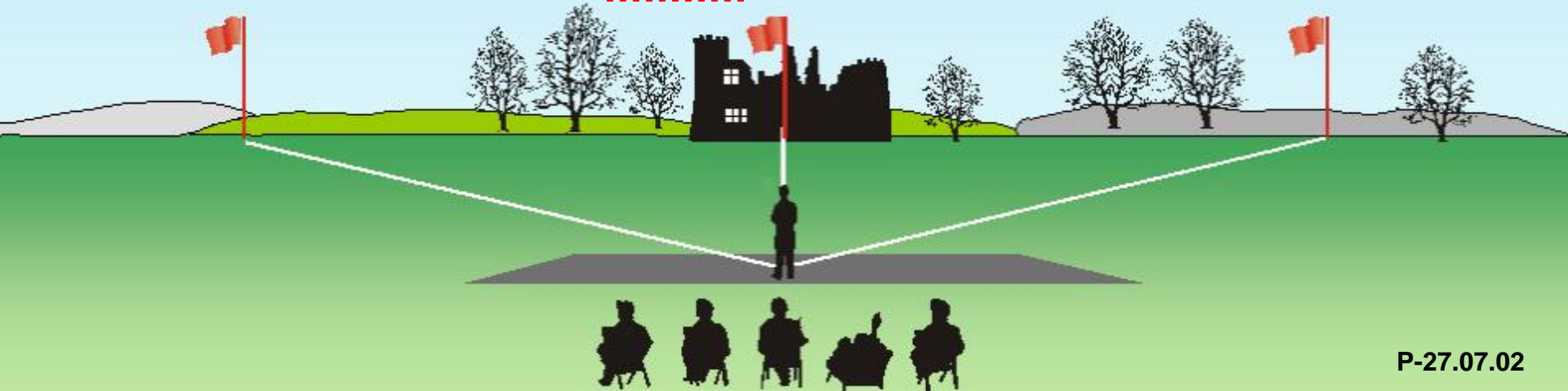
# P-27.07 Quadratischer Looping auf der Spitze stehend von oben mit halber Rolle, halber Rolle



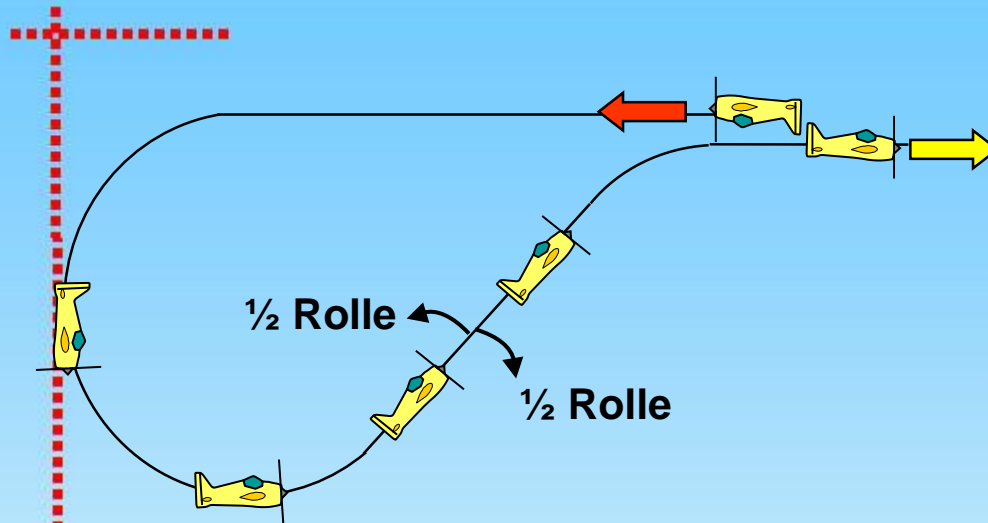
$\frac{1}{2}$  Rollen in der Mitte der Strecke.

Alle Radien sind gleich.

45°



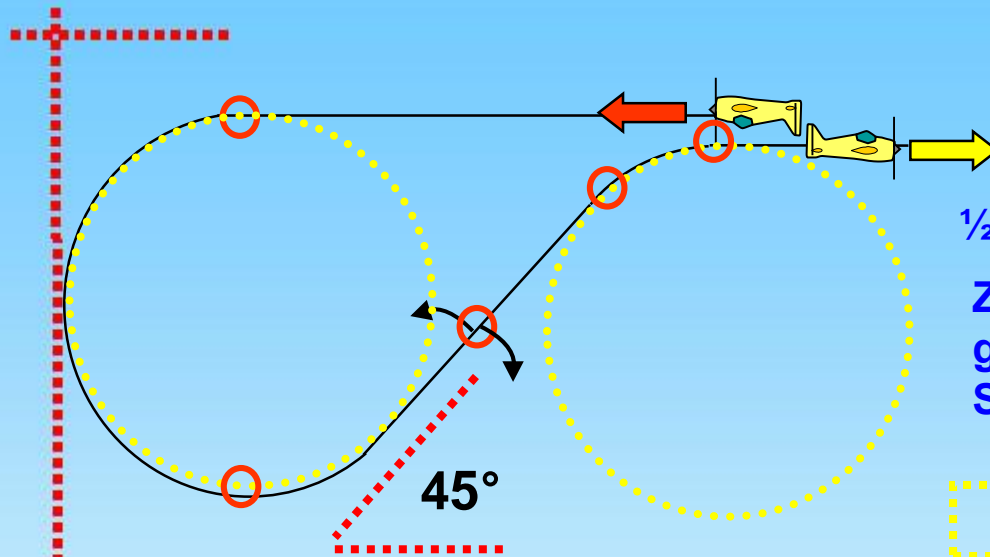
## P-27.08 Halbe Kubanacht von oben mit zwei halben Rollen



Aus dem Rückenflug, ziehe durch einen  $\frac{5}{8}$  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-27.08 Halbe Kubanacht von oben mit zwei halben Rollen



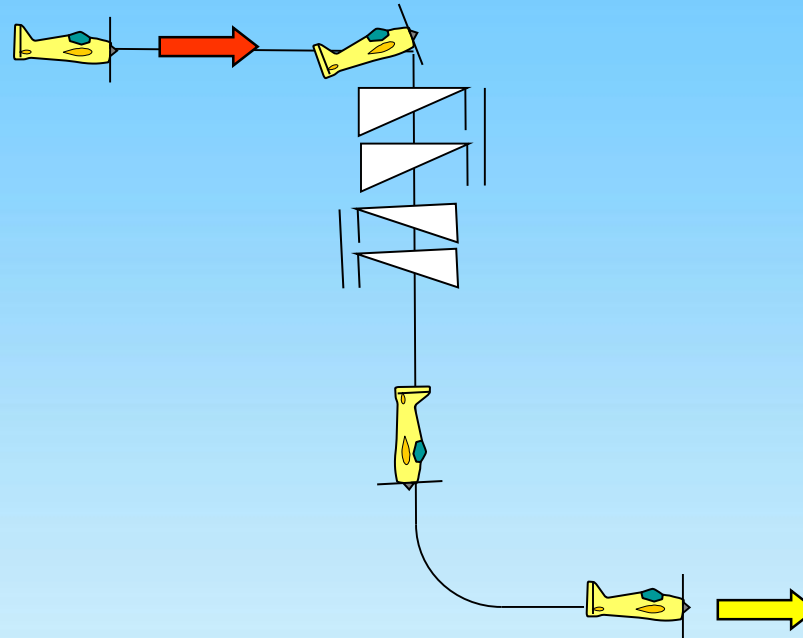
**$\frac{1}{2}$  Rollen in der Mitte der Strecke.**  
**Zwischen Teilrollen in entgegengesetzter Richtung darf keine Strecke sein.**

**Alle Radien sind gleich.**





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

Änderung der Trudelrichtung muss sofort erfolgen.

Strecke nach dem Trudeln.



Gerissene Rolle zu Beginn- **0 Punkte!**

Spiralsturz - **0 Punkte!**

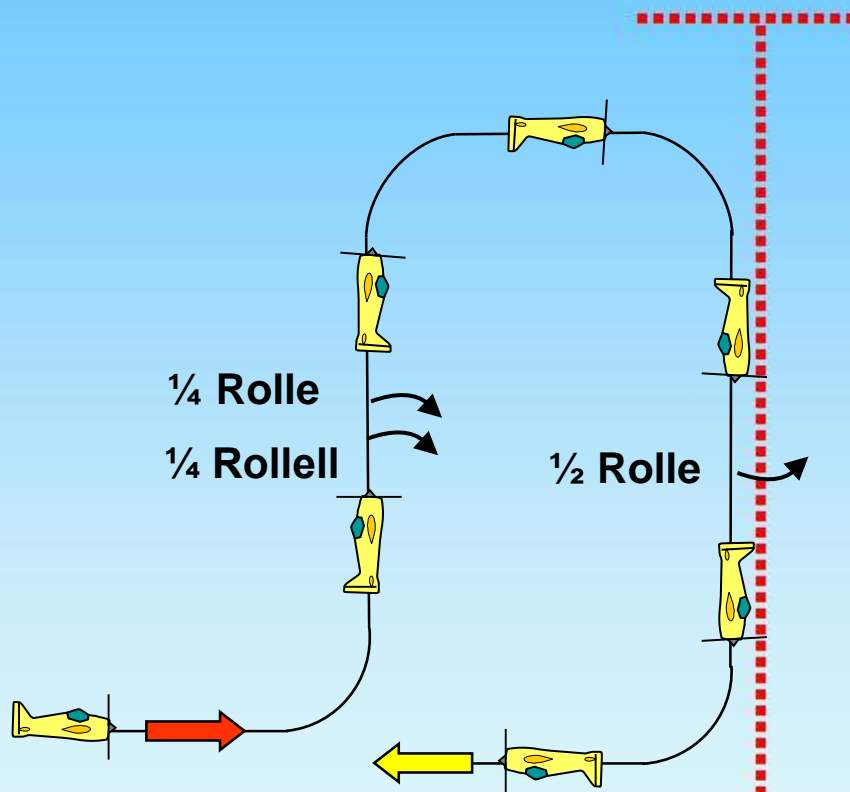
Erzwungener Übergang ins Trudeln – **Punktabzug.**







## 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.

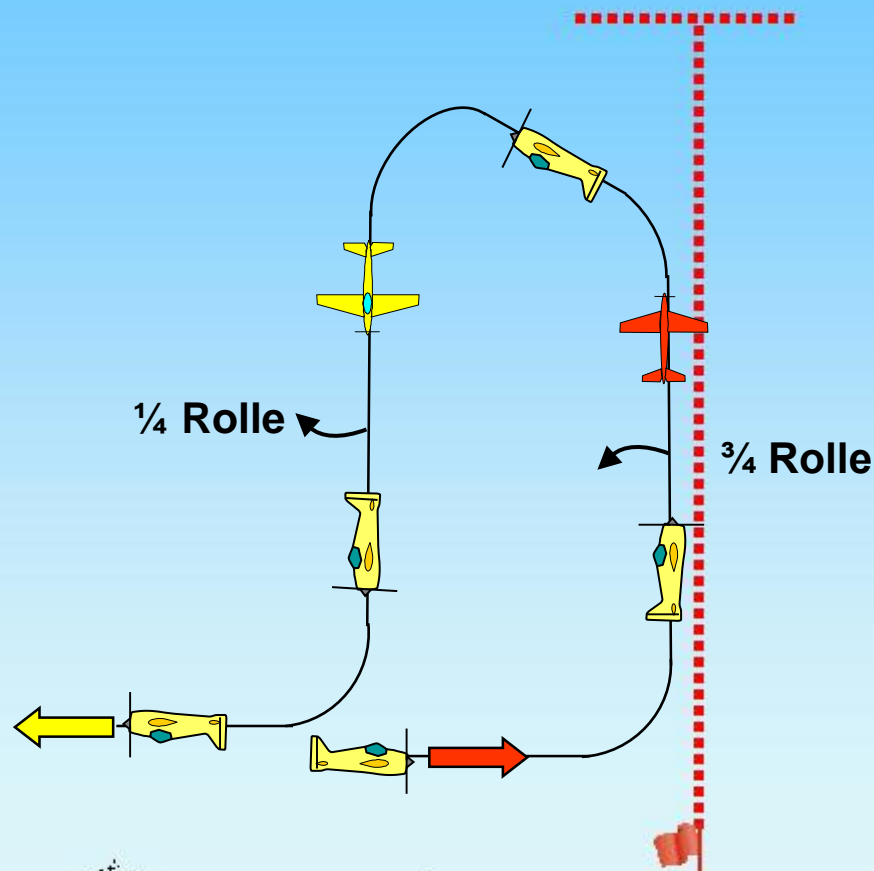






# P-27.10 Hoher Hut mit zwei Viertelrollen, halber Rolle. Option: Hoher Hut mit Dreiviertel Rolle, Viertelrolle

Option



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  $\frac{1}{4}$  Rolle, drücke durch einen  $\frac{1}{4}$  Looping, Ausflug im Rückenflug.

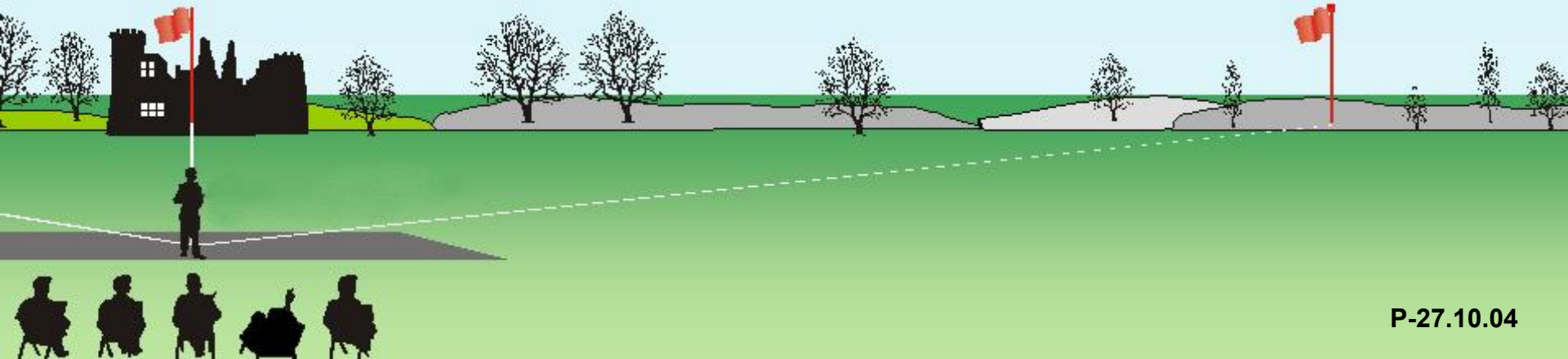
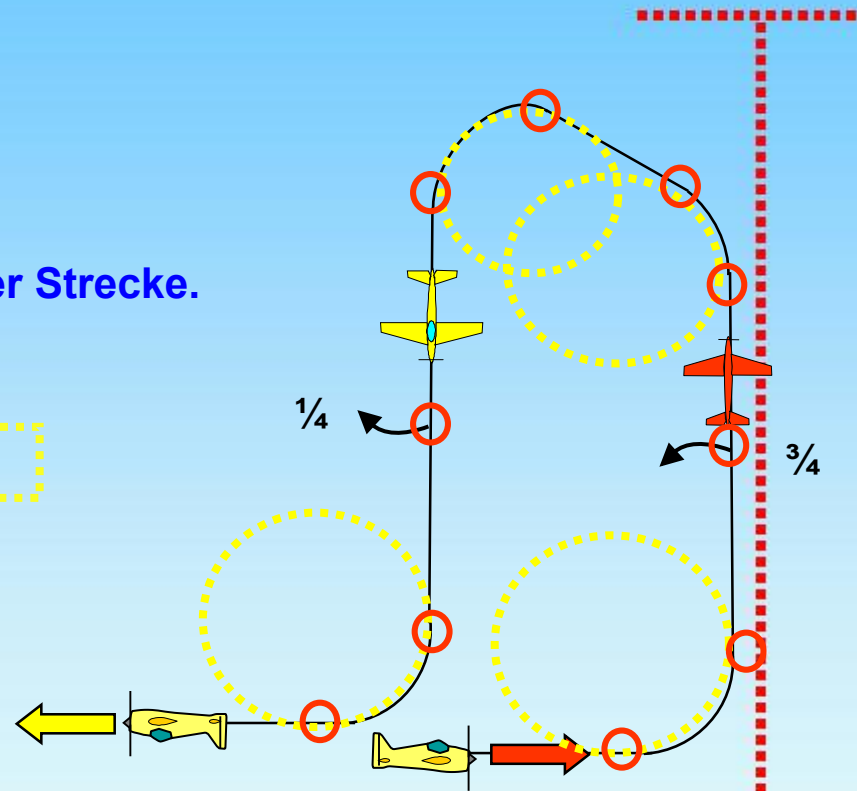


# P-27.10 Hoher Hut mit zwei Viertelrollen, halber Rolle. Option: Hoher Hut mit Dreiviertel Rolle, Viertelrolle

Option

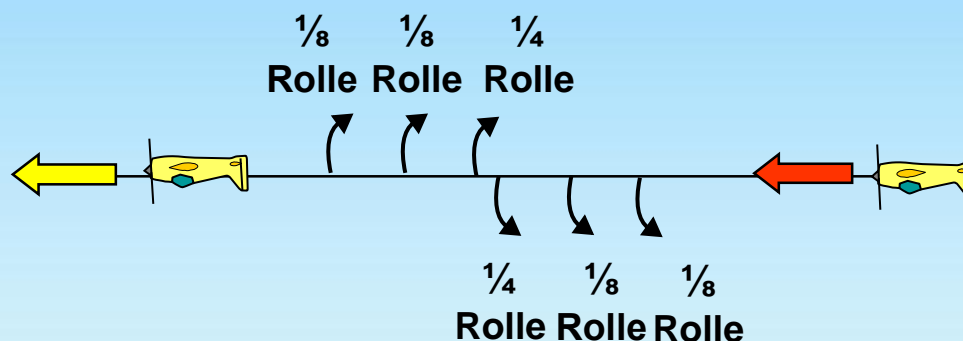
Teilrollen in der Mitte der Strecke.

Alle Radien sind gleich.





## 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.

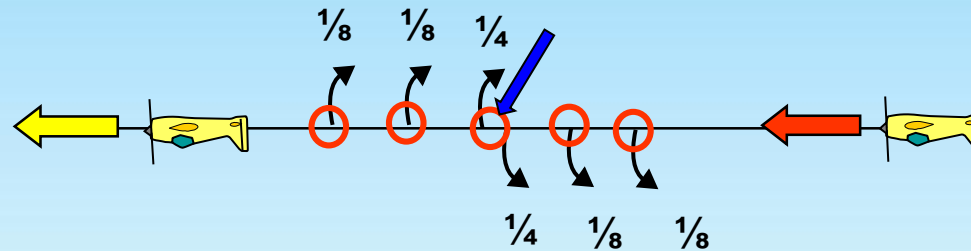




## P-27.11 Rollenkombination mit zwei Achtelrollen, zwei Viertelrollen, zwei Achtelrollen

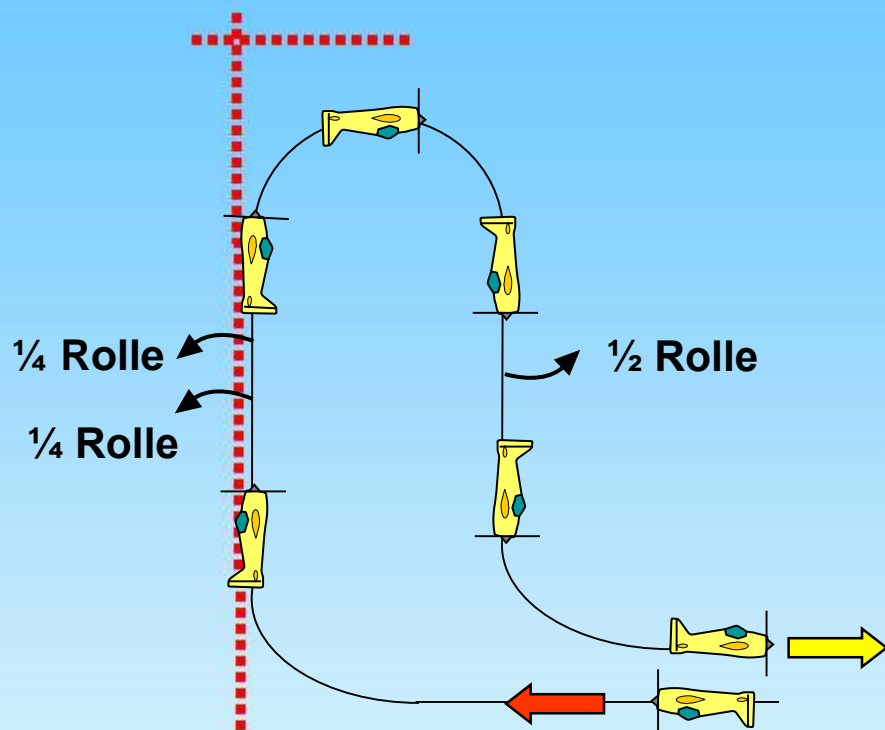
Strecken zwischen Teilrollen müssen kurz und von erkennbarer Länge sein.

Zwischen Teilrollen in entgegengesetzter Richtung darf keine Strecke sein.





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

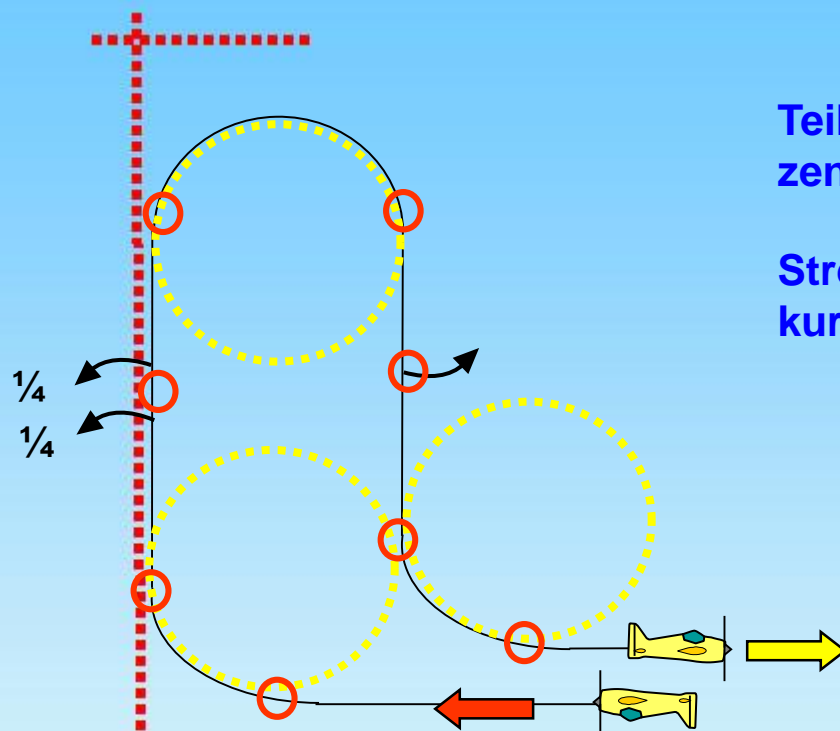


Aus dem Rückenflug, drücke durch einen  $\frac{1}{4}$  Looping in einen senkrechten Steigflug, fliege aufeinanderfolgend zwei  $\frac{1}{4}$  Rollen, ziehe durch einen  $\frac{1}{2}$  Looping in einen senkrechten Abwärtsflug, fliege eine  $\frac{1}{2}$  Rolle, ziehe durch einen  $\frac{1}{4}$  Looping,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





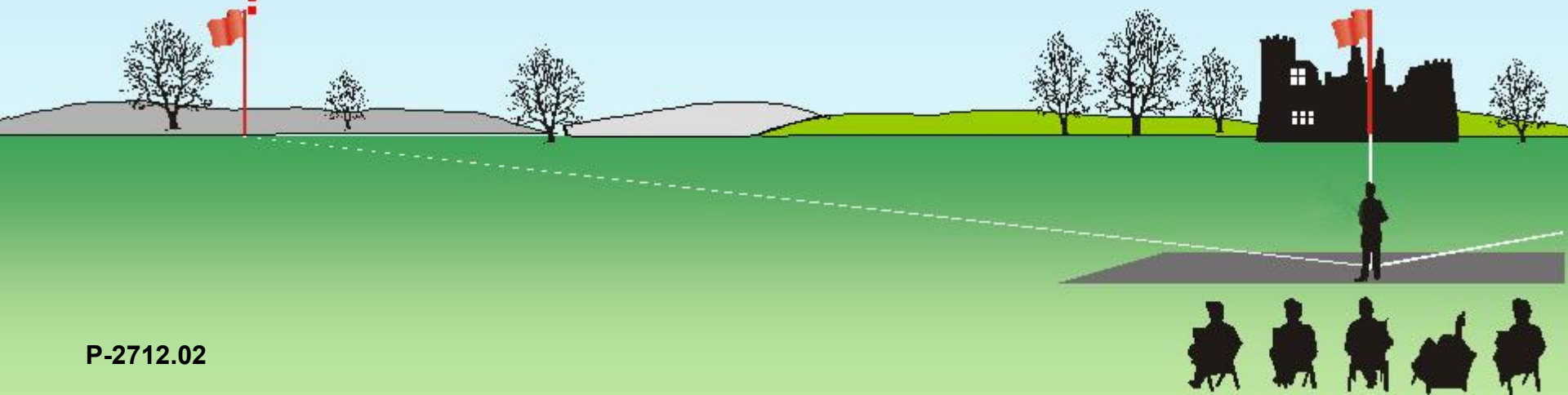
# P-27.12 Drücken-Ziehen- Ziehen Humpty Bump mit zwei Viertelrollen, halber Rolle



Teilrollen in der Mitte der Strecke zentriert.

Strecken zwischen Teilrollen müssen kurz und von erkennbarer Länge sein.

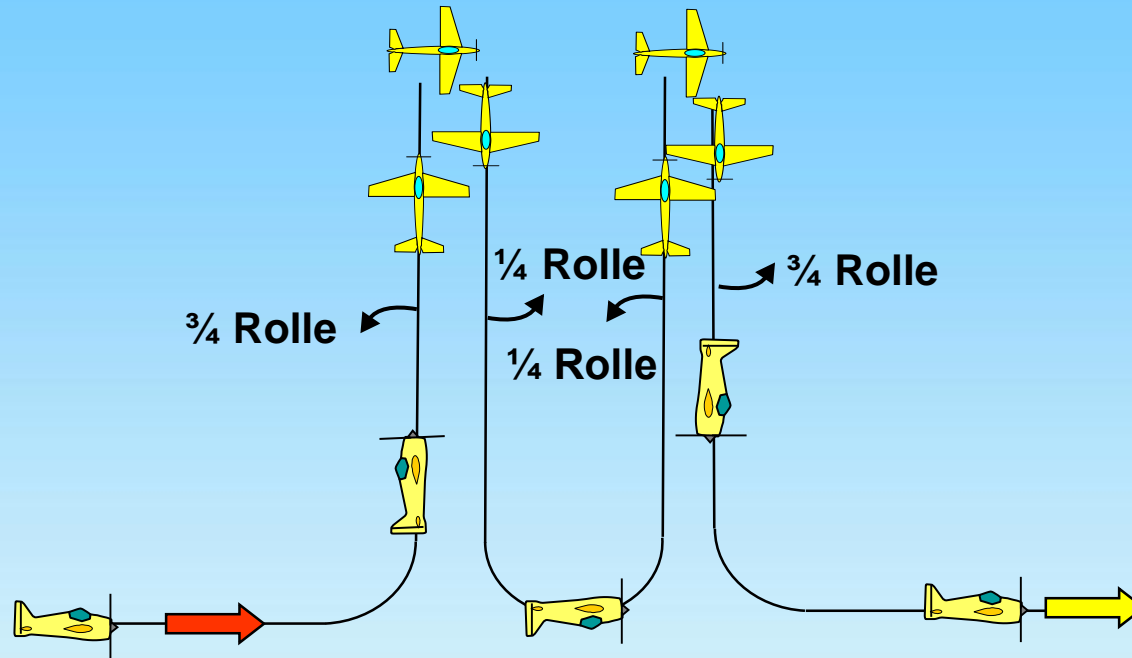
Alle Radien sind gleich.







## 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.





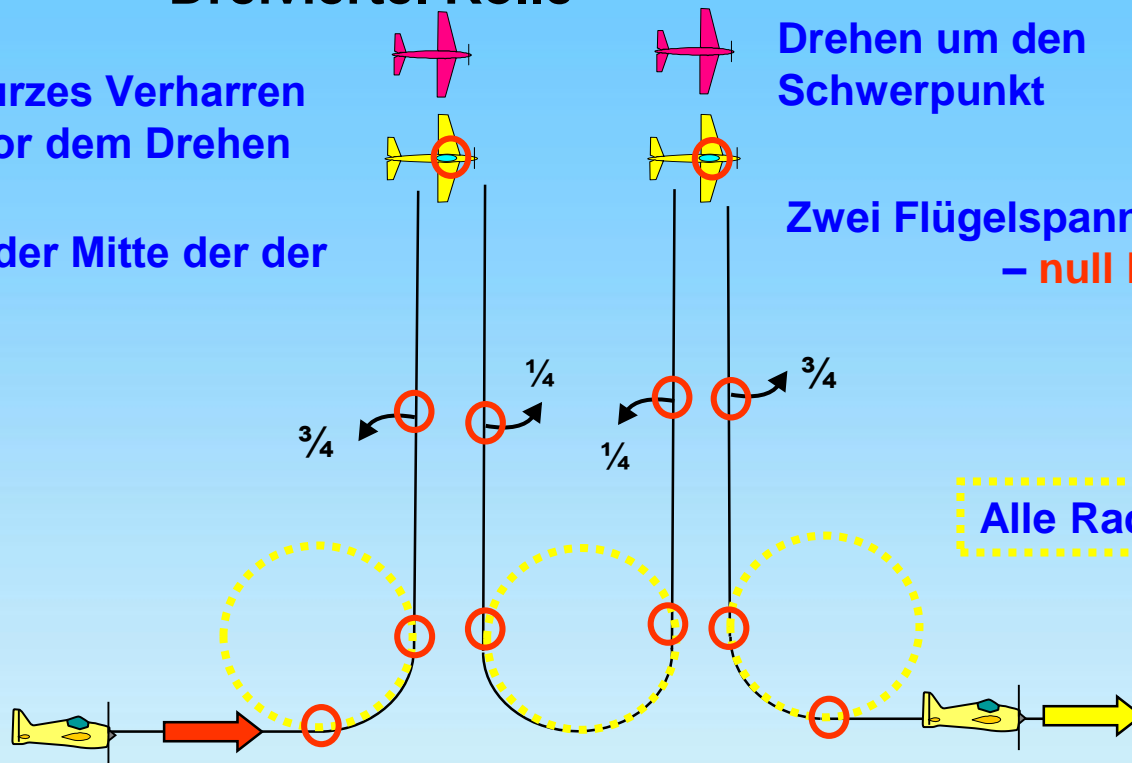
# P-27.13 Figur M mit Dreiviertel Rolle, Viertelrolle, Viertelrolle, Dreiviertel Rolle

Kurzes Verharren  
vor dem Drehen

Drehen um den  
Schwerpunkt

Teilrollen in der Mitte der der  
Strecke.

Zwei Flügelspannweiten oder mehr  
– null Punkte!



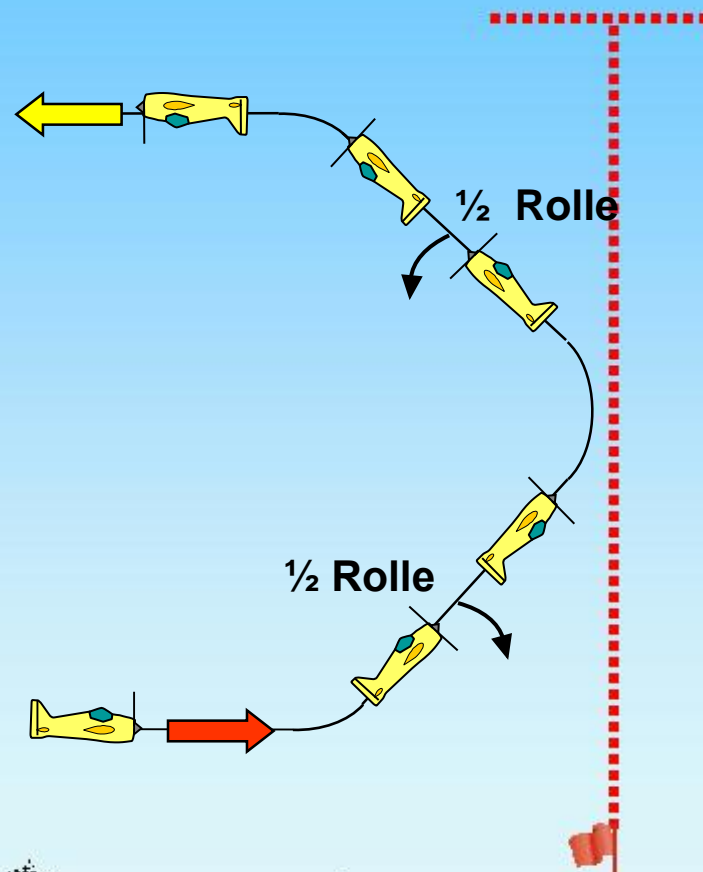
Alle Radien sind gleich.







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



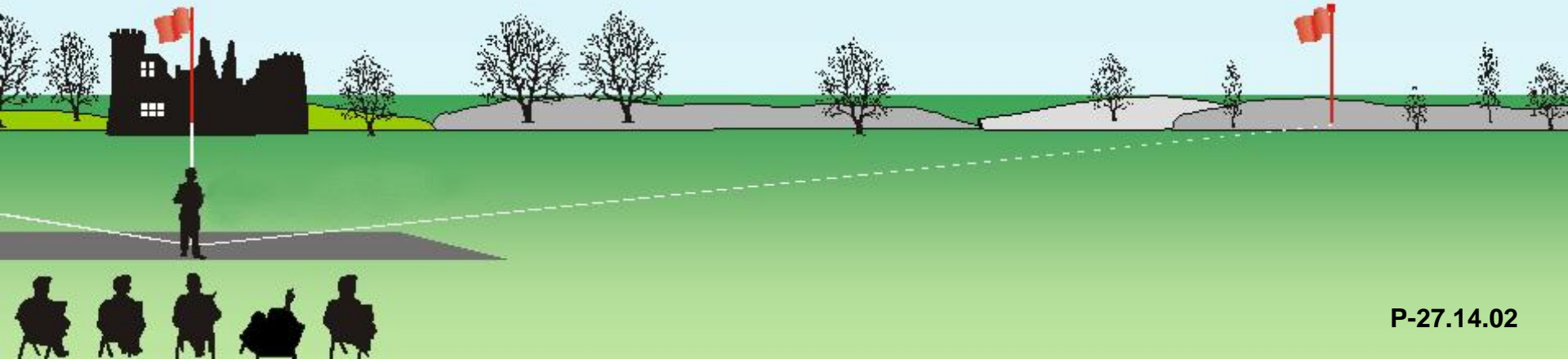
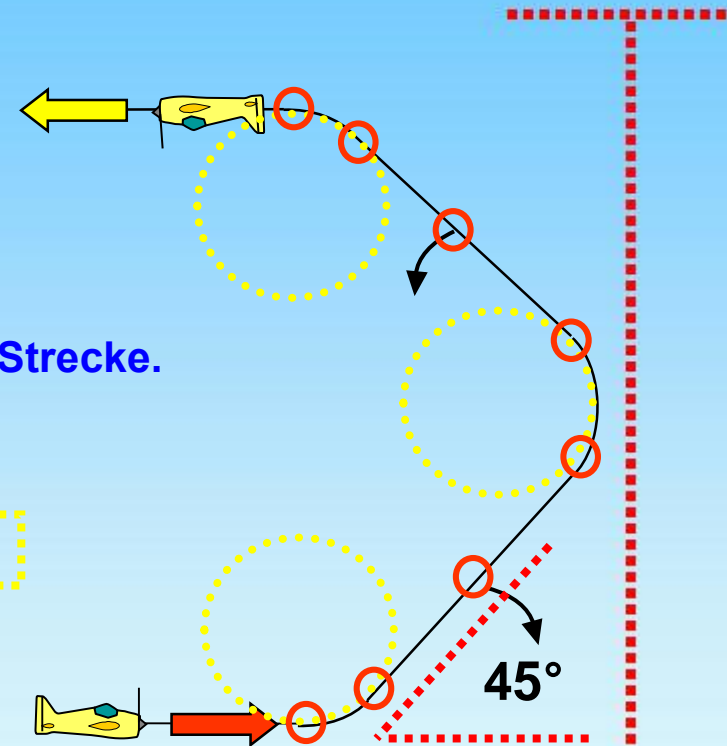
Aus dem Normalflug, ziehe durch einen  $\frac{1}{8}$  Looping in einen  $45^\circ$  Steigflug, fliege eine  $\frac{1}{2}$  Rolle, drücke durch einen  $\frac{1}{4}$  Looping, in einen  $45^\circ$  Steigflug, fliege eine  $\frac{1}{2}$  Rolle, ziehe durch einen  $\frac{1}{8}$  Looping, Ausflug im Rückenflug.



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

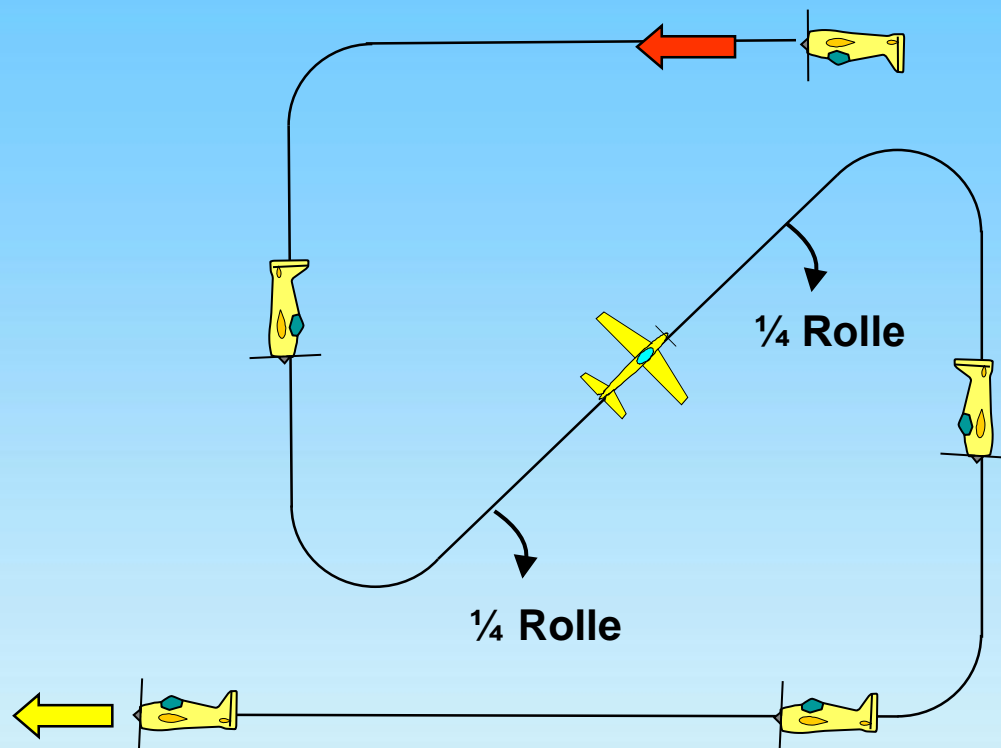
$\frac{1}{2}$  Rollen in der Mitte der Strecke.

Alle Radien sind gleich.





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

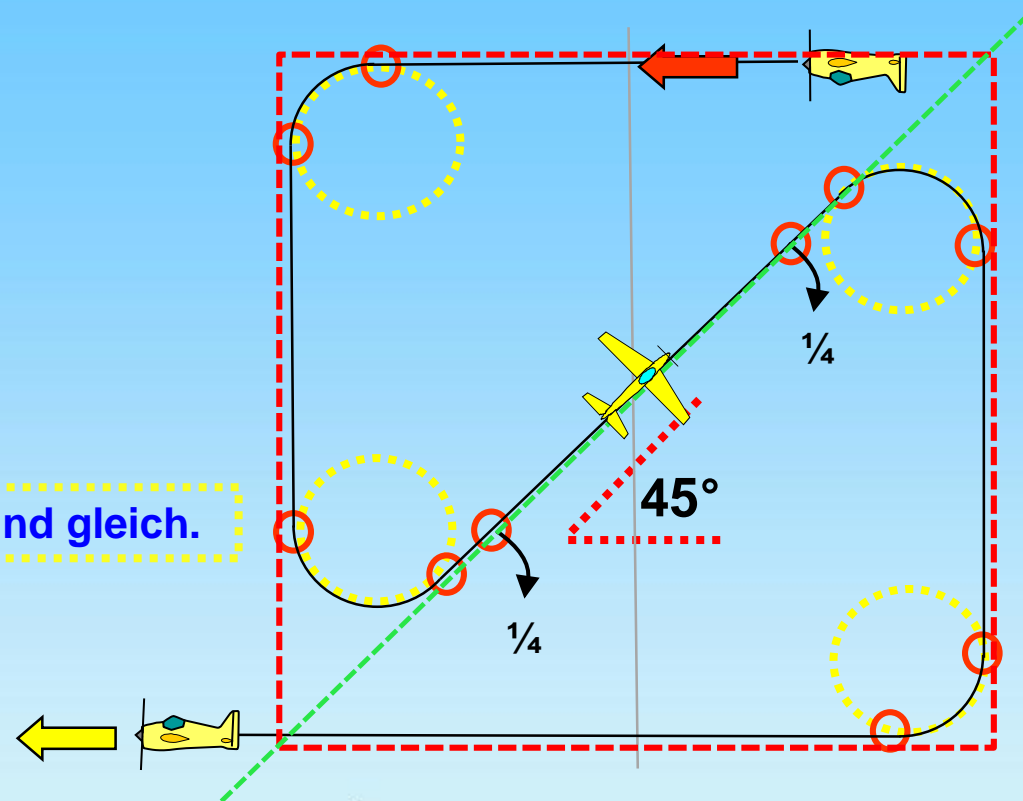


Aus dem Rückenflug, fliege über die Mitte des Flugraumes hinaus, ziehe durch einen  $\frac{1}{4}$  Looping in einen senkrechten Abwärtsflug, ziehe durch einen  $\frac{3}{8}$  Looping in einen  $45^\circ$  Steigflug, fliege eine  $\frac{1}{4}$  Rolle in den Messerflug, fliege eine  $\frac{1}{4}$  Rolle,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





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



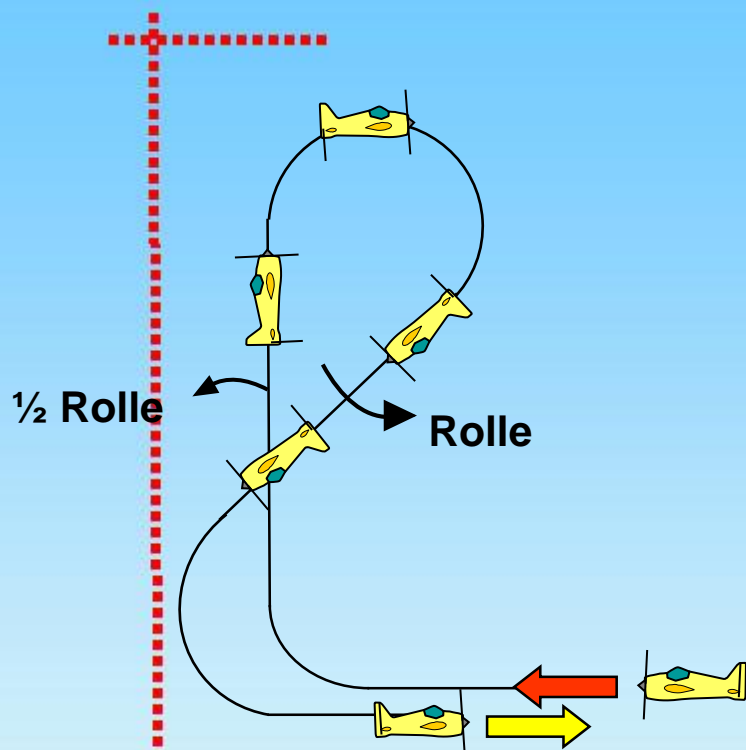
Alle Radien sind gleich.

Messerflug auf der  
45° Strecke zentriert.





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

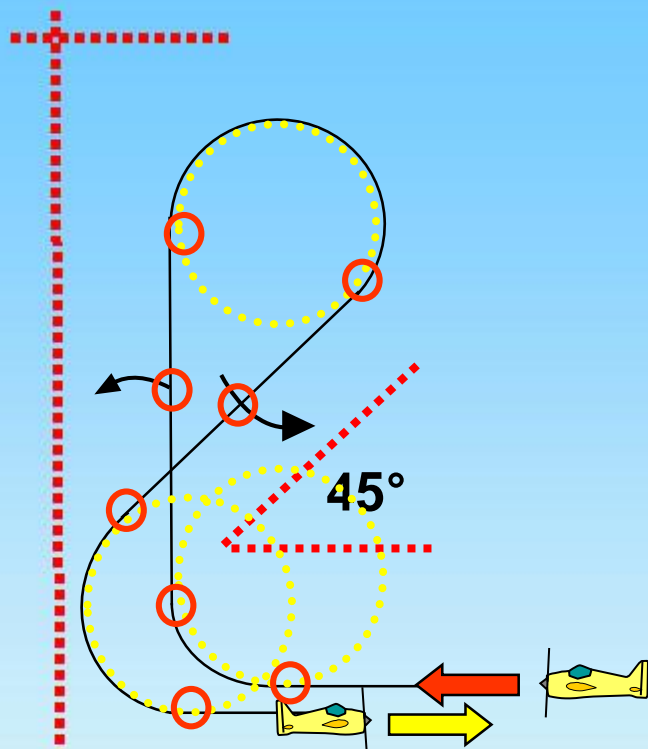


Aus dem Normalflug, ziehe durch einen  $\frac{1}{4}$  Looping in einen senkrechten Steigflug, fliege eine  $\frac{1}{2}$  Rolle, drücke durch einen  $\frac{5}{8}$  Looping in einen  $45^\circ$  Abwärtsflug, fliege eine Rolle, ziehe durch einen  $\frac{3}{8}$  Looping, Ausflug im Normalflug.





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



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

Alle Radien sind gleich.

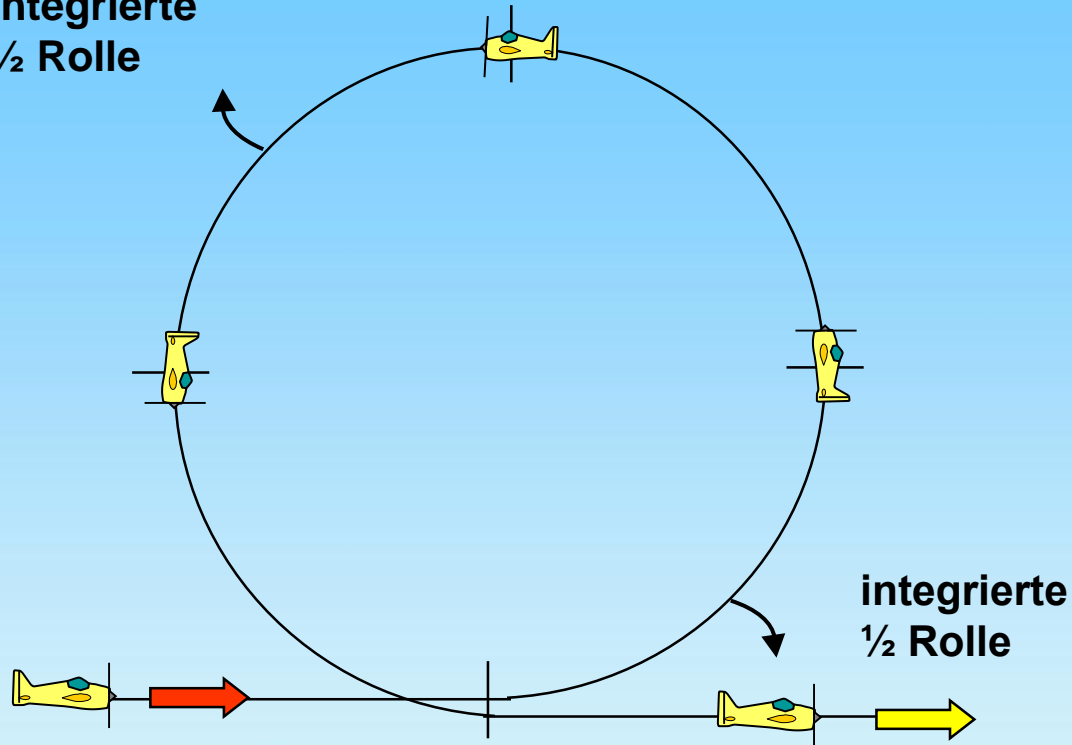






## P-27.17 Looping mit zwei integrierten halben Rollen

integrierte  
 $\frac{1}{2}$  Rolle

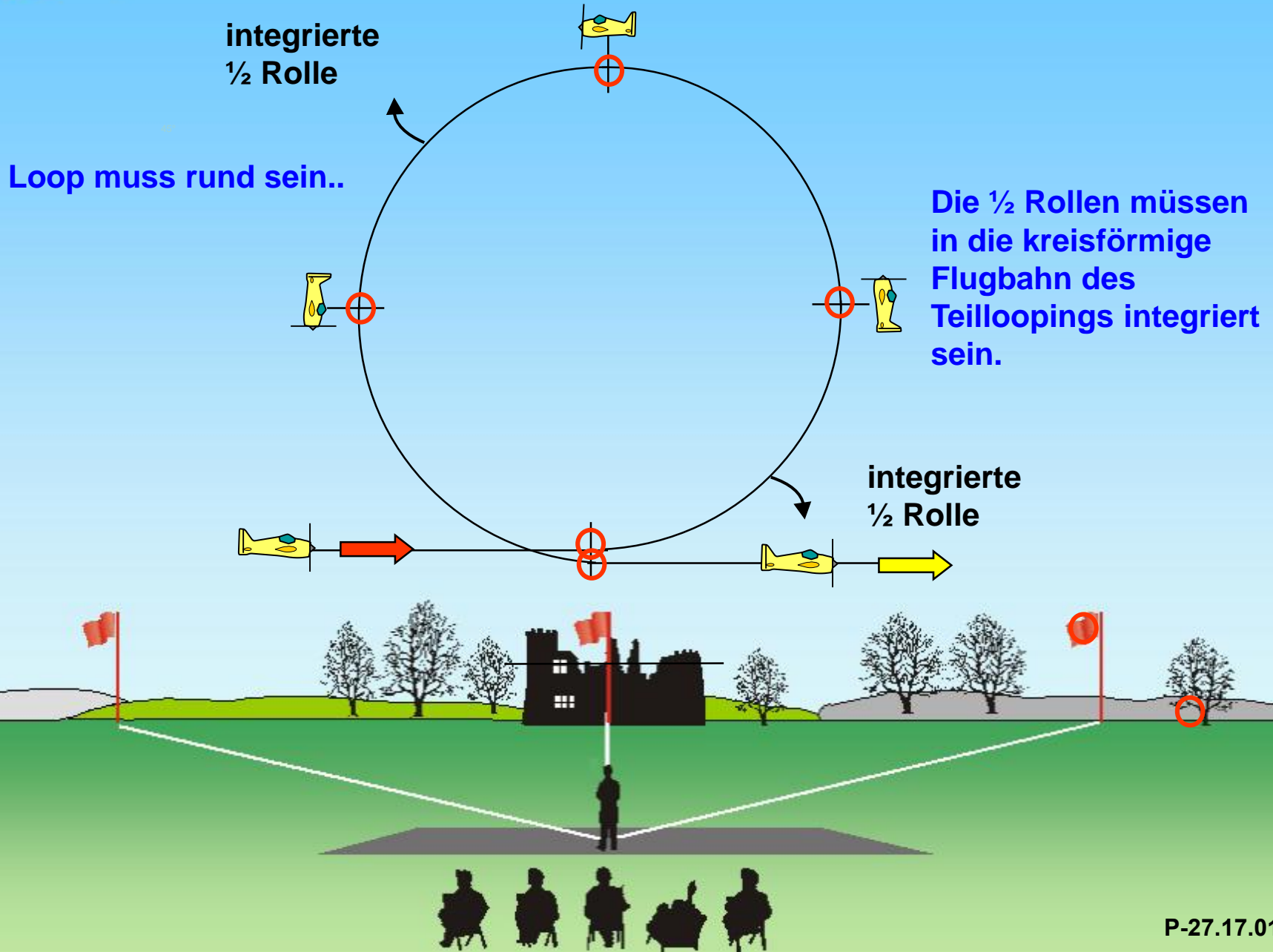


Aus dem Normalflug, fliege einen Looping, integriere eine  $\frac{1}{2}$  Rolle in den ersten  $90^\circ$  des Loopings und eine weitere  $\frac{1}{2}$  Rolle in den dritten  $90^\circ$  des Loopings, Ausflug im Normalflug.





## P-27.17 Looping mit zwei integrierten halben Rollen





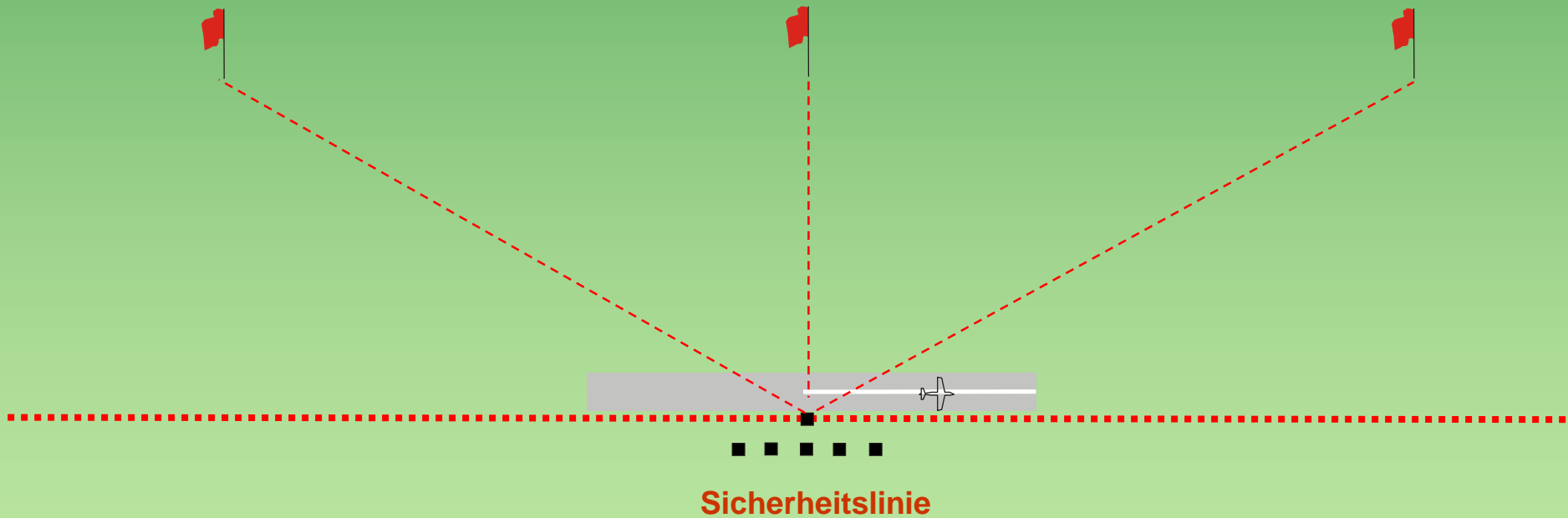


# Landevorgang

(wird nicht beurteilt und nicht bewertet )

Die Landerichtung muss nicht gleich der Startrichtung sein.

 **Wind**

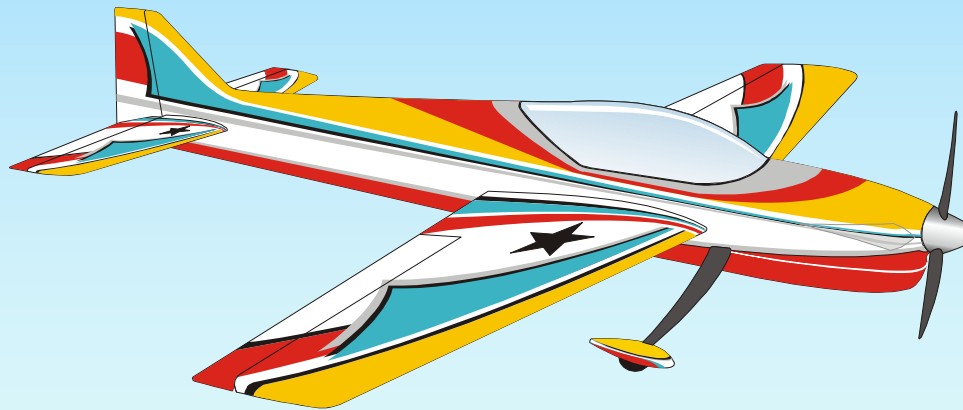


Forget **WHO** is flying! Forget **WHAT** is flying!

**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!**