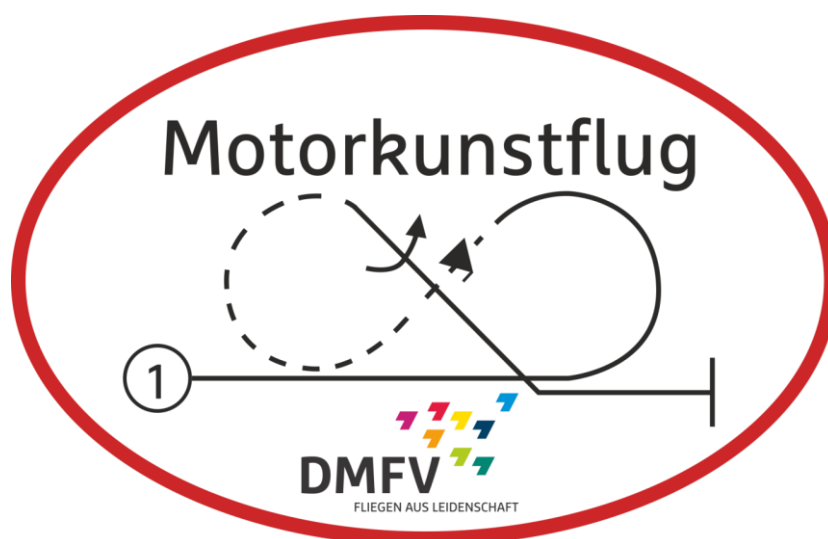
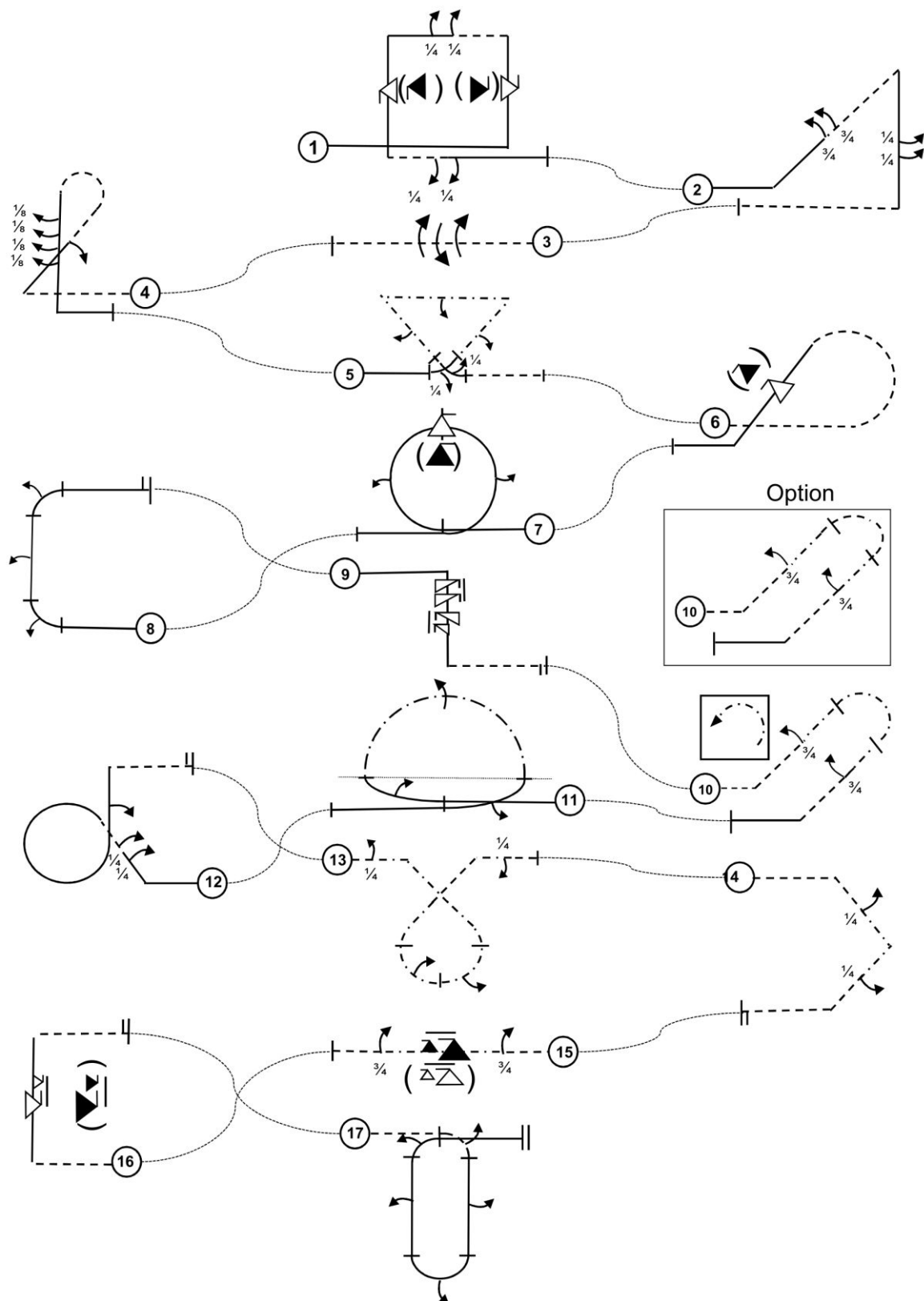


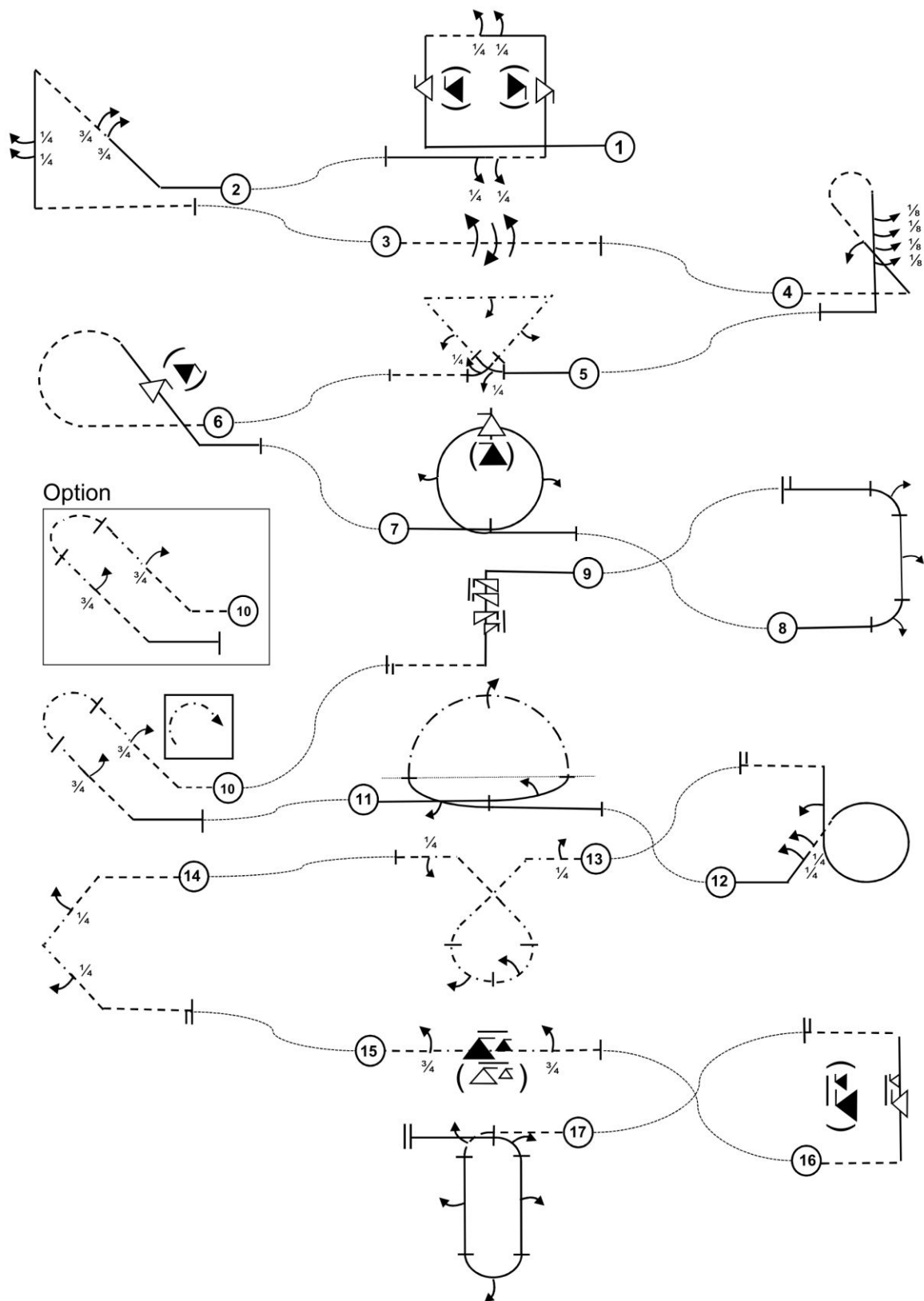
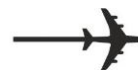
Motorkunstflug im DMFV Expertenklasse 2026 / 2027 Unlimited-Klasse 2026 / 2027 F27



Inhaltsverzeichnis

F27 2026/2027 von Links	2
F27 2026/2027 von Rechts.....	3
F27 2026/2027 - Ansagekarte	4
F27 2026/2027 - Figurenbeschreibung.....	5





F27 2026/2027 - Ansagekarte

Bekanntes Programm des 3. Durchgangs (Option) und des 4.(Final) Durchganges-
Definition Finale – siehe Ausschreibung

Nr.	Wind	Figur	k-Faktor
1	gegen	Quadrat-Looping mit Rollen (Snap - 2/4-Punkt – Snap - 2/4-Punkt)	4
2		Haiflosse mit 2 $\frac{3}{4}$ -Rollen und 2/4-Punkt-Rolle, AiR	3
3	mit	Rollenkombination mit 3 Rollen gegengleich, AiR	4
4		Figur ET mit $\frac{1}{2}$ -Rolle und 4/8-Punkt-Rolle	3
5	gegen	Dreieck auf der Spitze mit Rollen, AiR ($\frac{1}{4}$ -integriert - $\frac{1}{2}$ - - $\frac{1}{2}$ - - $\frac{1}{2}$ - - $\frac{1}{4}$ -integriert)	5
6		Halbe Kubanacht mit Snap	4
7	mit	Looping mit Rollen ($\frac{1}{2}$ -Rolle-integriert, Snap, $\frac{1}{2}$ -Rolle-integriert)	5
8		Halber Quadrat-Loop mit Rollen ($\frac{1}{2}$ -Rolle-integriert - $\frac{1}{2}$ -Rolle - $\frac{1}{2}$ -Rolle-integriert)	4
9	gegen	Trudeln 2 Umdrehungen und 1 $\frac{1}{2}$ - Umdrehungen gegengleich, AiR	4
10		45° Humpty Bump mit 2 $\frac{3}{4}$ -Rollen Variation des $\frac{1}{2}$ -Loopings siehe Figurenbeschreibung	4
11	mit	Rollenkreis - Looping - Rollenlooping - Kombination ($\frac{1}{4}$ -Rollenkreis mit $\frac{1}{2}$ -Rolle-integriert-innen, $\frac{1}{4}$ -Loop, $\frac{1}{2}$ -Rollenloop mit Rolle, $\frac{1}{4}$ -Loop, $\frac{1}{4}$ -Rollenkreis mit $\frac{1}{2}$ -Rolle-integriert-aussen)	6
12		Umgekehrte Figur ET mit 2/4-Punkt-Rolle und $\frac{1}{2}$ -Rolle, AiR	3
13	gegen	Umgekehrter Golfball mit Rollen ($\frac{1}{4}$ -Rolle - $\frac{1}{2}$ -integriert - $\frac{1}{2}$ -integriert gegengleich - $\frac{1}{4}$ -Rolle), AiR	6
14		$\frac{1}{2}$ -Quadrat-Looping auf der Spitze mit 2 $\frac{1}{4}$ -Rollen, AiR	3
15	mit	Rollenkombination, AiR ($\frac{3}{4}$ -Rolle - 1 $\frac{1}{2}$ -Snap - $\frac{3}{4}$ -Rolle)	5
16		Halber Quadrat-Loop mit 1 $\frac{1}{2}$ -Snap, AiR	4
17	gegen	Ziehen-Ziehen-Ziehen Humpty Bump mit Rollen ($\frac{1}{4}$ -Rolle-integriert - $\frac{1}{2}$ -Rolle - $\frac{1}{2}$ -Rolle-integriert - $\frac{1}{2}$ -Rolle - $\frac{1}{4}$ -Rolle-integriert)	5
		AiR = Ausflug im Rückenflug Gesamt k-Faktor	72

F27 2026/2027 - Figurenbeschreibung

(entspricht dem FAI F3A Programm F-27)

Figurenbeschreibung

Alle Flugfiguren beginnen und enden im waagerechten Geradeausflug.

Flughöhenkorrekturen zur Positionierung sind nur in den Wendeflugfiguren gestattet.

Bei einigen der folgenden Figurendarstellungen wird zur besseren Darstellbarkeit teilweise ein Höhenversatz zwischen Ein- und Ausflug gezeichnet. Im realen Flug liegen Ein- und Ausflug idealerweise auf derselben Ebene.

Bis zum Einflug in die erste Figur und nach der letzten Figur darf das Modell jedoch auch außerhalb der Kunstflugbox fliegen.

1. Quadrat-Looping mit Rollen (Zentralfigur gegen den Wind (Snap - 2/4-Punkt – Snap - 2/4-Punkt))

Das Modell wird aus dem waagerechten Normalflug mit einem 1/4-Looping in einen senkrechten Steigflug gezogen, fliegt es einen Snap und wird mit einem gezogenen 1/4-Looping in den waagerechten Rückenflug gezogen. Nun fliegt es eine 2/4-Punkt-Rolle, wird mit einem 1/4-Looping in einen senkrechten Sinkflug gedrückt und macht dann einen Snap. Anschließend wird es mit einem 1/4-Looping in den waagerechten Rückenflug gedrückt, macht eine 2/4-Punkt-Rolle und fliegt im waagerechten Normalflug aus der Figur.

Alle Seiten sind gleich lang. Die geraden Strecken vor und nach den Rollen sind gleich lang. Die Rollgeschwindigkeit der gleichartigen Rollen ist gleich. Die Teilloopings haben den gleichen Radius. Die Snaps können positiv oder negativ geflogen werden. Wird statt des Snap eine Fassrolle oder eine axiale Rolle geflogen, ergibt dies eine Abwertung >5 Punkten.

2. Haiflosse mit 2 3/4-Rollen und 2/4-Punkt-Rolle, AiR (Wendefigur)

Das Modell wird aus dem waagerechten Normalflug mit einem 1/8-Looping in einen 45°-Steigflug gezogen, fliegt 2 3/4-Rollen und wird mit einem 3/8-Looping in den senkrechten Sinkflug gezogen. Nun fliegt es eine 2/4-Punkt-Rolle und wird nach einem gedrückten 1/4-Looping im waagerechten Rückenflug aus der Figur geflogen.

Die Teilloopings haben den gleichen Radius. Die geraden Strecken vor und nach den Rollen sind gleich lang. Die Rollgeschwindigkeit der gleichartigen Rollen ist gleich.

3. Rollenkombination mit 3 Rollen gegengleich, AiR (Zentralfigur mit dem Wind)

Das Modell fliegt aus dem waagerechten Rückenflug 3 Rollen jeweils gegengleich. Anschließend fliegt es im waagerechten Rückenflug aus der Figur.

Die Rollenkombination liegt symmetrisch in der Mitte. Die Rollen haben die gleiche Rollgeschwindigkeit. Zwischen den Rollen mit entgegengesetzter Drehrichtung wird keine Strecke geflogen.

4. Figur ET mit 1/2-Rolle und 4/8-Punkt-Rolle (Wendefigur)

Das Modell fliegt aus dem waagerechten Rückenflug einen gedrückten 3/8-Looping in einen 45°-Steigflug, fliegt eine Strecke mit einer 1/2-Rolle und wird anschließend mit einem 5/8-Looping in einen senkrechten Sinkflug gedrückt. Nun fliegt es eine gerade Strecke mit einer 4/8-Punkt-Rolle senkrecht abwärts und wird nach einem gezogenen 1/4-Looping im waagerechten Normalflug aus der Figur geflogen.

Die Teilloopings haben den gleichen Radius. Die Strecken vor und nach den Rollen sind gleich lang. Die Rollgeschwindigkeit der gleichartigen Rollen ist gleich.

5. Dreieck auf der Spitze mit Rollen, AiR (Zentralfigur gegen den Wind)

($\frac{1}{4}$ -integriert - $\frac{1}{2}$ - $\frac{1}{2}$ - $\frac{1}{2}$ - $\frac{1}{4}$ -integriert)

Das Modell wird in der Mitte der Kunstflugbox aus dem waagerechten Normalflug mit einem $\frac{1}{8}$ -Looping mit integrierter $\frac{1}{4}$ -Rolle in einen 45° -Messerflug-Steigflug geflogen. Es fliegt eine gerade Strecke im Messerflug mit einer $\frac{1}{2}$ -Rolle. Anschließend wird es mit einem $\frac{3}{8}$ -Messerfluglooping in den waagerechten Messerflug geflogen und fliegt eine $\frac{1}{2}$ -Rolle. Nun wird es mit einem $\frac{3}{8}$ -Messerfluglooping in einen 45° -Messerflug-Sinkflug geflogen und fliegt eine $\frac{1}{2}$ -Rolle. Nach einem $\frac{1}{8}$ -Looping mit integrierter $\frac{1}{4}$ -Rolle fliegt es im waagerechten Rückenflug aus der Figur.

Die Länge der Schenkel auf- und abwärts sind gleich lang. Die Teilloopings werden alle mit dem gleichen Radius geflogen. Die Rollen liegen in der Mitte der Strecken. Die $\frac{1}{2}$ -Rollen haben die gleiche Rollgeschwindigkeit. Die Rollgeschwindigkeit der integrierten Rollen entspricht der Integration.

6. Halbe Kubanacht mit Snap (Wendefigur)

Das Modell fliegt aus dem waagerechten Rückenflug einen gedrückten $\frac{5}{8}$ -Looping in einen 45° -Sinkflug, fliegt eine Strecke mit einem Snap, und wird anschließend nach einem gezogenen $\frac{1}{4}$ -Looping im waagerechten Normalflug aus der Figur geflogen.

Die Teilloopings haben den gleichen Radius. Die Strecken vor und nach dem Snap sind gleich lang. Der Snap kann positiv oder negativ geflogen werden. Wird statt des Snap eine Fassrolle oder eine axiale Rolle geflogen, ergibt dies eine Abwertung >5 Punkten.

7. Looping mit Rollen (Zentralfigur mit dem Wind)

($\frac{1}{2}$ -Rolle-integriert, Snap, $\frac{1}{2}$ -Rolle-integriert)

Das Modell fliegt aus dem waagerechten Normalflug einen Looping. In dem ersten $\frac{1}{2}$ -Looping wird eine $\frac{1}{2}$ -Rolle integriert, am obersten Punkt wird ein Snap geflogen, im zweiten $\frac{1}{2}$ -Looping wird wieder eine $\frac{1}{2}$ -Rolle integriert. Das Modell fliegt im waagerechten Normalflug aus der Figur.

Die Rollgeschwindigkeit der $\frac{1}{2}$ -Rollen entspricht der Integration. Der Snap kann positiv oder negativ geflogen werden. Wird statt des Snap eine Fassrolle oder eine axiale Rolle geflogen, ergibt dies eine Abwertung >5 Punkten. Die Drehrichtung aller Rollen ist frei.

8. Halber Quadrat-Loop mit Rollen (Wendefigur)

($\frac{1}{2}$ -Rolle-integriert - $\frac{1}{2}$ -Rolle - $\frac{1}{2}$ -Rolle-integriert)

Das Modell wird aus dem waagerechten Normalflug mit einem $\frac{1}{4}$ -Looping mit integrierter $\frac{1}{2}$ -Rolle in einen senkrechten Steigflug geflogen und fliegt eine $\frac{1}{2}$ -Rolle. Anschließend wird es nach einem $\frac{1}{4}$ -Looping mit integrierter $\frac{1}{2}$ -Rolle im waagerechten Normalflug aus der Figur geflogen.

Die Teilloopings werden mit dem gleichen Radius geflogen. Die Rollgeschwindigkeit der integrierten Rollen entspricht der Integration. Die $\frac{1}{2}$ -Rolle liegt in der Mitte der Strecke.

9. Trudeln 2 Umdrehungen und 1½- Umdrehungen gegengleich, AiR (Zentralfigur gegen den Wind)

Das Modell fliegt im waagerechten Normalflug. Mit verringertem Gas wird das Modell in einer Fluglage gehalten, bei der die Rumpfspitze angehoben ist, bis die Strömung abreißt und es zu trudeln beginnt. Das Modell macht in Autorotation 2 Umdrehungen und unmittelbar danach 1½ Umdrehungen in entgegengesetzter Richtung. Anschließend geht es in einen senkrechten Sturzflug über und wird mit einem gedrückten ¼-Looping im waagerechten Rückenflug aus der Figur geflogen.

Bei einer gerissenen Rolle im Einflug oder mehr als ½ Umdrehung im Spiralsturz erfolgt eine „Nullwertung“ der gesamten Figur. Bei erzwungenem Übergang ins Trudeln erfolgt ein Punktabzug.

10. 45° Humpty Bump mit 2 ¾-Rollen (Wendefigur) Variation des ½-Loopings siehe Figurenbeschreibung

Das Modell wird aus der waagerechten Rückenfluglage mit einem 1/8-Looping in einen 45°-Steigflug gedrückt und fliegt eine Strecke mit einer ¾-Rolle in einen Messerflug. Anschließend fliegt es einen ½-Looping (siehe Optionen) in einen 45°-Sinkflug. Nach einer ¾-Rolle in den Normalflug und einem gezogenen 1/8-Looping wird das Modell in der waagerechten Normalfluglage aus der Figur geflogen.

Optionen des ½-Looping im Messerflug: nach Entscheidung des Piloten kann geflogen werden:

- Über das Höhenruder positiv oder negativ (½-Messerflugkreis).
- Über das Seitenruder nach oben oder unten (½-Messerfluglooping).

Die geraden Strecken vor und nach der Rolle sind gleich lang und die Teilloopings haben den gleichen Radius. Die Rollen haben die gleiche Rollgeschwindigkeit.

11. Rollenkreis - Looping - Rollenlooping - Kombination (Zentralfigur mit dem Wind)

(¼-Rollenkreis ½-Rolle-integriert-innendrehend, ¼-Loop, ½-Rollenloop mit Rolle, ¼-Loop, ¼-Rollenkreis ½-Rolleintegriert-außendrehend)

Das Modell fliegt aus dem waagerechten Normalflug einen ¼-Rollenkreis mit einer ½-Rolle innendrehend, einen gedrückten ¼-Looping in einen senkrechten Steigflug. Nun fliegt es einen ½-Messerfluglooping mit integrierter Rolle. Anschließend fliegt es einen gedrückten ¼-Looping in einen waagerechten Rückenflug und einen ¼-Rollenkreis mit einer ½-Rolle außendrehend. Das Modell fliegt im waagerechten Normalflug aus der Figur.

Die Teilloopings werden alle mit dem gleichen Radius geflogen. Die Rollgeschwindigkeit entspricht der Integration. Der Übergang der einzelnen Figurenteile erfolgt unmittelbar, ohne eine gerade Strecke zu fliegen.

12. Umgekehrte Figur ET mit 2/4-Punkt-Rolle und ½-Rolle, AiR (Wendefigur)

Das Modell fliegt aus dem waagerechten Normalflug einen gezogenen 1/8-Looping in einen 45°-Steigflug, fliegt eine Strecke mit einer 2/4-Punkt-Rolle, und wird anschließend mit einem 7/8-Looping in einen senkrechten Steigflug gezogen. Nun fliegt es eine gerade Strecke mit einer ½-Rolle senkrecht aufwärts und wird nach einem gezogenen ¼-Looping im waagerechten Rückenflug aus der Figur geflogen.

Die Teilloopings haben den gleichen Radius. Die Strecken vor und nach den Rollen sind gleich lang. Die Rollgeschwindigkeit der gleichartigen Rollen ist gleich.

13. Umgekehrter Golfball mit Rollen, AiR (Zentralfigur gegen den Wind)

($\frac{1}{4}$ -Rolle - $\frac{1}{2}$ -Rolle-integriert - $\frac{1}{2}$ -Rolle-integriert gegengleich - $\frac{1}{4}$ -Rolle)

Das Modell fliegt in der waagerechten Rückenfluglage eine $\frac{1}{4}$ -Rolle in einen Messerflug und wird mit einem $\frac{1}{8}$ -Messerflug-Looping in einen 45° Sinkflug gesteuert. Anschließend fliegt es einen $\frac{3}{4}$ -Messerflug-Looping in einen 45° Messerflug Steigflug, in den im unteren 180° Sektor 2 $\frac{1}{2}$ -Rollen gegengleich integriert werden. Nach einer Geraden fliegt es einen $\frac{1}{8}$ -Messerflug-Looping und nach einer $\frac{1}{4}$ -Rolle im waagerechten Rückenflug aus der Figur.

Die geraden Strecken vor und nach den Rollen sind gleich lang und die $\frac{1}{4}$ -Rollen haben die gleiche Rollgeschwindigkeit. Die Rollgeschwindigkeit der $\frac{1}{2}$ -integrierten Rollen entspricht der Integration. Alle Teilloopings sind mit dem gleichen Radius zu fliegen.

14. $\frac{1}{2}$ -Quadrat-Looping auf der Spitze mit 2 $\frac{1}{4}$ -Rollen, AiR (Wendefigur)

Das Modell wird aus dem waagerechten Rückenflug mit einem $\frac{1}{8}$ -Looping in einen 45° -Sinkflug gezogen und fliegt eine gerade Strecke mit einer $\frac{1}{4}$ -Rolle in der Mitte in einen Messerflug. Nun wird es mit einem $\frac{1}{4}$ -Messerflug-Looping in einen 45° -Messerflug-Sinkflug entgegengesetzter Flugrichtung gesteuert, fliegt eine gerade Strecke mit einer weiteren $\frac{1}{4}$ -Rolle in der Mitte in den Rückenflug und wird mit einem gedrückten $\frac{1}{8}$ -Looping im waagerechten Rückenflug aus der Figur geflogen.

Die Länge der Strecken in den 45° -Sinkflügen sind gleich lang, die $\frac{1}{4}$ Rollen liegen in der Mitte der Strecken. Die Rollen haben die gleiche Rollgeschwindigkeit. Die Teilloopings werden alle mit dem gleichen Radius geflogen.

15. Rollenkombination, AiR (Zentralfigur mit dem Wind)

($\frac{3}{4}$ -Rolle - $1\frac{1}{2}$ -Snap - $\frac{3}{4}$ -Rolle)

Das Modell fliegt aus dem waagerechten Rückenflug eine $\frac{3}{4}$ -Rolle in einen Messerflug, fliegt in der Mitte einen $1\frac{1}{2}$ -Snap und wird nach einer weiteren $\frac{3}{4}$ -Rolle im waagerechten Rückenflug aus der Figur geflogen.

Die Rollenkombination liegt symmetrisch in der Mitte. Die Strecken im Messerflug nach und vor den $\frac{3}{4}$ -Rollen sind gleich lang. Die $\frac{3}{4}$ -Rollen haben die gleiche Rollgeschwindigkeit. Wird statt des Snap eine Fassrolle oder eine axiale Rolle geflogen, ergibt dies eine Abwertung >5 Punkten. Die Drehrichtung aller Rollen ist frei.

16. Halber Quadrat-Loop mit $1\frac{1}{2}$ -Snap, AiR (Wendefigur)

Das Modell fliegt aus dem waagerechten Rückenflug mit einem gedrückten $\frac{1}{4}$ -Looping in einen senk-rechten Steigflug. Nun fliegt es einen $1\frac{1}{2}$ -Snap und wird nach einem gezogenen $\frac{1}{4}$ -Looping im waagerechten Rückenflug aus der Figur geflogen.

Die Teilloopings haben den gleichen Radius. Die geraden Strecken vor und nach dem Snap sind gleich lang. Der Snap kann positiv oder negativ geflogen werden. Wird statt des Snap eine Fassrolle oder eine axiale Rolle geflogen, ergibt dies eine Abwertung >5 Punkten.

17. Ziehen-Ziehen-Ziehen Humpty Bump mit Rollen (Zentralfigur gegen den Wind)

($\frac{1}{4}$ -Rolle-integriert - $\frac{1}{2}$ -Rolle - $\frac{1}{2}$ -Rolle-integriert - $\frac{1}{2}$ -Rolle - $\frac{1}{4}$ -Rolle-integriert)

Das Modell wird aus dem waagerechten Rückenflug mit einem $\frac{1}{4}$ -Looping mit integrierter $\frac{1}{2}$ -Rolle in einen senkrechten Sinkflug gezogen, fliegt eine gerade Strecke, mit $\frac{1}{2}$ -Rolle der Mitte senkrecht abwärts. Anschließend fliegt es mit einem gezogenen $\frac{1}{2}$ -Looping, in den eine $\frac{1}{2}$ -Rolle integriert wird, in einen senkrechten Steigflug. In der Mitte fliegt es $\frac{1}{2}$ -Rolle und wird nach einem gezogenen $\frac{1}{4}$ -Looping mit integrierter $\frac{1}{2}$ -Rolle im waagerechten Normalflug aus der Figur geflogen

Die geraden Strecken vor und nach den senkrechten $\frac{1}{2}$ -Rollen sind gleich lang und die Teil-loopings haben den gleichen Radius. Die Rollgeschwindigkeit der integrierten Rollen entspricht der Integration.