

## **F3A Flugprogramme 2026-2027 (Übersetzung Peter Uhlig)**

### **Final Programm F3A F-27 (2026-2027)**

#### **F-27.01 Quadratischer Looping mit Gerissener Rolle, zwei Viertelrollen, Gerissener Rolle, zwei Viertelrollen**

Aus dem Normalflug, fliege über die Mitte des Flugraumes hinaus, ziehe durch einen  $\frac{1}{4}$  Looping in einen senkrechten Steigflug, fliege eine Gerissene Rolle, ziehe durch einen  $\frac{1}{4}$  Looping, fliege aufeinanderfolgend zwei  $\frac{1}{4}$  Rollen, drücke durch einen  $\frac{1}{4}$  Looping in einen senkrechten Abwärtsflug, fliege eine Gerissene Rolle, drücke durch einen  $\frac{1}{4}$  Looping, fliege aufeinanderfolgend zwei  $\frac{1}{4}$  Rollen, Ausflug im Normalflug.

#### **F-27.02 Umgekehrte Haifischflosse mit zwei Dreiviertel Rollen, zwei Viertelrollen**

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

#### **F-27.03 Rollenkombination mit drei Rollen in entgegengesetzter Richtung**

Aus dem Rückenflug, fliege aufeinanderfolgend eine Rolle, eine Rolle in entgegengesetzter Richtung, eine dritte Rolle in entgegengesetzter Richtung zur zweiten Rolle, Ausflug im Rückenflug.

#### **F-27.04 Figur ET mit halber Rolle, vier Achtelrollen**

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

#### **F-27.05 Dreieck mit integrierter Viertelrolle, halber Rolle, halber Rolle, halber Rolle, integrierter Viertelrolle**

Aus dem Normalflug, in der Mitte des Flugraumes ziehe durch einen  $\frac{1}{8}$  Looping mit integrierter  $\frac{1}{4}$  Rolle in einen  $45^\circ$  Messer-Steigflug, fliege eine  $\frac{1}{2}$  Rolle, fliege einen  $\frac{1}{8}$  Messerfluglooping, fliege eine  $\frac{1}{2}$  Rolle, fliege einen  $\frac{1}{8}$  Messerfluglooping in einen  $45^\circ$  Messer-Abwärtsflug, fliege eine  $\frac{1}{2}$  Rolle, fliege einen  $\frac{1}{8}$  Messerfluglooping mit integrierter  $\frac{1}{4}$  Rolle, Ausflug im Rückenflug.

#### **F-27.06 Halbe Kubanacht mit Gerissener Rolle**

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

#### **F-27.07 Looping mit integrierter halber Rolle, Gerissener Rolle integrierter, halber Rolle**

Aus dem Normalflug, ziehe durch einen Looping, integriere eine  $\frac{1}{2}$  Rolle in die erste Hälfte des Loopings, fliege eine Gerissene Rolle, integriere eine weitere  $\frac{1}{2}$  Rolle in die zweite Hälfte des Loopings, Ausflug im Normalflug.

Hinweis: Die Rollrichtungen der integrierten Rolle und der Gerissenen Rolle sind im Ermessen des Piloten.

#### **F-27.08 Halber Quadratischer Looping mit integrierter halber Rolle, halber Rolle, integrierter halber Rolle**

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

#### **F-27.09 Zwei Umdrehungen Trudeln, eineinhalb Umdrehungen Trudeln in entgegengesetzter Richtung.**

Aus dem Normalflug, fliege zwei Umdrehungen Trudeln, fliege unmittelbar danach 1  $\frac{1}{2}$  Umdrehungen Trudeln in entgegengesetzter Richtung, fliege einen senkrechten Abwärtsflug, drücke durch einen  $\frac{1}{4}$  Looping, Ausflug im Rückenflug.

#### **F-27.10 Posaune mit Dreiviertel Rolle, Dreiviertel Rolle. Option: Kampffliegerwende mit Dreiviertel Rolle, Dreiviertel Rolle**

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

Option: Aus dem Rückenflug, drücke durch einen  $\frac{1}{8}$  Looping in eine  $45^\circ$  Steigflug, fliege einen  $\frac{1}{2}$  gedrückten Messerflug-Kreis in einen  $45^\circ$  Abwärtsflug, fliege eine  $\frac{3}{4}$  Rolle, ziehe durch einen  $\frac{1}{8}$  Looping, Ausflug im Normalflug.

#### **F-27.11 Rollen-Kreis Rollen-Looping Kombination**

Aus dem Normalflug, in der Mitte des Flugraumes fliege einen  $\frac{1}{4}$  Kreis mit integrierter  $\frac{1}{2}$  Rolle nach innen, drücke durch einen  $\frac{1}{4}$  Looping in einen  $\frac{1}{2}$  Messerflug-Looping mit integrierter Rolle, drücke durch einen  $\frac{1}{4}$  Looping, fliege einen  $\frac{1}{4}$  Kreis mit integrierter  $\frac{1}{2}$  Rolle nach außen, Ausflug im Normalflug.

Hinweis: Es gibt keine geraden Strecken in der Flugfigur (außer Ein- und Ausflug). Die Radien der  $\frac{1}{4}$  Loopings sind kleiner als der Radius des Rollenloopings.

#### **F-27.12 Umgekehrte Figur ET mit zwei Viertelrollen, halber Rolle**

Aus dem Normalflug, ziehe durch einen  $\frac{1}{8}$  Looping in einen  $45^\circ$  Steigflug, fliege aufeinanderfolgend zwei  $\frac{1}{4}$  Rollen, ziehe durch einen  $\frac{1}{8}$  Looping in einen senkrechten Steigflug, fliege eine halbe Rolle, ziehe durch einen  $\frac{1}{4}$  Looping, Ausflug im Rückenflug

#### **F-27.13 Umgekehrter Golfball mit Viertelrolle, halber integrierter Rolle, halber integrierter Rolle, Viertelrolle**

Aus dem Rückenflug, vor der Mitte des Flugraumes, fliege eine  $\frac{1}{4}$  Rolle in den Messerflug, fliege einen  $\frac{1}{8}$  Messerfluglooping in einen  $45^\circ$  Abwärtsflug, fliege einen  $\frac{3}{4}$  Messerfluglooping mit zwei integrierten  $\frac{1}{2}$  Rollen in entgegengesetzter Richtung im unteren  $180^\circ$  Teil des  $\frac{3}{4}$  Loopings in einen  $45^\circ$  Messer-Steigflug, fliege eine  $\frac{1}{8}$  Messerfluglooping, fliege eine  $\frac{1}{4}$  Rolle, Ausflug im Rückenflug.

#### **F-27.14 Halber Quadratischer Looping auf der Spitze stehend mit Viertelrolle, Viertelrolle**

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

#### **F-27.15 Rollenkombination mit dreiviertel Rolle, eineinhalb Gerissener Rolle, dreiviertel Rolle**

Aus dem Rückenflug, fliege eine  $\frac{3}{4}$  Rolle in den Messerflug, fliege  $1\frac{1}{2}$  Gerissene Rolle in den Messerflug, fliege eine  $\frac{3}{4}$  Rolle, Ausflug im Rückenflug.

#### **F-27.16 Halber Quadratischer Looping mit eineinhalb Gerissener Rolle**

Aus dem Rückenflug, drücke durch einen  $\frac{1}{4}$  Looping in einen senkrechten Steigflug, fliege  $1\frac{1}{2}$  Gerissene Rolle, ziehe durch einen  $\frac{1}{4}$  Looping, Ausflug im Rückenflug.

#### **F-27.17 Ziehen-Ziehen-Ziehen Humpty Bump mit integrierter halber Rolle, halber Rolle, integrierter halber Rolle, halber Rolle integrierter, halber Rolle.**

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