

F3A Programme 2024-2025 (Überstzung Peter Uhlig)

FORTGESCHRITTENEN-PROGRAMM A-25 (2024-2025)

A-25.01 Dreieck von oben mit Rolle

Aus dem Normalflug, in der Mitte des Flugraumes, drücke durch einen $\frac{1}{8}$ Looping in einen 45° Abwärtsflug, drücke durch einen $\frac{3}{8}$ Looping, fliege eine Rolle, drücke durch einen $\frac{3}{8}$ Looping in einen 45° Steigflug, drücke durch einen $\frac{1}{8}$ Looping, Ausflug im Normalflug.

A-25.02 Halber Quadratischer Looping mit halber Rolle

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

A-25.03 Quadratischer Looping auf der Spitze stehend mit halber Rolle, halber Rolle

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

A-23.04 Figur Neun mit halber Rolle

Aus dem Normalflug, ziehe durch einen $\frac{1}{4}$ Looping in einen senkrechten Steigflug, fliege eine $\frac{1}{2}$ Rolle, ziehe durch einen $\frac{3}{4}$ Looping, Ausflug im Normalflug.

A-25.05 Vier aufeinanderfolgende Viertelrollen

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

A-25.06 Turn mit halber Rolle

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

A-25.07 Doppelter Immelmann mit halber Rolle, halber Rolle, halber Rolle

Aus dem Rückenflug, fliege eine $\frac{1}{2}$ Rolle, ziehe durch einen $\frac{1}{2}$ Looping, fliege einen $\frac{1}{2}$ Rolle, drücke durch einen $\frac{1}{2}$ Looping, fliege eine $\frac{1}{2}$ Rolle, Ausflug im Normalflug.

A-25.08 Humpty Bump mit halber Rolle

Aus dem Normalflug, ziehe durch einen $\frac{1}{4}$ Looping in einen senkrechten Steigflug, drücke 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-25.09 Halbe Rolle, Looping, halbe Rolle

Aus dem Normalflug, fliege einen $\frac{1}{2}$ Rolle, drücke durch einen Looping, fliege eine $\frac{1}{2}$ Rolle, Ausflug im Normalflug.

A-25.10 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-25.11 Halbes Kleeblatt

Aus dem Rückenflug, ziehe durch einen $\frac{1}{4}$ Looping in einen senkrechten Abwärtsflug, ziehe durch einen $\frac{3}{4}$ Looping in die Horizontale, ziehe durch einen $\frac{3}{4}$ Looping in einen senkrechten Steigflug, ziehe durch einen $\frac{1}{4}$ Looping, Ausflug im Rückenflug.

A-25.12 Umgekehrte Figur ET

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

A-25.13 Trudeln zwei Umdrehungen

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

A-25.14 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 in die Horizontale, ziehe durch einen $\frac{1}{4}$ Looping in einen senkrechten Abwärtsflug, ziehe durch einen $\frac{1}{4}$ Looping, Ausflug im Normalflug.

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 die Horizontale, 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-25.15 Figure Z mit halber Rolle

Aus dem Normalflug, ziehe durch einen $\frac{3}{8}$ Looping in einen 45° Steigflug, fliege eine $\frac{1}{2}$ Rolle, ziehe durch einen $\frac{3}{8}$ Looping, Ausflug im Rückenflug.

A-25.16 Komet

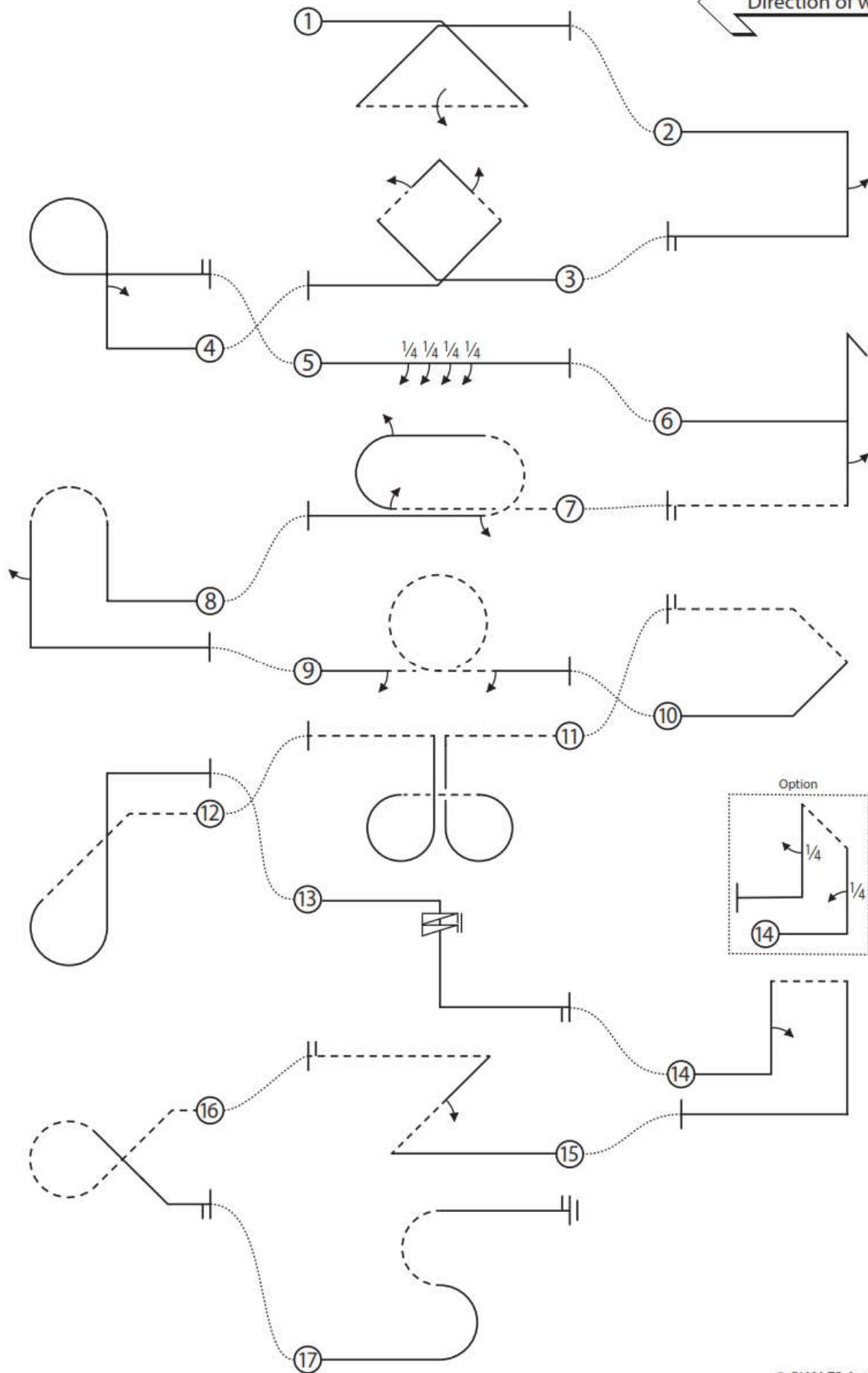
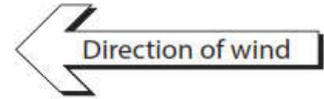
Aus dem Rückenflug, ziehe durch einen $\frac{1}{8}$ Looping in einen 45° Abwärtsflug, drücke durch einen $\frac{3}{4}$ Looping in einen 45° Abwärtsflug, ziehe durch einen $\frac{1}{8}$ Looping, Ausflug im Normalflug.

A-25.17 Figur S

Aus dem Normalflug, ziehe durch einen $\frac{1}{2}$ Looping, drücke sofort durch einen $\frac{1}{2}$ Looping, Ausflug im Normalflug.

Aresti nächste Seite

ADVANCED SCHEDULE A-25 (2024-2025)



VORRUNDEN PROGRAMM P-25 (2024-2025)

P-25.01 Dreieck von oben mit zwei Viertelrollen, Rolle, zwei Viertelrollen

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

P-25.02 Halber Quadratischer Looping mit Rolle

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

P-25.03 Quadratischer Looping auf der Spitze stehend mit halber Rolle, halber Rolle, halber Rolle, halber Rolle

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

P-25.04 Figur Neun mit halber Rolle

Aus dem Normalflug, ziehe durch einen $\frac{1}{4}$ Looping in einen senkrechten Steigflug, fliege eine $\frac{1}{2}$ Rolle, ziehe durch einen $\frac{3}{4}$ Looping, Ausflug im Normalflug.

P-25.05 Roll Kombination drei Viertelrollen, drei Viertelrollen in entgegengesetzter Richtung

Aus dem Normalflug, fliege aufeinanderfolgend drei $\frac{1}{4}$ Rollen, gefolgt von drei $\frac{1}{4}$ Rollen aufeinanderfolgend in entgegengesetzter Richtung, Ausflug im Normalflug.

P-25.06 Turn mit halber Rolle

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

P-25.07 Doppelter Immelmann mit Rolle, Viertelrolle, Viertelrolle, halber Rolle

Aus dem Rückenflug, fliege eine Rolle, drücke durch einen $\frac{1}{2}$ Looping, fliege eine $\frac{1}{4}$ Rolle in den Messerflug, fliege eine $\frac{1}{4}$ Rolle (zurück in den Normalflug), drücke durch einen $\frac{1}{2}$ Looping, fliege eine $\frac{1}{2}$ Rolle, Ausflug im Normalflug.

P-25.08 Humpty Bump mit zwei aufeinanderfolgenden halben Rollen in entgegengesetzter Richtung, halber Rolle

Aus dem Normalflug, ziehe durch einen $\frac{1}{4}$ Looping in einen senkrechten Steigflug, fliege aufeinanderfolgend zwei $\frac{1}{2}$ Rollen in entgegengesetzter Richtung, drücke 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-25.09 Looping mit zwei integrierten halben Rollen

Aus dem Normalflug, ziehe durch einen Looping. Integriere eine $\frac{1}{2}$ Rolle in den zweiten 90° und eine weitere $\frac{1}{2}$ Rolle in entgegengesetzter Richtung in den dritten 90° Sektor des Loopings, Ausflug im Normalflug.

P-25.10 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° Steigflug, fliege eine $\frac{1}{2}$ Rolle, drücke durch einen $\frac{1}{4}$ Looping in einen 45° Steigflug, fliege eine $\frac{1}{2}$ Rolle, ziehe durch einen $\frac{1}{8}$ Looping, Ausflug im Rückenflug.

P-25.11 Halbes Kleeblatt mit halber Rolle, halber Rolle, halber Rolle

Aus dem Rückenflug, ziehe durch einen $\frac{1}{4}$ Looping in einen senkrechten Abwärtsflug, fliege eine $\frac{1}{2}$ Rolle, drücke durch einen $\frac{3}{4}$ Looping in die Horizontale, fliege eine $\frac{1}{2}$ Rolle, ziehe durch einen $\frac{3}{4}$ Looping in einen senkrechten Steigflug, fliege eine $\frac{1}{2}$ Rolle, drücke durch einen $\frac{1}{4}$ Looping, Ausflug im Normalflug.

P-25.12 Umgekehrte Figur ET mit halber Rolle, zwei Viertelrollen

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

P-25.13 Rückentrudeln zwei Umdrehungen, halbe Rolle

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

P-25.14 Hoher Hut mit zwei Viertelrollen. Option Hoher Hut mit Viertelrolle, 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 in die Horizontale, ziehe durch einen $\frac{1}{4}$ Looping in einen senkrechten Abwärtsflug, ziehe durch einen $\frac{1}{4}$ Looping, Ausflug im Normalflug.

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 die Horizontale, 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.

P-25.15 Figur Z mit Gerissener Rolle

Aus dem Normalflug, ziehe durch einen $\frac{3}{8}$ Looping in einen 45° Steigflug, fliege eine Gerissene Rolle, drücke durch einen $\frac{3}{8}$ Looping, Ausflug im Normalflug.

P-25.16 Komet mit zwei Viertelrollen, Rolle

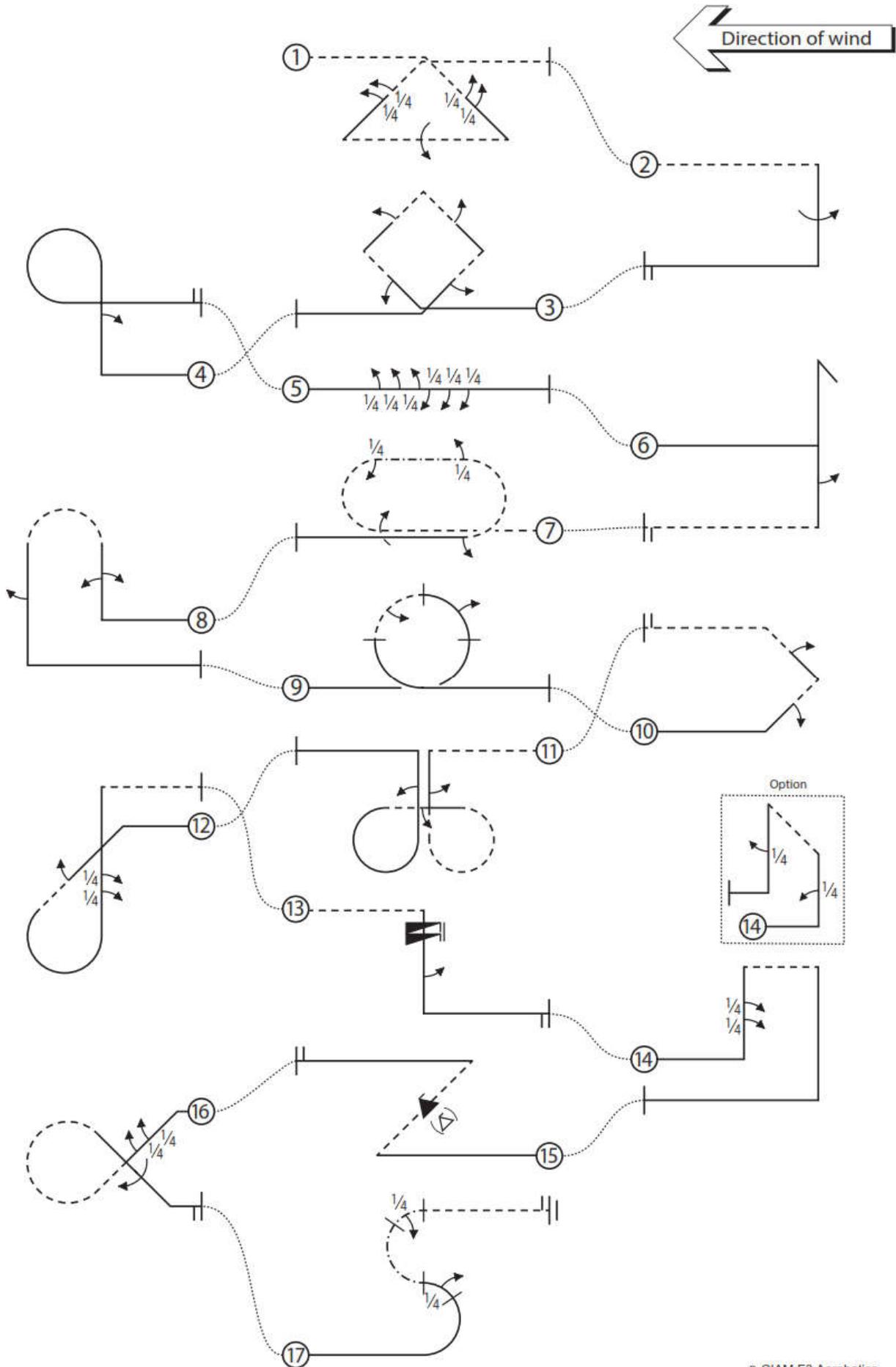
Aus dem Normalflug, drücke durch einen $\frac{1}{8}$ Looping in einen 45° Abwärtsflug, fliege aufeinanderfolgend zwei $\frac{1}{4}$ Rollen, drücke durch einen $\frac{3}{4}$ Looping in einen 45° Abwärtsflug, fliege eine Rolle, ziehe durch einen $\frac{1}{8}$ Looping, Ausflug im Normalflug.

P-25.17 Figur S with Viertelrolle, Viertelrolle

Aus dem Normalflug, ziehe durch einen $\frac{1}{2}$ Looping, integriere eine $\frac{1}{2}$ Rolle in den oberen 45° Sektor des $\frac{1}{2}$ Loopings, fliege einen $\frac{1}{2}$ Messerfluglooping, integriere eine $\frac{1}{2}$ Rolle in den oberen 45° Sektor des $\frac{1}{2}$ Messerflug-Loopings, Ausflug im Rückenflug.

Aresti nächste Seite

PRELIMINARY SCHEDULE P-25 (2024-2025)



FINAL PROGRAMM F-25 (2024-2025)

F-25.01 Quadratischer Looping auf der Spitze stehend mit integrierter Viertelrolle, integrierter halber Rolle, integrierter halber Rolle, integrierter halber Rolle, integrierter Viertelrolle Rolle

Aus dem Normalflug, ziehe durch einen $\frac{1}{8}$ Looping mit integrierter Viertelrolle in einen 45° Messersteigflug, fliege einen $\frac{1}{4}$ Messerfluglooping mit integrierter $\frac{1}{2}$ Rolle in einen 45° Messersteigflug, fliege einen $\frac{1}{4}$ Messerfluglooping mit integrierter $\frac{1}{2}$ Rolle in einen 45° Messerabwärtsflug, fliege einen $\frac{1}{4}$ Messerfluglooping mit integrierter $\frac{1}{2}$ Rolle in einen 45° Messerabwärtsflug, fliege einen $\frac{1}{8}$ Messerfluglooping mit integrierter $\frac{1}{4}$ Rolle, Ausflug im Rückenflug.

F-25.02 Figur Neun mit Rolle, halber Rolle in entgegengesetzter Richtung

Aus dem Rückenflug, drücke durch einen $\frac{1}{4}$ Looping in einen senkrechten Steigflug, fliege aufeinanderfolgend eine Rolle und eine $\frac{1}{2}$ Rolle in entgegengesetzter Richtung, drücke durch einen $\frac{3}{4}$ Looping, Ausflug im Rückenflug.

F-25.03 Roll Kombination mit zwei aufeinanderfolgenden Viertelrollen, vier aufeinanderfolgenden Viertelrollen in entgegengesetzter Richtung, zwei aufeinanderfolgenden Viertelrollen in entgegengesetzter Richtung

Aus dem Rückenflug, fliege zwei aufeinanderfolgende $\frac{1}{4}$ Rollen, vier aufeinanderfolgende $\frac{1}{4}$ Rollen in entgegengesetzter Richtung, zwei aufeinanderfolgende $\frac{1}{4}$ Rollen in entgegengesetzter Richtung, Ausflug im Rückenflug.

F-25.04 Halber Looping mit integrierter halber Rolle

Aus dem Rückenflug, drücke durch einen $\frac{1}{2}$ Looping, integriere dabei eine $\frac{1}{2}$ Rolle, Ausflug im Rückenflug.

F-25.05 Ziehen-Ziehen Drücken Humpty Bump mit eineinhalber Gerissener Rolle, halber integrierter Rolle, eineinhalber Rolle.

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

F-25.06 Drei Umdrehungen Trudeln, halbe Rolle

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

F-25.07 Horizontaler Kreis mit drei integrierten halben Rollen in entgegengesetzter Richtung

Aus dem Normalflug, fliege einen horizontalen Kreis mit integrierter $\frac{1}{2}$ Rolle im ersten 90° Sektor, integrierter $\frac{1}{2}$ Rolle in entgegengesetzter Richtung im nächsten 180° Sektor, integrierter $\frac{1}{2}$ Rolle in entgegengesetzter Richtung im letzten 90° Sektor, Ausflug im Rückenflug.

F-25.08 Haifisch-Flosse mit Rolle, zwei Gerissenen Rollen in entgegengesetzter Richtung

Aus dem Rückenflug, drücke durch einen $\frac{1}{4}$ Looping in einen senkrechten Steigflug, fliege eine Rolle, drücke durch einen $\frac{3}{8}$ Looping in einen 45° Abwärtsflug, fliege aufeinanderfolgend zwei Gerissene Rollen in entgegengesetzter Richtung, ziehe durch eine $\frac{1}{8}$ Looping, Ausflug im Normalflug.

F-25.09 Quadratische stehend Acht mit halber Rolle, Rolle, Viertelrolle, Rolle, Viertelrolle, Rolle, halber Rolle

Aus dem Normalflug, ziehe durch einen $\frac{1}{4}$ Looping in einen senkrechten Steigflug, fliege eine $\frac{1}{2}$ Rolle, drücke durch eine $\frac{1}{4}$ Looping, fliege eine Rolle, ziehe durch einen $\frac{1}{4}$ Looping in einen senkrechten Steigflug, fliege eine $\frac{1}{4}$ Rolle, fliege eine $\frac{1}{4}$ Messerfluglooping (zur Mitte hin), fliege eine Rolle, fliege einen $\frac{1}{4}$ Messerfluglooping in einen senkrechten Abwärtsflug, fliege eine $\frac{1}{4}$ Rolle, drücke durch einen $\frac{1}{4}$ Looping, fliege eine Rolle, 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.

F-25.10 Drücken-Drücken Ziehen Humpty Bump mit halber Rolle, eineinhalber Rolle

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

F-25.11 Messerflug-Dreieck mit integrierter Viertelrolle, halber Rolle, halber integrierter Rolle, halber Rolle, integrierter Viertelrolle.

Aus dem Normalflug, fliege über die Mitte des Flugraumes hinaus, ziehe durch einen $\frac{3}{8}$ Looping mit integrierter $\frac{1}{4}$ Rolle in einen 45° Messersteigflug, fliege eine $\frac{1}{2}$ Rolle, fliege einen $\frac{1}{4}$ Messerfluglooping mit integrierter $\frac{1}{2}$ Rolle in einen 45° Messerabwärtsflug, fliege eine $\frac{1}{2}$ Rolle, fliege einen $\frac{3}{8}$ Messerfluglooping mit integrierter $\frac{1}{4}$ Rolle, Ausflug im Normalflug.

F-25.12 Halber Achtecklooping mit Viertelrolle, Viertelrolle

Aus dem Normalflug, ziehe durch einen $\frac{1}{8}$ Looping in einen 45° Steigflug, fliege einen $\frac{1}{4}$ Rolle, fliege einen $\frac{3}{8}$ Messerfluglooping in einen senkrechten Steigflug, fliege einen $\frac{1}{8}$ Messerfluglooping in einen 45° Messersteigflug, fliege eine $\frac{1}{4}$ Rolle, ziehe durch einen $\frac{1}{8}$ Looping, Ausflug im Rückenflug.

F-25.13 Fünfundvierzig Grad Abwärtstflug mit zwei aufeinanderfolgenden $1 \frac{1}{4}$ Rollen in entgegengesetzter Richtung

Aus dem Rückenflug, ziehe durch einen $\frac{1}{8}$ Looping in einen 45° Abwärtstflug, fliege aufeinanderfolgend zwei $1 \frac{1}{4}$ Rollen in entgegengesetzter Richtung, drücke durch einen $\frac{1}{8}$ Looping, Ausflug im Rückenflug.

F-25.14 Halber Quadratischer Looping mit Rolle, halber Rolle in entgegengesetzter Richtung

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

F-25.15 Lawine (von oben) mit integrierter Viertelrolle, Gerissener Rolle, integrierter Viertelrolle

Aus dem Rückenflug, ziehe durch einen Looping, fliege eine integrierte $\frac{1}{4}$ Rolle im ersten 90° Segment, fliege eine Gerissene Rolle unten, fliege eine integrierte $\frac{1}{4}$ Rolle im letzten 90° Segment des Loopings, Ausflug im Rückenflug.

F-25.16 Messerflug-Split S mit Viertelrolle, Viertelrolle

Aus dem Rückenflug, fliege eine $\frac{1}{4}$ Rolle, fliege unmittelbar danach einen $\frac{1}{2}$ Messerfluglooping nach unten, fliege unmittelbar danach eine $\frac{1}{4}$ Rolle, Ausflug im Rückenflug.

F-25.17 Turn mit halber Rolle, drei Viertelrollen, dreiviertel Gerissener Rolle, halber Rolle

Aus dem Rückenflug, fliege eine $\frac{1}{2}$ Rolle, ziehe durch einen $\frac{1}{4}$ Looping in einen senkrechten Steigflug, fliege drei aufeinanderfolgende $\frac{1}{4}$ Rollen, fliege eine Turn in einen senkrechten Abwärtsflug, fliege eine $\frac{3}{4}$ Gerissene Rolle, drücke durch einen $\frac{1}{4}$ Looping, fliege eine $\frac{1}{2}$ Rolle, Ausflug im Normalflug.

Aresti nächste Seite

FINAL SCHEDULE F-25 (2024-2025)

