

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

**A-25.16 Komet**

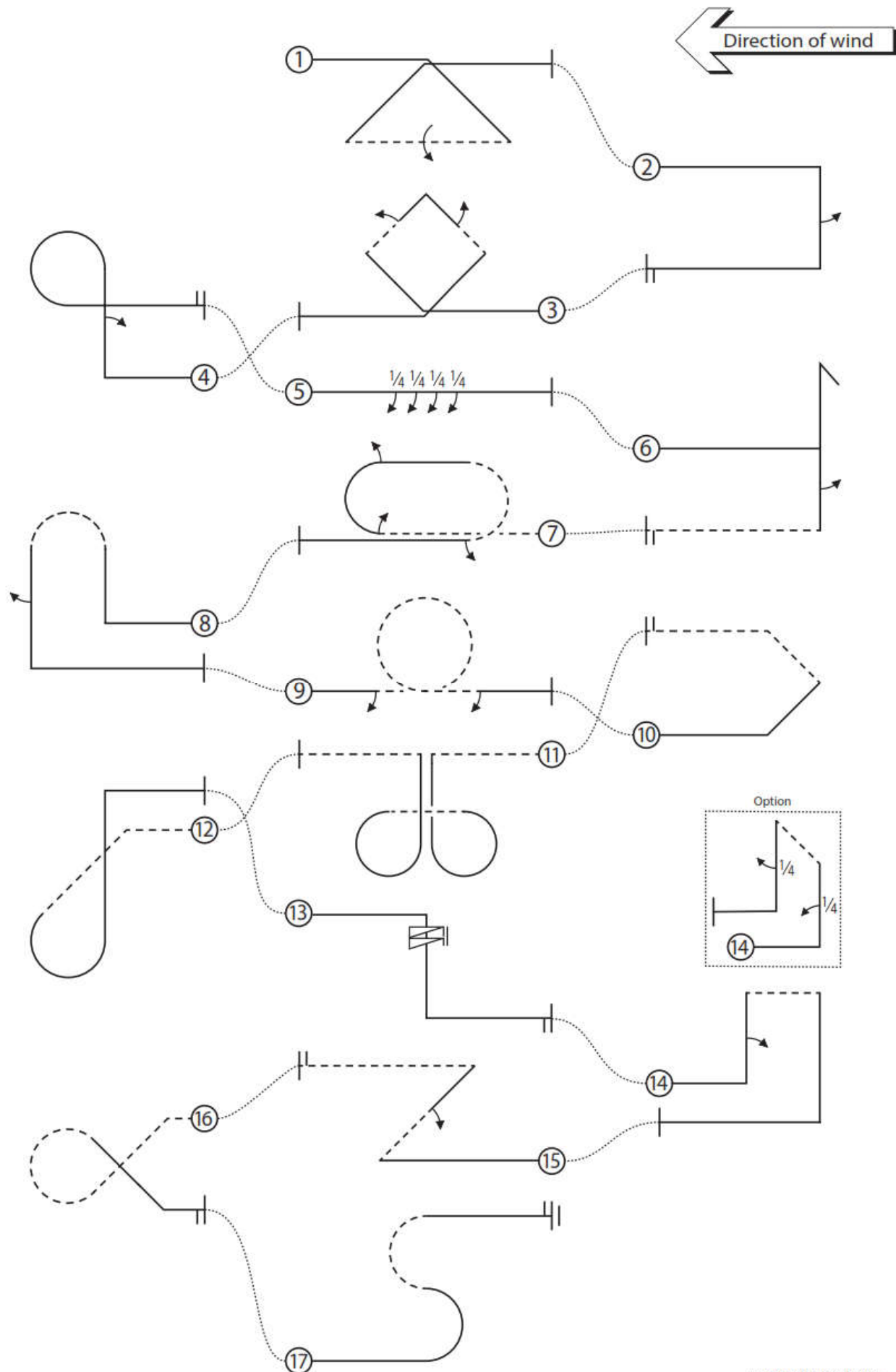
Aus dem Rückenflug, ziehe durch einen  $\frac{1}{8}$  Looping in einen  $45^\circ$  Abwärtsflug, drücke durch einen  $\frac{3}{4}$  Looping in einen  $45^\circ$  Abwärtsflug, ziehe durch einen  $\frac{1}{8}$  Looping, Ausflug im Normalflug.

**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  $45^\circ$  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  $45^\circ$  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  $45^\circ$  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  $\frac{1}{4}$  Looping in einen  $45^\circ$  Abwärtsflug, fliege eine  $\frac{1}{2}$  Rolle, drücke durch einen  $\frac{1}{4}$  Looping in einen  $45^\circ$  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  $90^\circ$  und eine weitere  $\frac{1}{2}$  Rolle in entgegengesetzter Richtung in den dritten  $90^\circ$  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  $45^\circ$  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-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  $45^\circ$  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  $45^\circ$  Steigflug, fliege eine Gerissene Rolle, drücke durch einen  $\frac{3}{8}$  Looping, Ausflug im Normalflug.

#### **P-25.16 Komet mit zwei Viertelrollen, Rolle**

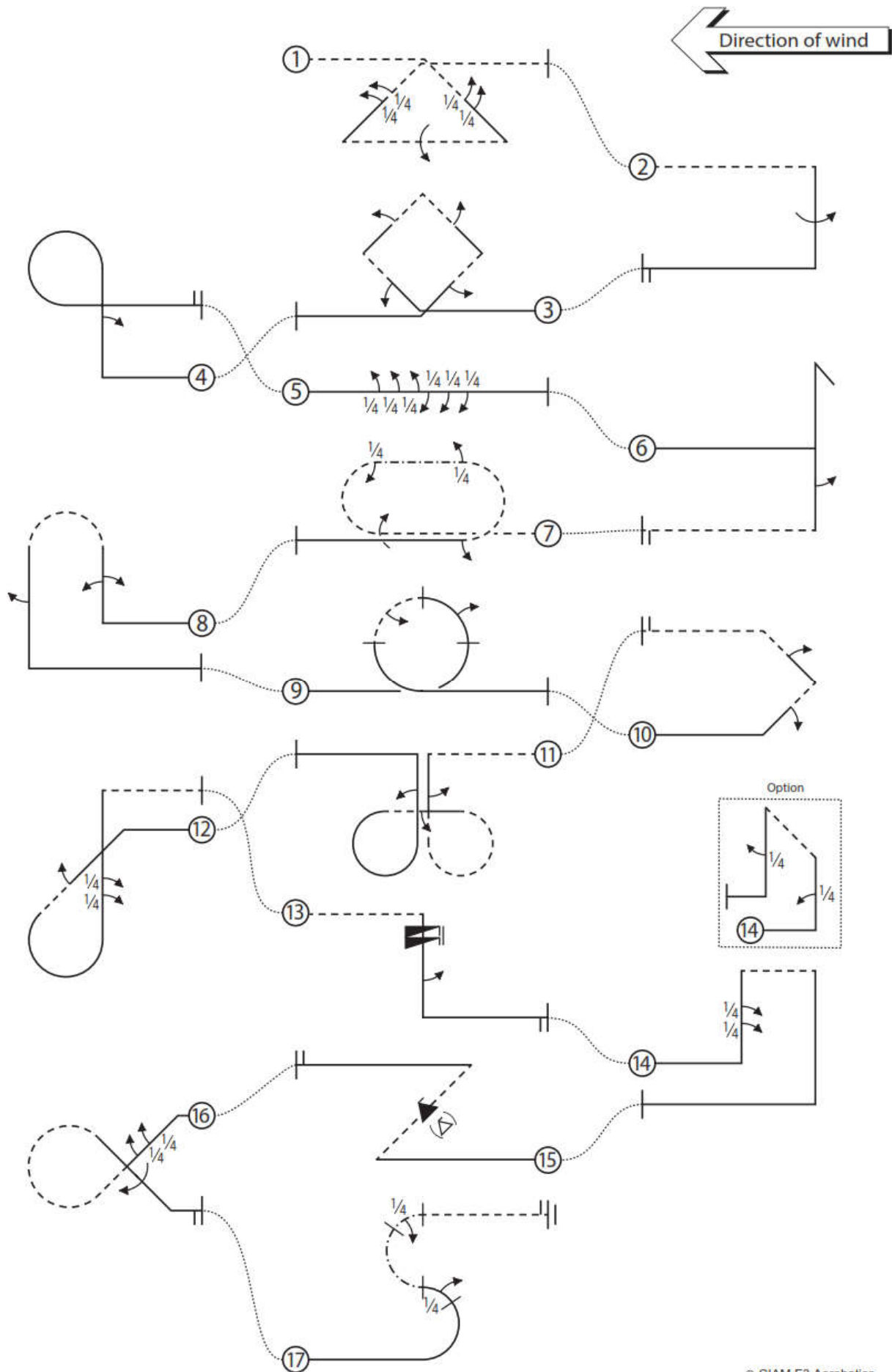
Aus dem Normalflug, drücke durch einen  $\frac{1}{8}$  Looping in einen  $45^\circ$  Abwärtsflug, fliege aufeinanderfolgend zwei  $\frac{1}{4}$  Rollen, drücke durch einen  $\frac{3}{4}$  Looping in einen  $45^\circ$  Abwärtsflug, fliege eine Rolle, ziehe durch einen  $\frac{1}{8}$  Looping, Ausflug 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  $45^\circ$  Sektor des  $\frac{1}{2}$  Loopings, fliege einen  $\frac{1}{2}$  Messerfluglooping, integriere eine  $\frac{1}{2}$  Rolle in den oberen  $45^\circ$  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  $45^\circ$  Messersteigflug, fliege einen  $\frac{1}{4}$  Messerfluglooping mit integrierter  $\frac{1}{2}$  Rolle in einen  $45^\circ$  Messersteigflug, fliege einen  $\frac{1}{4}$  Messerfluglooping mit integrierter  $\frac{1}{2}$  Rolle in einen  $45^\circ$  Messerabwärtsflug, fliege einen  $\frac{1}{4}$  Messerfluglooping mit integrierter  $\frac{1}{2}$  Rolle in einen  $45^\circ$  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  $90^\circ$  Sektor, integrierter  $\frac{1}{2}$  Rolle in entgegengesetzter Richtung im nächsten  $180^\circ$  Sektor, integrierter  $\frac{1}{2}$  Rolle in entgegengesetzter Richtung im letzten  $90^\circ$  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  $45^\circ$  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  $45^\circ$  Messersteigflug, fliege eine  $\frac{1}{2}$  Rolle, fliege einen  $\frac{1}{4}$  Messerfluglooping mit integrierter  $\frac{1}{2}$  Rolle in einen  $45^\circ$  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  $45^\circ$  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  $45^\circ$  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  $45^\circ$  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  $90^\circ$  Segment, fliege eine Gerissene Rolle unten, fliege eine integrierte  $\frac{1}{4}$  Rolle im letzten  $90^\circ$  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)**