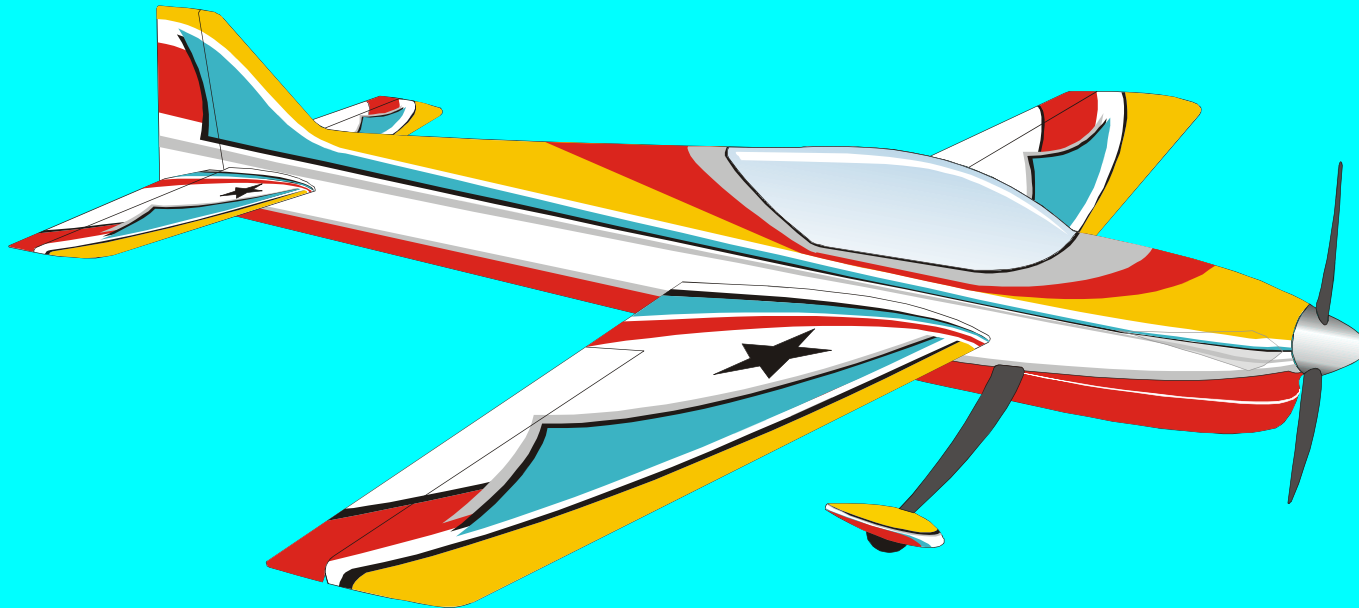


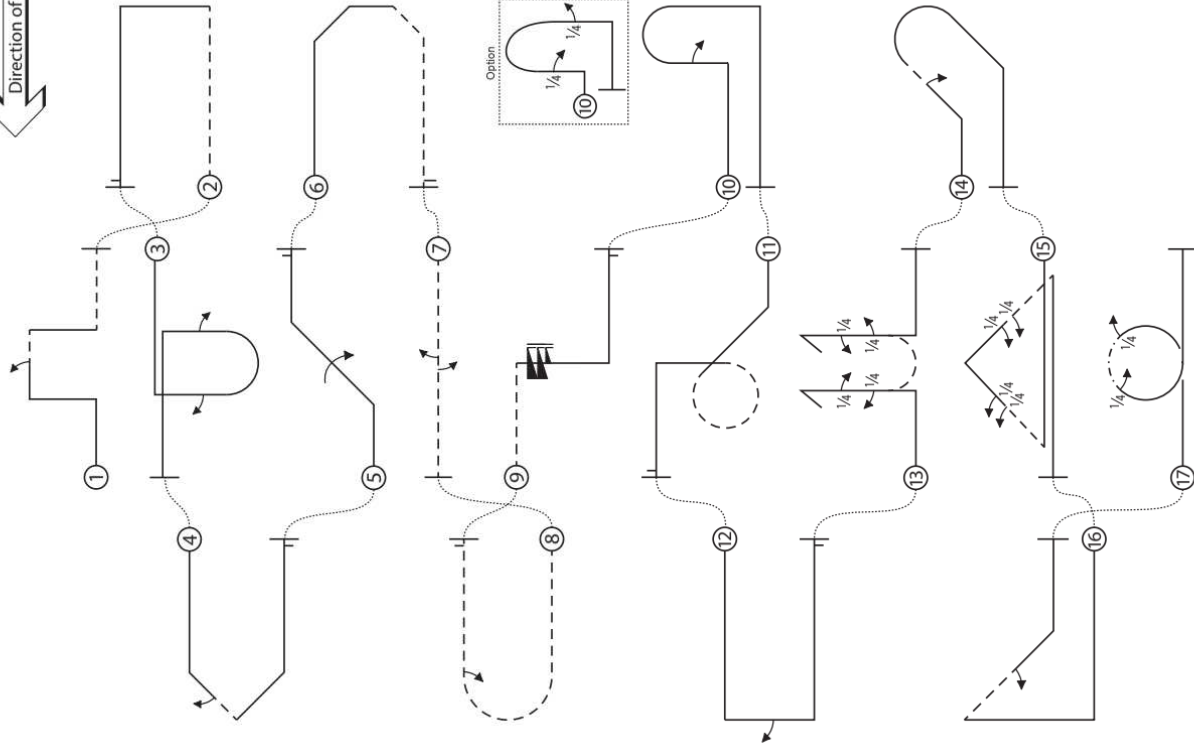
Motorkunstflug F3A

Programmfolge A-23

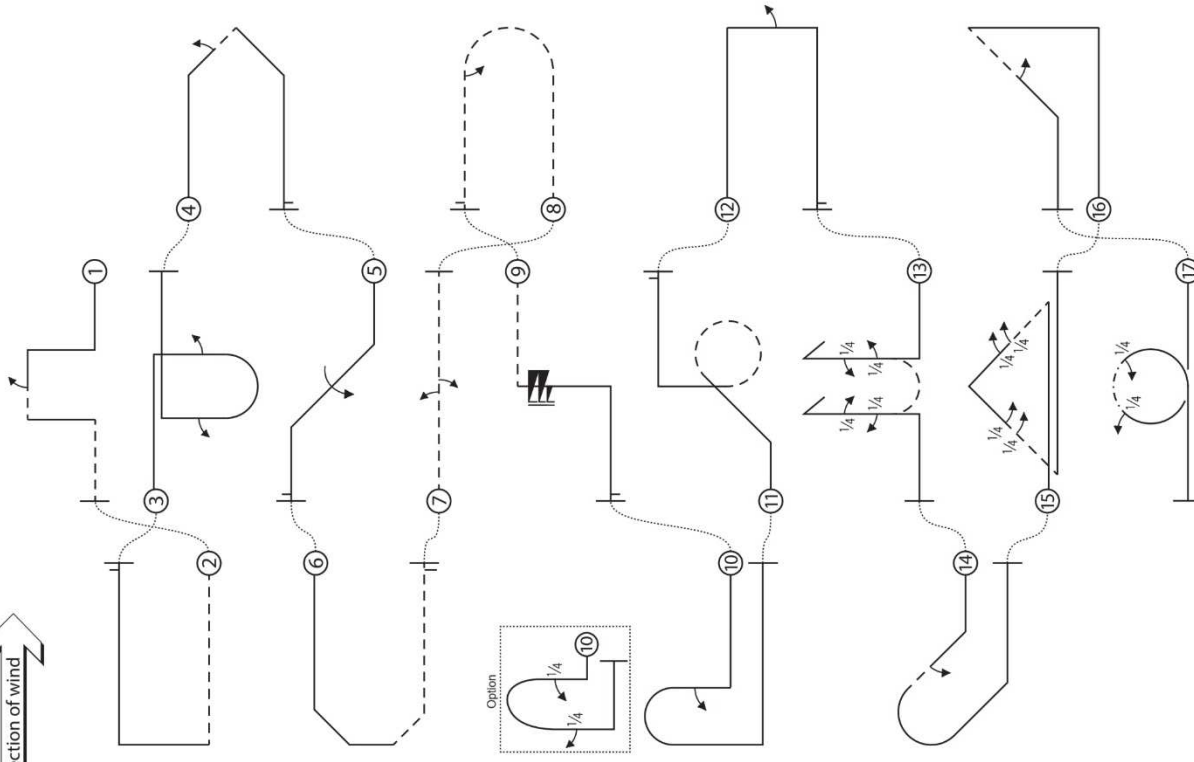


***Das Fortgeschrittenenprogramm
für die Jahre 2021/2023***

ADVANCED SCHEDULE A-23 (2021-2023)

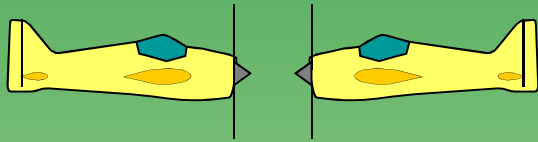


ADVANCED SCHEDULE A-23 (2021-2023)

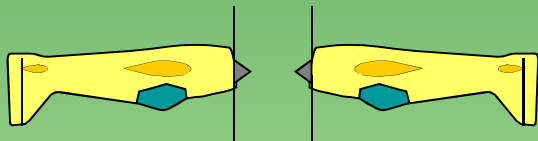




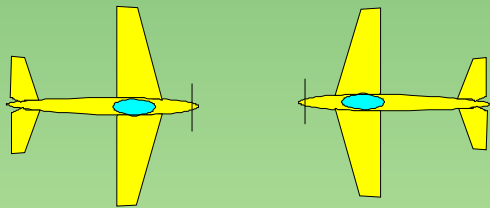
Erklärungen:



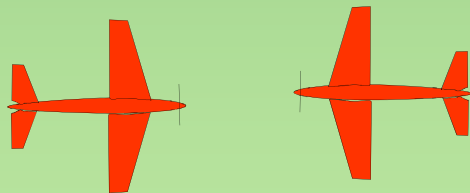
Flugzeug im Normalflug



Flugzeug im Rückenflug



**Flugzeug im Messerflug/
Ansicht von oben**



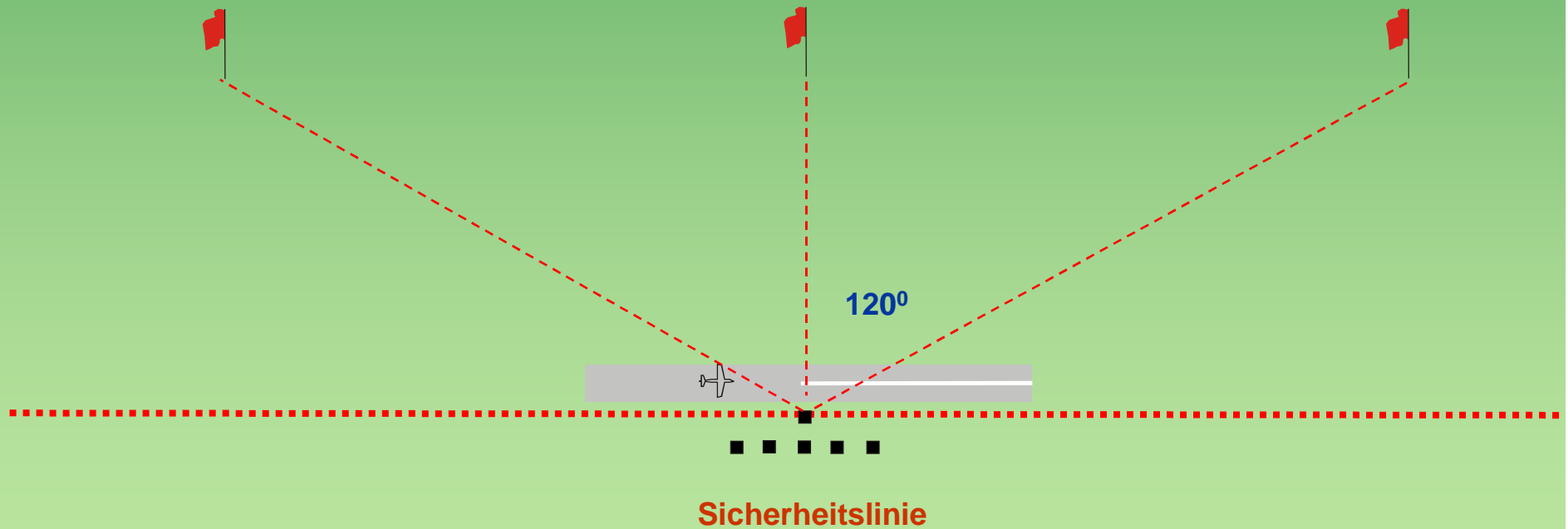
**Flugzeug im Messerflug/
Ansicht von unten**



Startvorgang

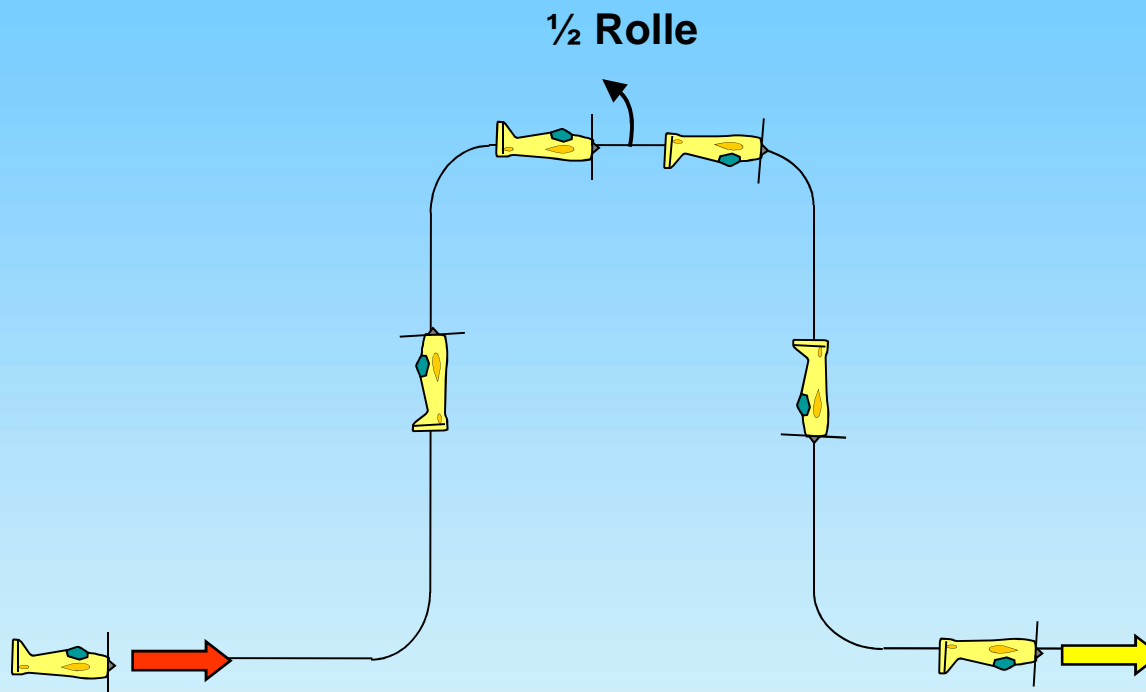
(wird nicht beurteilt und nicht bewertet)

← Wind





A-23.01 Hoher Hut mit halber Rolle oben



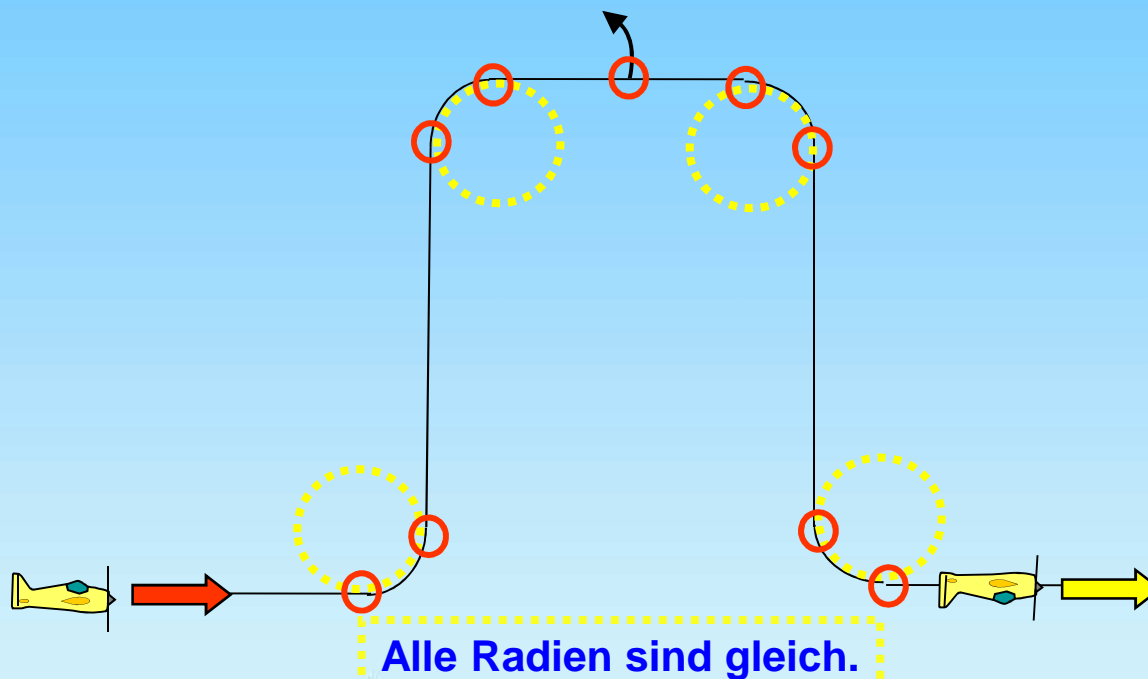
Aus dem Normalflug, ziehe durch einen ¼ Looping in einen senkrechten Steigflug, drücke durch einen ¼ Looping, fliege eine ½ Rolle, ziehe durch einen ¼ Looping in einen senkrechten Abwärtsflug, drücke durch einen ¼ Looping, Ausflug im Rückenflug.





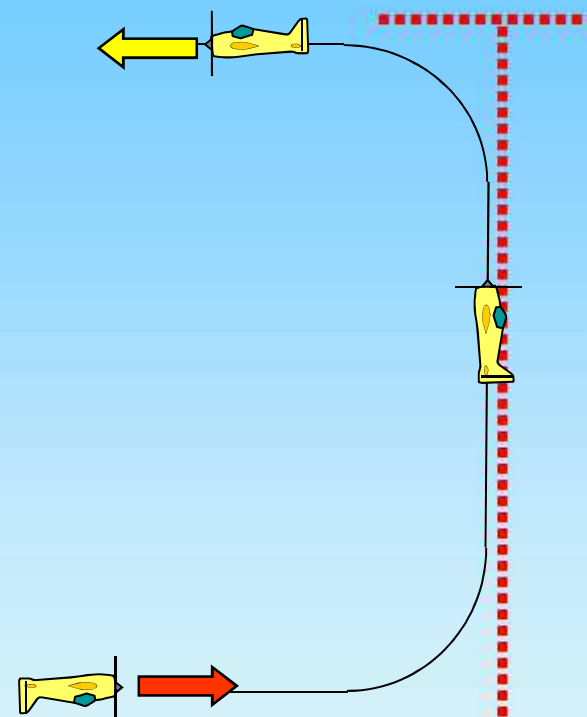
A-23.01 Hoher Hut mit halber Rolle oben

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





A-23.02 Halber quadratischer Looping

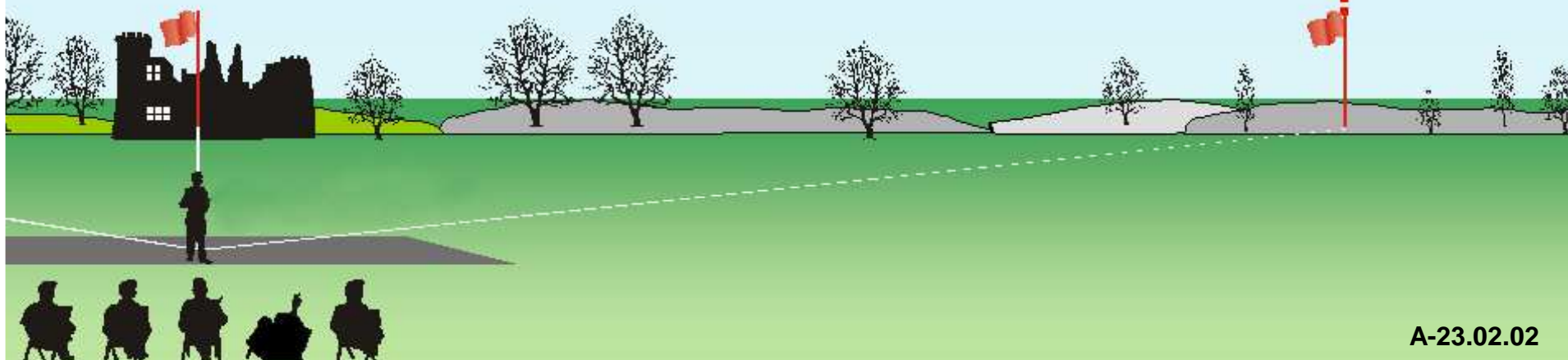
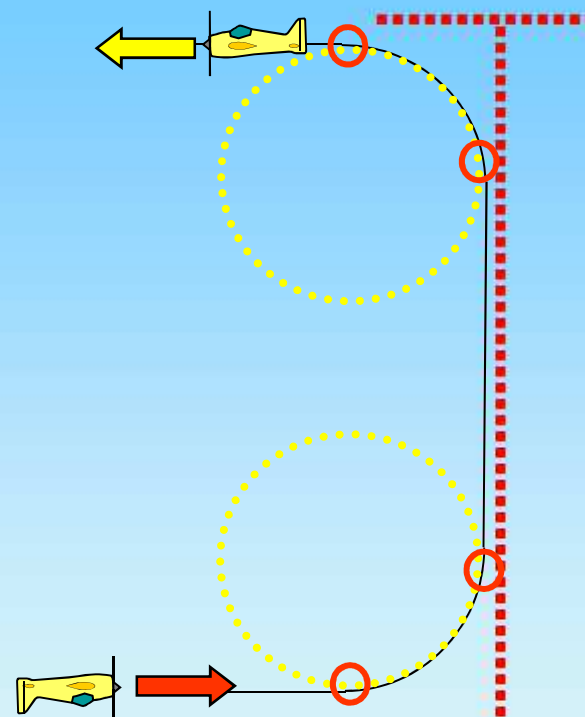


Aus dem Rückenflug, drücke durch einen $\frac{1}{4}$ Looping in einen senkrechten Steigflug, drücke durch einen $\frac{1}{4}$ Looping, Ausflug im Normalflug.



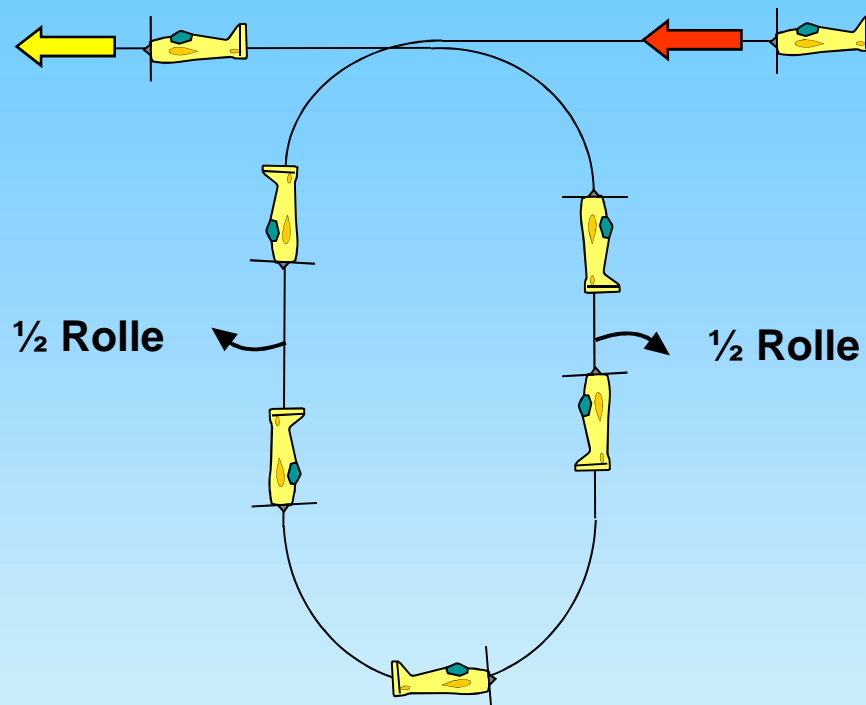
A-23.02 Halber quadratischer Looping

Alle Radien sind gleich.





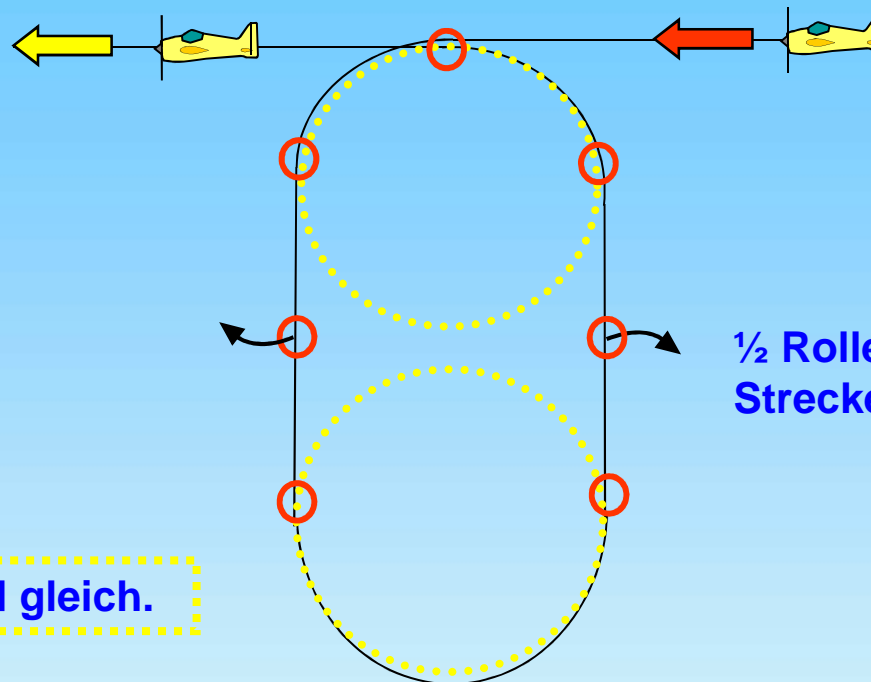
A-23.03 Drücken-Ziehen-Drücken Humpty Bump mit halber Rolle, halber Rolle



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



A-23.03 Drücken-Ziehen-Drücken Humpty Bump mit halber Rolle, halber Rolle



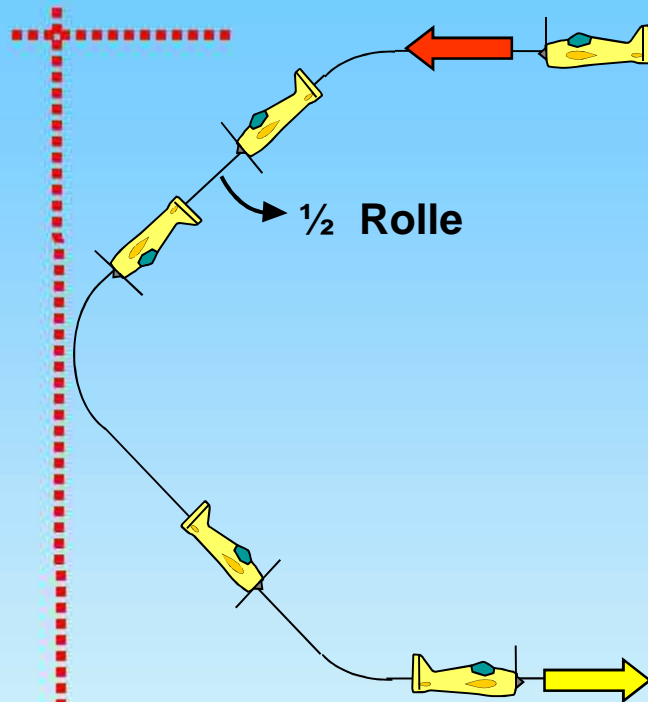
Alle Radien sind gleich.

1/2 Rollen in der Mitte der Strecke.





A-23.04 Halber quadratischer Looping auf der Spitze mit halber Rolle

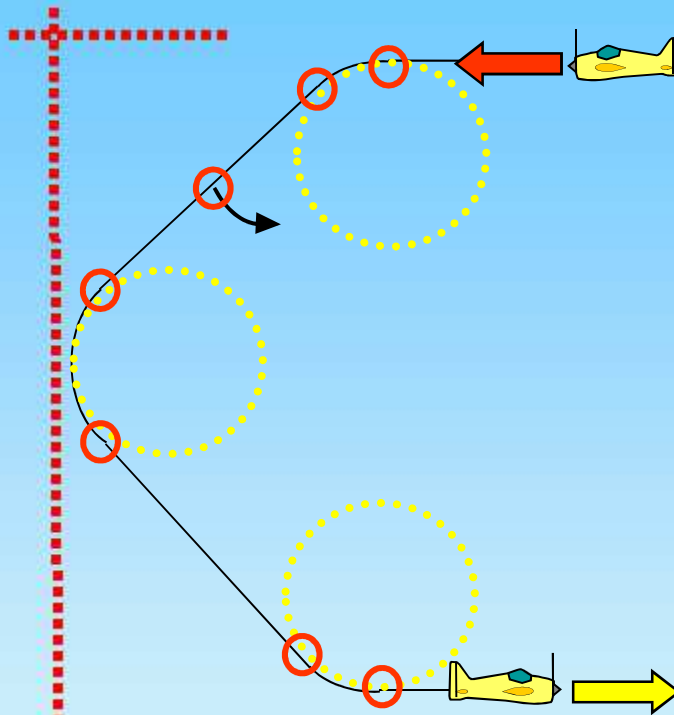


Aus dem Normalflug, drücke durch einen 1/8 Looping in einen 45° Abwärtsflug, fliege eine 1/2 Rolle, ziehe durch einen 1/4 Looping in einen 45° Abwärtsflug, ziehe durch einen 1/8 Looping, Ausflug im Normalflug.





A-23.04 Halber quadratischer Looping auf der Spitze mit halber Rolle



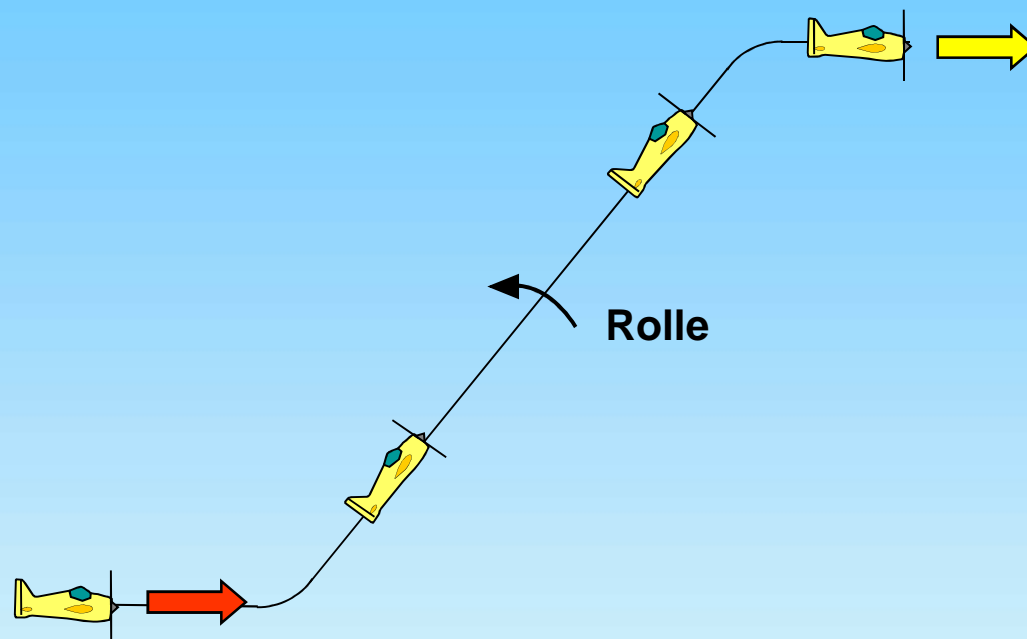
$\frac{1}{2}$ Rolle in der Mitte der Strecke.

Alle Radien sind gleich.





A-23.05 Fünfundvierzig Grad Steigflug mit Rolle



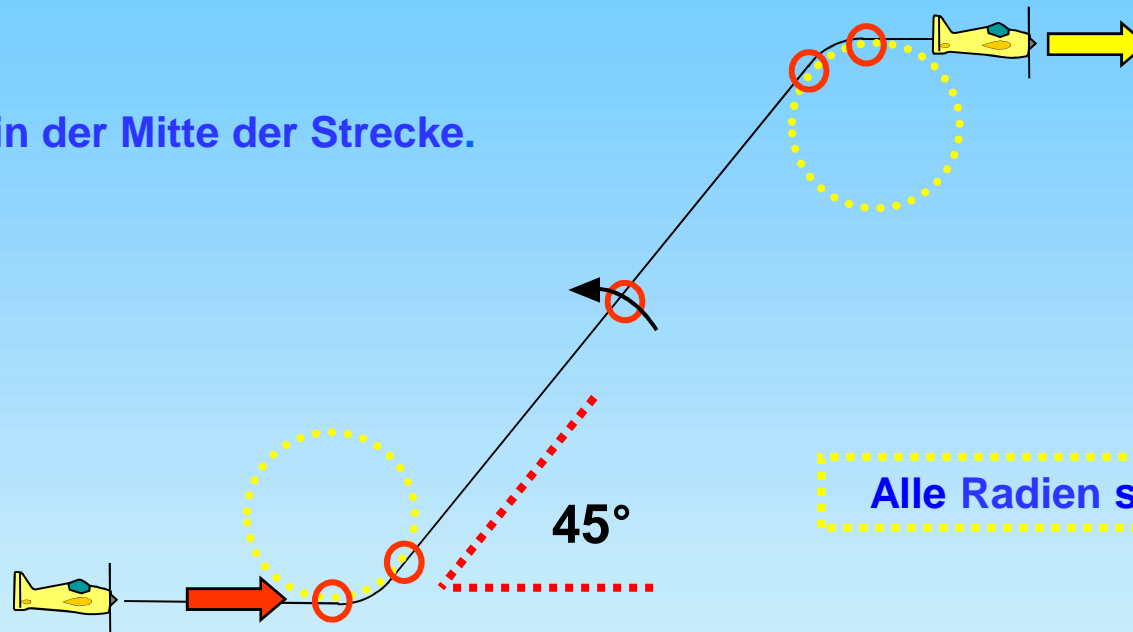
Aus dem Normalflug, ziehe durch einen 1/8 Looping in einen 45° Steigflug, fliege einen Rolle, drücke durch einen 1/8 Looping, Ausflug im Normalflug.





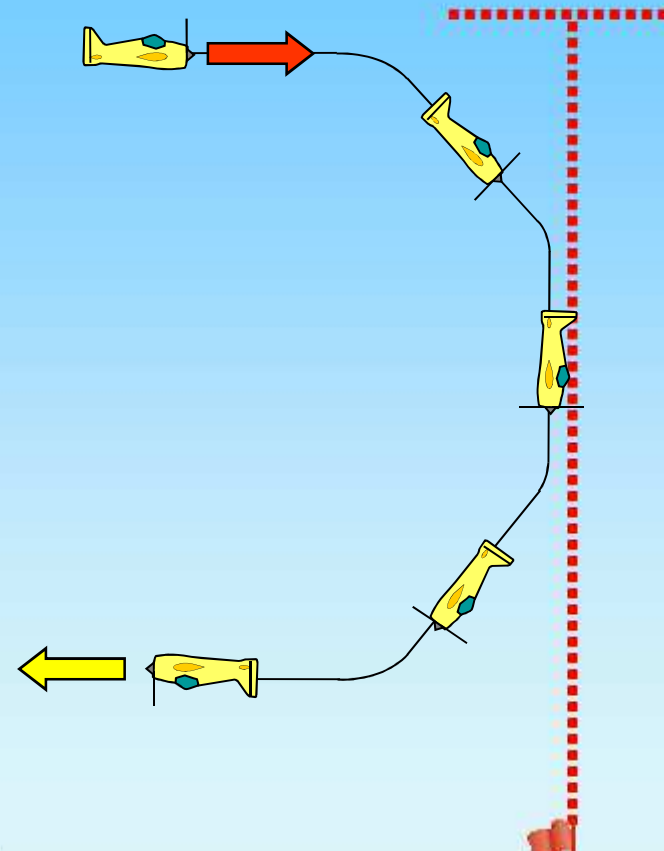
A-23.05 Fünfundvierzig Grad Steigflug mit Rolle

Rolle in der Mitte der Strecke.





A-23.06 Halber achteckiger Looping



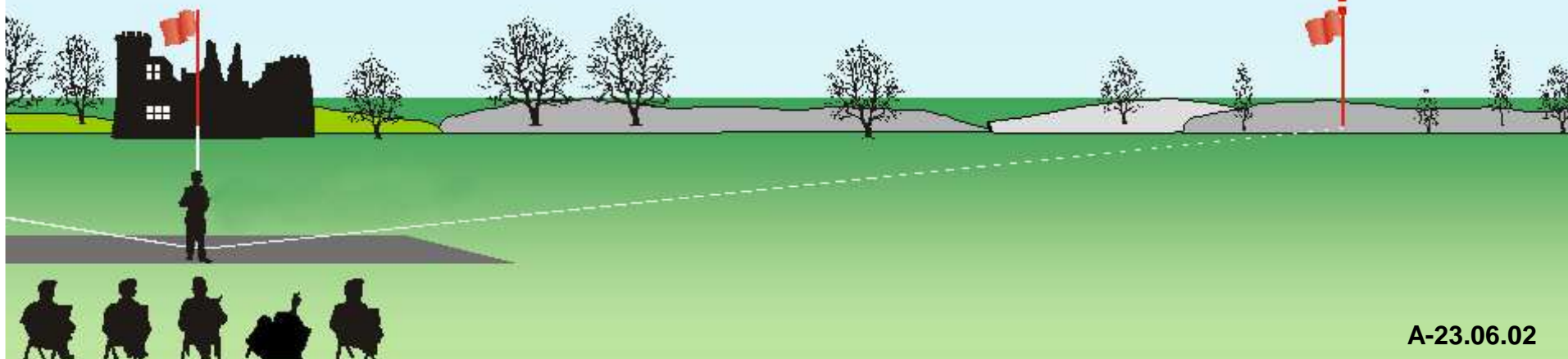
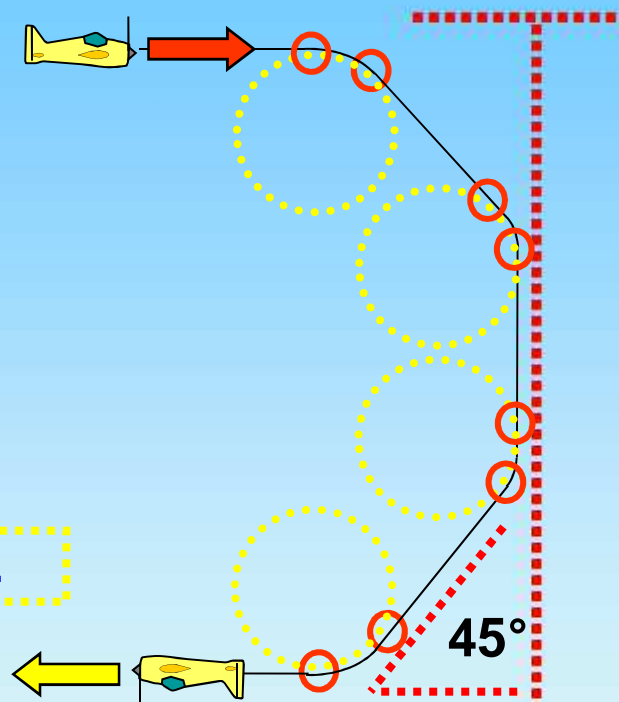
Aus dem Normalflug, drücke durch einen 1/8 Looping in einen 45° Abwärtsflug, drücke durch einen 1/8 Looping in einen senkrechten Abwärtsflug, drücke durch einen 1/8 Looping in einen 45° Abwärtsflug, drücke durch einen 1/8 Looping, Ausflug im Rückenflug.



A-23.06 Halber achteckiger Looping

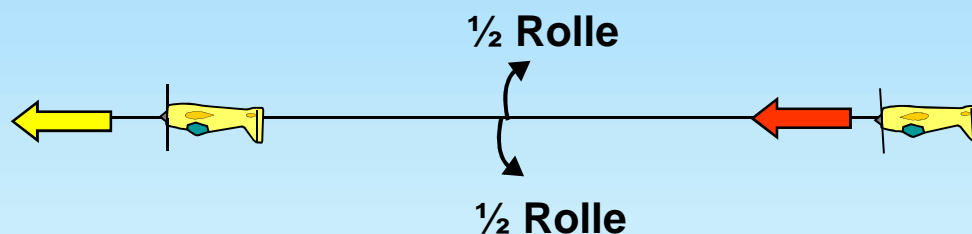
45° Strecken und senkrechte Strecke müssen gleichlang sein.

Alle Radien sind gleich.





A-23.07 Rollkombination mit zwei aufeinanderfolgenden halben Rollen in entgegengesetzter Richtung



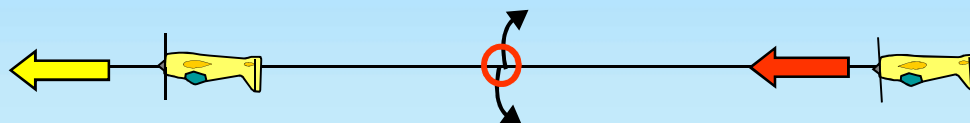
Aus dem Rückenflug, fliege aufeinanderfolgend zwei 1/2 Rollen in entgegengesetzter Richtung, Ausflug im Rückenflug.





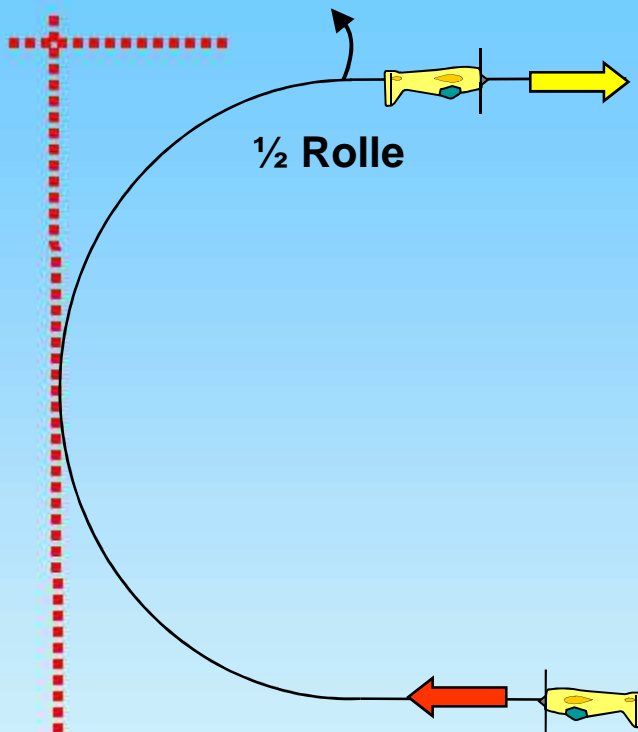
A-23.07 Rollkombination mit zwei aufeinanderfolgenden halben Rollen in entgegengesetzter Richtung

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





A-23.08 Gedrückter Immelmann mit halber Rolle

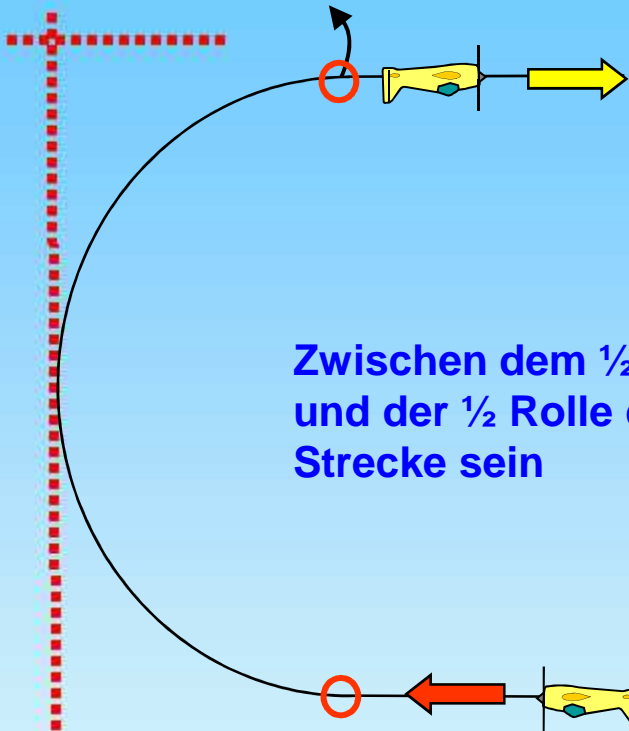


Aus dem Rückenflug, drücke durch einen $\frac{1}{2}$ Looping, fliege eine $\frac{1}{2}$ Rolle, Ausflug im Rückenflug.

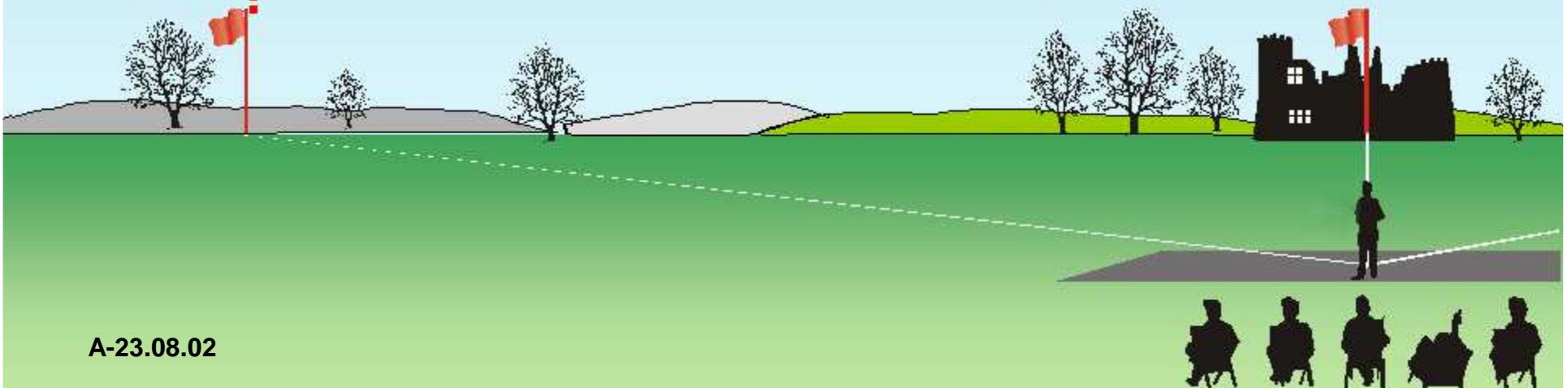




A-23.08 Gedrückter Immelmann mit halber Rolle

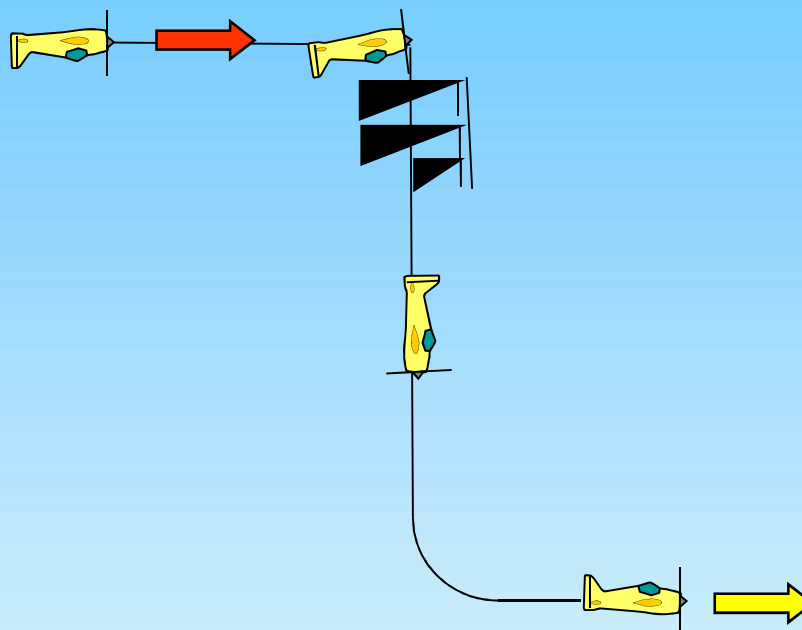


Zwischen dem $\frac{1}{2}$ Looping
und der $\frac{1}{2}$ Rolle darf keine
Strecke sein





A-23.09 Rückentrudeln mit zweieinhalb Umdrehungen

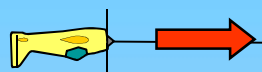


Aus dem Rückenflug, fliege $2\frac{1}{2}$ Umdrehungen Rückentrudeln, fliege eine senkrechte Strecke, ziehe durch einen $\frac{1}{4}$ Looping, Ausflug im Normalflug.

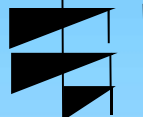




A-23.09 Rückentrudeln mit zweieinhalb Umdrehungen



Gerissene Rolle zu Beginn –
null Punkte!



Spiralsturz –
null Punkte!

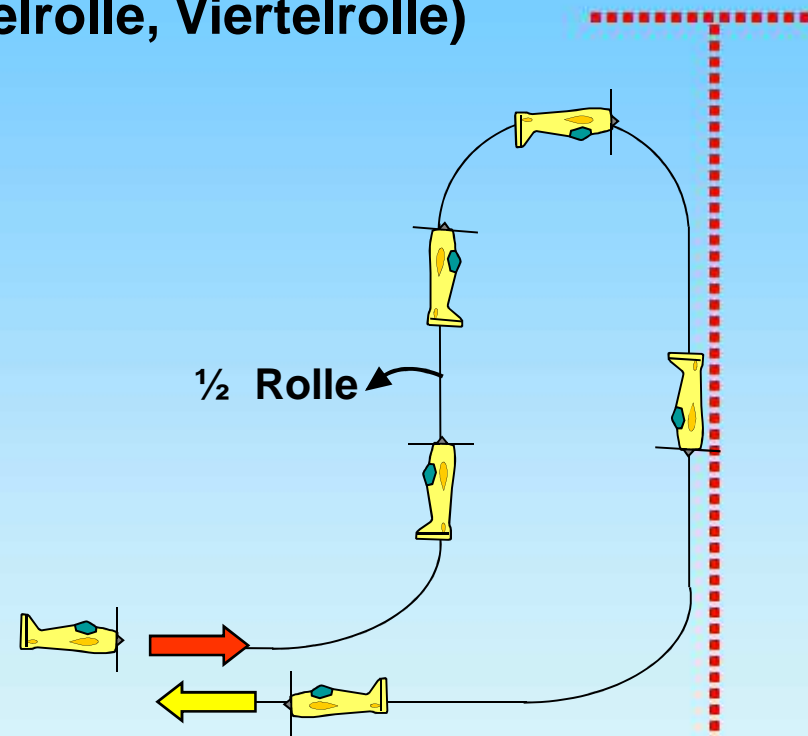
Senkrechte Strecke nach dem Trudeln

Erzwungener Übergang ins Trudeln –
Punktabzug.





A-23.10 Ziehen-Ziehen-Ziehen Humpty Bump mit halber Rolle (Option: Viertelrolle, Viertelrolle)



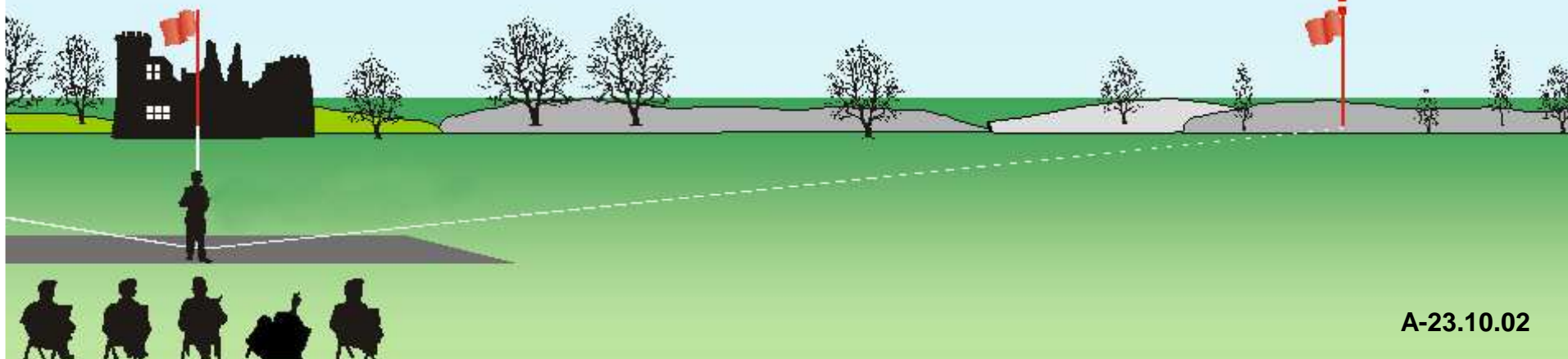
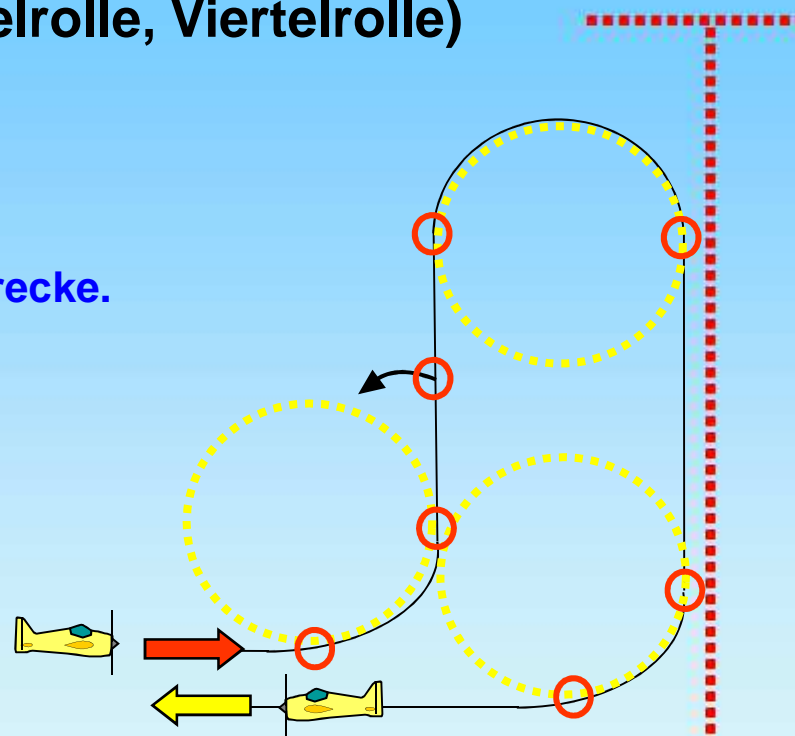
Aus dem Normalflug, ziehe durch einen $\frac{1}{4}$ Looping in einen senkrechten Steigflug, fliege eine $\frac{1}{2}$ Rolle, ziehe durch einen $\frac{1}{2}$ Looping in einen senkrechten Abwärtsflug, ziehe durch einen $\frac{1}{4}$ Looping, Ausflug im Normalflug.



A-23.10 Ziehen-Ziehen-Ziehen Humpty Bump mit halber Rolle (Option: Viertelrolle, Viertelrolle)

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

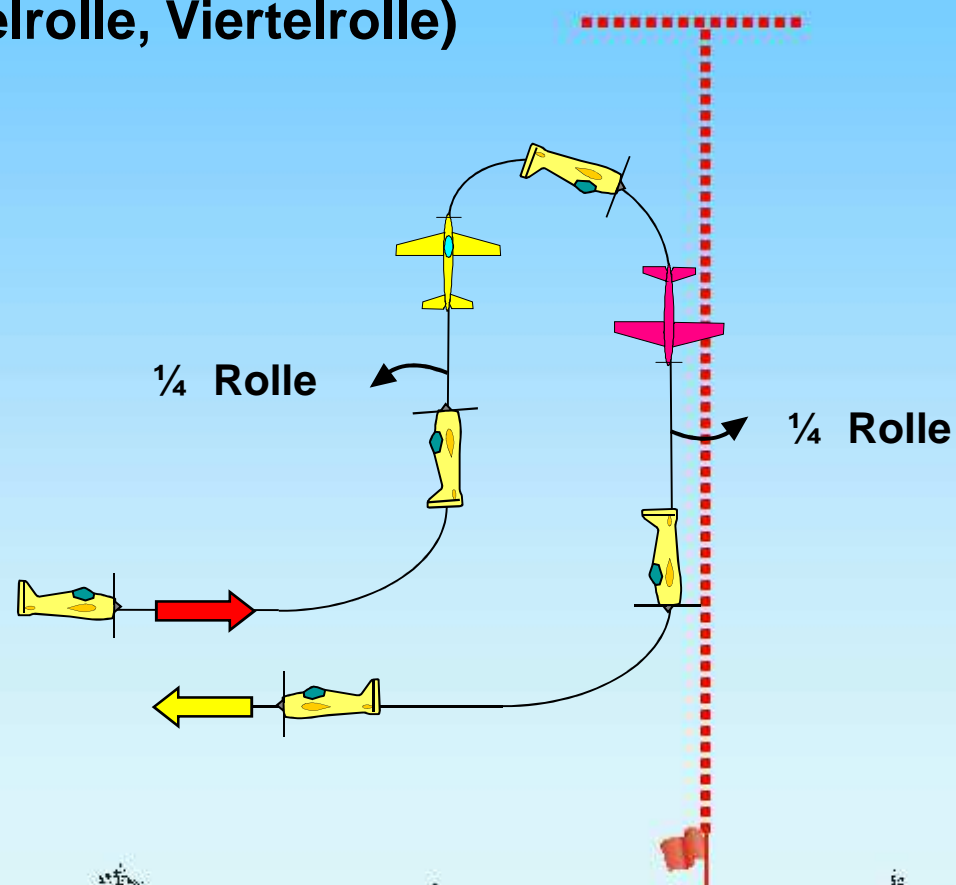
Alle Radien sind gleich.





A-23.10 Ziehen-Ziehen-Ziehen Humpty Bump mit halber Rolle (Option: Viertelrolle, Viertelrolle)

Option



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

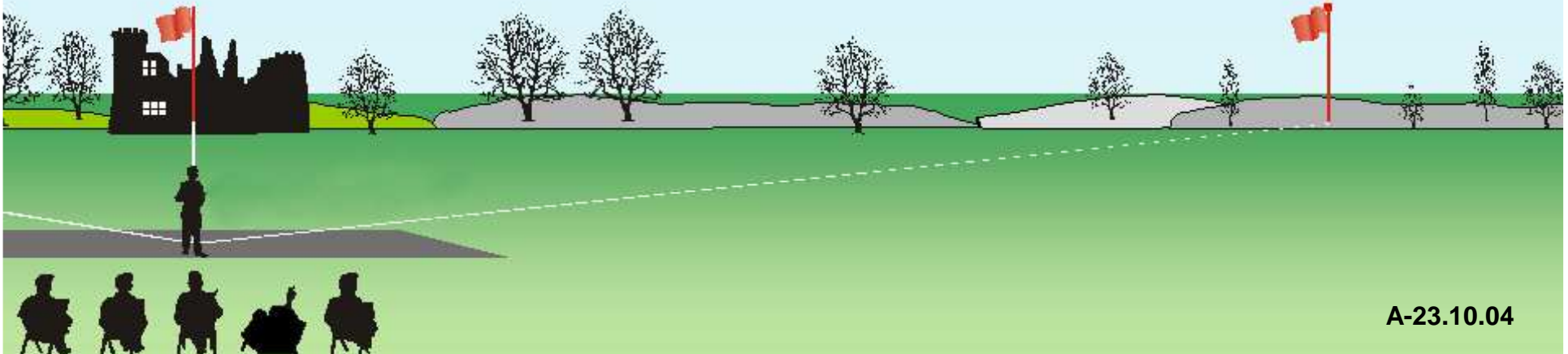
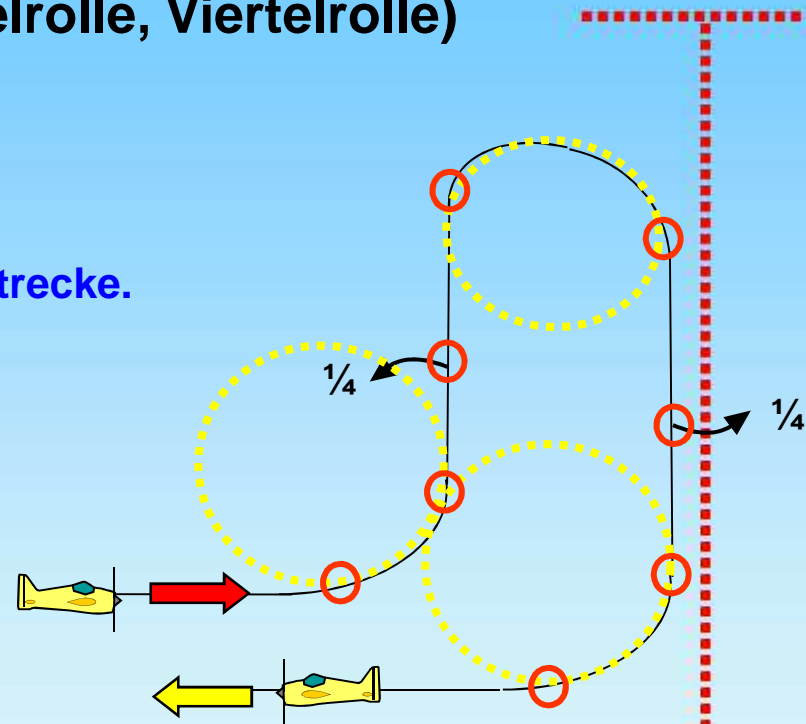


A-23.10 Ziehen-Ziehen-Ziehen Humpty Bump mit halber Rolle (Option: Viertelrolle, Viertelrolle)

Option

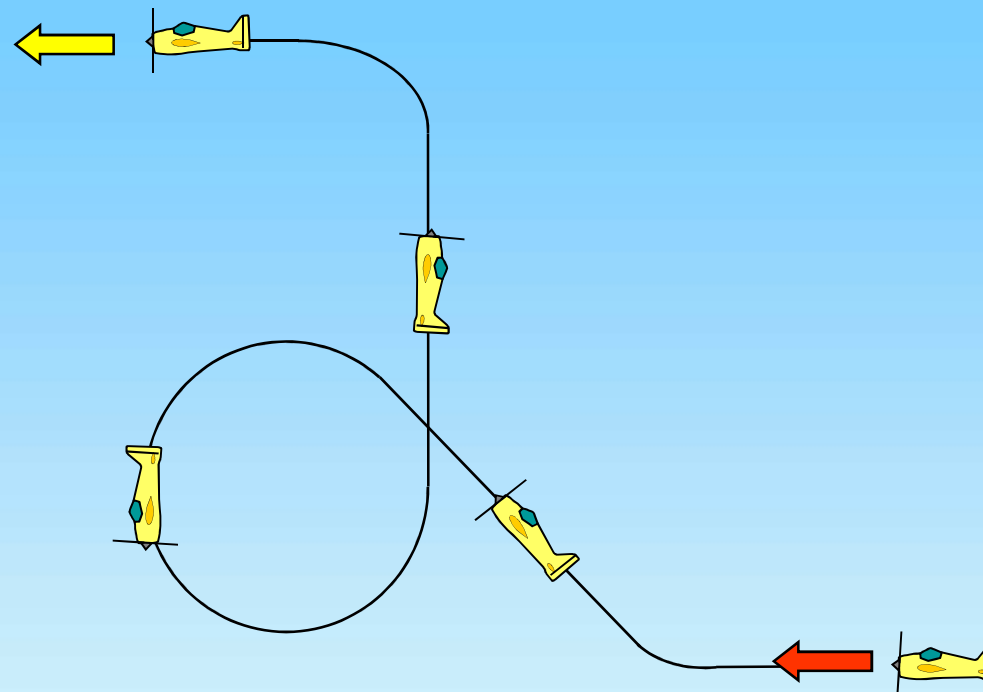
$\frac{1}{4}$ Rollen in der Mitte der Strecke.

Alle Radien sind gleich.





A-23.11 Umgekehrte Figur ET



Aus dem Normalflug, ziehe durch einen $1/8$ Looping in einen 45° Steigflug, drücke durch einen $7/8$ Looping in einen senkrechten Steigflug, drücke durch einen $1/4$ Looping, Ausflug im Normalflug.

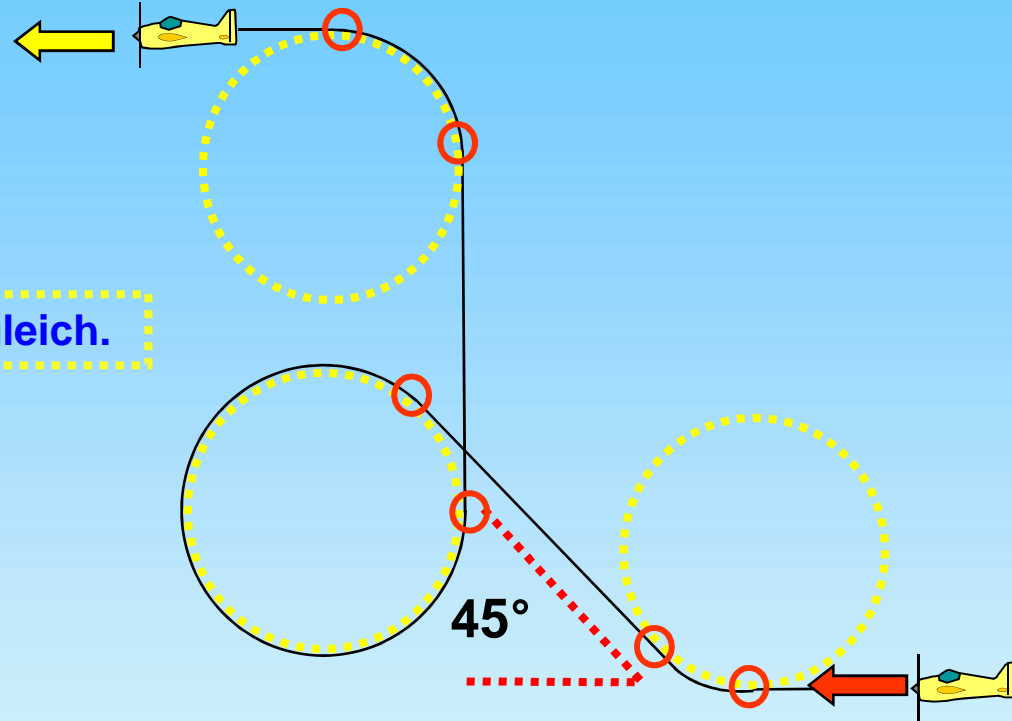
Hinweis: Die senkrechte Strecke muss in der Mitte des Flugraumes sein.





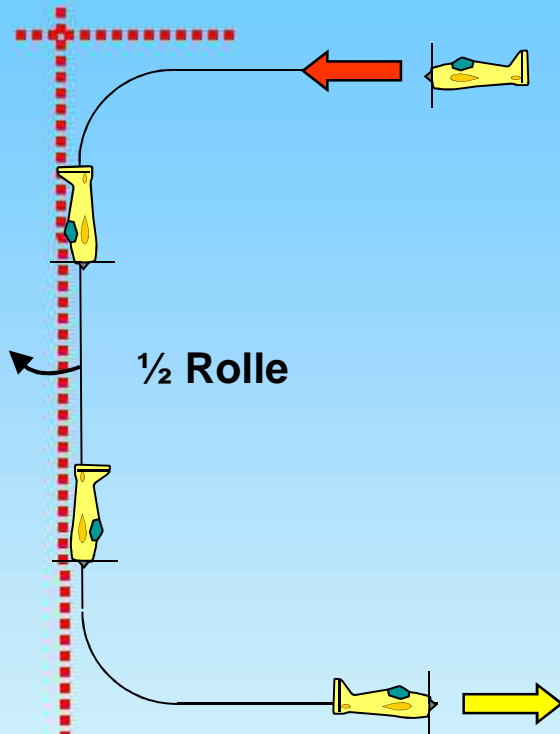
A-23.11 Umgekehrte Figur ET

Alle Radien sind gleich.





A-23.12 Halber quadratischer Looping mit halber Rolle

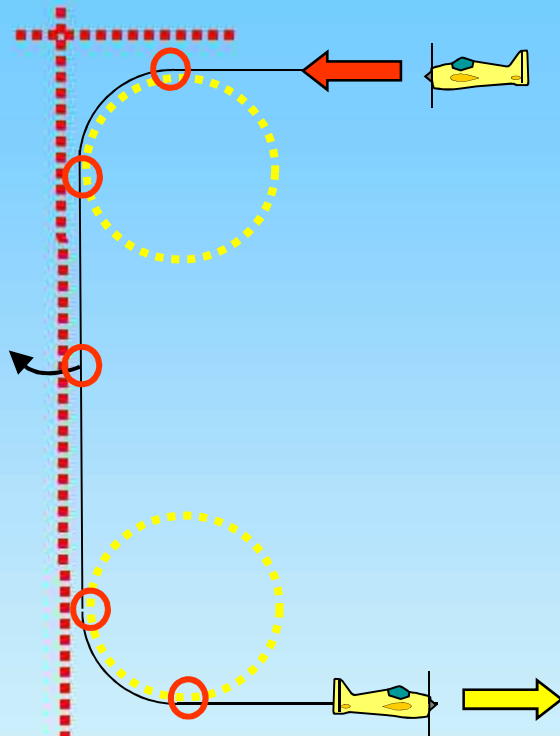


Aus dem Normalflug, drücke durch einen $\frac{1}{4}$ Looping in einen senkrechten Abwärtsflug, fliege eine $\frac{1}{2}$ Rolle, ziehe durch einen $\frac{1}{4}$ Looping, Ausflug im Normalflug.





A-23.12 Halber quadratischer Looping mit halber Rolle



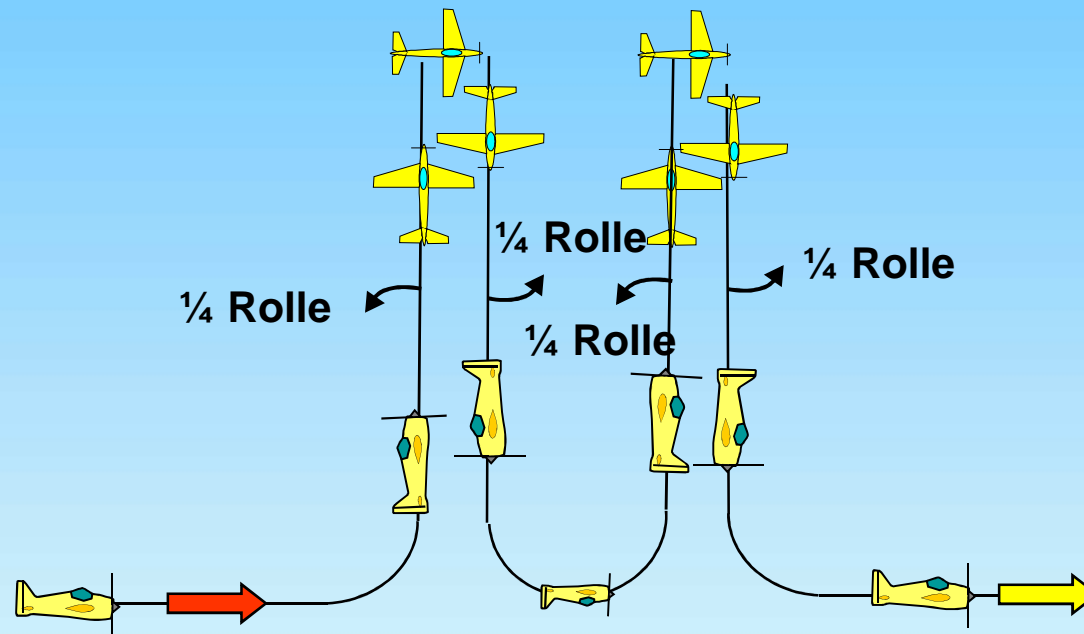
1/2 Rolle in der Mitte der Strecke.

Alle Radien sind gleich.





A-23.13 Figur M, mit Viertelrollen



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





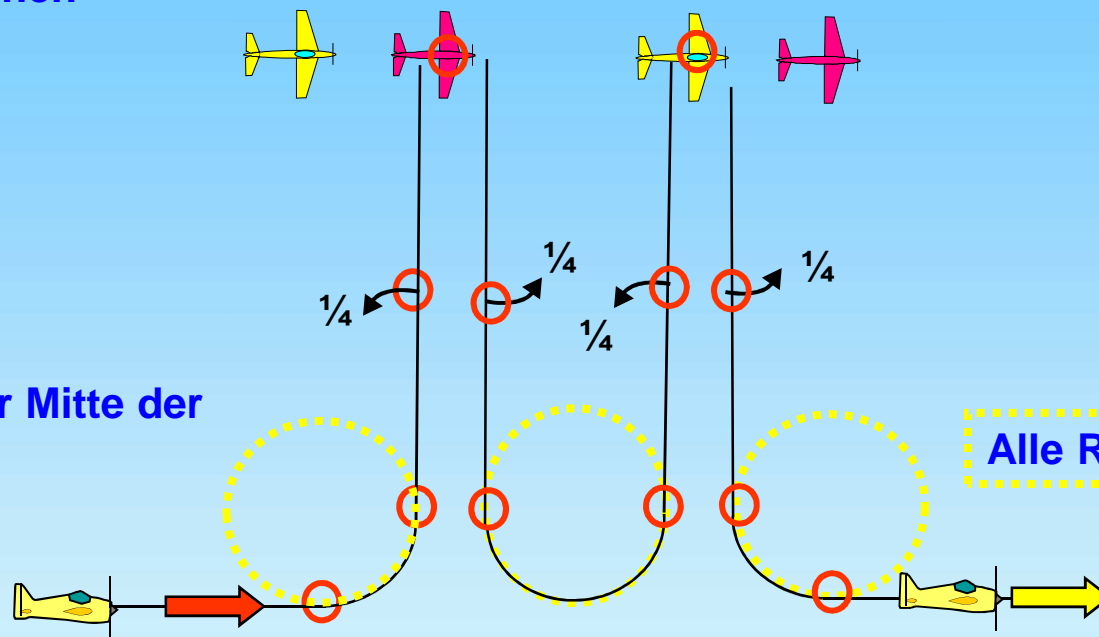
A-23.13 Figur M, mit Viertelrollen

Stopp vor dem Drehen um den Schwerpunkt
Drehen

Zwei Spannweiten oder
mehr – **null Punkte!**

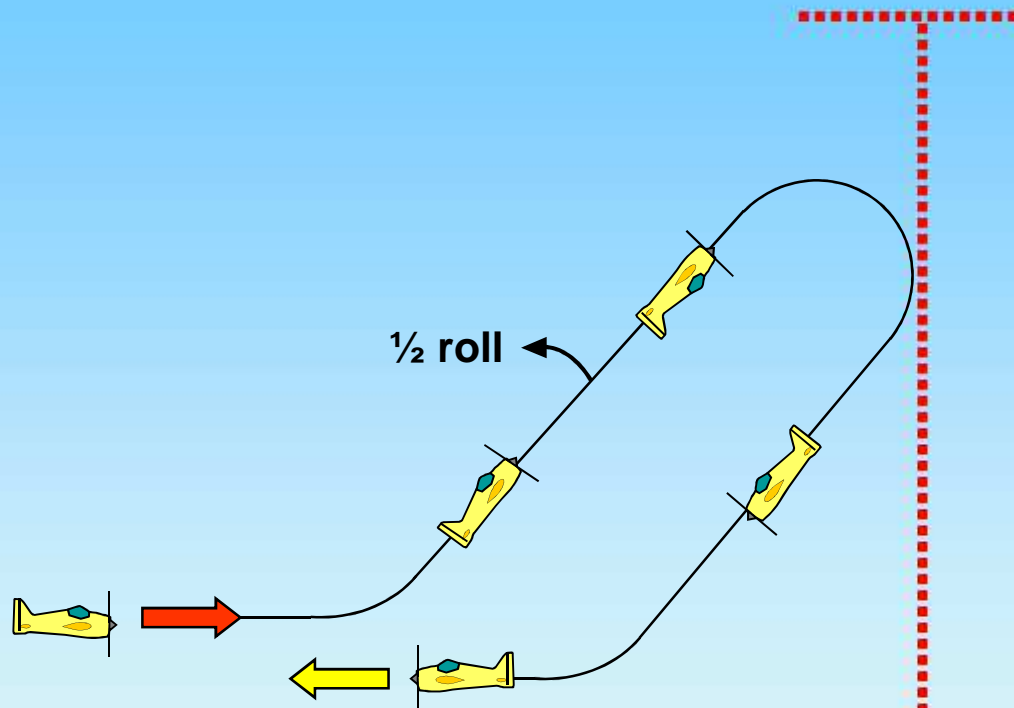
$\frac{1}{4}$ Rollen in der Mitte der
Strecke.

Alle Radien sind gleich.





A-23.14 Posaune



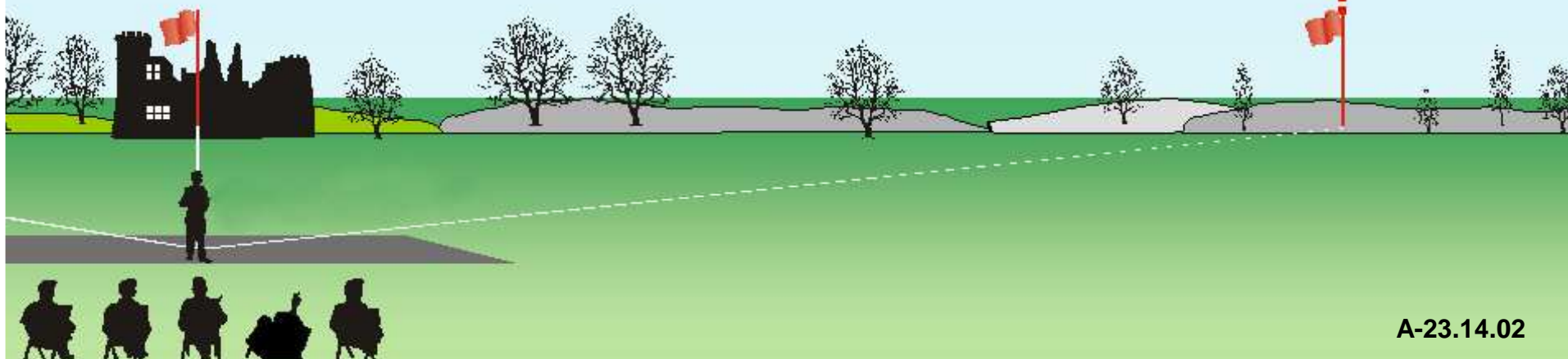
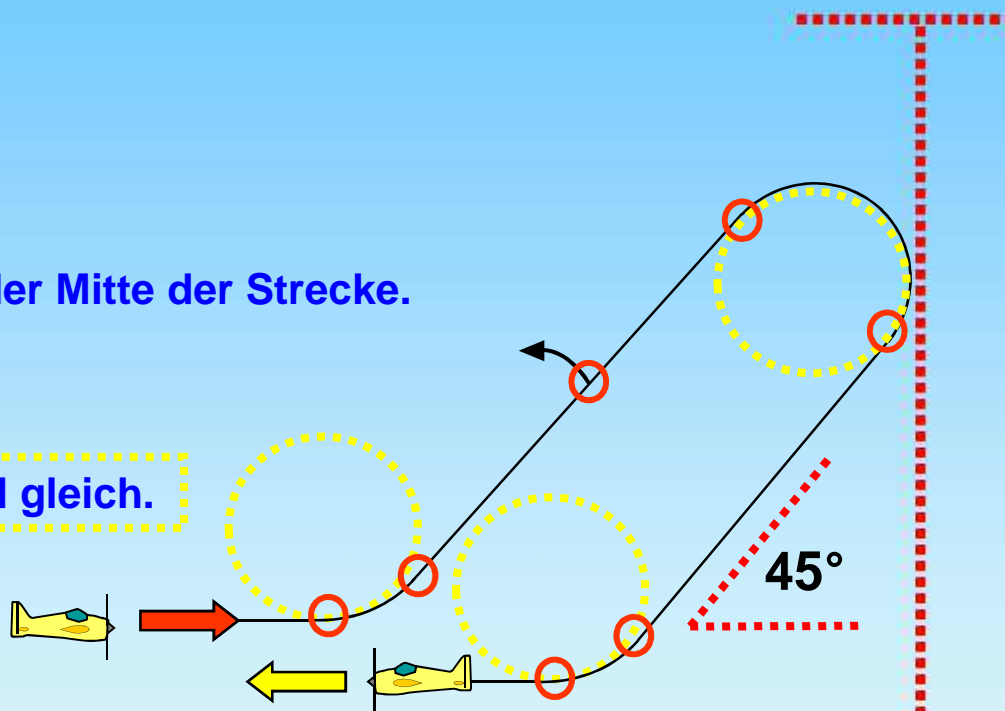
Aus dem Normalflug, ziehe durch einen 1/8 Looping in einen 45° Steigflug, fliege eine 1/2 Rolle, ziehe durch einen 1/2 Looping in einen 45° Abwärtsflug, ziehe durch einen 1/8 Looping, Ausflug im Normalflug.



A-23.14 Posaune

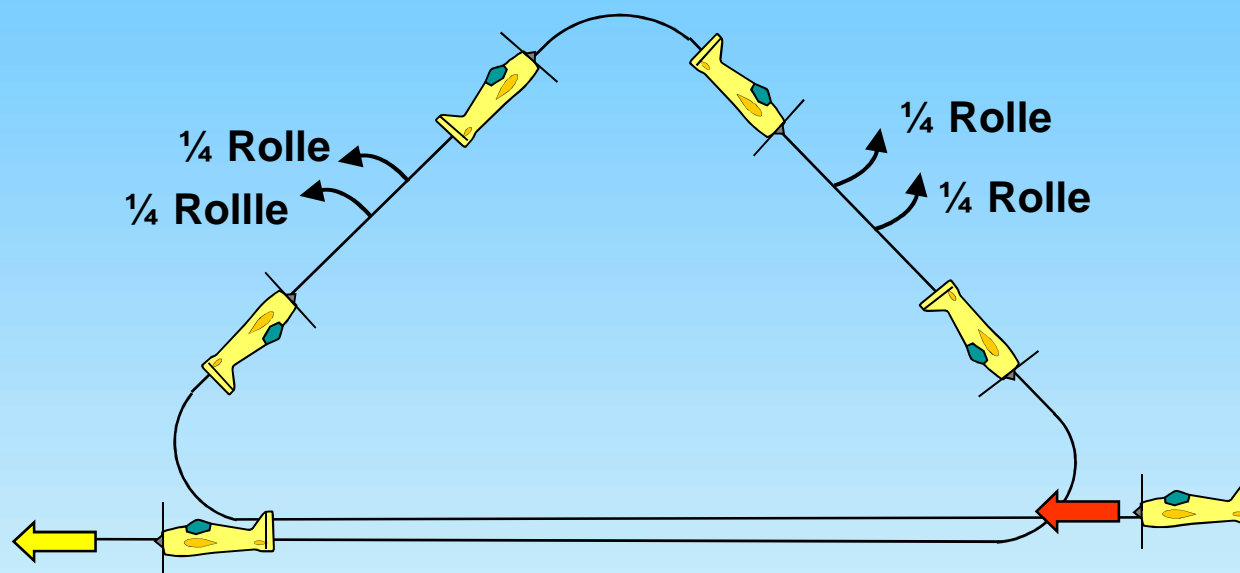
$\frac{1}{2}$ Rolle in der Mitte der Strecke.

Alle Radien sind gleich.





A-23.15 Dreieck mit zwei aufeinanderfolgenden Viertelrollen, zwei aufeinanderfolgenden Viertelrollen



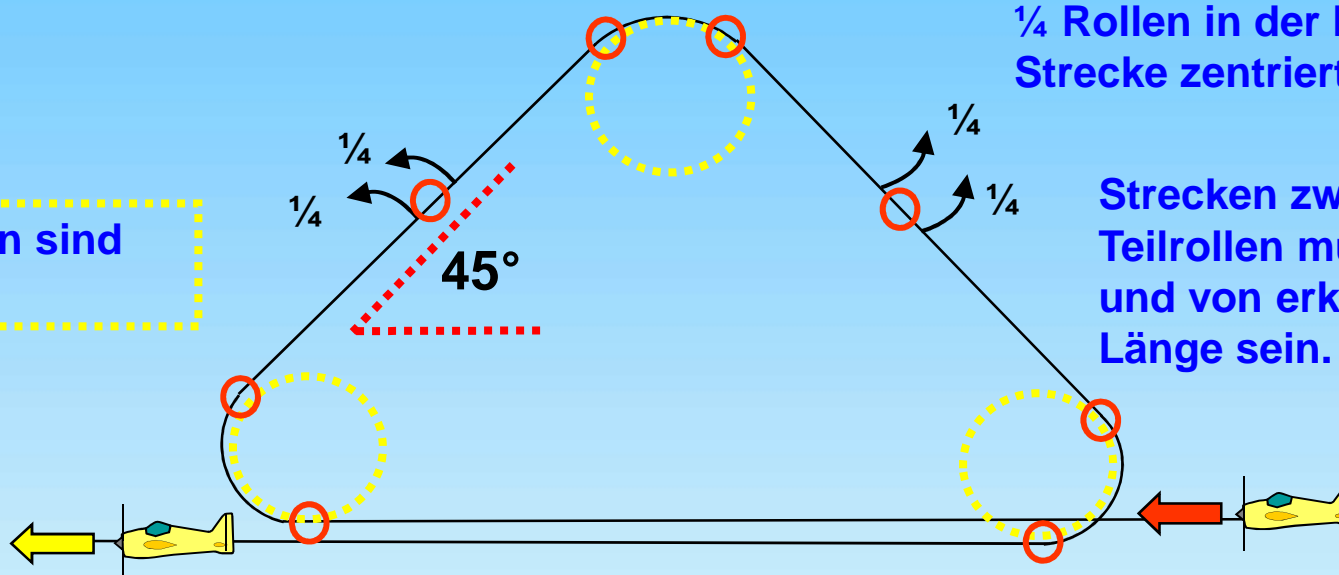
Aus dem Normalflug, ziehe durch einen 3/8 Looping in einen 45° Steigflug, fliege aufeinanderfolgend zwei 1/4 Rollen, ziehe durch einen 1/4 Looping in einen 45° Abwärtsflug, fliege aufeinanderfolgend zwei 1/4 Rollen, ziehe durch einen 3/8 Looping, Ausflug im Normalflug.





A-23.15 Dreieck mit zwei aufeinanderfolgenden Viertelrollen, zwei aufeinanderfolgenden Viertelrollen,

Alle Radien sind
gleich.

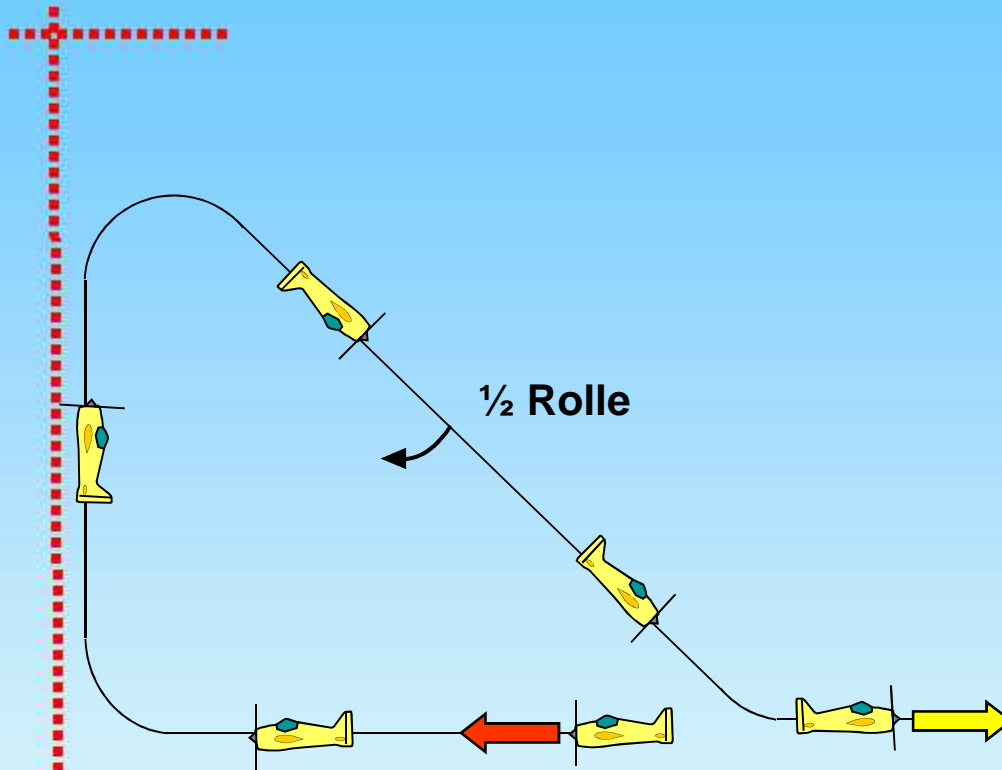


$\frac{1}{4}$ Rollen in der Mitte der
Strecke zentriert.

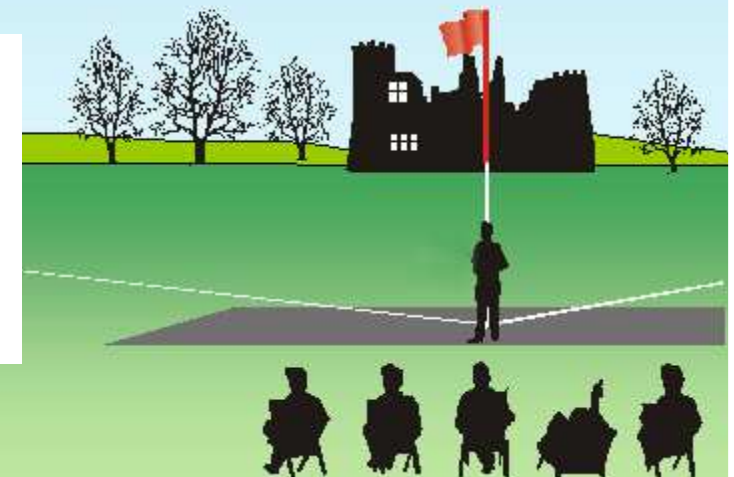
Strecken zwischen
Teilrollen müssen kurz
und von erkennbarer
Länge sein.



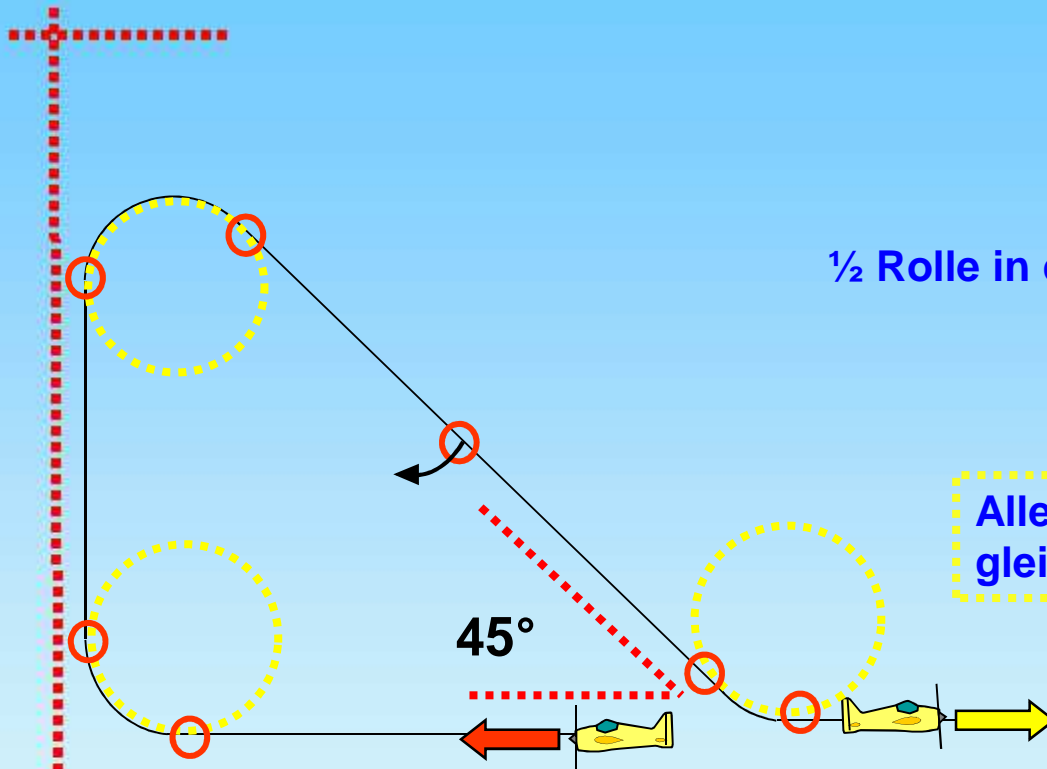
A-23.16 Umgekehrte Haifischflosse mit halber Rolle



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



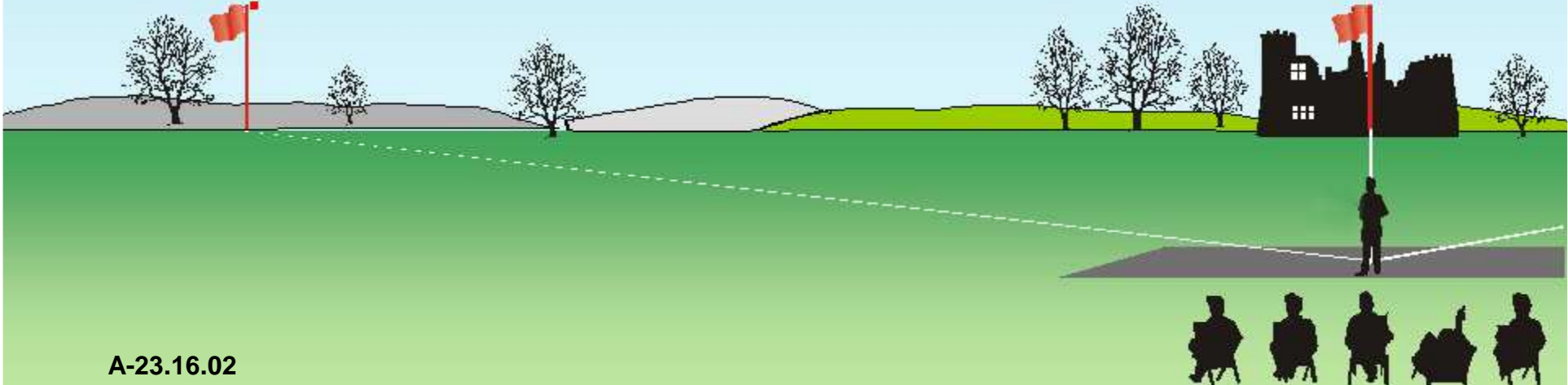
A-23.16 Umgekehrte Haifischflosse mit halber Rolle



1/2 Rolle in der Mitte der Strecke.

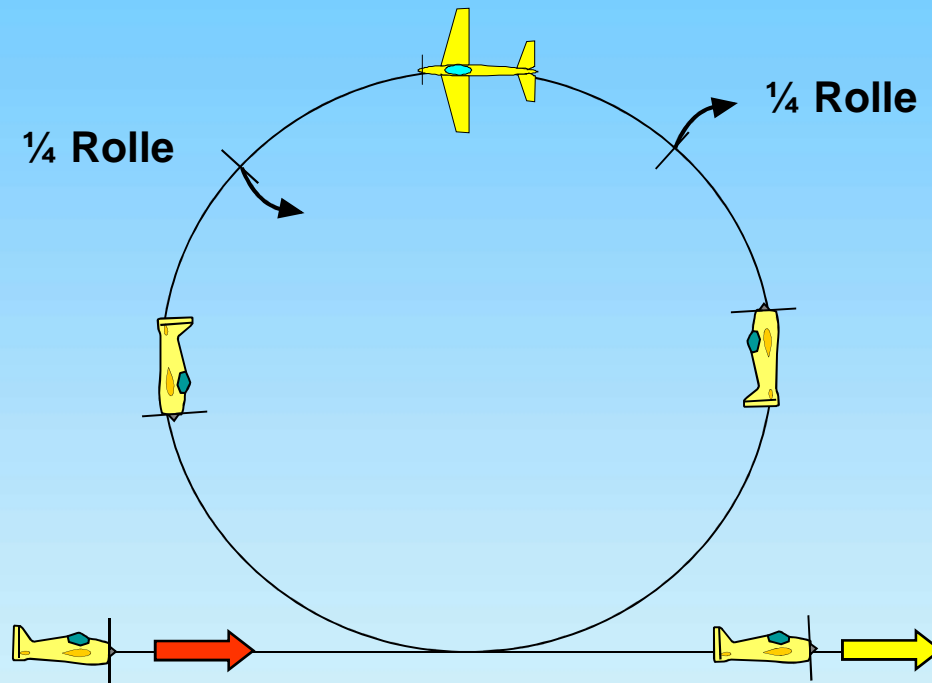
Alle Radien sind gleich.

45°





A-23.17 Looping mit Messerflug



Aus dem Normalflug ziehe durch einen Looping mit Messerflug über die oberen 90°, Ausflug im Normalflug.

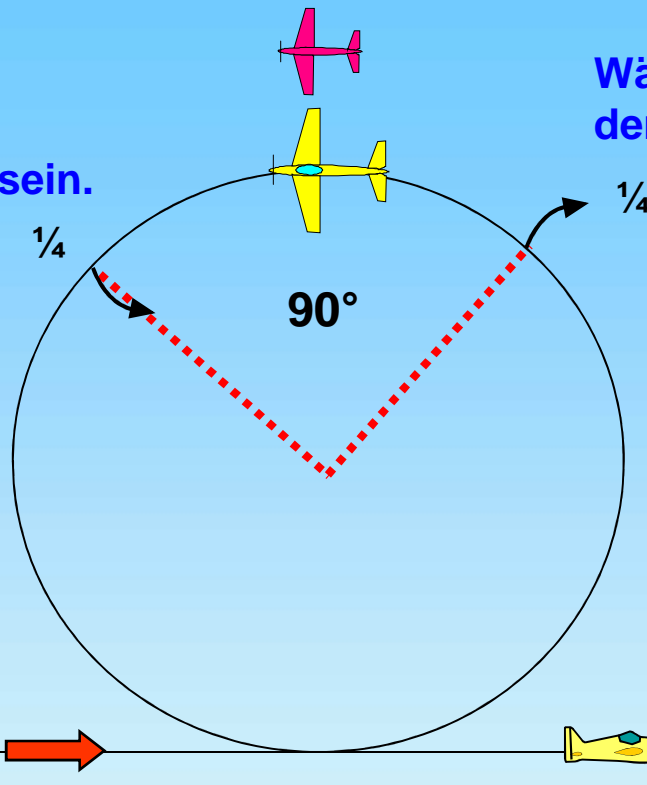




A-23.17 Looping mit Messerflug

Der Looping muss rund sein.

Während des Messerfluges muss der Flügel senkrecht stehen.



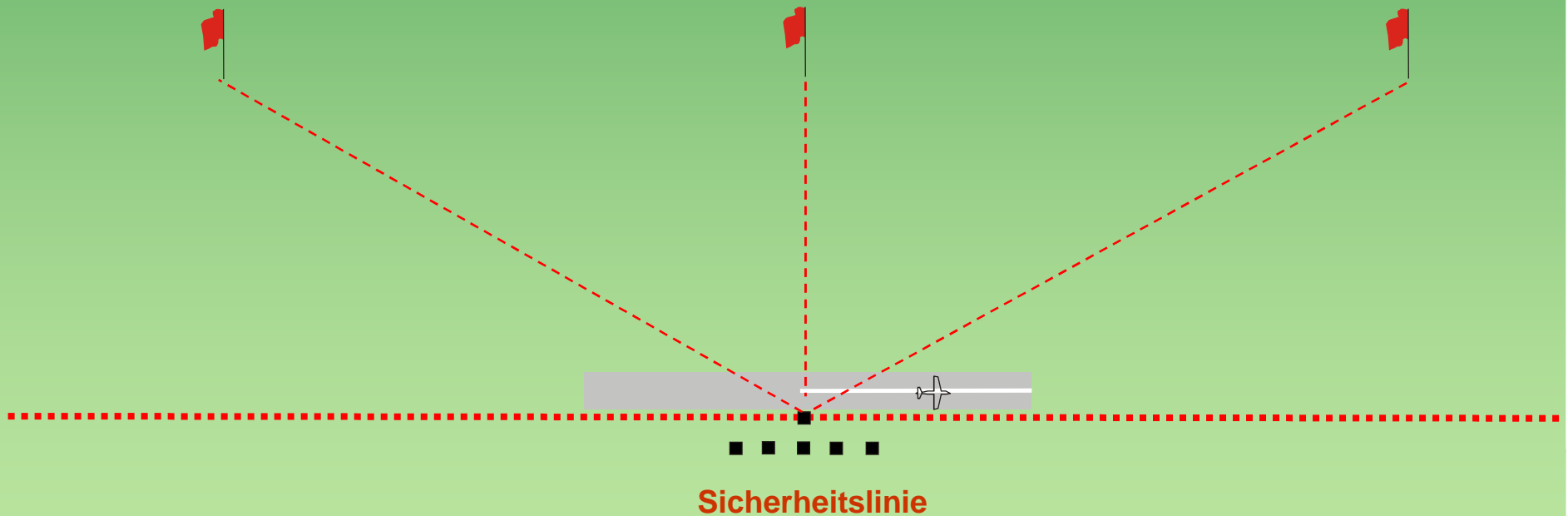


Landevorgang

(wird nicht beurteilt und nicht bewertet)

Die Landerichtung muss nicht gleich der Startrichtung sein.

← Wind

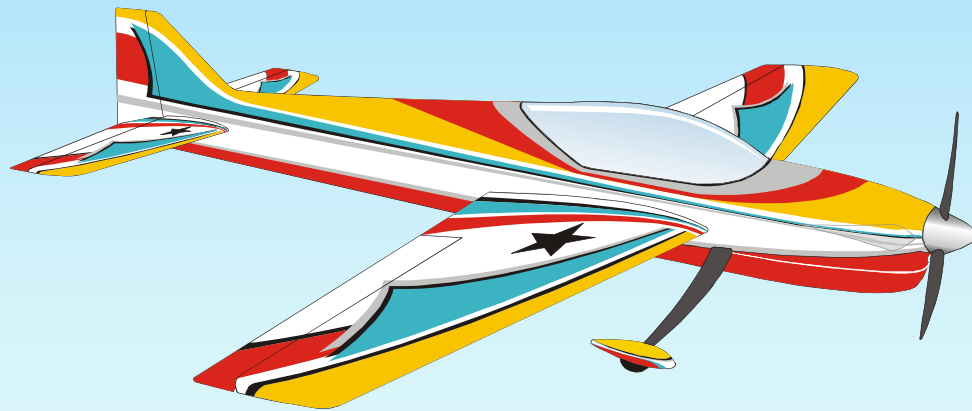


Forget **WHO** is flying! Forget **WHAT** is flying!

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!

© Peter Uhlig, Mai 2020