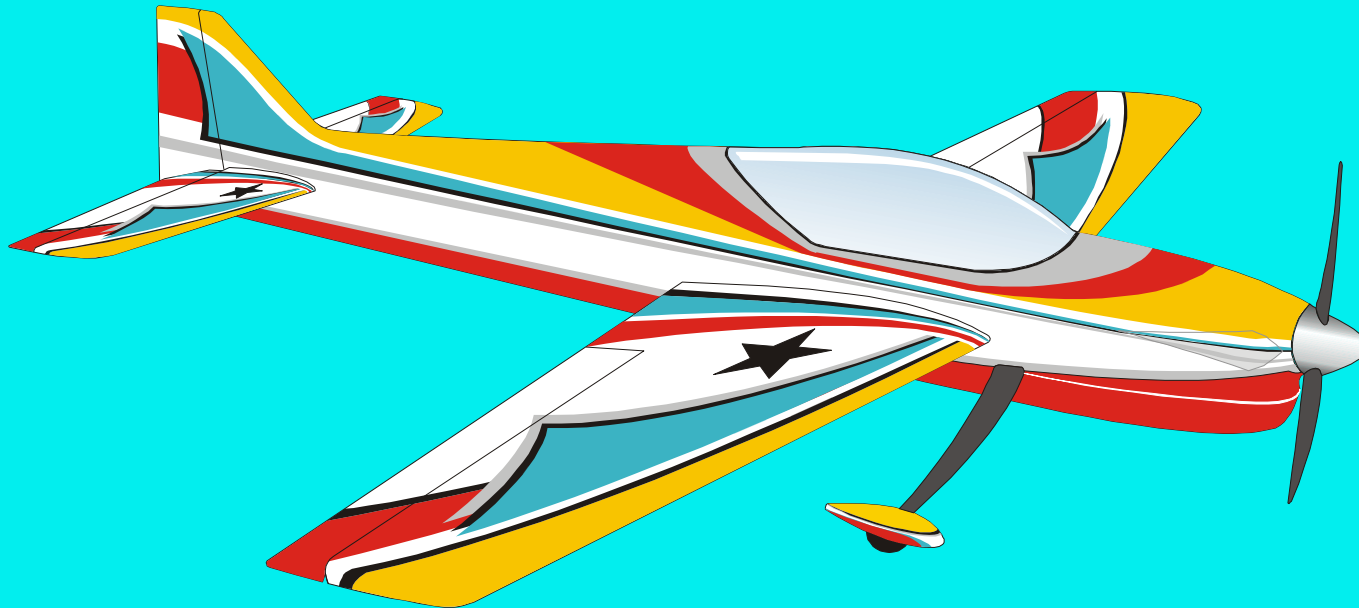


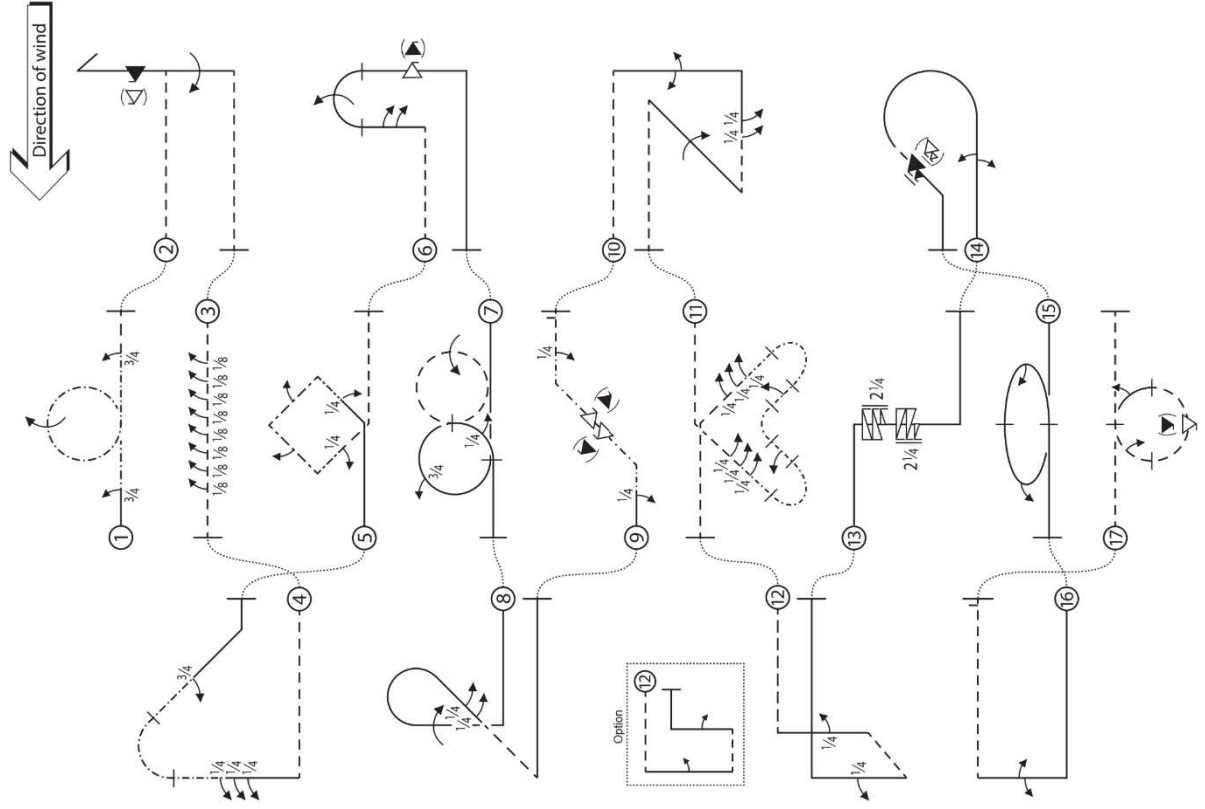
Motorkunstflug F3A

Programmfolge F-23

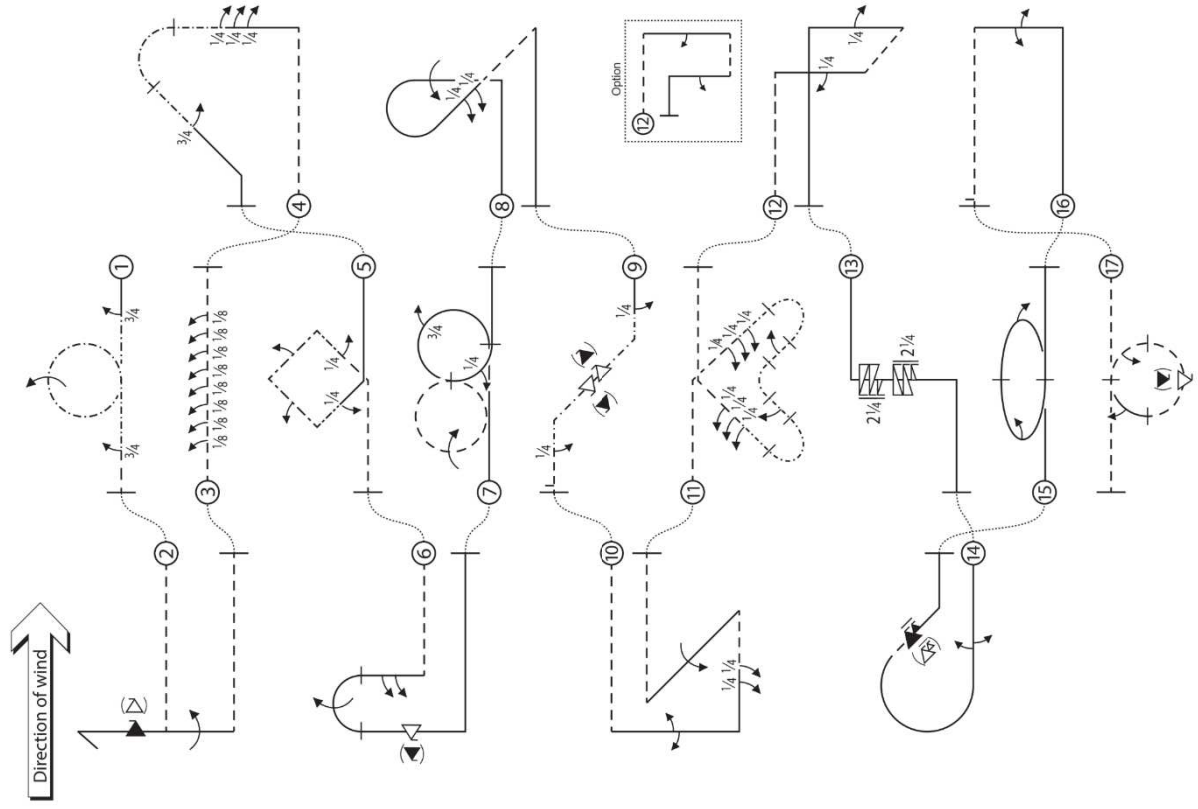


***Das Finalprogramm
für die Jahre 2022/2023***

FINAL SCHEDULE F-23 (2021-2023)

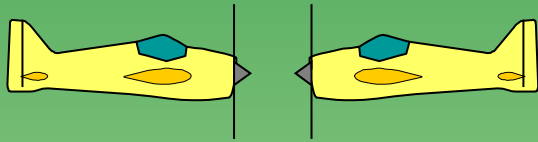


FINAL SCHEDULE F-23 (2021-2023)

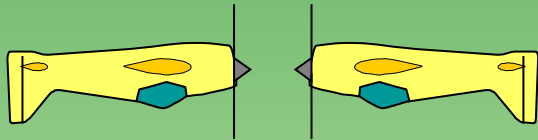




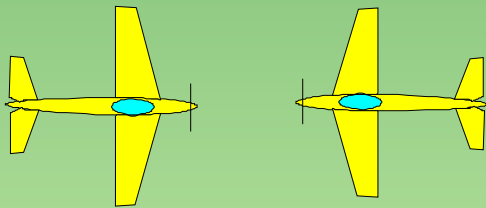
Erklärungen:



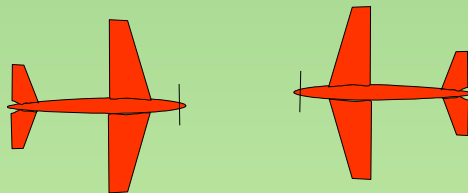
Flugzeug im Normalflug



Flugzeug im Rückenflug



**Flugzeug im Messerflug/
Ansicht von oben**



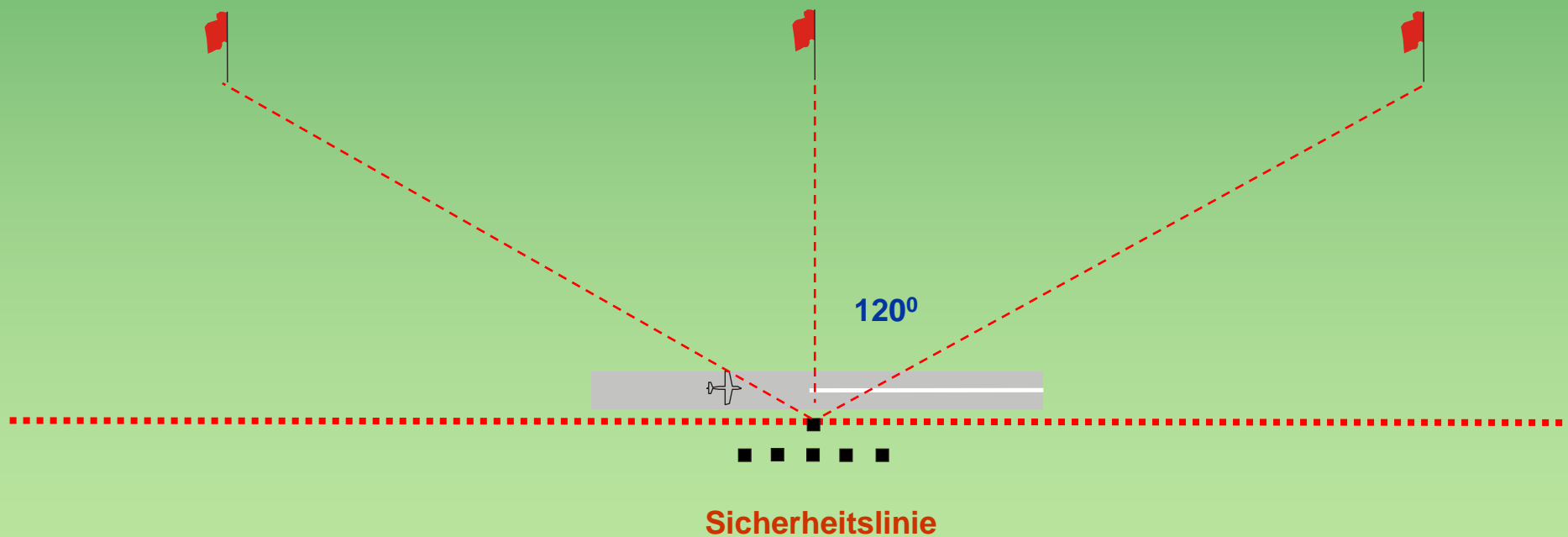
**Flugzeug im Messerflug/
Ansicht von unten**



Startvorgang

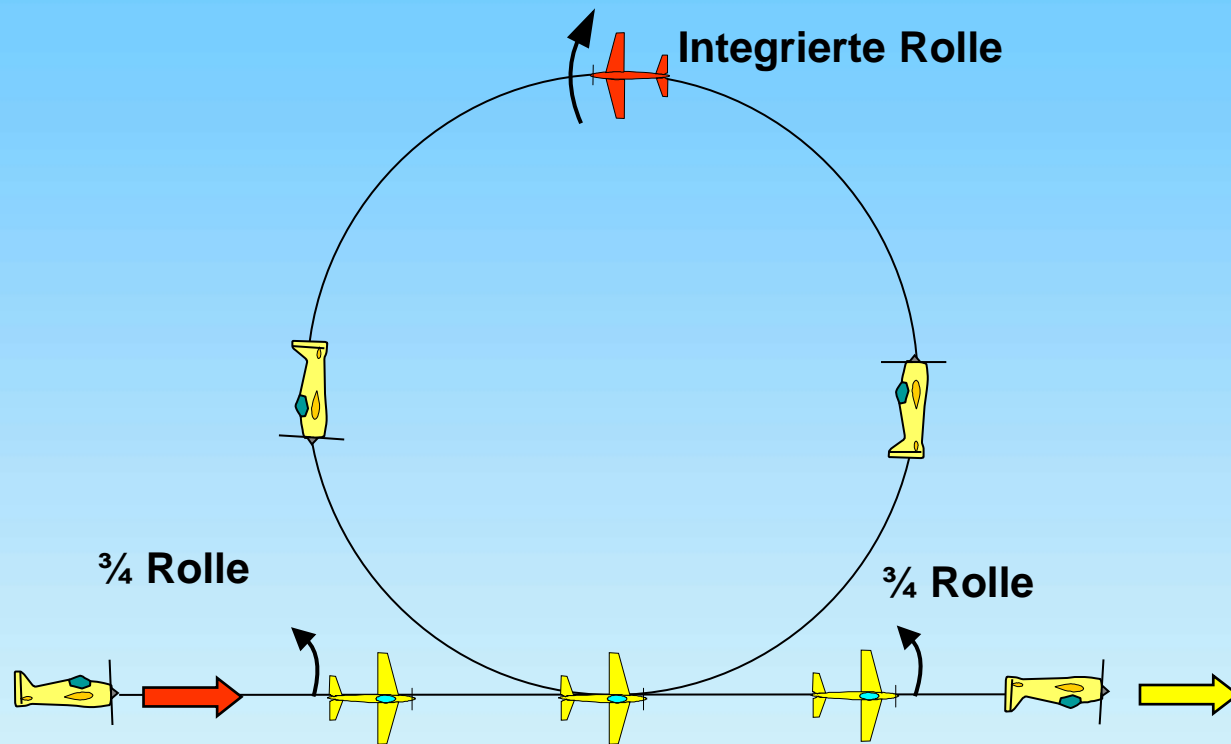
(wird nicht beurteilt und nicht bewertet)

← Wind





F-23.01 Messerflug Rollenlooping



Aus dem Normalflug, fliege eine $\frac{3}{4}$ Rolle in den Messerflug, fliege einen Messerflug Looping mit integrierter Rolle, fliege eine $\frac{3}{4}$ Rolle, Ausflug im Rückenflug.



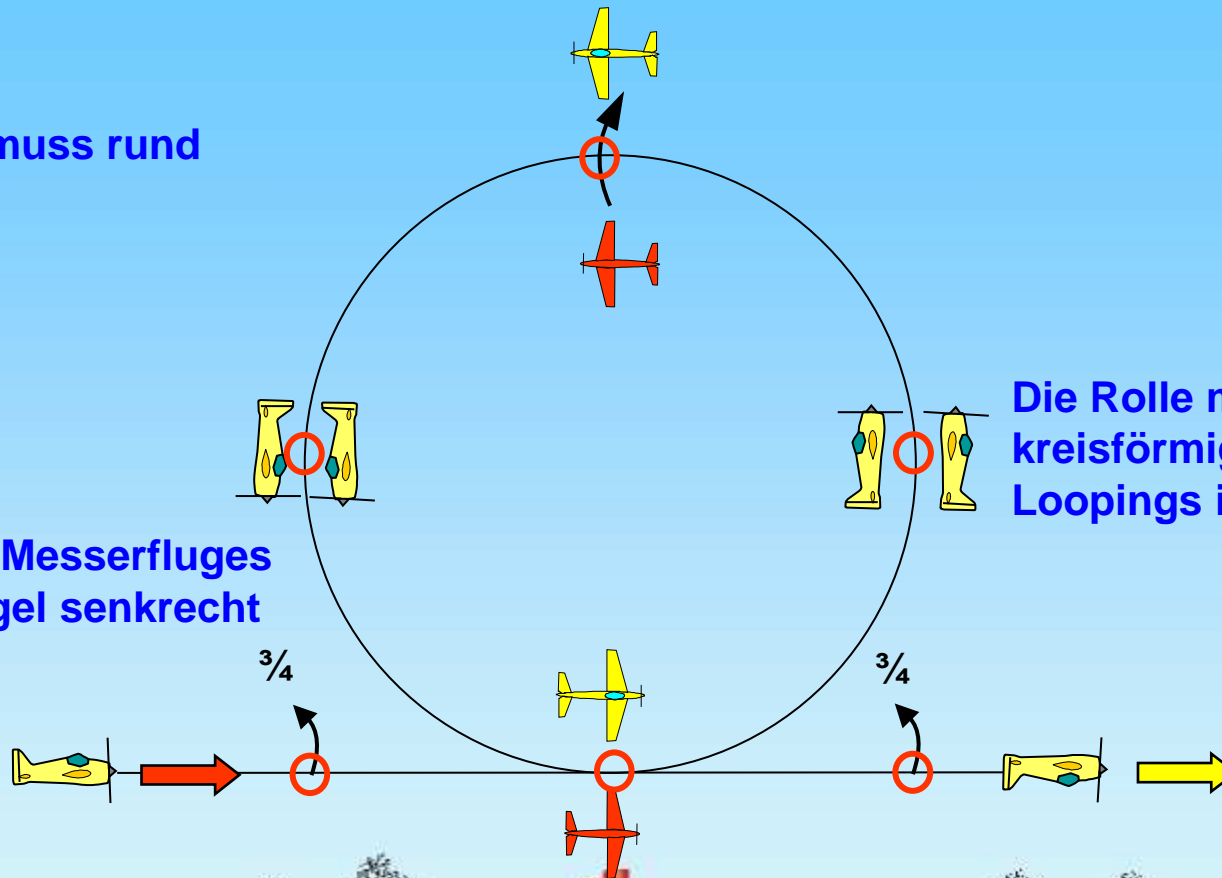


F-23.01 Messerflug Rollenlooping

Der Looping muss rund sein.

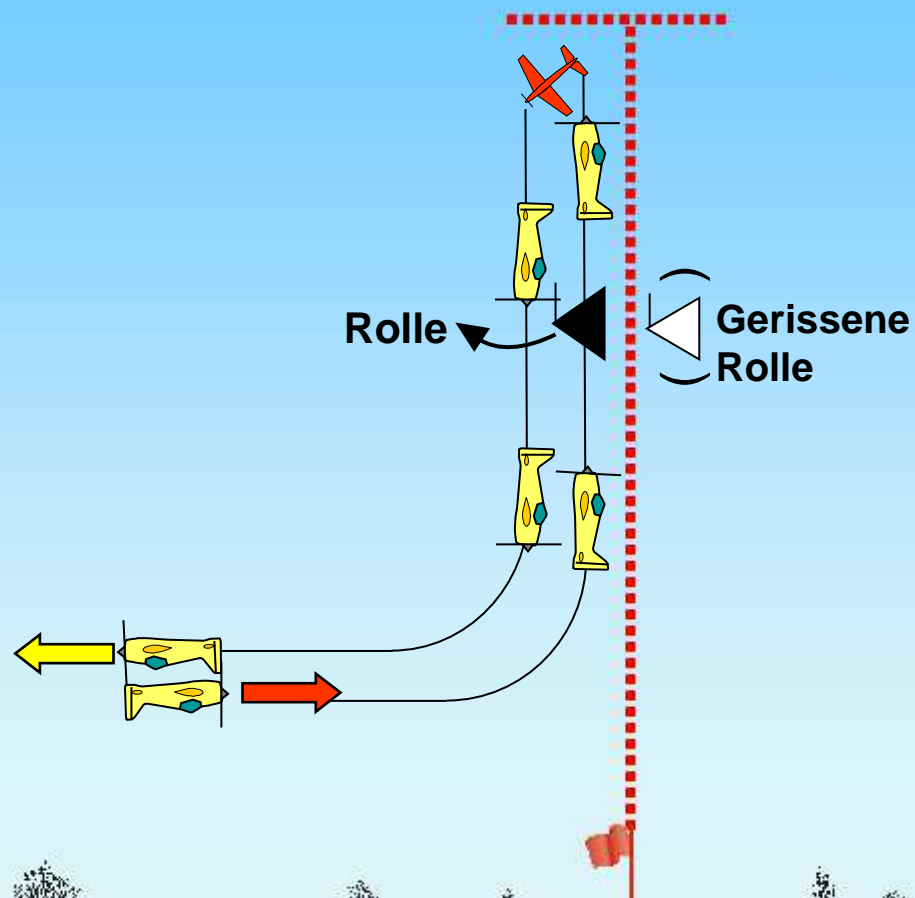
Während des Messerfluges muss der Flügel senkrecht stehen.

Die Rolle muss in die kreisförmige Flugbahn des Loopings integriert sein.





F-23.02 Turn mit gerissener Rolle, Rolle



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



F-23.02 Turn mit gerissener Rolle, Rolle

Gerissene Rolle und Rolle in der Mitte der Strecke.

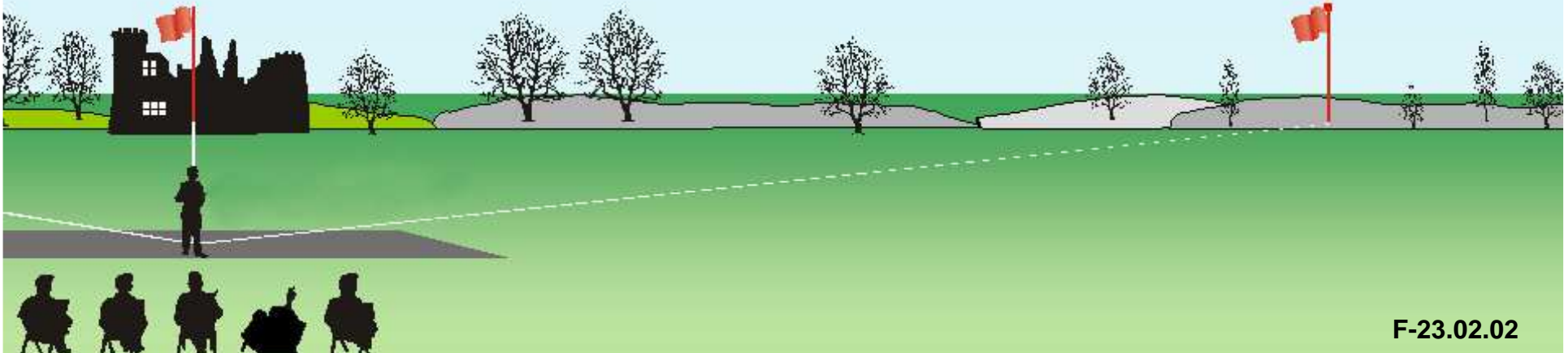
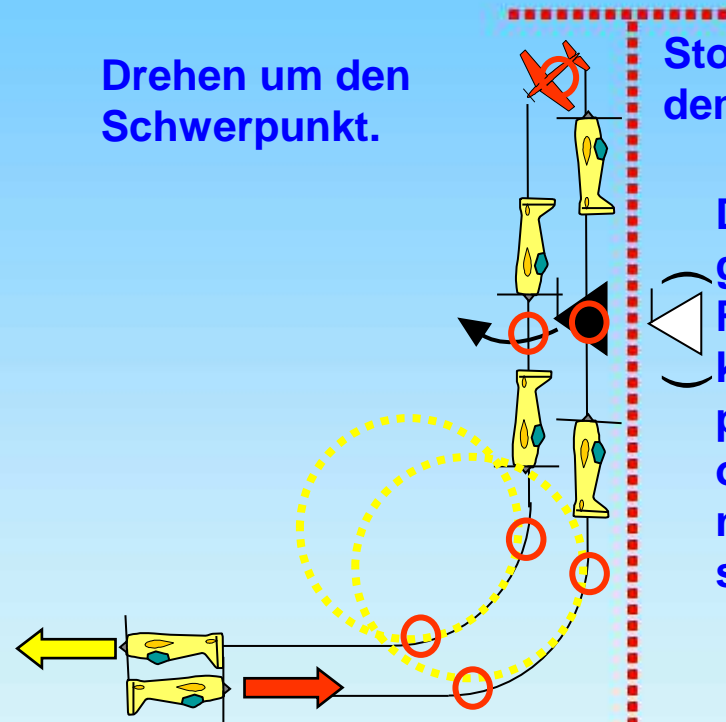
Zwei Flügelspannweiten oder mehr – **null Punkte!**

Alle Radien sind gleich.

Drehen um den Schwerpunkt.

Stop vor dem Drehen

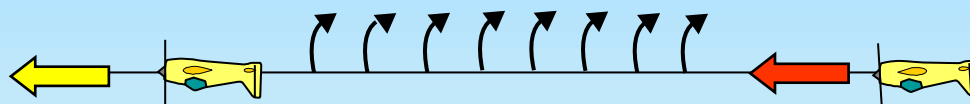
Die gerissene Rolle kann positiv oder negativ sein.





F-23.03 Acht aufeinanderfolgende Achtelrollen

Acht aufeinanderfolgende 1/8 Rollen



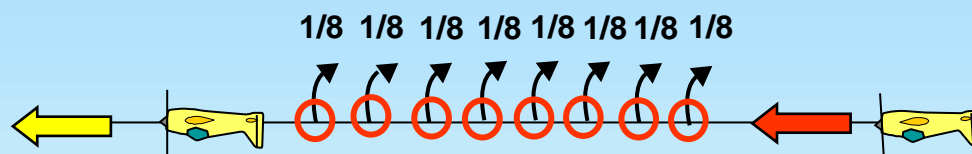
Aus dem Rückenflug fliege aufeinanderfolgend acht 1/8 Rollen, Ausflug im Rückenflug.





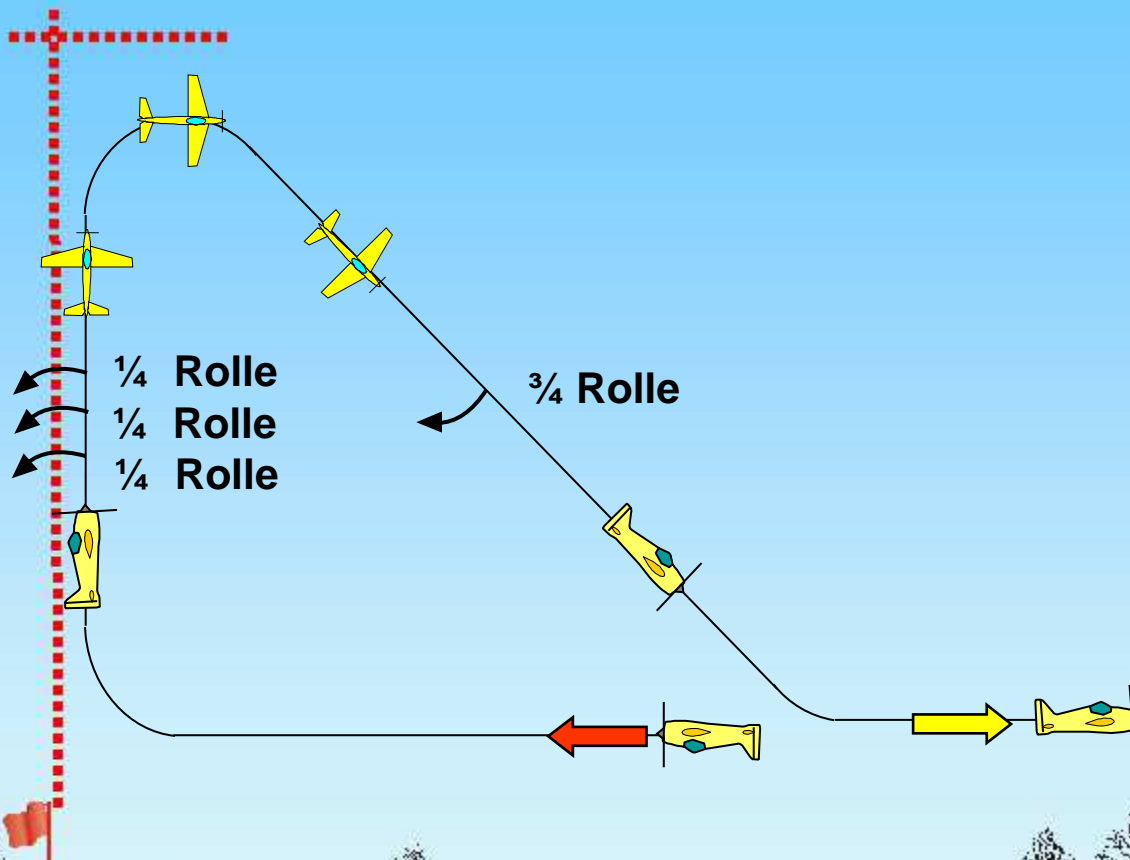
F-23.03 Acht aufeinanderfolgende Achtelrollen.

Strecken zwischen Teilrollen müssen kurz und von gleicher Länge sein.



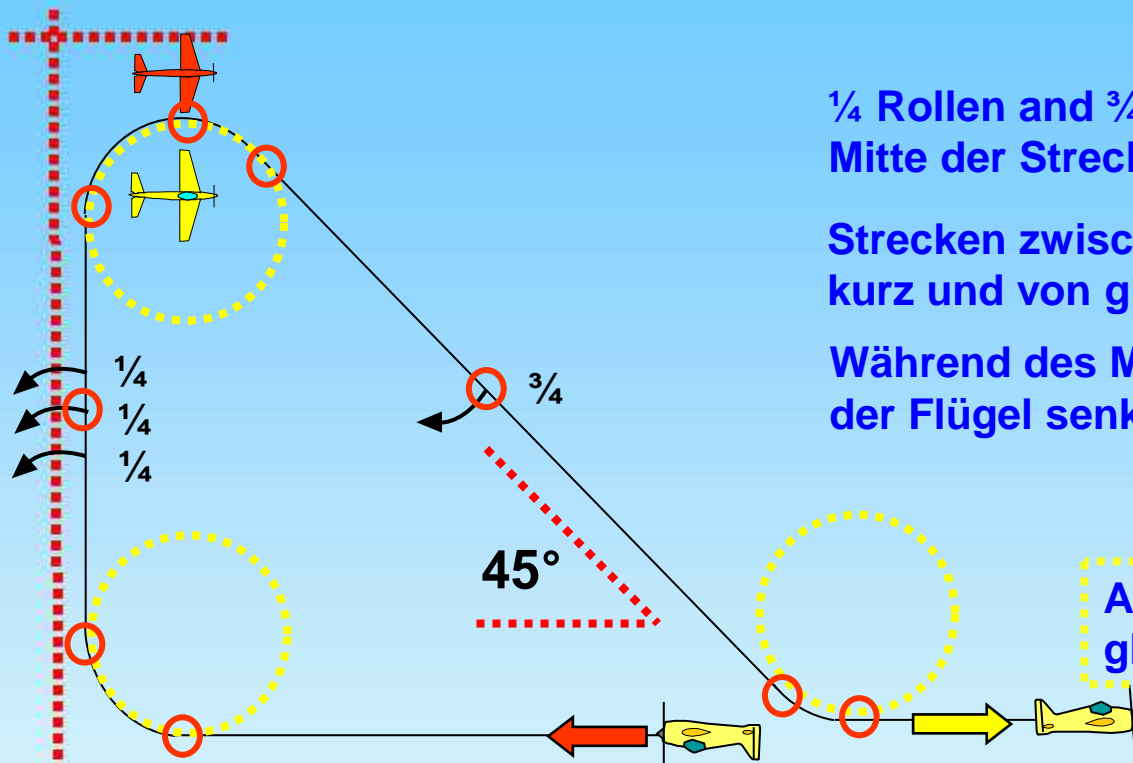


F-23.04 Umgekehrter Haifischzahn mit drei aufeinanderfolgenden Viertelrollen, Dreiviertelrolle



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





$\frac{1}{4}$ Rollen and $\frac{3}{4}$ Rolle in der Mitte der Strecke zentriert.

Strecken zwischen Teilrollen müssen kurz und von gleicher Länge sein.

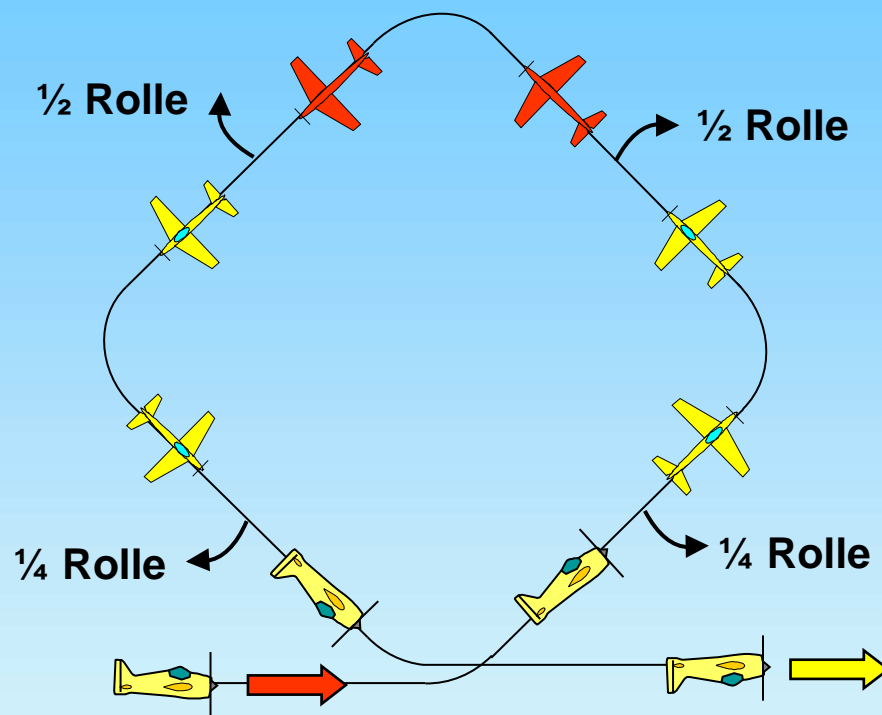
Während des Messerfluges muss der Flügel senkrecht stehen.

Alle Radien sind gleich.





F-23.05 Quadratischer Looping auf der Spitze mit Viertelrolle, halber Rolle, halber Rolle, Viertelrolle



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

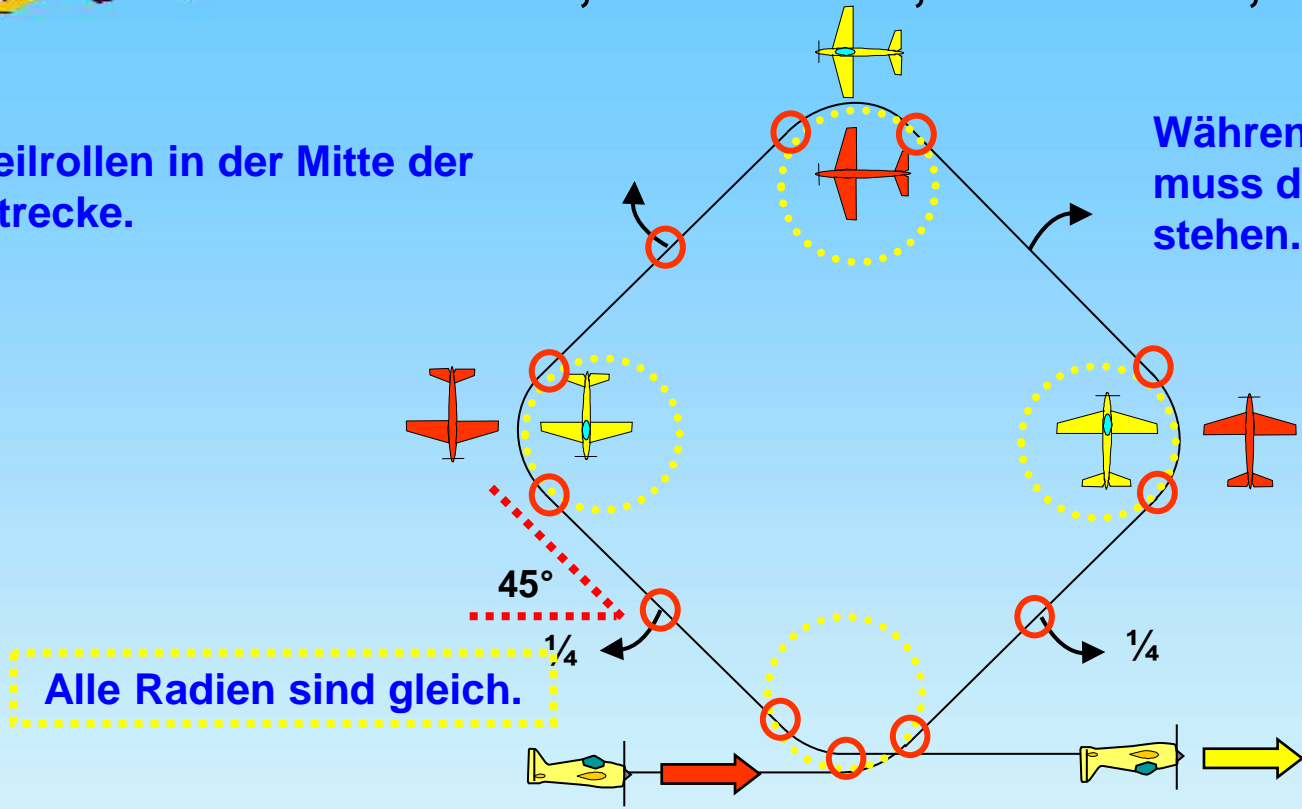




F-23.05 Quadratischer Looping auf der Spitze mit Viertelrolle, halber Rolle, halber Rolle, Viertelrolle

Teilrollen in der Mitte der Strecke.

Während des Messerfluges muss der Flügel senkrecht stehen.

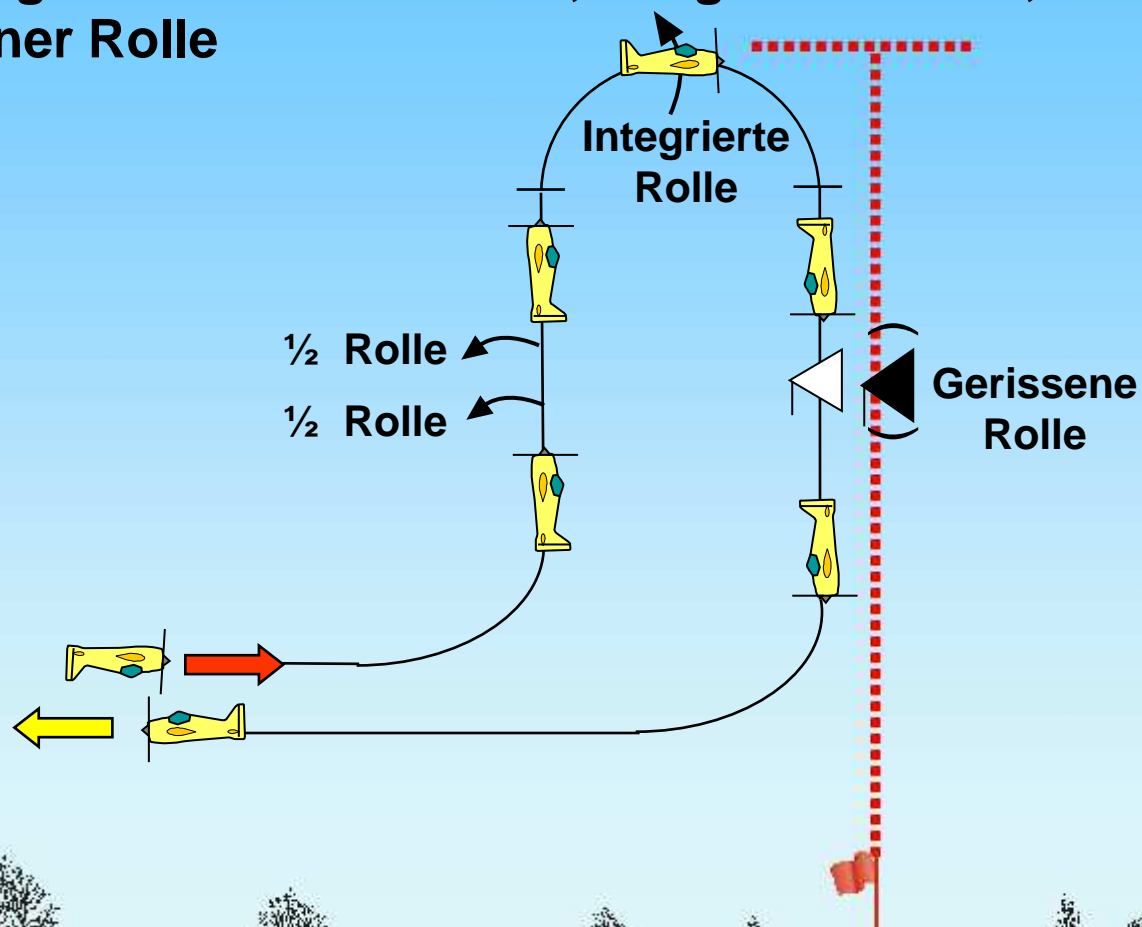


Alle Radien sind gleich.





F-23.06 Drücken-Ziehen-Ziehen Humpty Bump mit aufeinanderfolgenden halben Rollen, integrierter Rolle, gerissener Rolle



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



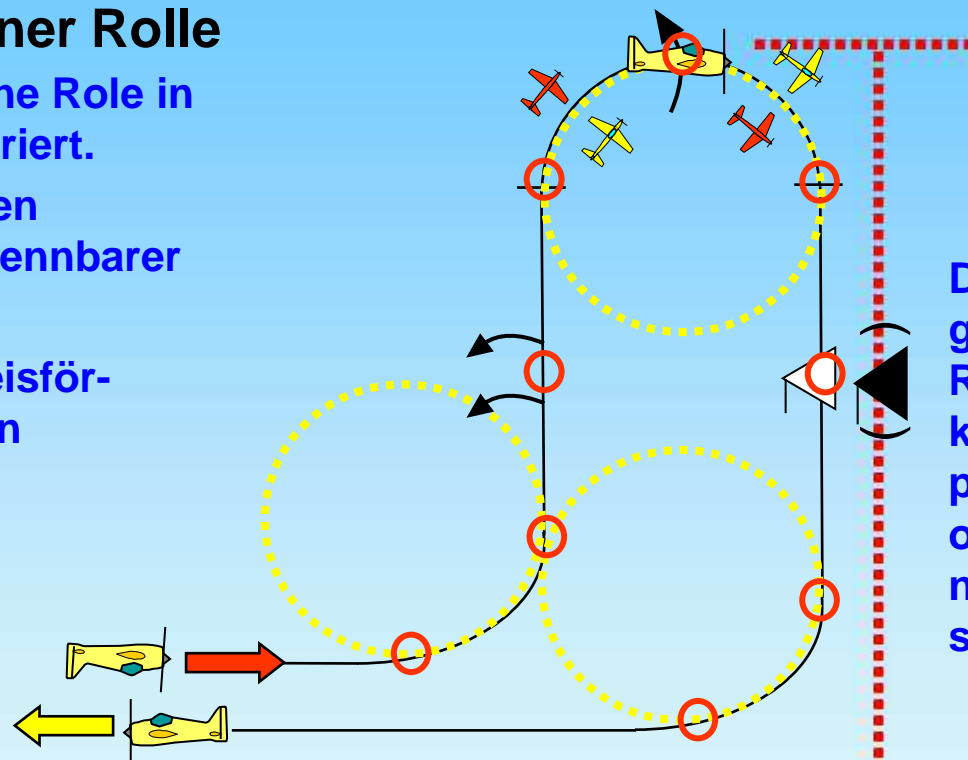
F-23.06 Drücken-Ziehen-Ziehen Humpty Bump mit aufeinanderfolgenden halben Rollen, integrierter Rolle, gerissener Rolle

Halbe Rollen und gerissene Rolle in der Mitte der Strecke zentriert.

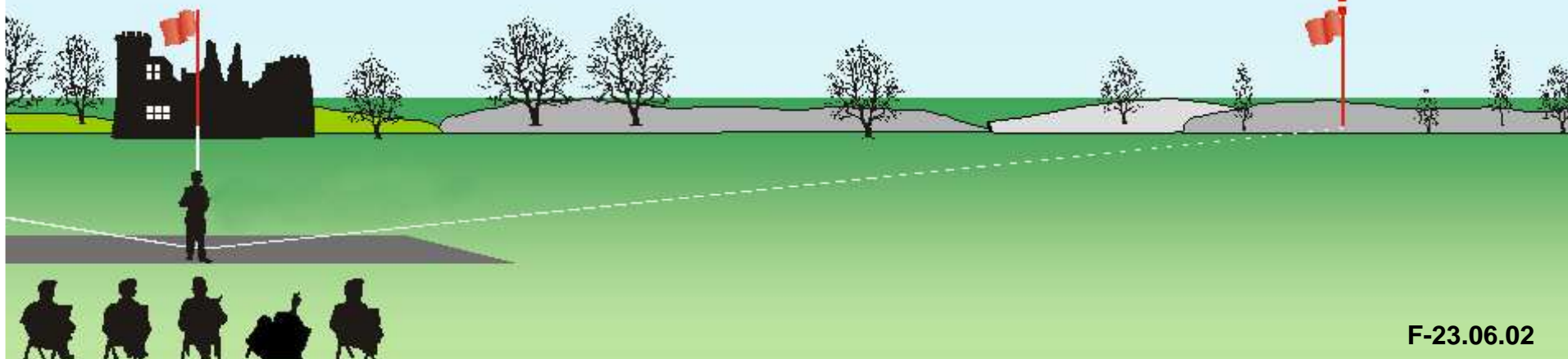
Strecken zwischen Teilrollen müssen kurz und von erkennbarer Länge sein.

Die Rolle muss in die kreisförmige Flugbahn des halben Loopings integriert sein.

Alle Radien sind gleich.

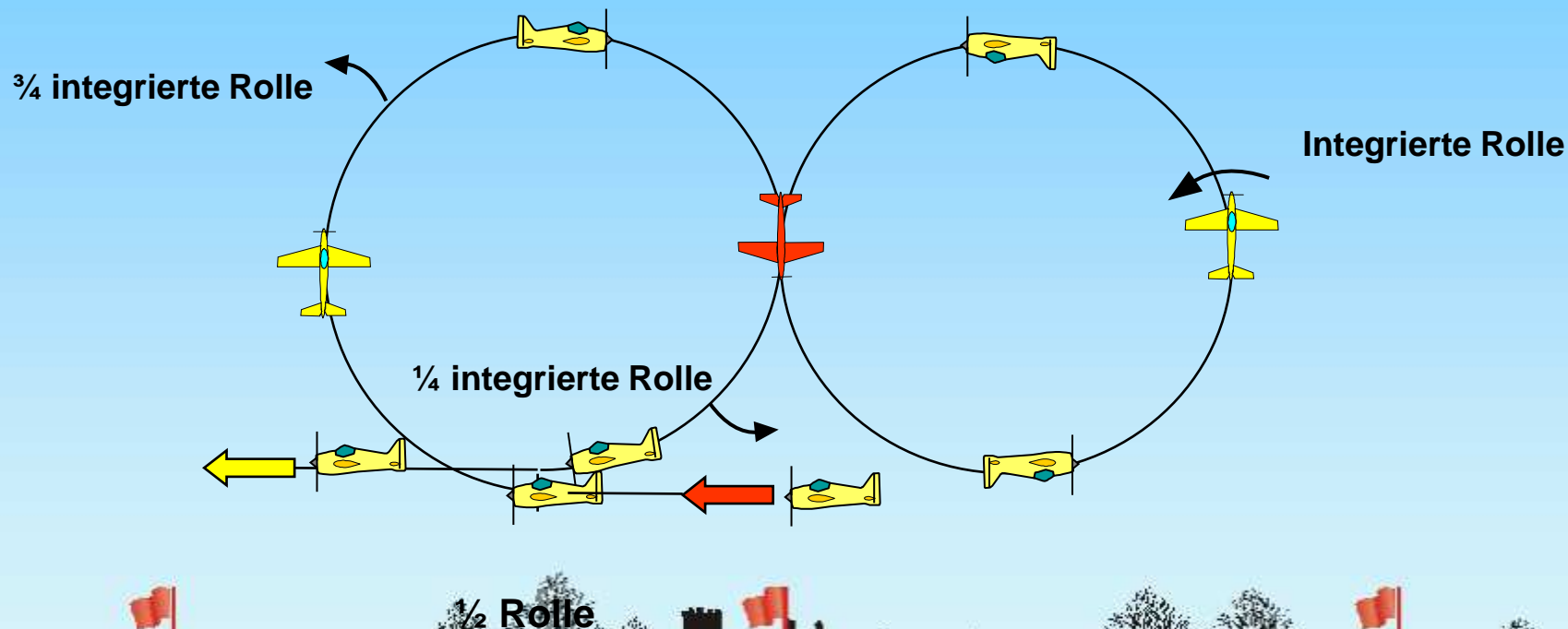


Die gerissene Rolle kann positiv oder negativ sein.





F-23.07 Horizontale Acht mit integrierten Rollen



Aus dem Normalflug, fliege über die Mitte hinaus, ziehe durch eine $\frac{3}{4}$ Looping, während du die erste $\frac{3}{4}$ Rolle von zwei aufeinanderfolgenden integrierten Rollen integrierst, fliege dann während du weiter rollst einen zweiten Looping (mit einer integrierten Rolle), komplettiere den ersten Looping, während du weiter rollst ($\frac{1}{4}$ Rolle integriert), Ausflug im Normalflug.

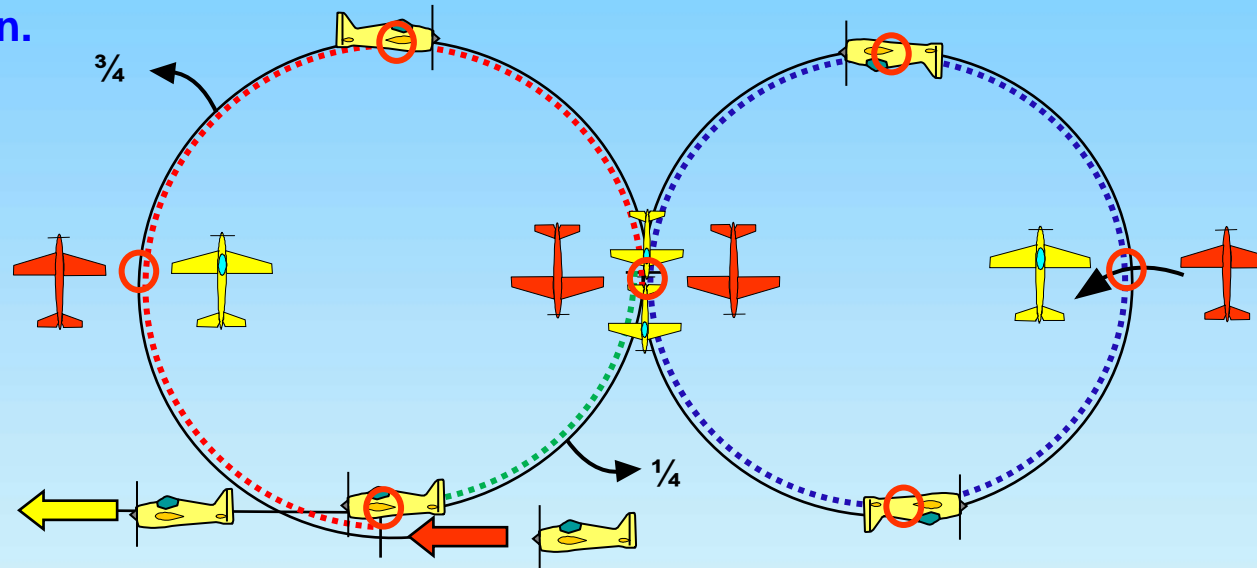




F-23.07 Horizontale Acht mit integrierten Rollen

Die $\frac{3}{4}$ Rolle, die Rolle und die $\frac{1}{4}$ Rolle müssen in die keisförmige Flugbahn der Loopings integriert sein.

Die Größe des Radius und die Form der horizontalen Acht muss beibehalten werden.

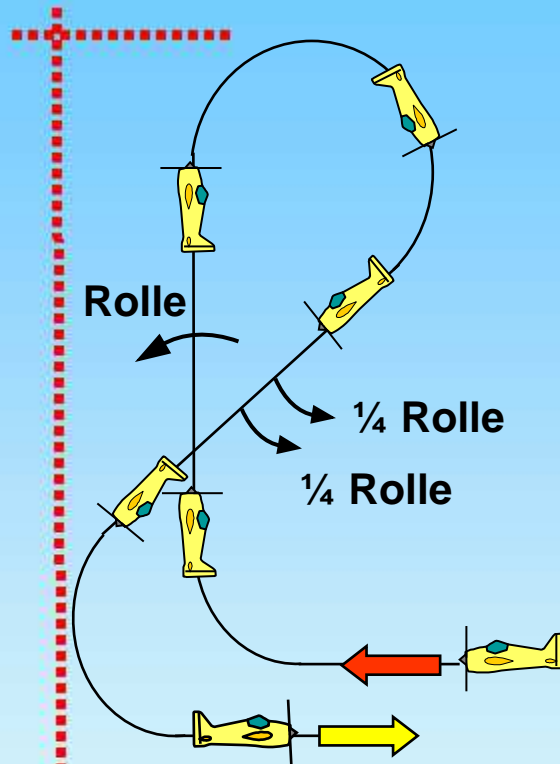


$\frac{1}{2}$ Rolle





F-23.08 Umgekehrte Figur ET mit Rolle, zwei aufeinanderfolgende Viertelrollen

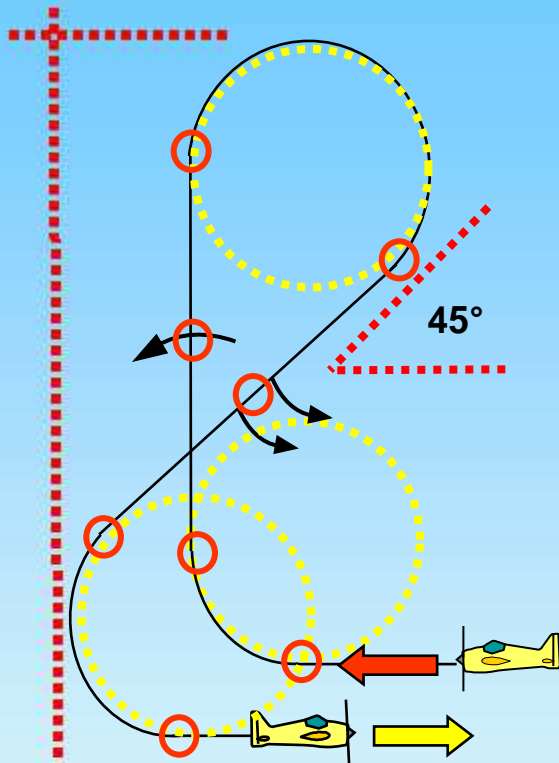


Aus dem Normalflug, ziehe durch einen $\frac{1}{4}$ Looping in einen senkrechten Steigflug, fliege eine Rolle, ziehe durch einen $\frac{5}{8}$ Looping in einen 45° Abwärtsflug, fliege aufeinanderfolgend zwei $\frac{1}{4}$ Rollen, ziehe durch einen $\frac{3}{8}$ Looping, Ausflug im Normalflug.





F-23.08 Umgekehrte Figur ET mit Rolle, zwei aufeinanderfolgende Viertelrollen



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

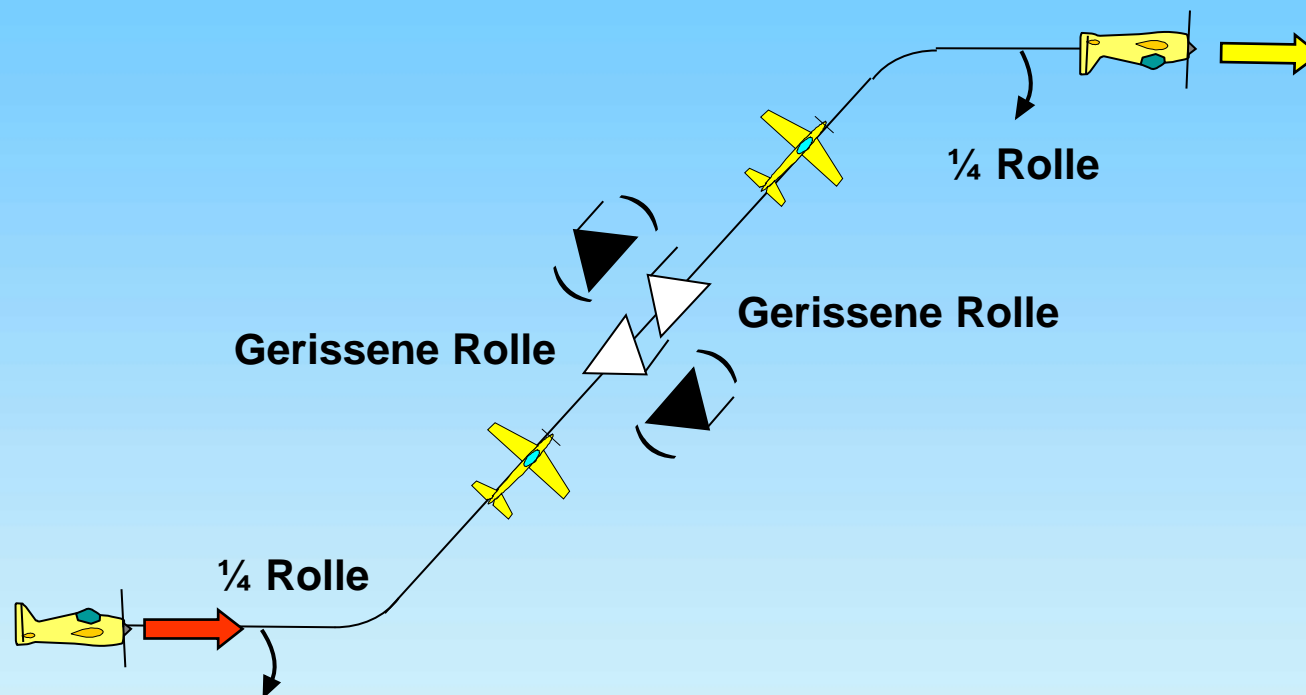
Strecken zwischen Teilrollen müssen kurz und von erkennbarer Länge sein.

Alle Radien sind gleich.





F-23.09 Messerflug 45° Steigflug mit zwei aufeinanderfolgenden gerissenen Rollen in entgegengesetzter Richtung



Aus dem Normalflug, fliege eine $\frac{1}{4}$ Rolle in den Messerflug, fliege einen $\frac{1}{8}$ Messerflug Looping, fliege zwei aufeinanderfolgende gerissene Rollen in entgegengesetzter Richtung, fliege einen $\frac{1}{8}$ Messerflug Looping, fliege eine $\frac{1}{4}$ Rolle, Ausflug im Rückenflug.



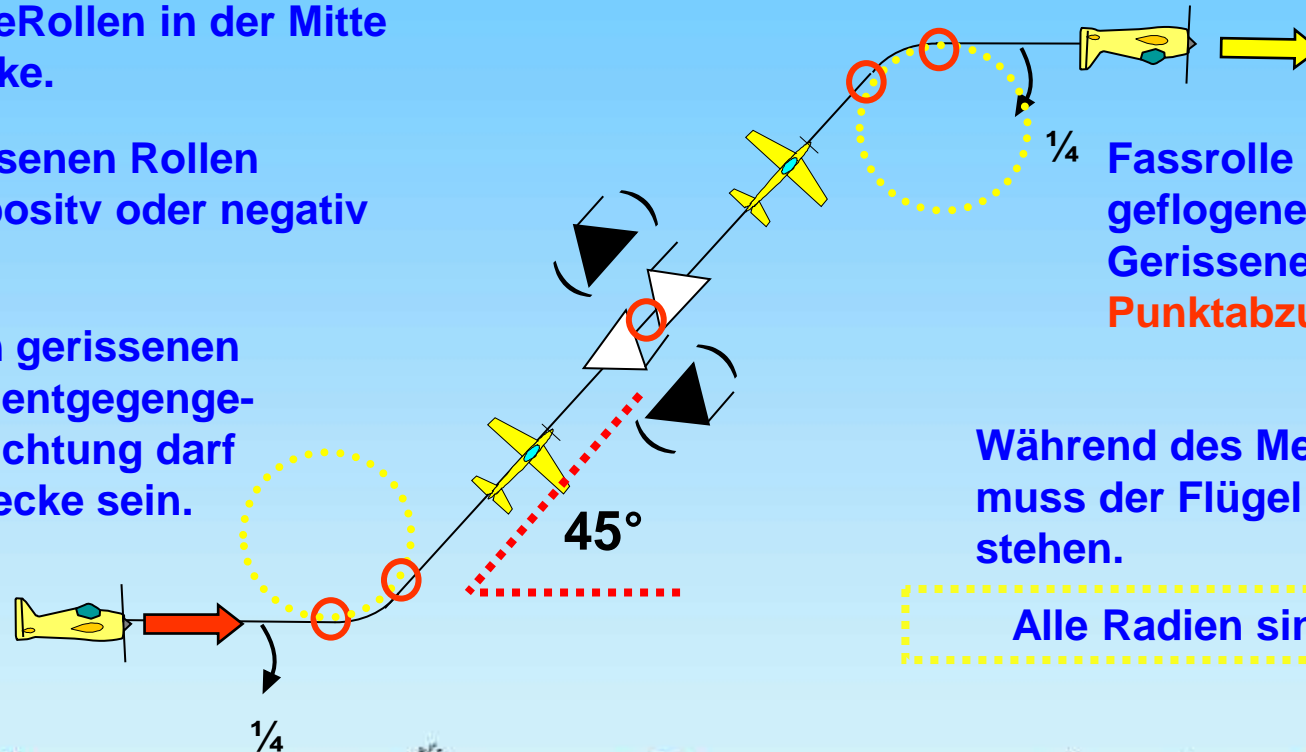


F-23.09 Messerflug 45° Steigflug mit zwei aufeinanderfolgenden gerissenen Rollen in entgegengesetzter Richtung

Gerissene Rollen in der Mitte der Strecke.

Die gerissenen Rollen können positiv oder negativ sein.

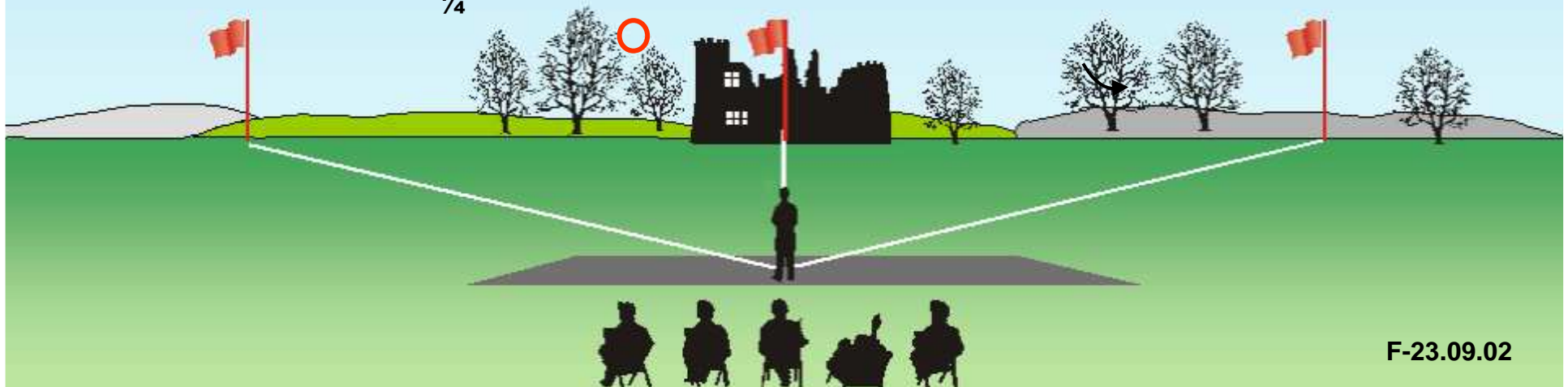
Zwischen gerissenen Rollen in entgegengesetzter Richtung darf keine Strecke sein.



Fassrolle oder axial geflogene Rolle anstatt Gerissener Rolle :
Punktabzug: > 5 Punkte

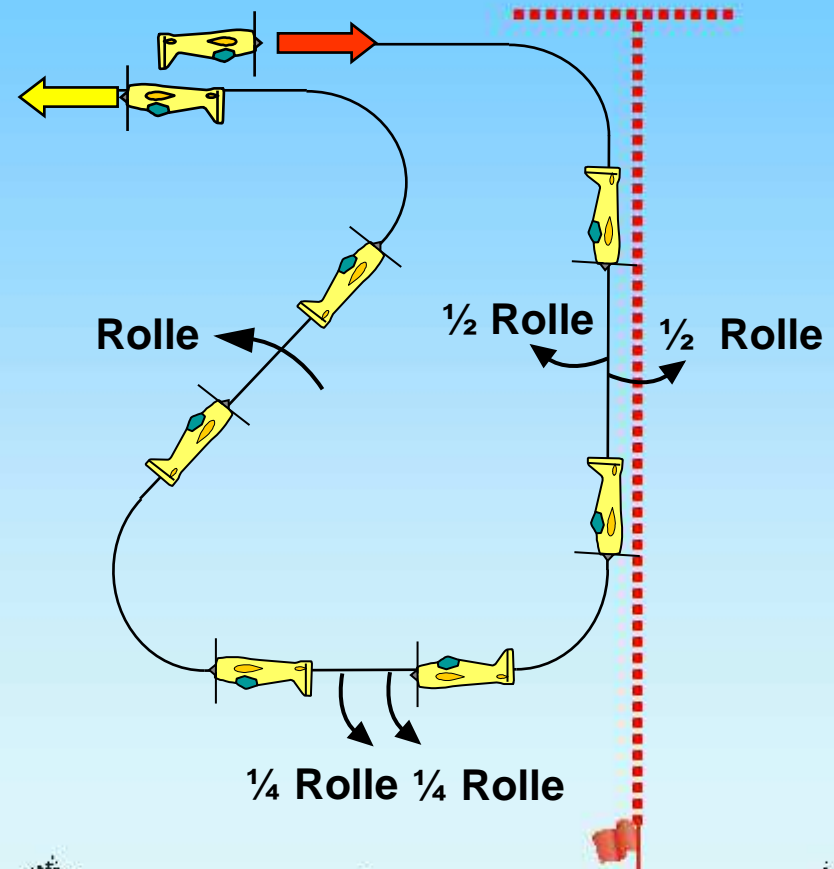
Während des Messerfluges muss der Flügel senkrecht stehen.

Alle Radien sind gleich.





F-23.10 Umgekehrter Vertikaler Haifischzahn mit zwei aufeinanderfolgenden halben Rollen, zwei aufeinanderfolgenden Viertelrollen, Rolle



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



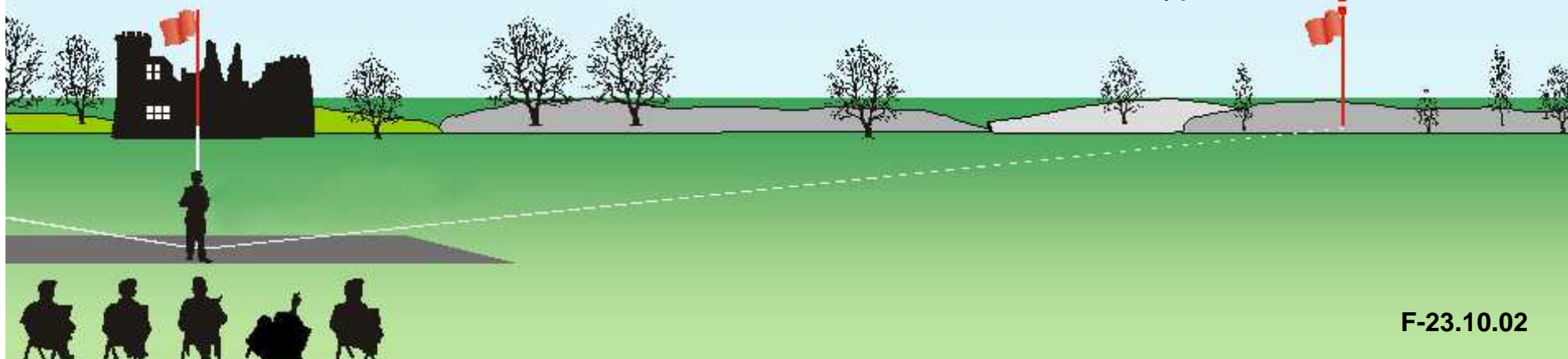
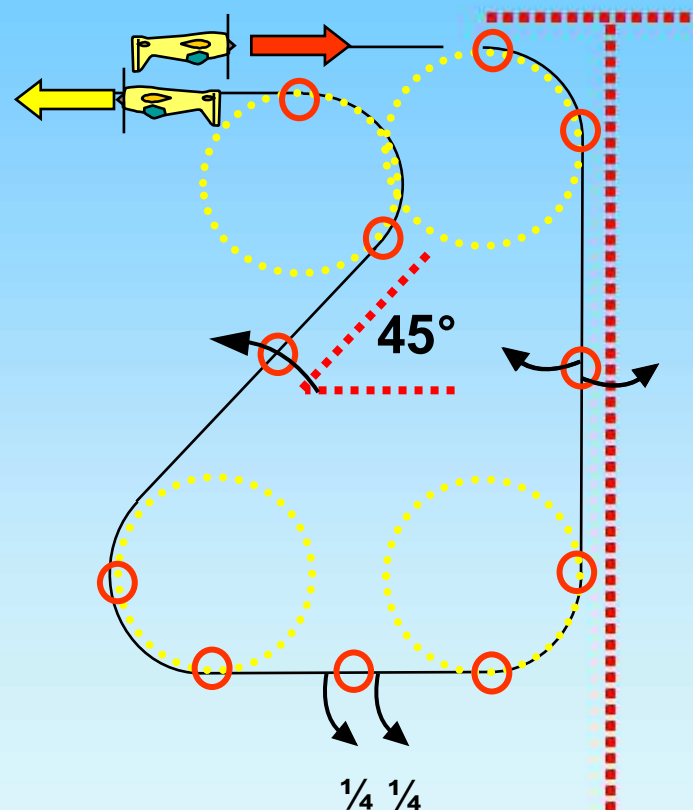
F-23.10 Umgekehrter Vertikaler Haifischzahn mit zwei aufeinanderfolgenden halben Rollen, zwei aufeinanderfolgenden Viertelrollen, Rolle

Teilrollen und Rolle in der mitte der Strecke zentriert.

Zwischen Teilrollen in entgegengesetzter Richtung darf keine Strecke sein.

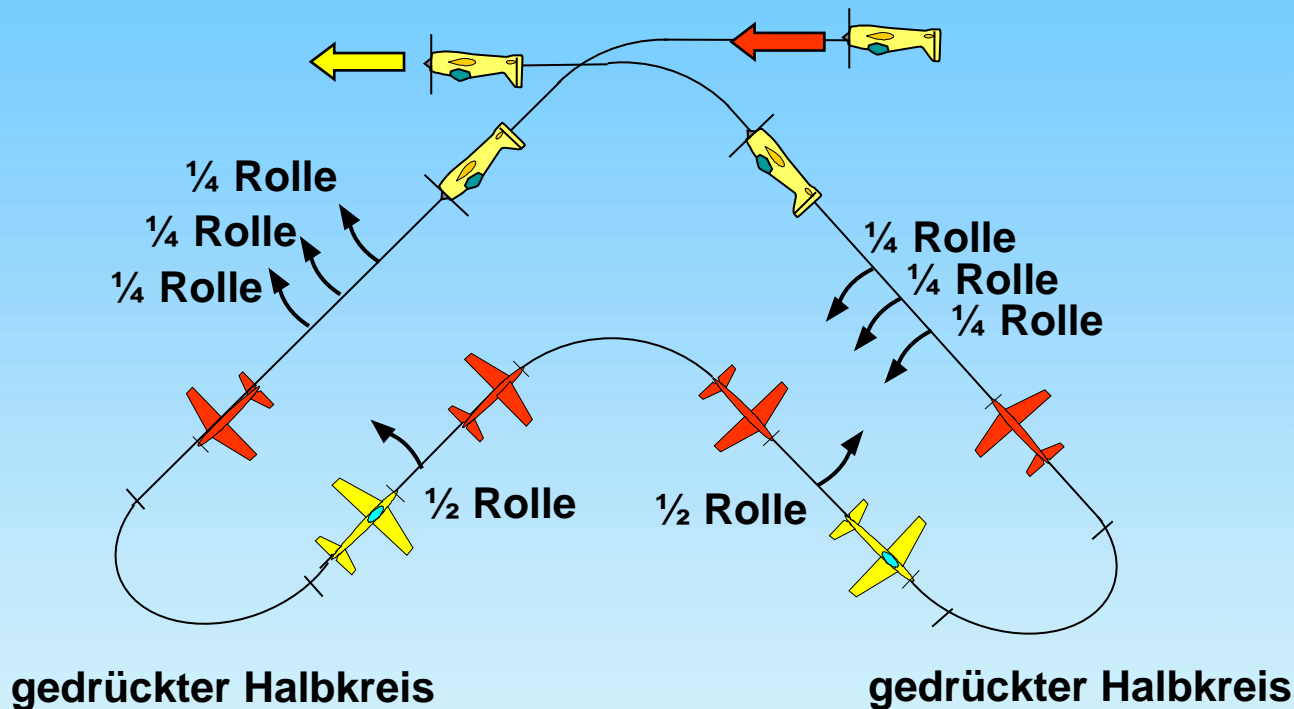
Strecken zwischen Teilrollen müssen kurz und von erkennbare Länge sein.

Alle Radien sind gleich.





F-23.11 Umgekehrter Doppel Fighter Turn mit drei aufeinanderfolgenden Viertelrollen, halber Rolle, halber Rolle, drei aufeinanderfolgenden Viertelrollen



Aus dem Rückenflug, ziehe durch einen $\frac{1}{8}$ Looping in einen 45° Abwärtsflug, fliege aufeinanderfolgend drei $\frac{1}{4}$ Rollen, drücke durch einen $\frac{1}{2}$ Messerflug Kreis in einen 45° Steigflug, fliege eine $\frac{1}{2}$ Rolle, fliege einen $\frac{1}{4}$ Messerflug in einen 45° Abwärtsflug, fliege eine $\frac{1}{2}$ Rolle, drücke durch einen $\frac{1}{2}$ Messerflugkreis in einen 45° Steigflug, fliege drei aufeinanderfolgende $\frac{1}{4}$ Rollen, ziehe durch einen $\frac{1}{8}$ Looping, Ausflug im Rückenflug.



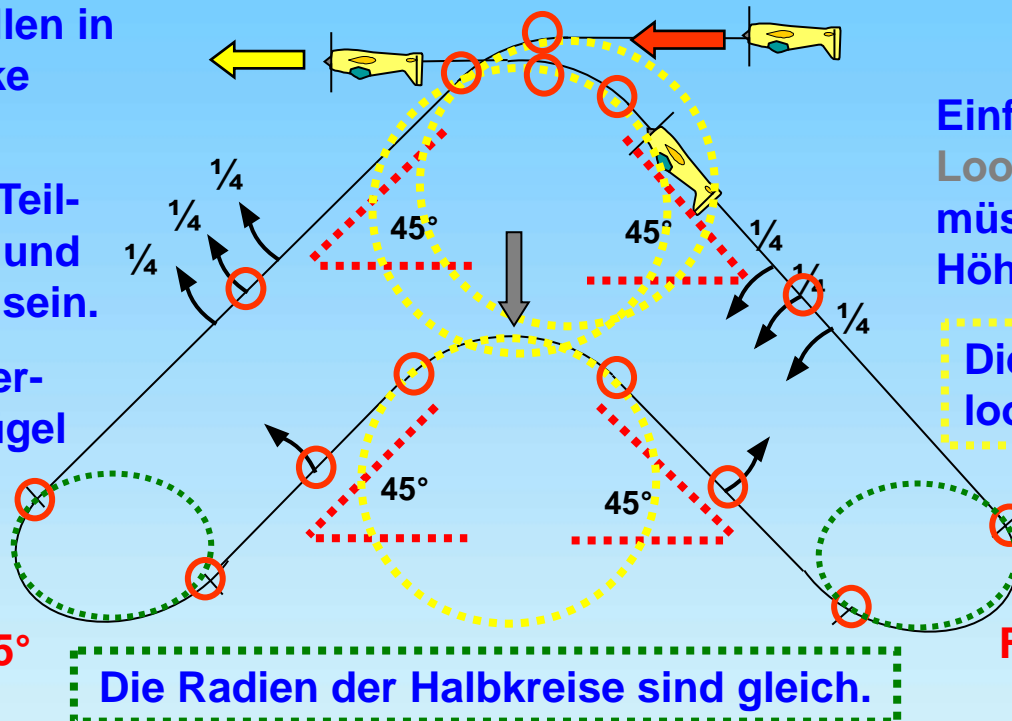


F-23.11 Umgekehrter Doppel Fighter Turn mit drei aufeinanderfolgenden Viertelrollen, halber Rolle, halber Rolle, drei aufeinanderfolgenden Viertelrollen

$\frac{1}{4}$ Rollen und $\frac{1}{2}$ Rollen in der Mitte der Strecke zentriert.

Strecken zwischen Teilrollen müssen kurz und von gleicher Länge sein.

Während des Messerfluges muss der Flügel senkrecht stehen



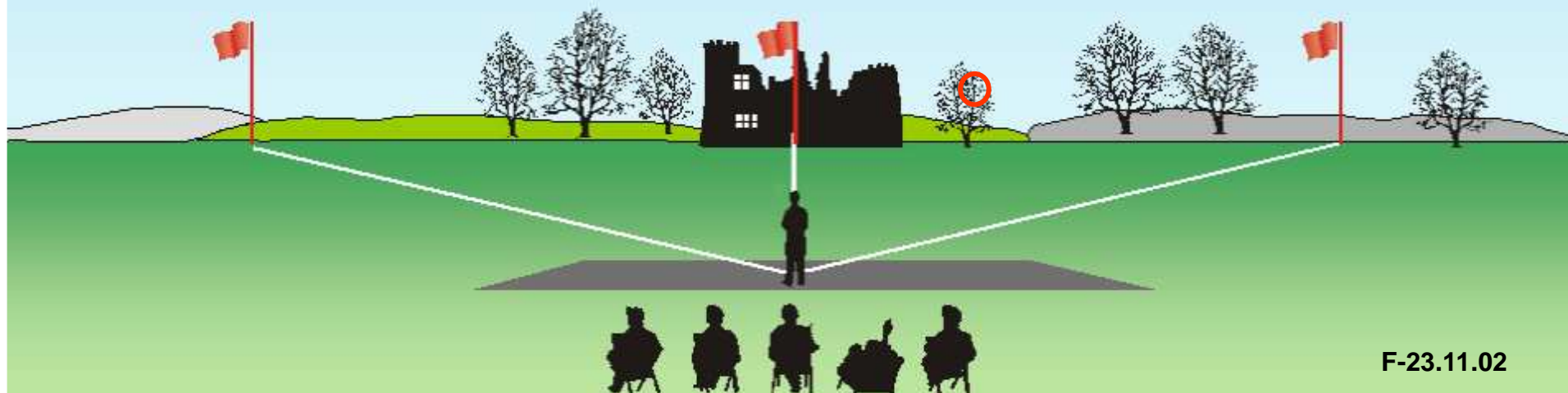
Einflug, $\frac{1}{4}$ Messerflug Looping und Ausflug müssen auf gleicher Höhe sein.

Die Radien der Teilloopings sind gleich.

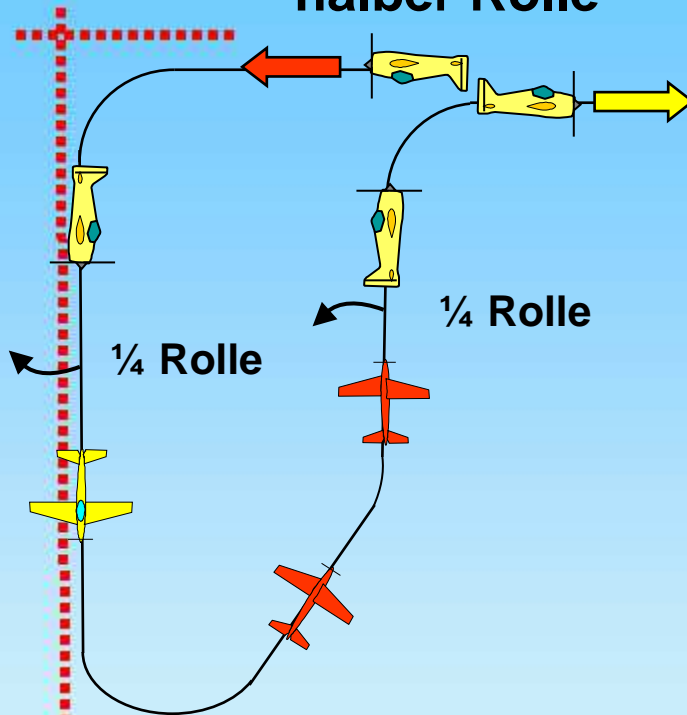
Flügel 45°

Flügel 45°

Die Radien der Halbkreise sind gleich.



F-23.12 Umgekehrter Hoher Hut mit Viertelrolle, Viertelrolle. Option: Umgekehrter Hoher Hut mit halber Rolle, halber Rolle

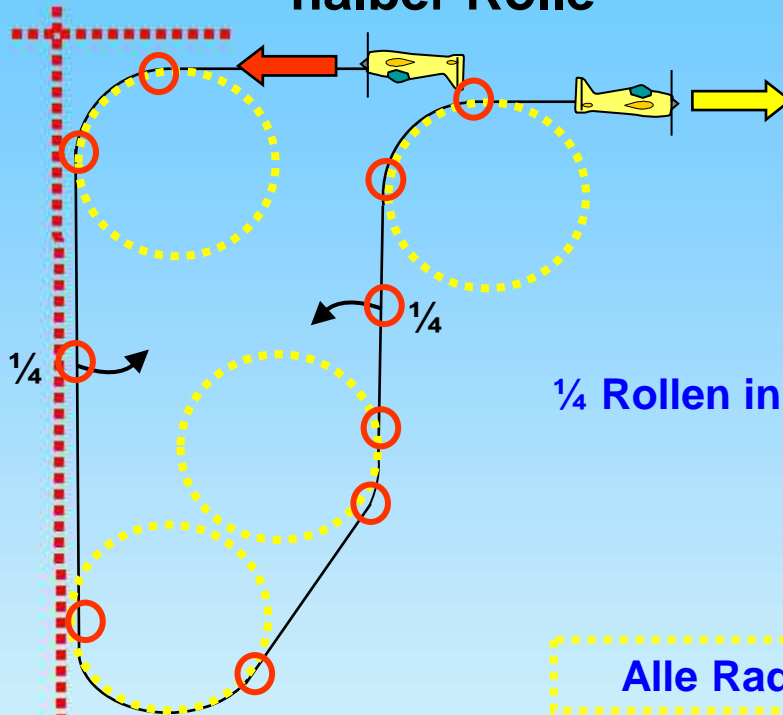


Aus dem Rückenflug ziehe durch einen $\frac{1}{4}$ Looping in einen senkrechten Abwärtsflug, fliege eine Viertelrolle, drücke durch einen $\frac{1}{4}$ Looping in eine horizontale Strecke, drücke durch einen $\frac{1}{4}$ Looping in einen senkrechten Steigflug, fliege eine $\frac{1}{4}$ Rolle, drücke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





F-23.12 Umgekehrter Hoher Hut mit Viertelrolle, Viertelrolle Option: Umgekehrter Hoher Hut mit halber Rolle, halber Rolle



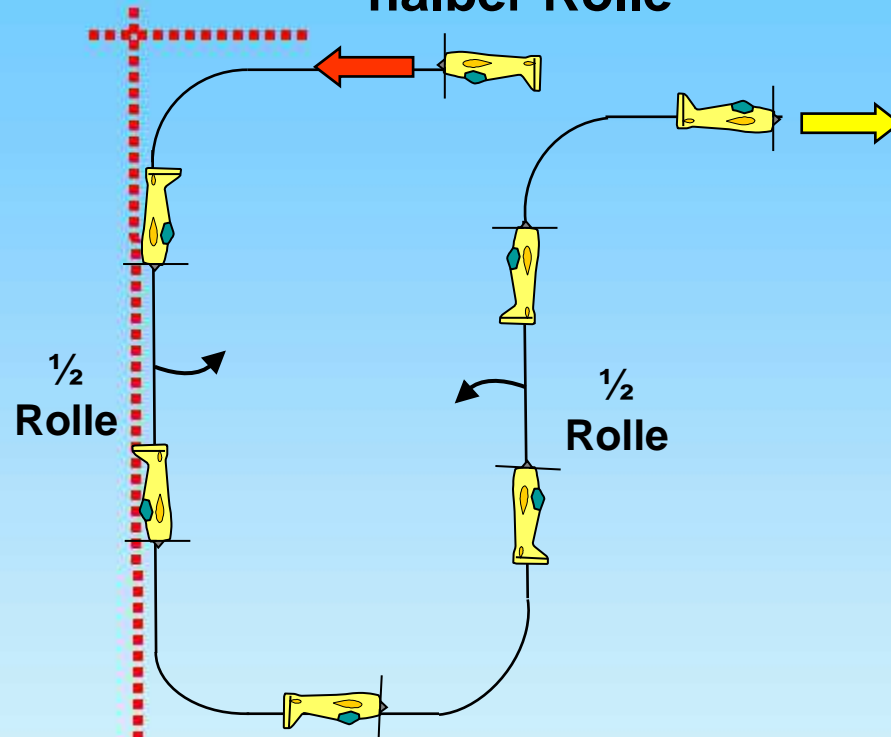
$\frac{1}{4}$ Rollen in der Mitte der Strecke.

Alle Radien sind gleich.





F-23.12 Umgekehrter Hoher Hut mit Viertelrolle, Viertelrolle Option: Umgekehrter Hoher Hut mit halber Rolle, halber Rolle

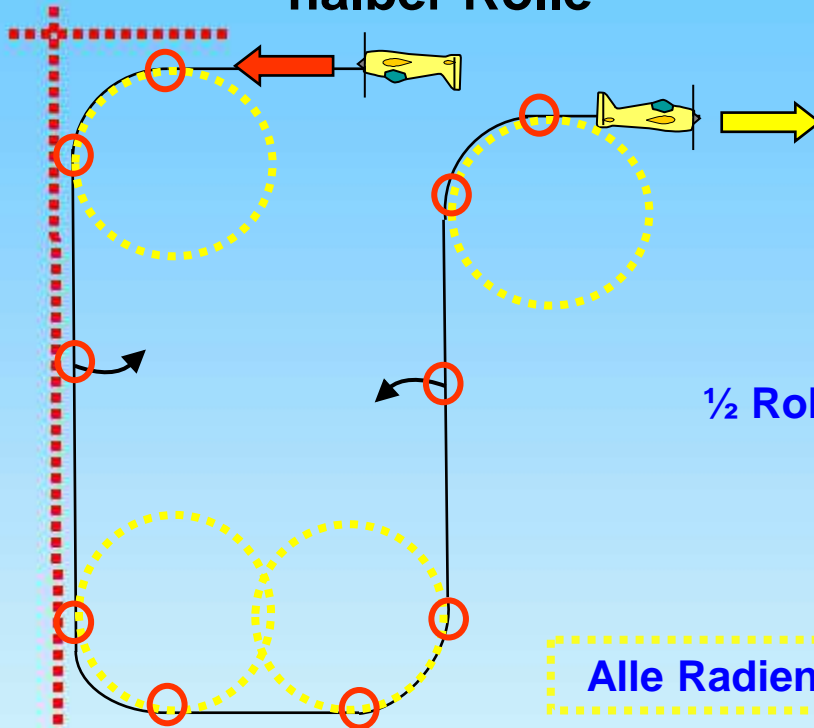


Option: Aus dem Rückenflug ziehe durch einen $\frac{1}{4}$ Looping in einen senkrechten Abwärtsflug, fliege eine $\frac{1}{2}$ Rolle, drücke durch einen $\frac{1}{4}$ Looping in eine horizontale Strecke, drücke durch einen $\frac{1}{4}$ Looping in einen senkrechten Steigflug, fliege eine $\frac{1}{2}$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





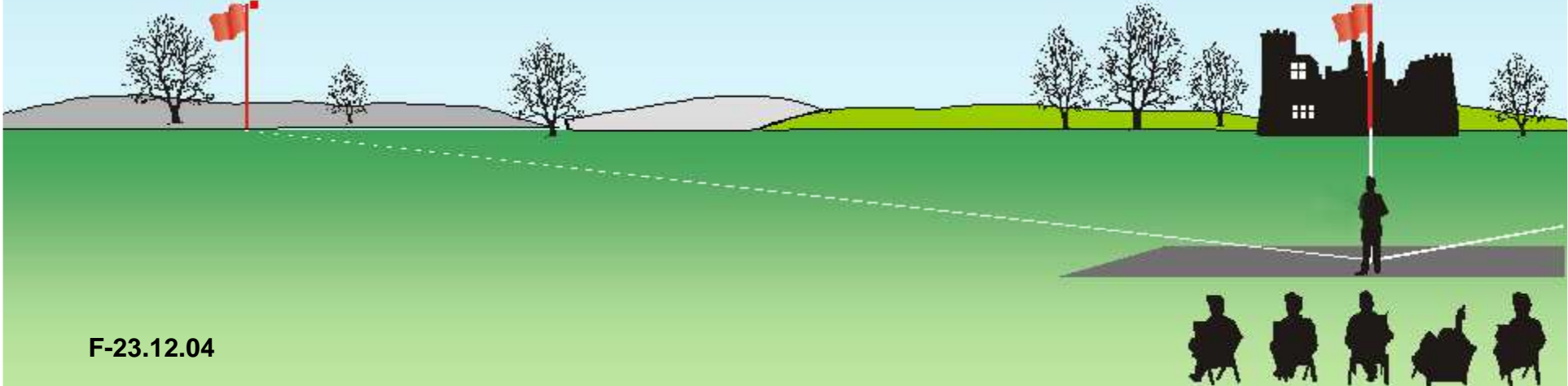
F-23.12 Umgekehrter Hoher Hut mit Viertelrolle, Viertelrolle Option: Umgekehrter Hoher Hut mit halber Rolle, halber Rolle



Option

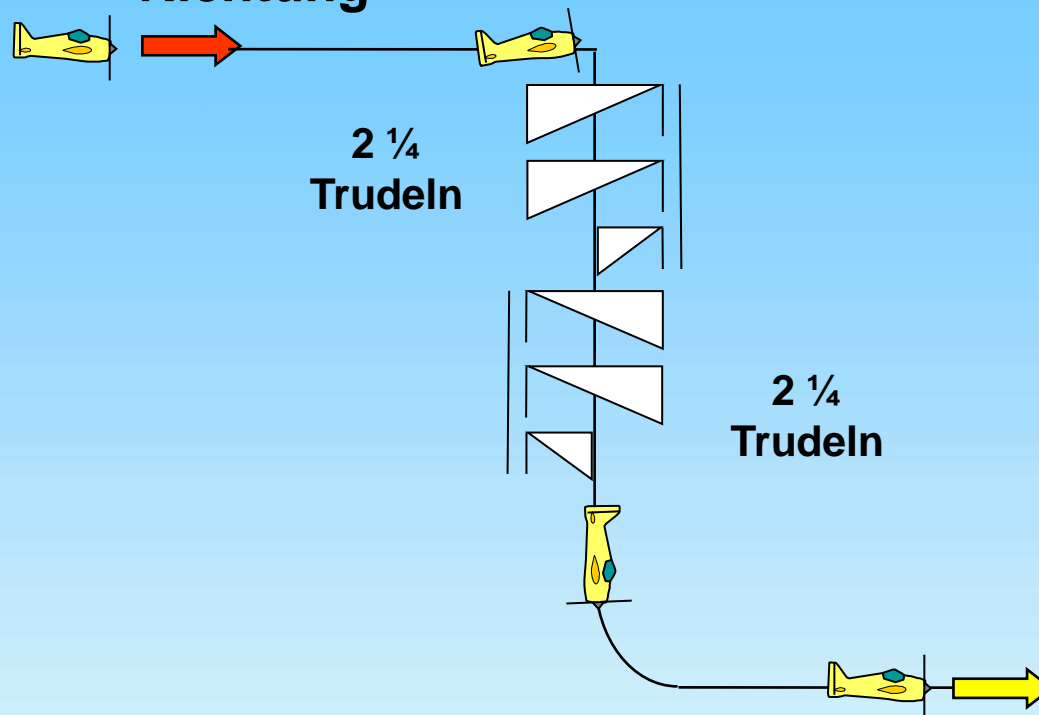
½ Rollen in der Mitte der Strecke.

Alle Radien sind gleich.





F-23.13 Zweieinviertel Umdrehungen Trudeln, zweieinviertel Umdrehungen Trudeln, in entgegengesetzter Richtung



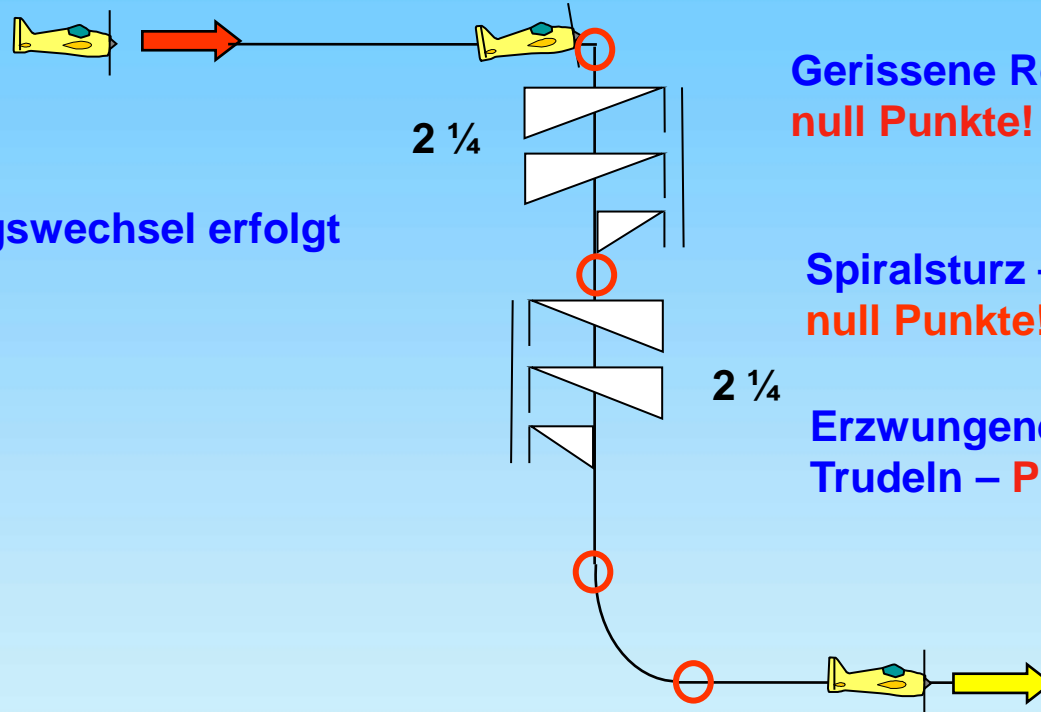
Aus dem Normalflug, fliege 2 ½ Umdrehungen Trudeln, unmittelbar danach 2 ½ Umdrehungen Trudeln in entgegengesetzter Richtung, fliege einen senkrechten Abwärtsflug, ziehe durch einen ¼ Looping, Ausflug im Normalflug.





F-23.13 Zweieinviertel Umdrehungen Trudeln, zweieinviertel Umdrehungen Trudeln, in entgegengesetzter Richtung

Trudelrichtungswechsel erfolgt unmittelbar.



Gerissene Rolle zu Beginn – null Punkte!

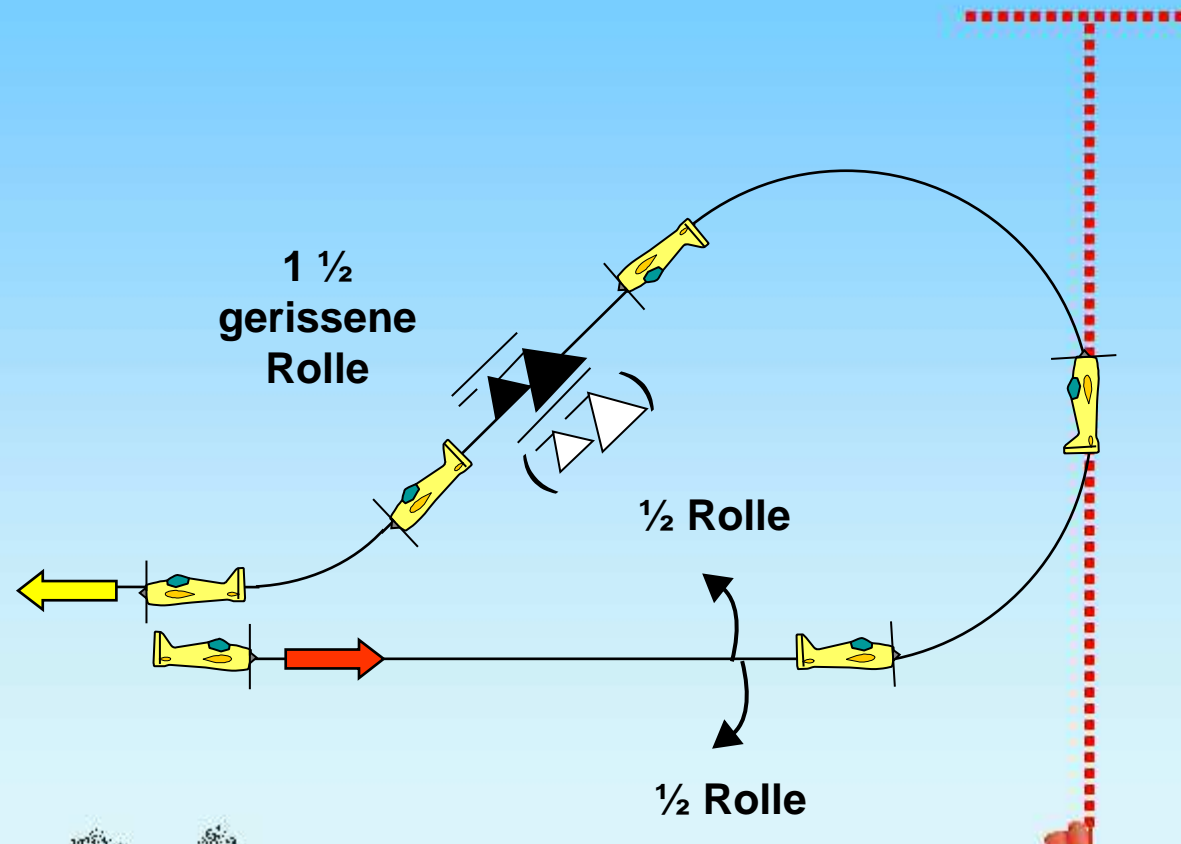
Spiralsturz – null Punkte!

Erzwungener Übergang ins Trudeln – Punktabzug.





F-23.14 Halbe Kubanische Acht mit zwei halben Rollen in entgegengesetzter Richtung, eineinhalb gerissenen Rolle



Aus dem Normalflug, fliege aufeinanderfolgend zwei $\frac{1}{2}$ Rollen in entgegengesetzter Richtung, ziehe durch einen $\frac{5}{8}$ Looping in einen 45° Abwärtsflug, fliege $1 \frac{1}{2}$ gerissene Rolle, ziehe durch einen $\frac{1}{8}$ Looping, Ausflug im Normalflug.



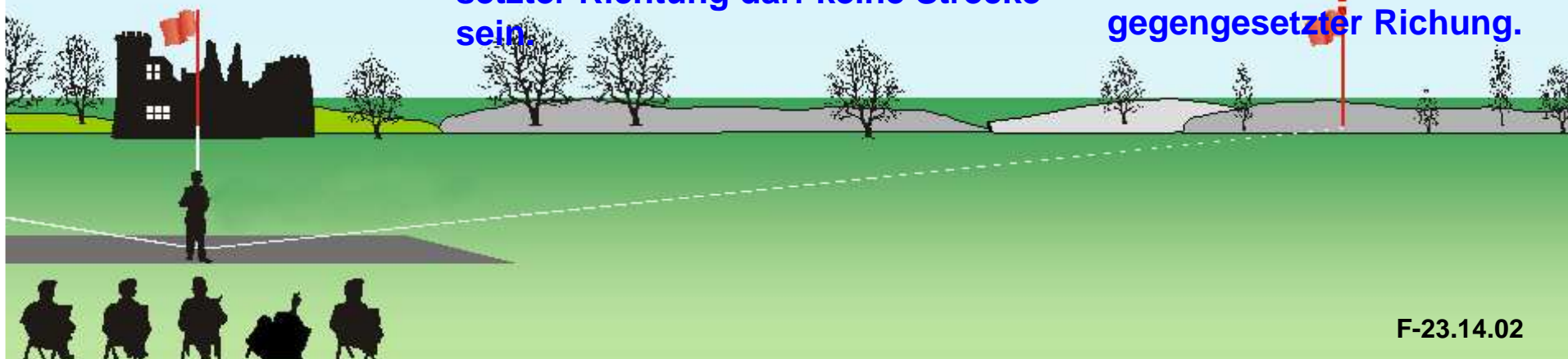
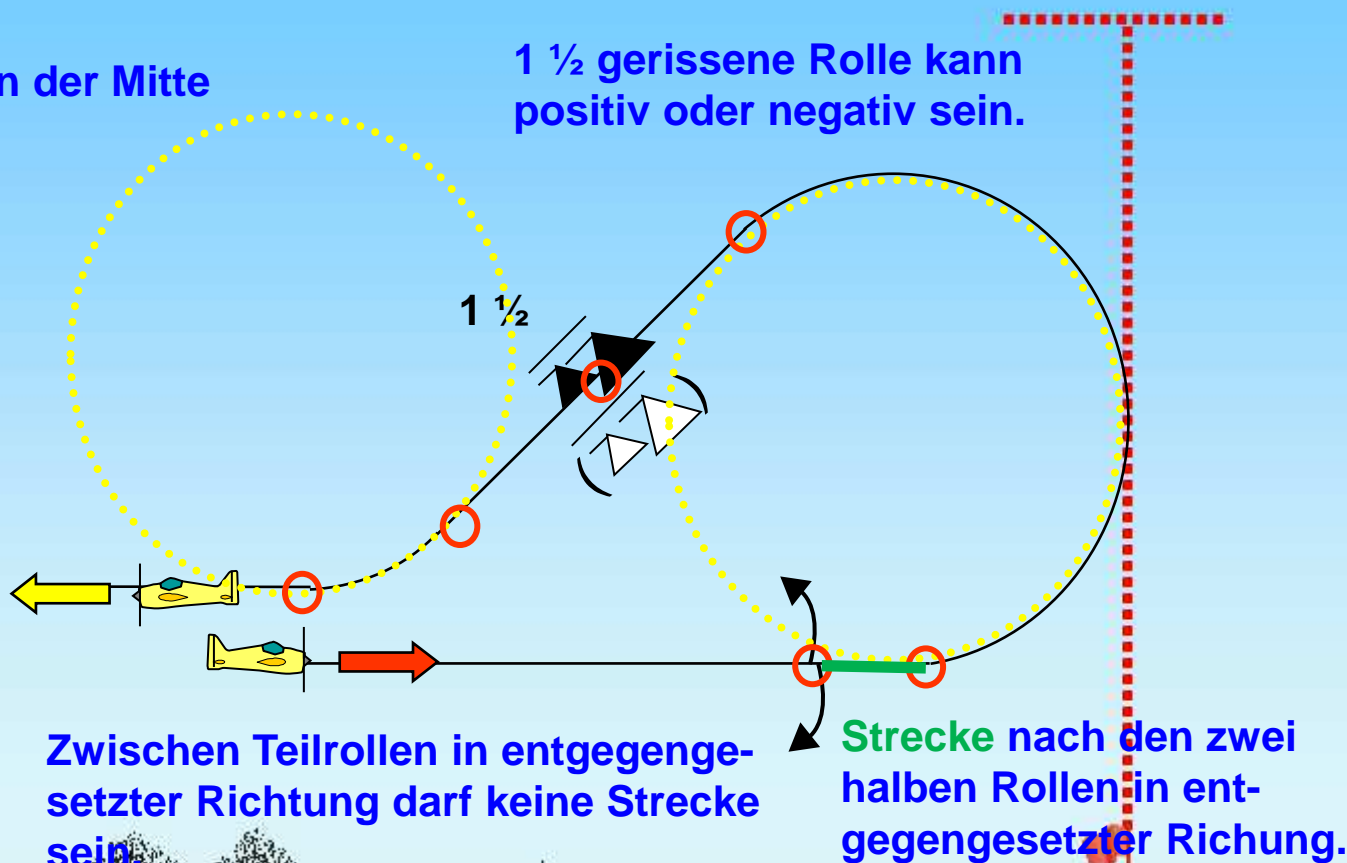
F-23.14 Halbe Kubanische Acht mit zwei halben Rollen in entgegengesetzter Richtung, eineinhalb gerissenen Rolle

1 ½ gerissene Rolle in der Mitte der Strecke.

Fassrolle oder axial geflogene Rolle anstatt Gerissener Rolle :
Punktabzug: > 5 Punkte

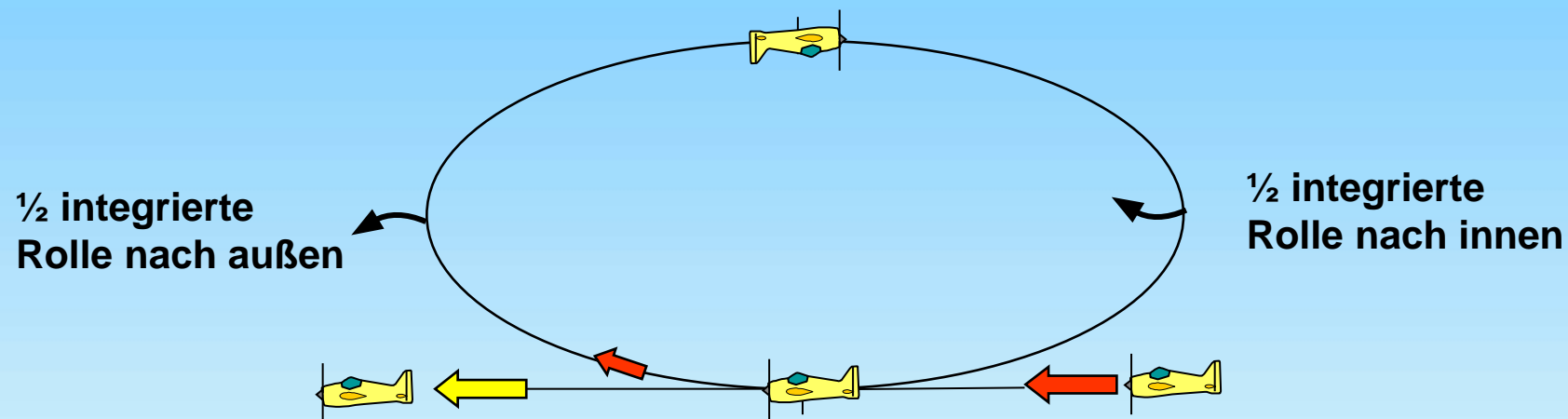
Alle Radien sind gleich.

1 ½ gerissene Rolle kann positiv oder negativ sein.





F-23.15 Rollenkreis mit halben integrierten Rollen in entgegengesetzter Richtung



Aus dem Normalflug, fliege einen Rollenkreis mit zwei $\frac{1}{2}$ integrierten Rollen in entgegengesetzter Richtung, erste $\frac{1}{2}$ Rolle nach außen, Ausflug im Normalflug.





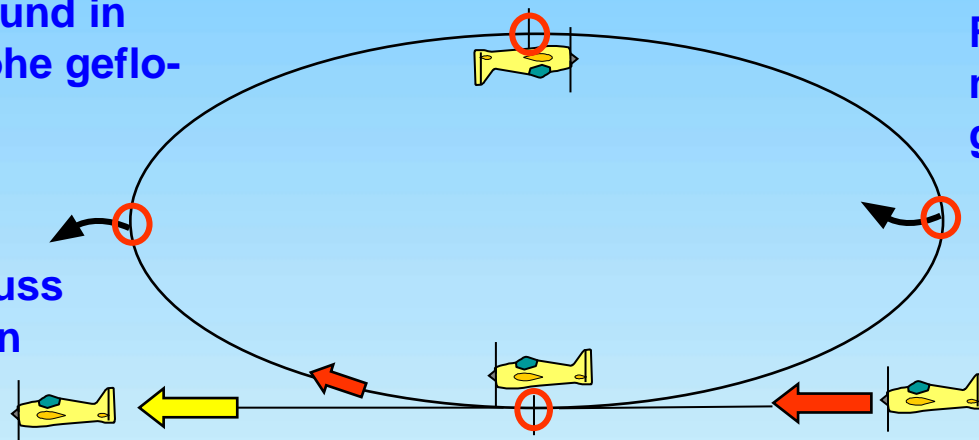
F-23.15 Rollenkreis mit halben integrierten Rollen in entgegengesetzter Richtung

Der Kreis muss mit gleich bleibendem Radius und in gleichbleibender Höhe geflogen werden.

Rollrichtungswechsel erfolgt unmittelbar.

Rollgeschwindigkeiten müssen gleich und gleichbleibend sein.

Die erste $\frac{1}{2}$ Rolle muss nach außen geflogen werden.

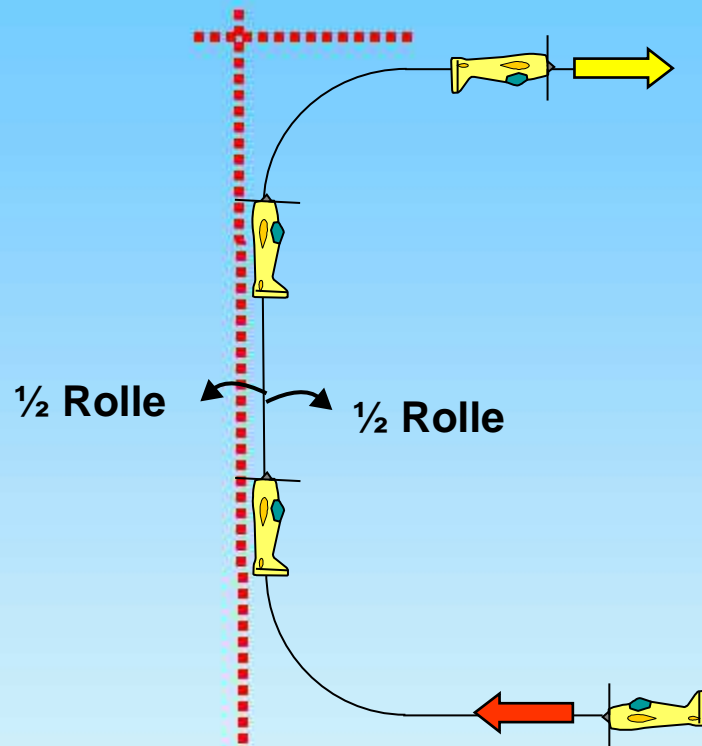


Die $\frac{1}{2}$ Rollen müssen in die kreisförmige Flugbahn integriert sein.

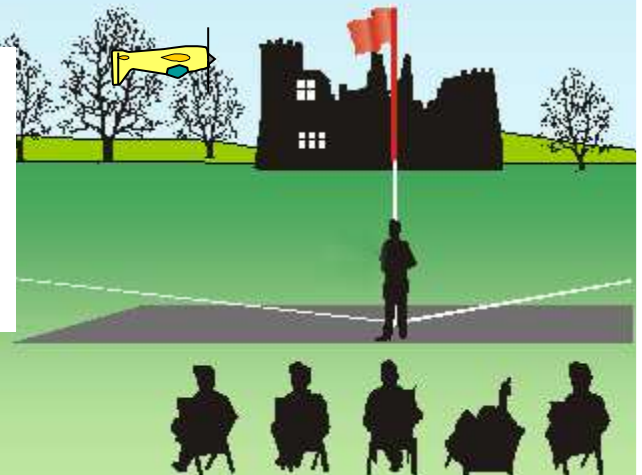




F-23.16 Halber quadratischer Looping mit halben Rollen in entgegengesetzter Richtung

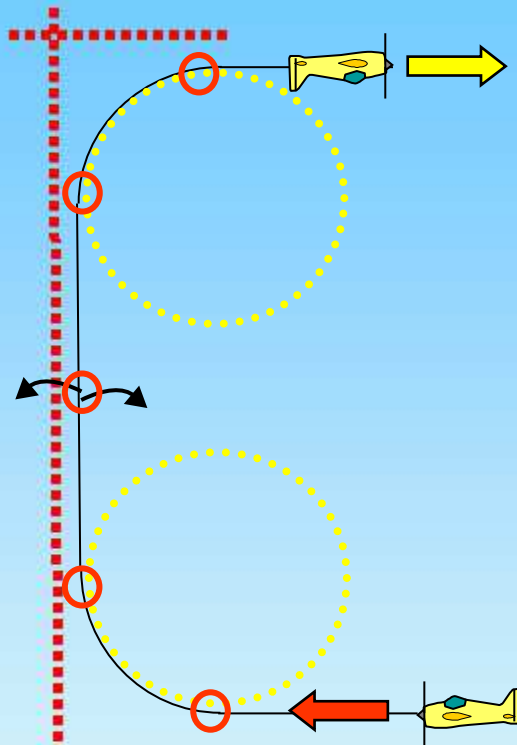


Aus dem Normalflug, ziehe durch einen $\frac{1}{4}$ Looping in einen senkrechten Steigflug, fliege aufeinanderfolgend zwei $\frac{1}{2}$ Rollen in entgegengesetzter Richtung, ziehe durch einen $\frac{1}{4}$ Looping, Ausflug im Rückenflug.





F-23.16 Halber quadratischer Looping mit halben Rollen in entgegengesetzter Richtung



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

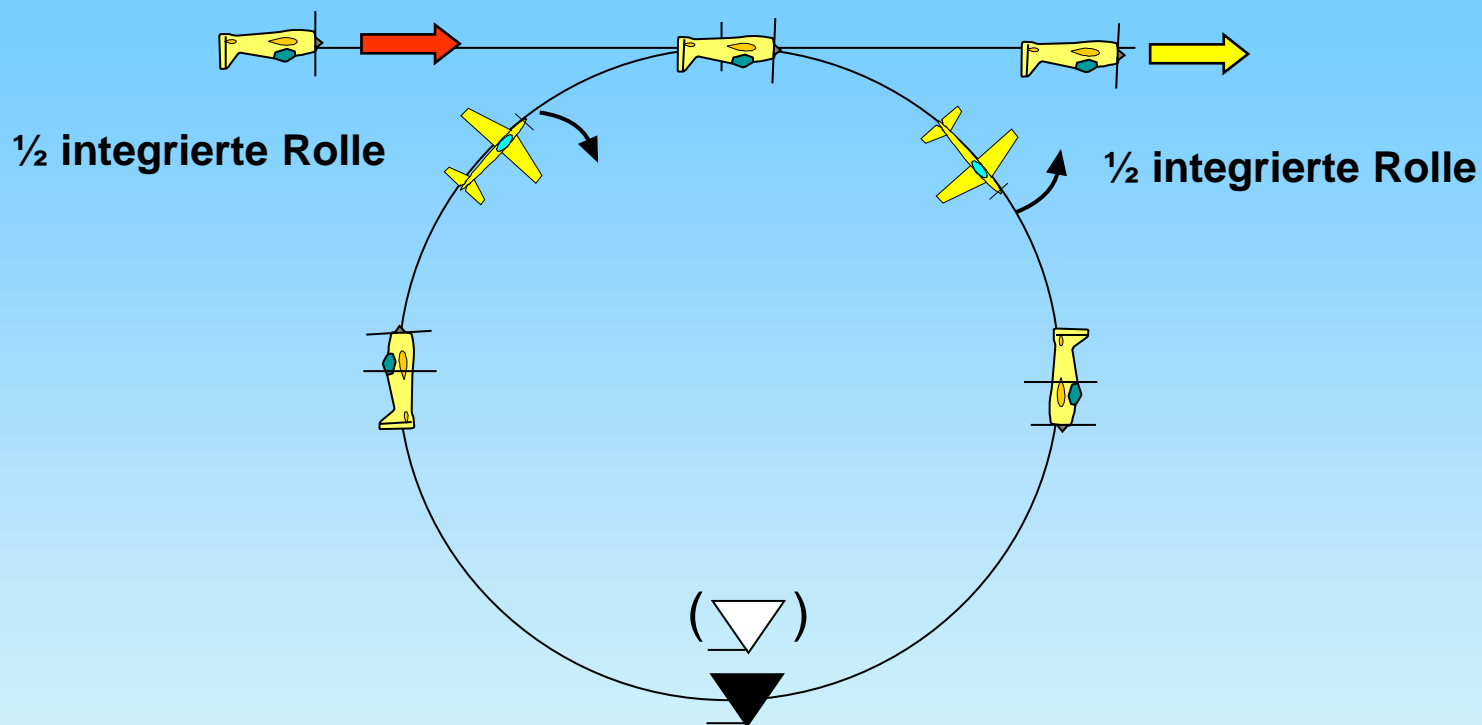
Zwischen Teilrollen in entgegengesetzter Richtung darf keine Strecke sein.

Alle Radien sind gleich.





F-23.17 Lawine (von oben) mit halber integrierter Rolle, gerissener Rolle, halber integrierter Rolle



Aus dem Rückenflug, ziehe durch einen Looping während du eine $\frac{1}{2}$ Rolle in die ersten 90° des Loopings integrierst, fliege eine gerissene Rolle unten, fliege eine $\frac{1}{2}$ integrierte Rolle in den letzten 90° , Ausflug im Rückenflug.



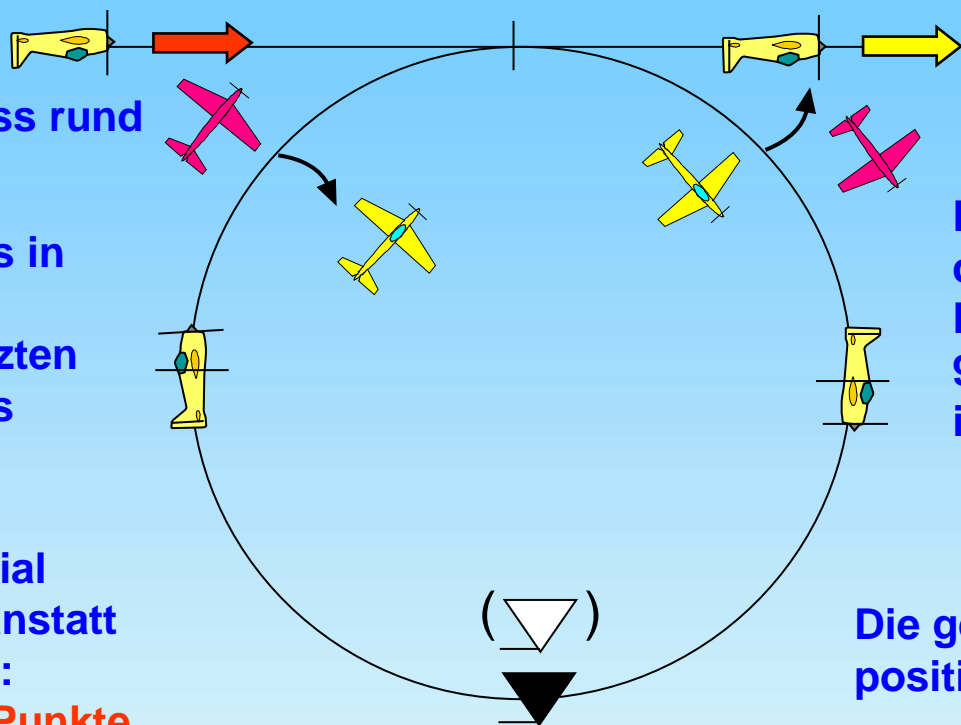


F-23.17 Lawine (von oben) mit halber integrierter Rolle, gerissener Rolle, halber integrierter Rolle

Der Looping muss rund sein.

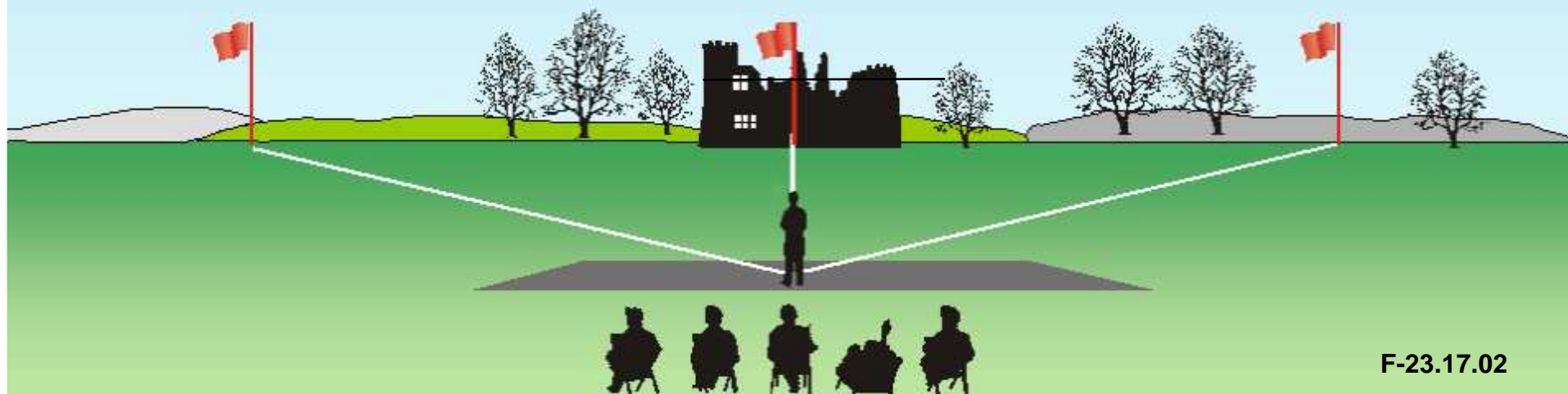
Die $\frac{1}{2}$ Rolle muss in die kreisförmige Flugbahn der letzten 90° des Loopings integriert sein.

Fassrolle oder axial geflogene Rolle anstatt Gerissener Rolle :
Punktabzug: > 5 Punkte



Die $\frac{1}{2}$ Rolle muss in die kreisförmige Flugbahn der ersten 90° des Loopings integriert sein.

Die gerissene Rolle kann positiv oder negativ sein.



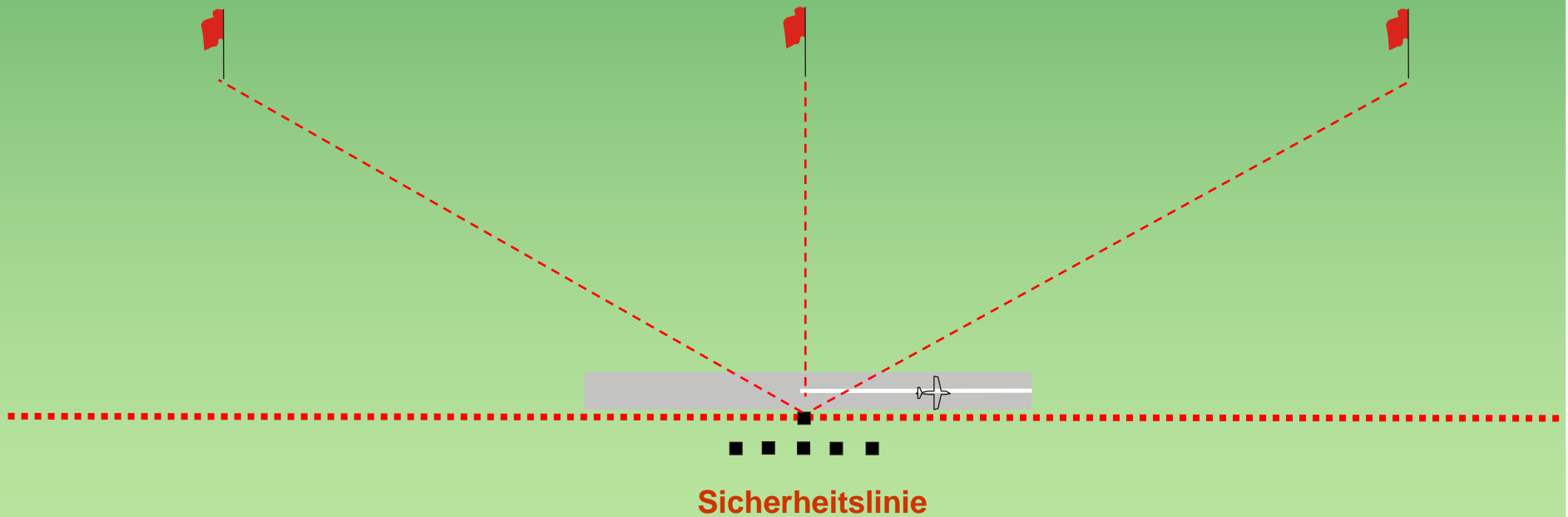


Landevorgang

(wird nicht beurteilt und nicht bewertet)

Die Landerichtung muss nicht gleich der Startrichtung sein.

 Wind

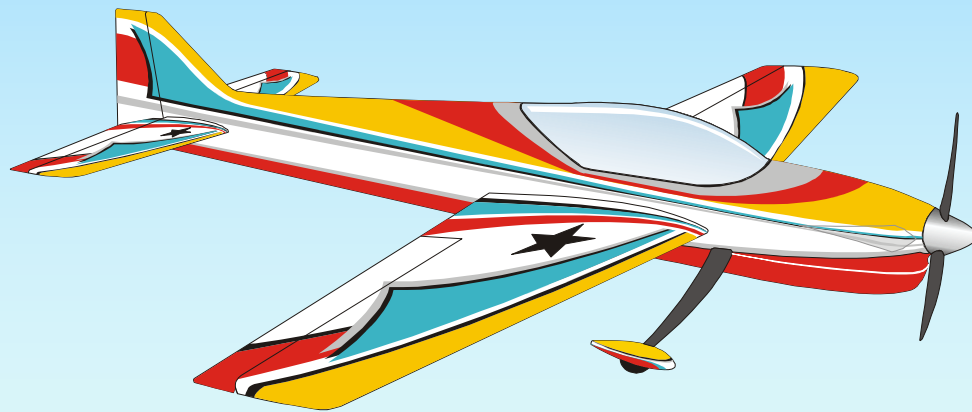


Forget **WHO** is flying! Forget **WHAT** is flying!

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, Juni 2021