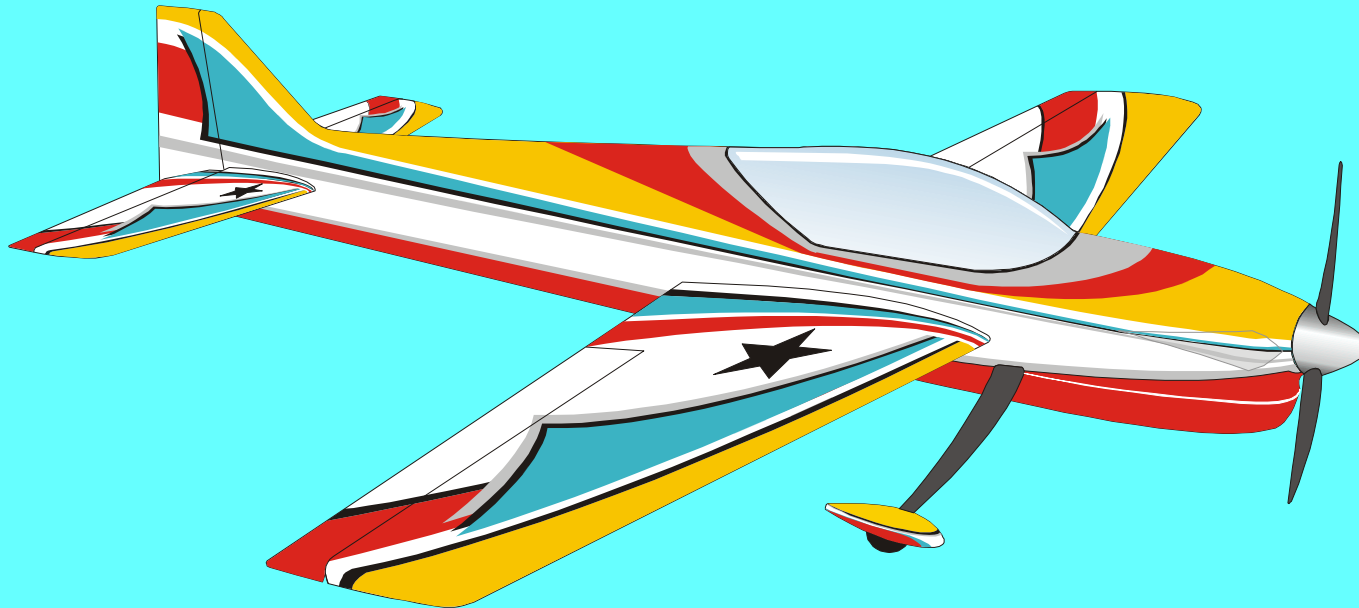


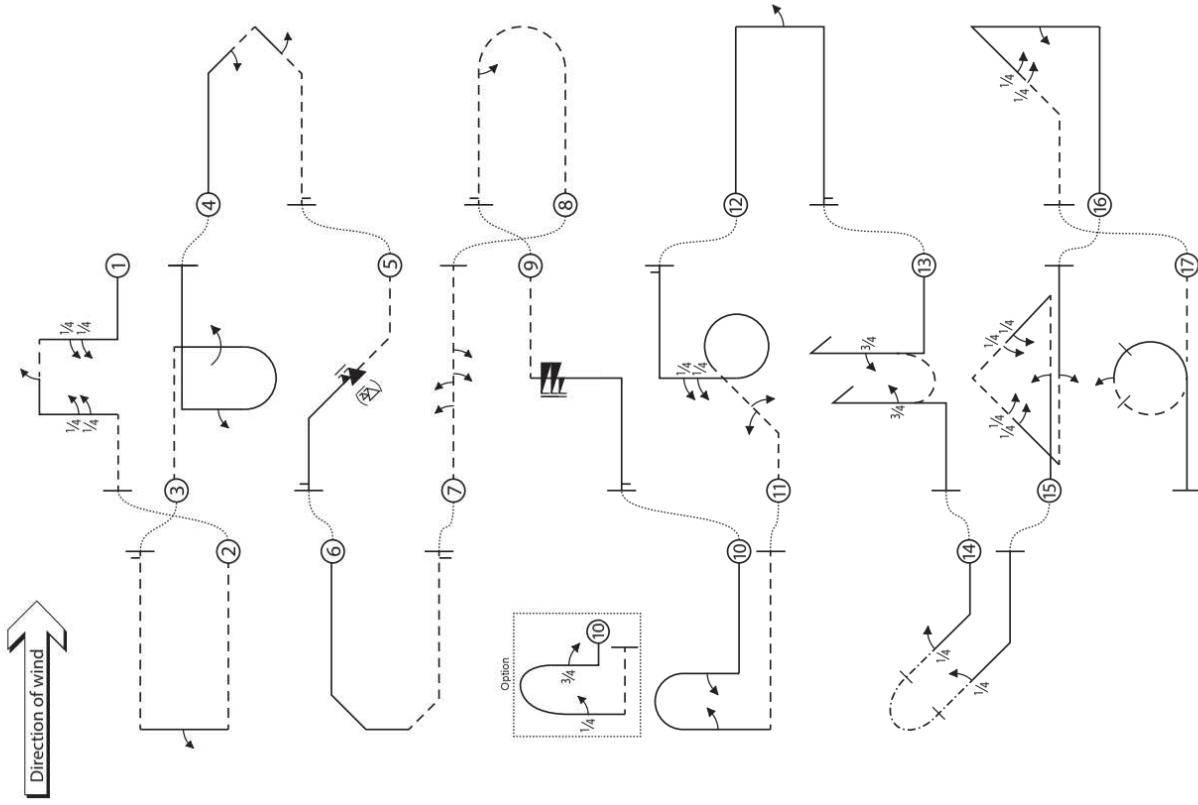
Motorkunstflug F3A

Programmfolge P-23

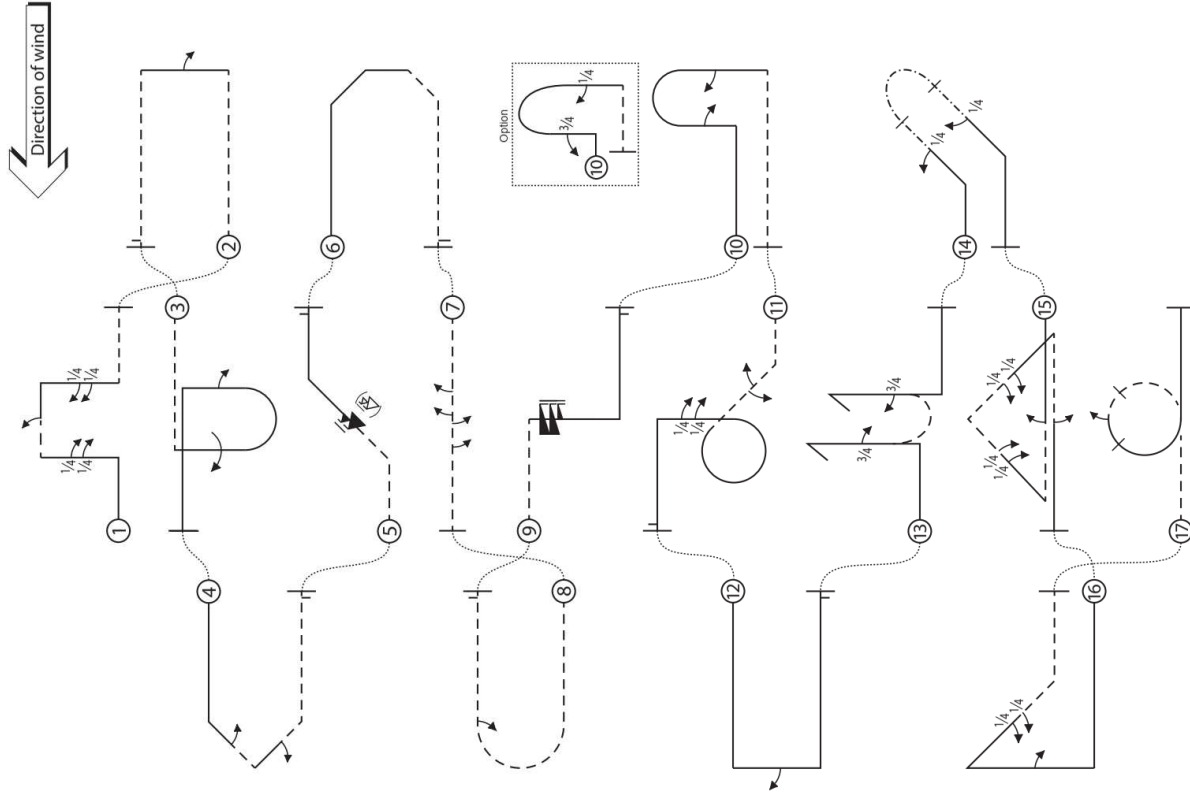


***Das Vorrundenprogramm
für die Jahre 2022/2023***

PRELIMINARY SCHEDULE P-23 (2022-2023)

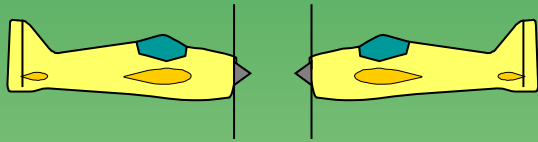


PRELIMINARY SCHEDULE P-23 (2022-2023)

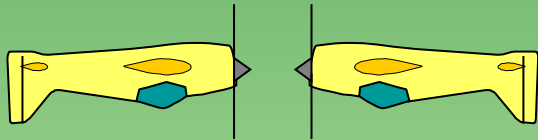




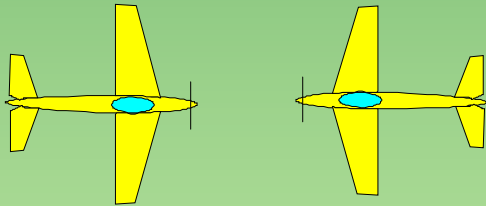
Erklärungen:



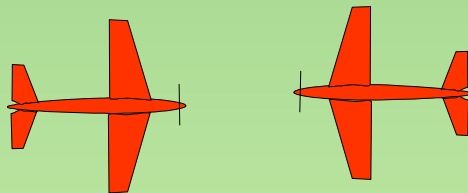
Flugzeug im Normalflug



Flugzeug im Rückenflug



**Flugzeug im Messerflug/
Ansicht von oben**



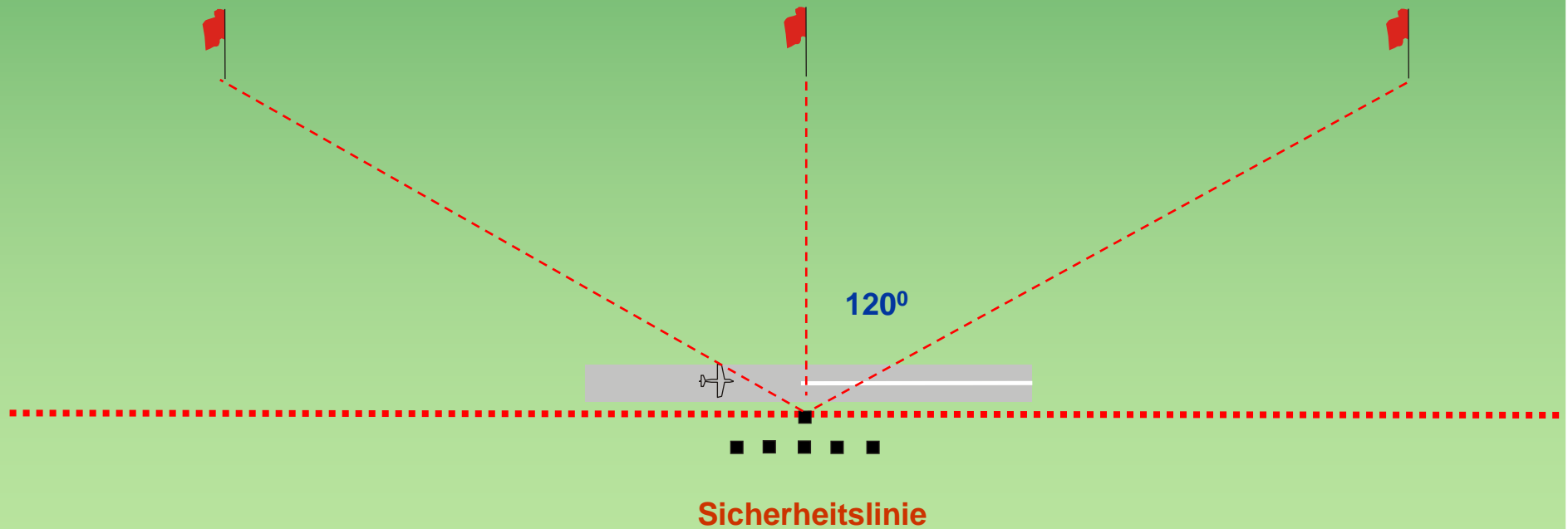
**Flugzeug im Messerflug/
Ansicht von unten**



Startvorgang

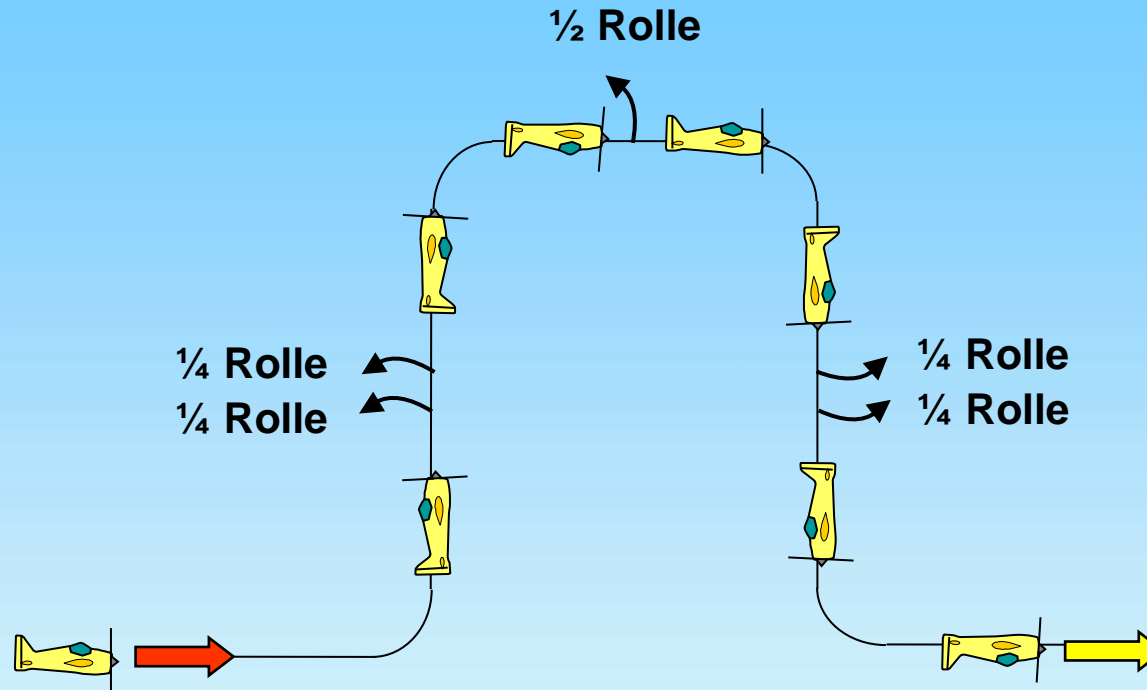
(wird nicht beurteilt und nicht bewertet)

← Wind





P-23.01 Hoher Hut mit zwei Viertelrollen aufwärts, halber Rollee, zwei Viertel Rollen abwärts



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, fliege eine $\frac{1}{2}$ Rolle, drücke durch einen $\frac{1}{4}$ Looping in einen senkrechten Abwärtsflug, fliege aufeinanderfolgend zwei $\frac{1}{4}$ Rollen, drücke durch einen $\frac{1}{4}$ Looping. Ausflug im Rückenflug.

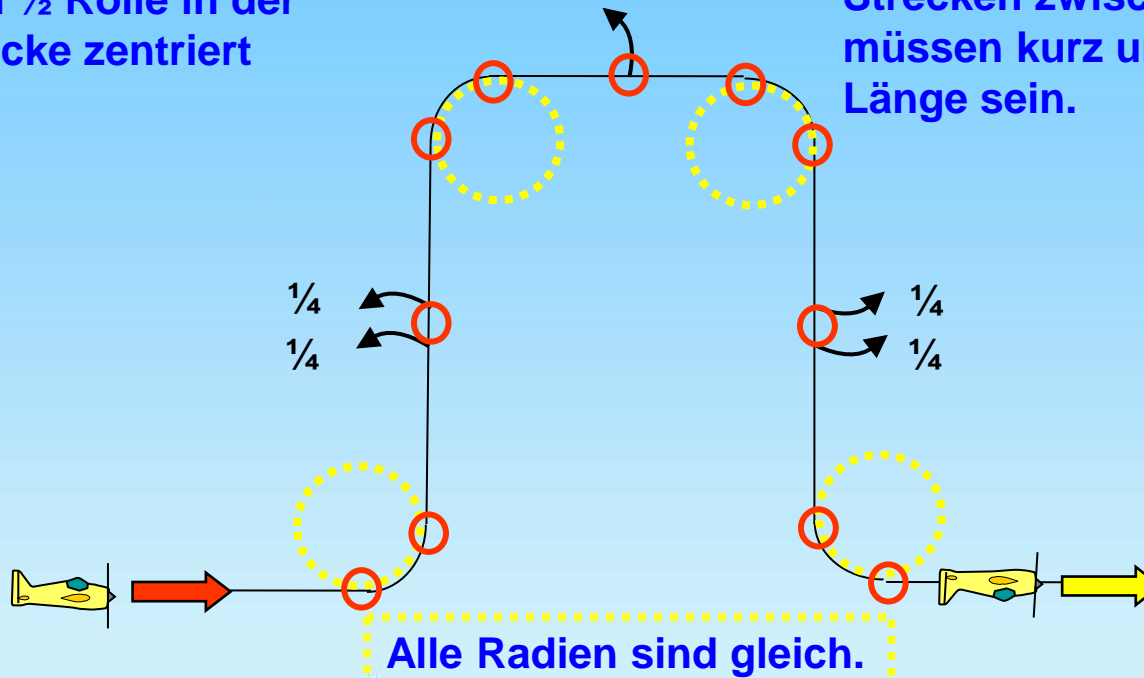




P-23.01 Hoher Hut mit zwei Viertelrollen aufwärts, halber Rollee, zwei Viertelrollen abwärts

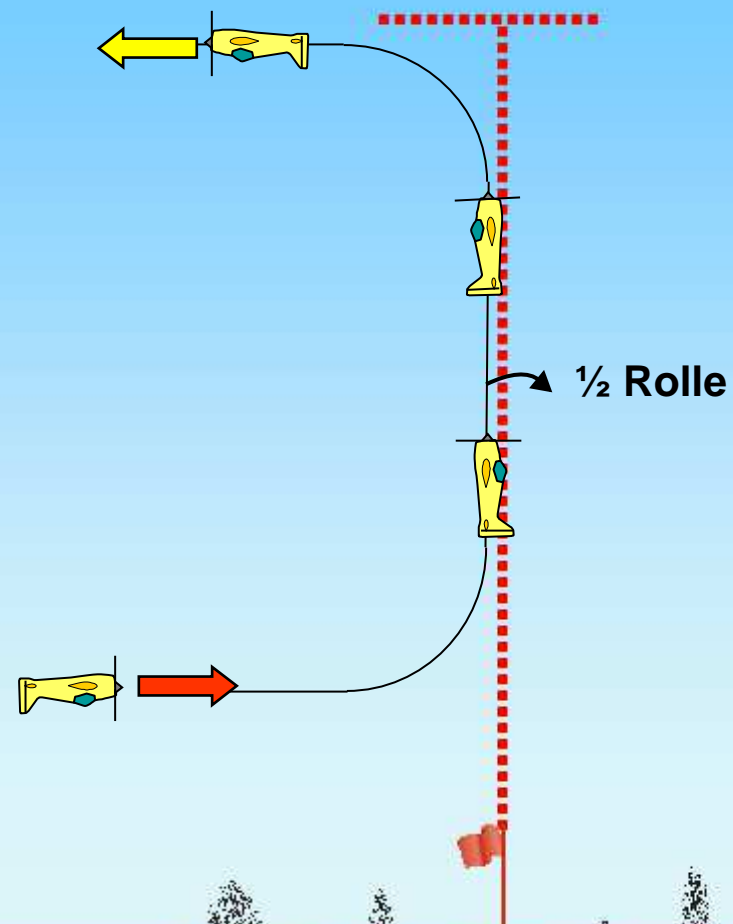
$\frac{1}{4}$ Rollen and $\frac{1}{2}$ Rolle in der Mitte der Strecke zentriert

Strecken zwischen Teilrollen müssen kurz und von erkennbarer Länge sein.





P-23.02 Halber quadratischer Looping mit halber Rolle



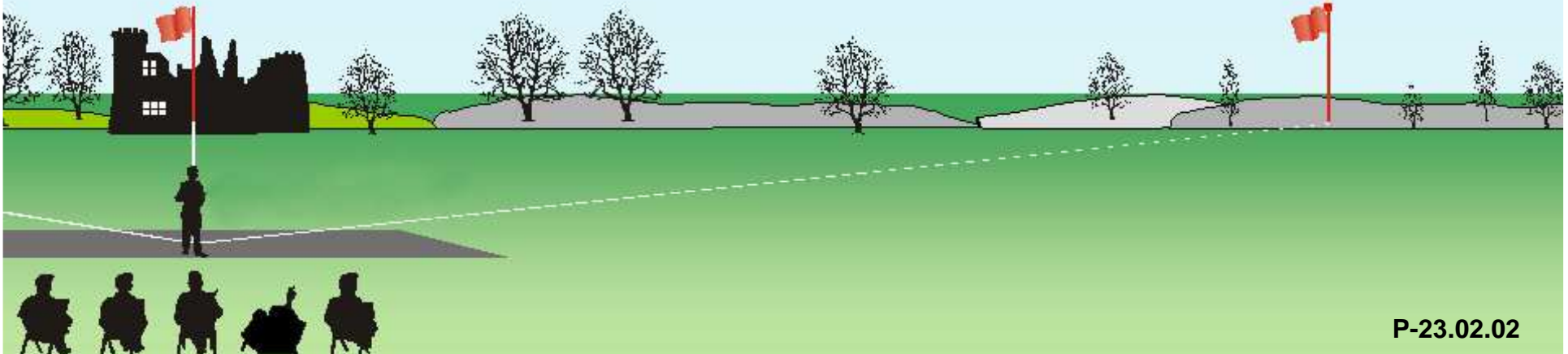
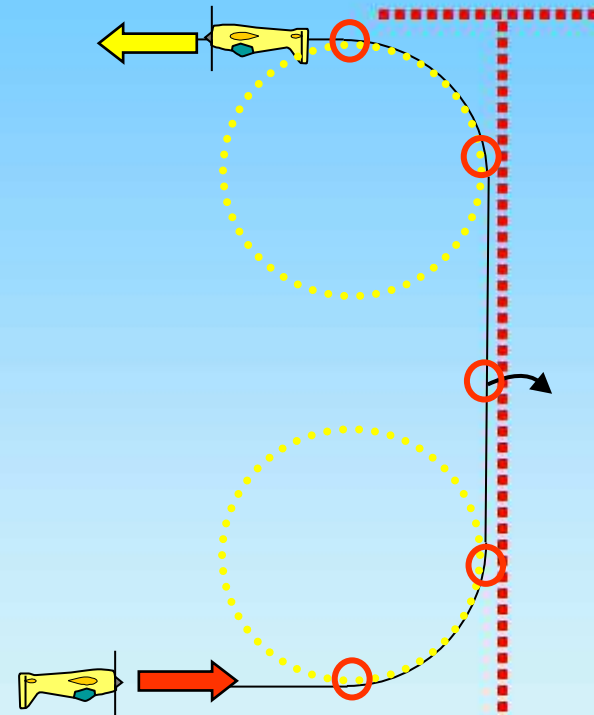
Aus dem Rückenflug, drücke durch einen $\frac{1}{4}$ Looping in einen senkrechten Steigflug, fliege eine $\frac{1}{2}$ Rolle, ziehe durch einen $\frac{1}{4}$ Looping, Ausflug im Rückenflug.



P-23.02 Halber quadratischer Looping mit halber Rolle

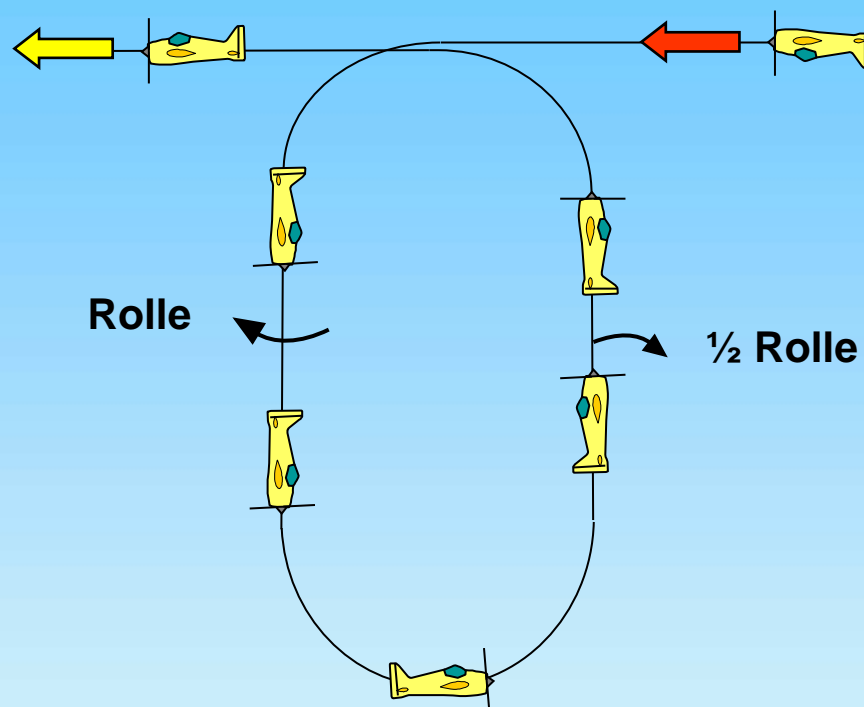
½ Rolle in der Mitte der Strecke.

Alle Radien sind gleich.





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

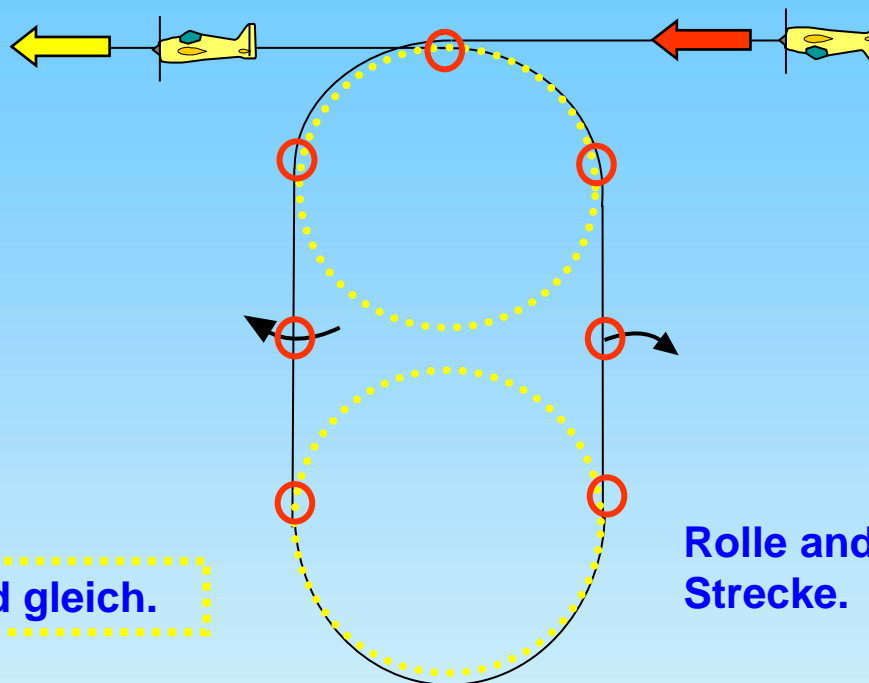


Aus dem Rückenflug, fliege über die Mitte, ziehe durch einen $\frac{1}{4}$ Looping in einen senkrechten Abwärtsflug, fliege eine Rolle, ziehe durch einen $\frac{1}{2}$ Looping in einen senkrechten Steigflug. Fliege eine $\frac{1}{2}$ Rolle, drücke durch einen $\frac{1}{4}$ Looping, Ausflug im Normalflug.





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



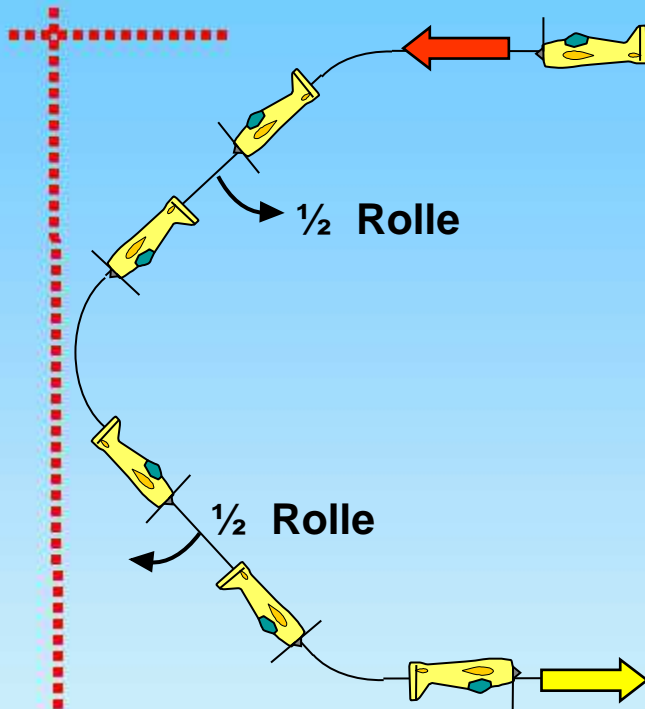
Alle Radien sind gleich.

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





P-23.04 Halber quadratischer Looping auf der Spitze mit halber Rolle, halber Rolle

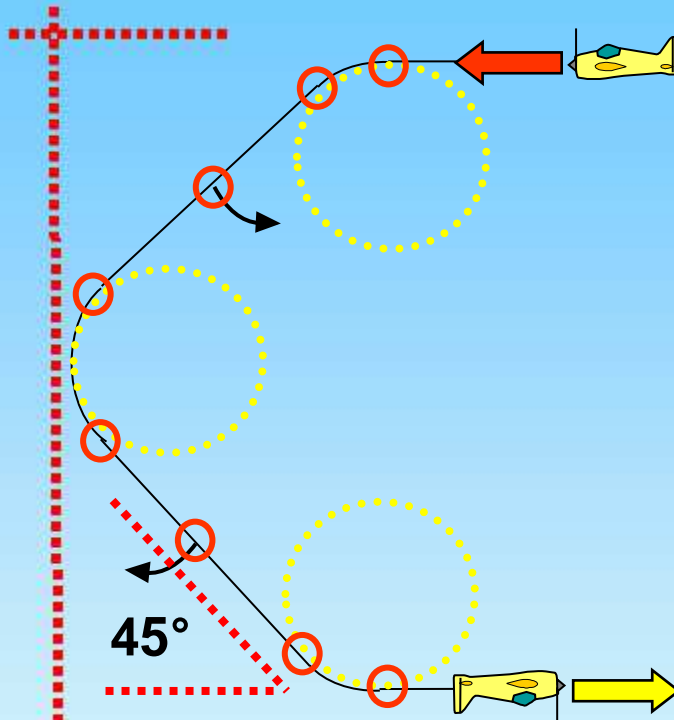


Aus dem Normalflug, drücke durch einen $1/8$ Looping in einen 45° Abwärtsflug, fliege eine $1/2$ Rolle, ziehe durch einen $1/4$ Looping in einen 45° Abwärtsflug, fliege eine $1/2$ Rolle, drücke, durch einen $1/8$ Looping, Ausflug im Rückenflug.





P-23.04 Halber quadratischer Looping auf der Spitze mit halber Rolle, halber Rolle



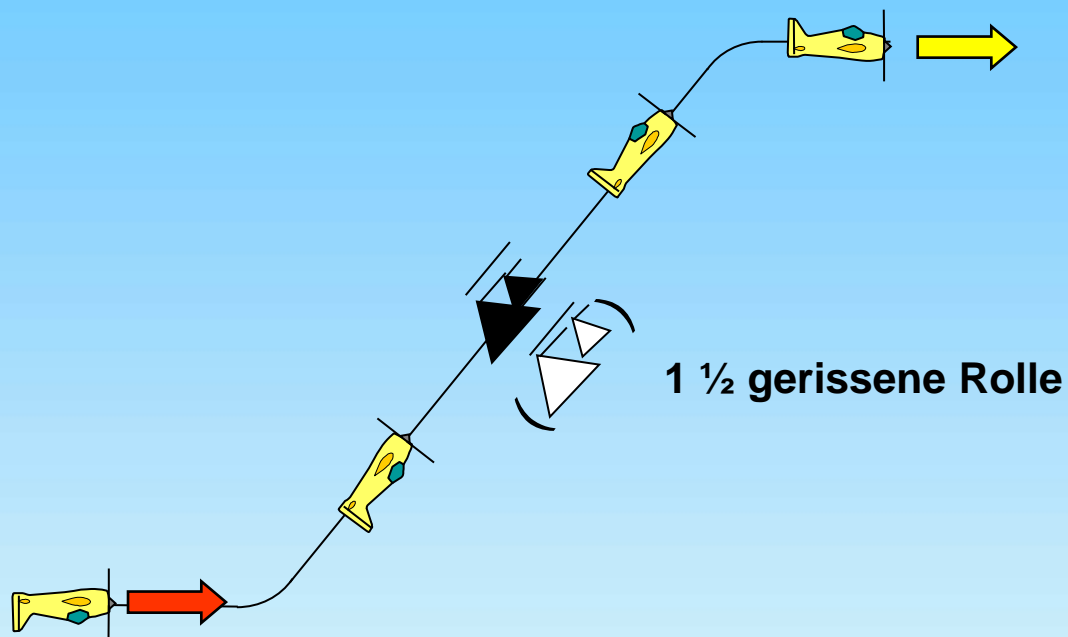
½ Rollen in der Mitte der Strecke.

Alle Radien sind gleich.





P-23.05 Fünfundvierzig Grad Steigflug mit eineinhalb gerissener Rolle



Aus dem Rückenflug, drücke durch einen 1/8 Looping in einen 45° Steigflug, fliege 1 1/2 gerissene Rolle, drücke durch einen 1/8 Looping, Ausflug im Normalflug.





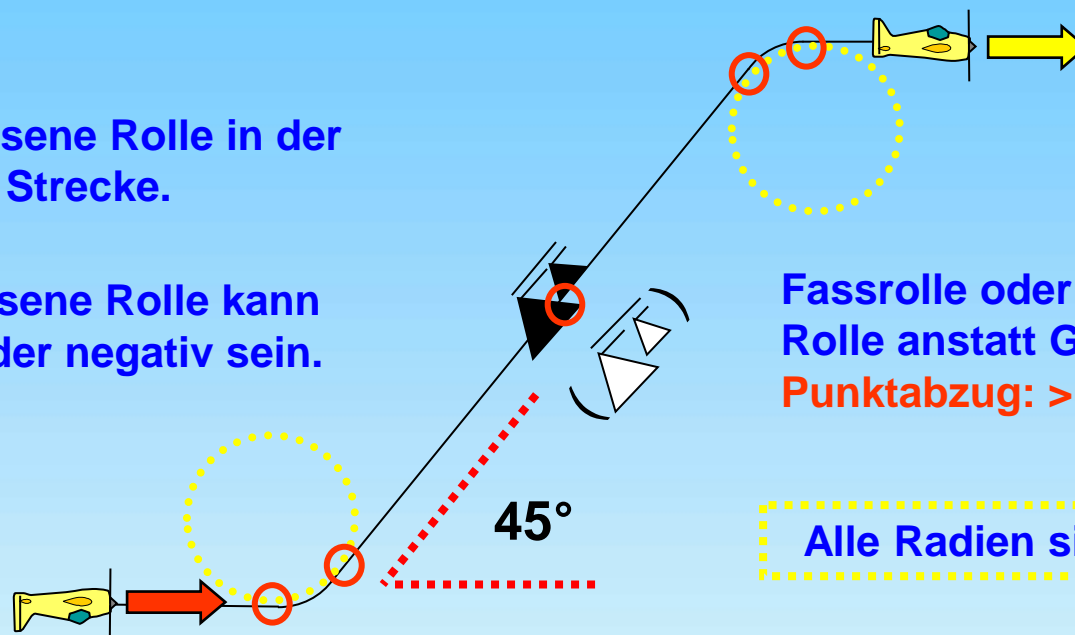
P-23.05 Fünfundvierzig Grad Steigflug mit eineinhalb Gerissener Rolle

1 ½ gerissene Rolle in der Mitte der Strecke.

1 ½ gerissene Rolle kann positiv oder negativ sein.

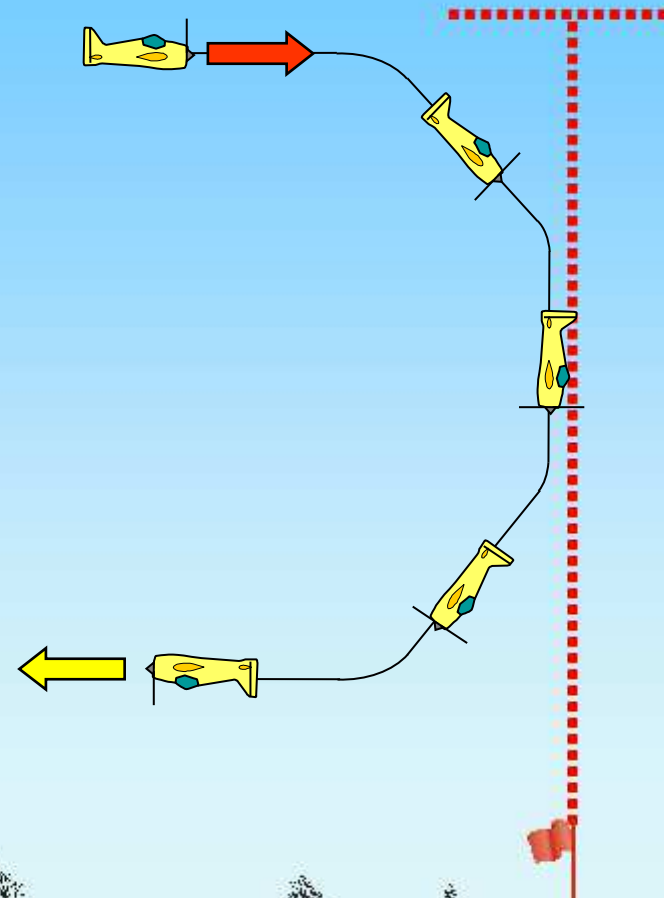
Fassrolle oder axial geflogene Rolle anstatt Gerissener Rolle :
Punktabzug: > 5 Punkte

Alle Radien sind gleich.





P-23.06 Halber achteckiger Außenlooping



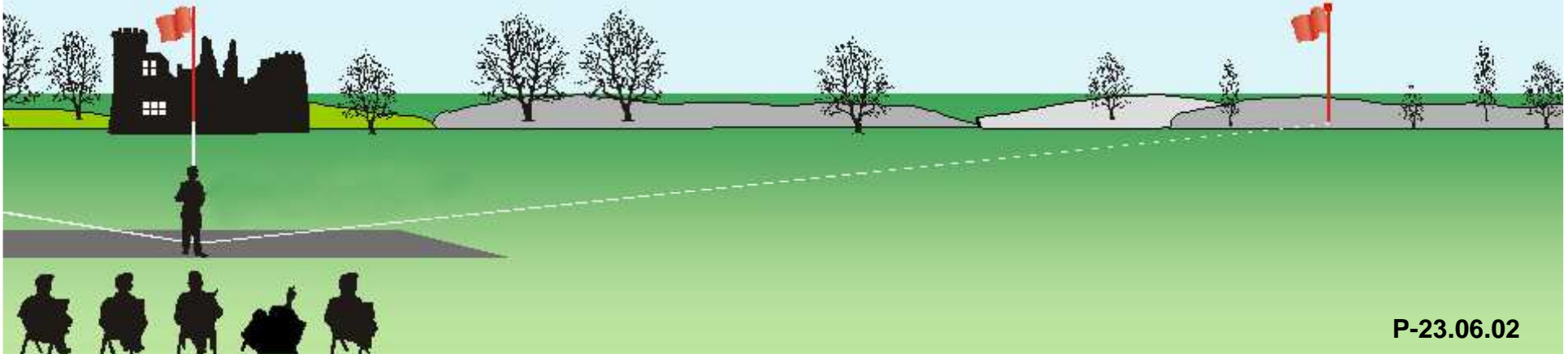
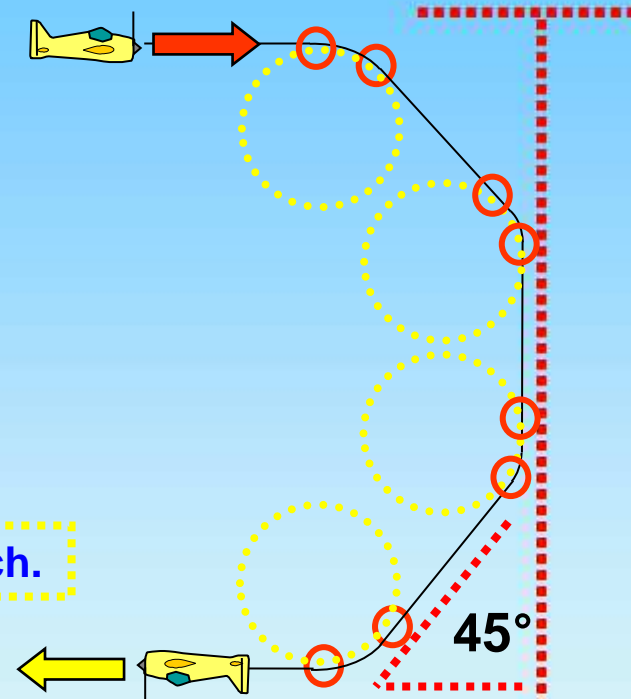
Aus dem Normalflug, drücke durch einen 1/8 Looping in einen 45° Abwärtsflug, drücke durch einen 1/8 Looping in einen senkrechten Abwärtsflug, drücke durch einen 1/8 Looping in einen 45° Abwärtsflug, drücke durch einen 1/8 Looping, Ausflug im Rückenflug.



P-23.06 Halber achteckiger Außenlooping

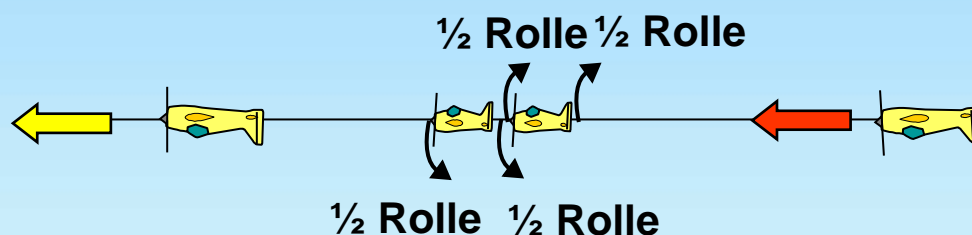
45° Strecken und senkrechte Strecke müssen gleichlang sein.

Alle Radien sind gleich.





P-23.07 Rollenkombination mit zwei aufeinanderfolgenden halben Rollen, zwei aufeinanderfolgenden halben Rollen in entgegengesetzter Richtung



1/2 Rolle

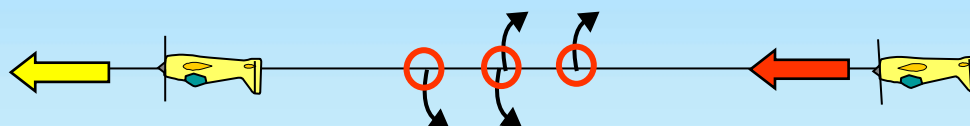
Aus dem Rückenflug, fliege aufeinanderfolgend zwei 1/2 Rollen, zwei 1/2 Rollen in entgegengesetzter Richtung.



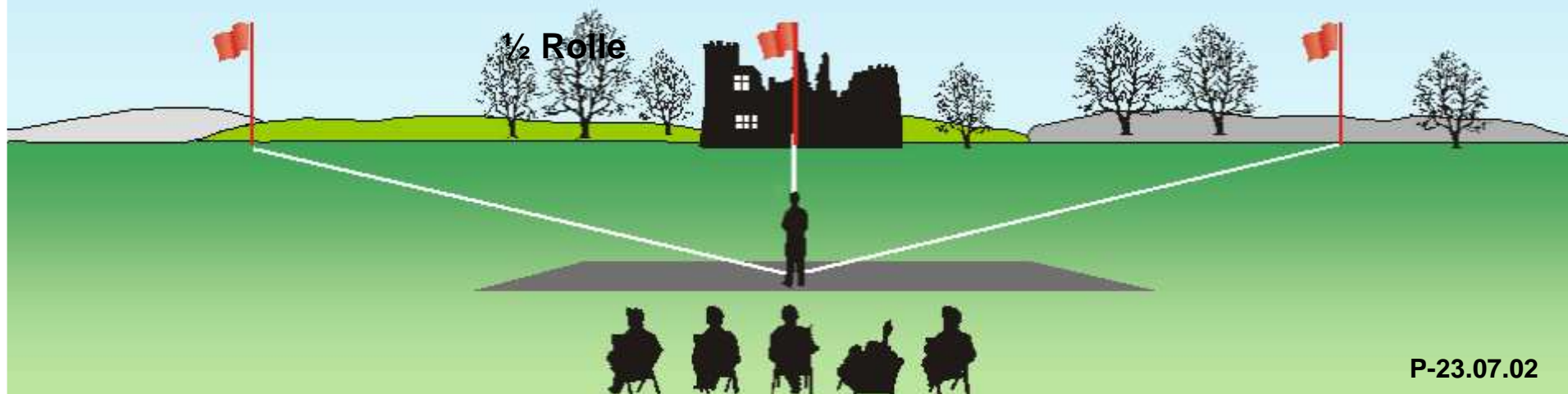


P-23.07 Rollenkombination mit zwei aufeinanderfolgenden halben Rollen, zwei aufeinanderfolgenden Rollen in entgegengesetzter Richtung

Strecken zwischen Teilrollen müssen kurz und von gleicher Länge sein.

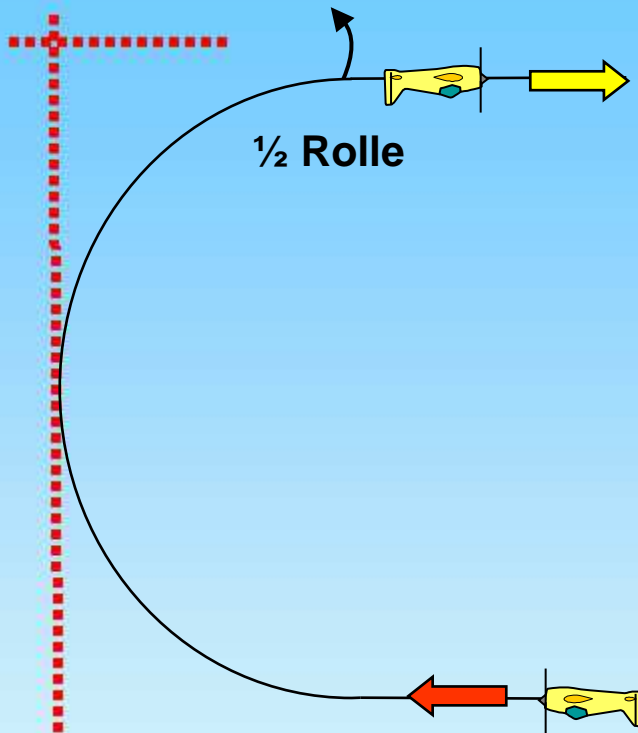


Zwischen Rollen und Teilrollen in entgegengesetzter Richtung darf keine Strecke sein.





P-23.08 Gedrückter Immelmann mit halber Rolle

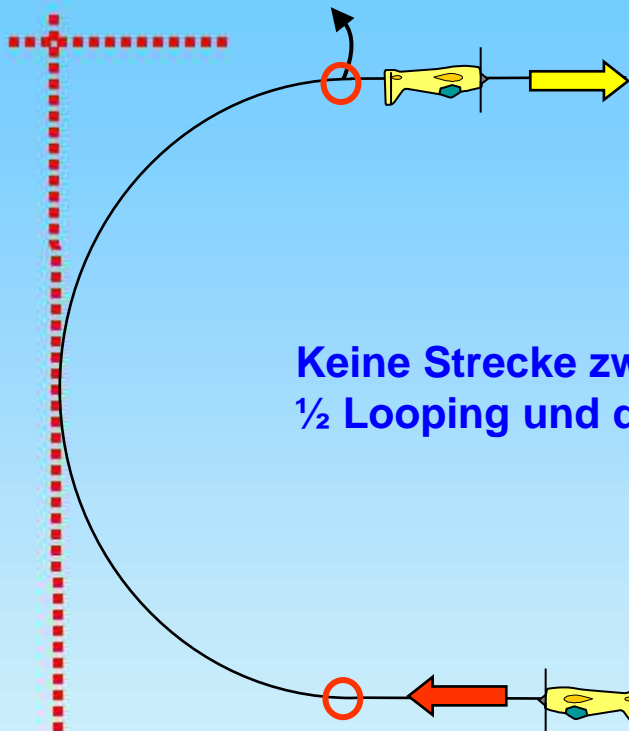


Aus dem Rückenflug, drücke durch einen 1/2 Looping, fliege eine 1/2 Rolle, Ausflug im Rückenflug.



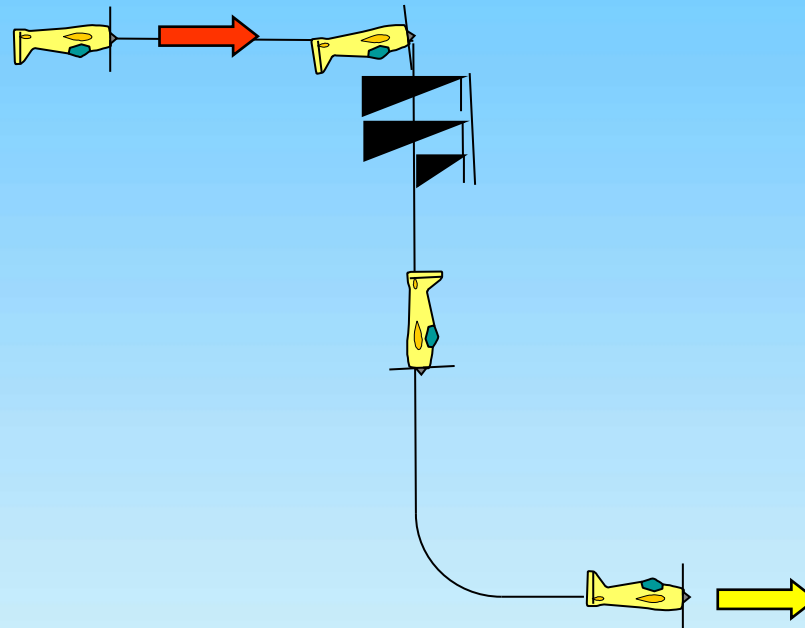


P-23.08 Gedrückter Immelmann mit halber Rolle

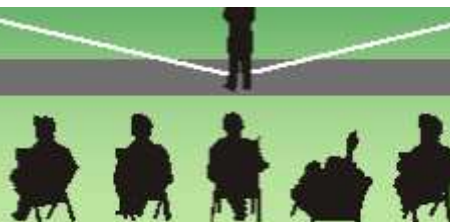




P-23.09 Rückentrudeln mit zweieinhalb Umdrehungen

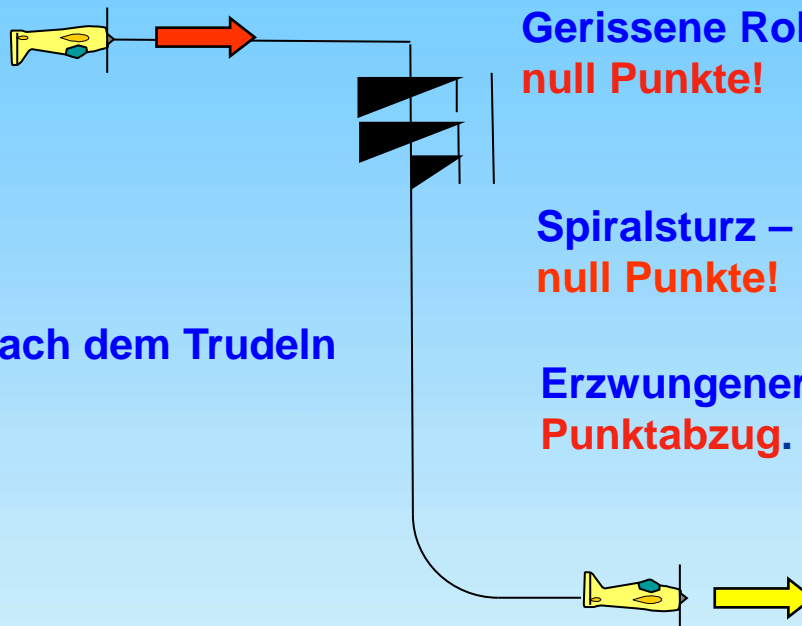


Aus dem Rückenflug, fliege $2 \frac{1}{2}$ Umdrehungen Rückentrudeln, fliege eine senkrechte Strecke, ziehe durch einen $\frac{1}{4}$ Looping, Ausflug im Normalflug.





P-23.09 Rückentrudeln mit zweieinhalb Umdrehungen



Senkrechte Strecke nach dem Trudeln

Gerissene Rolle zu Beginn –
null Punkte!

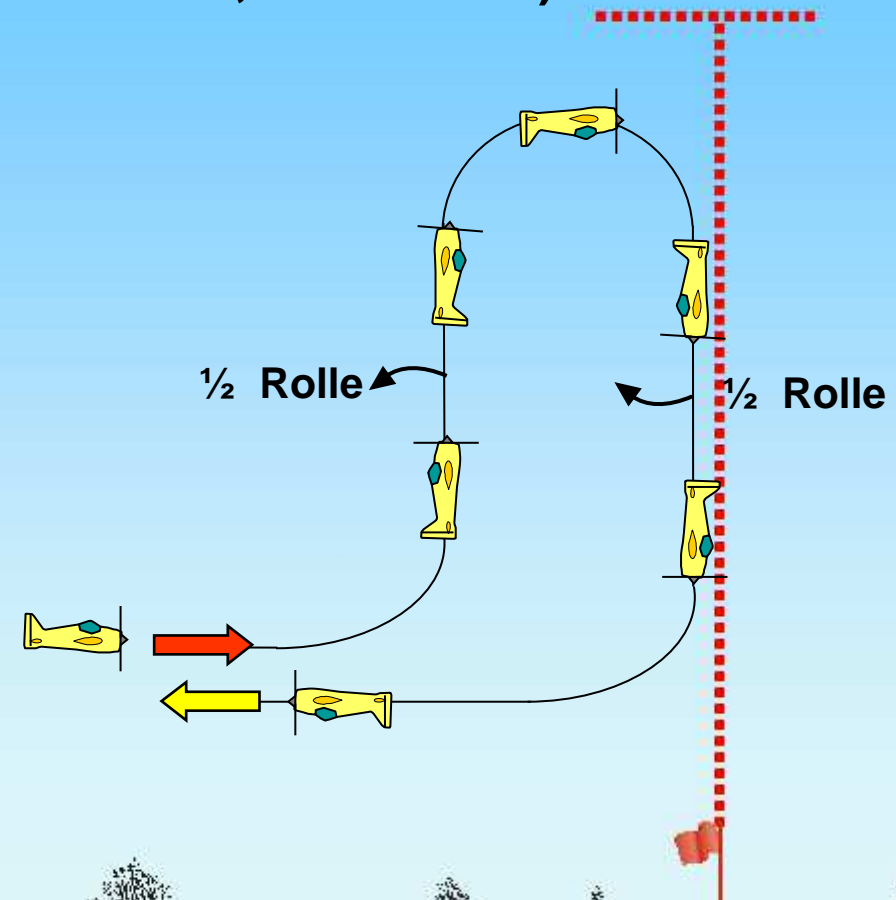
Spiralsturz –
null Punkte!

Erzwungener Übergang ins Trudeln –
Punktabzug.





P-23.10 Ziehen-Ziehen-Drücken Humpty Bump mit halben Rollen (Option: Dreiviertelrolle, Viertelrolle)



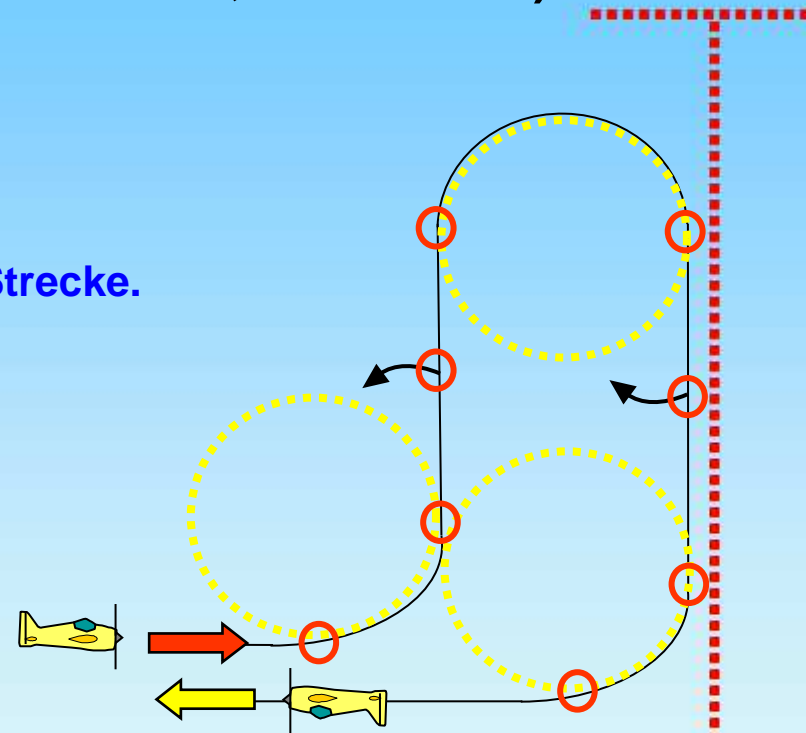
Aus dem Normalflug, ziehe durch einen $\frac{1}{4}$ Looping in einen senkrechten Steigflug, fliege eine $\frac{1}{2}$ Rolle, ziehe durch einen $\frac{1}{2}$ Looping in einen senkrechten Abwärtsflug, fliege eine $\frac{1}{2}$ Rolle, drücke durch einen $\frac{1}{4}$ Looping. Ausflug im Rückenflug.



P-23.10 Ziehen-Ziehen-Drücken Humpty Bump mit halben Rollen (Option: Dreiviertelrolle, Viertelrolle)

½ Rollen in der Mitte der Strecke.

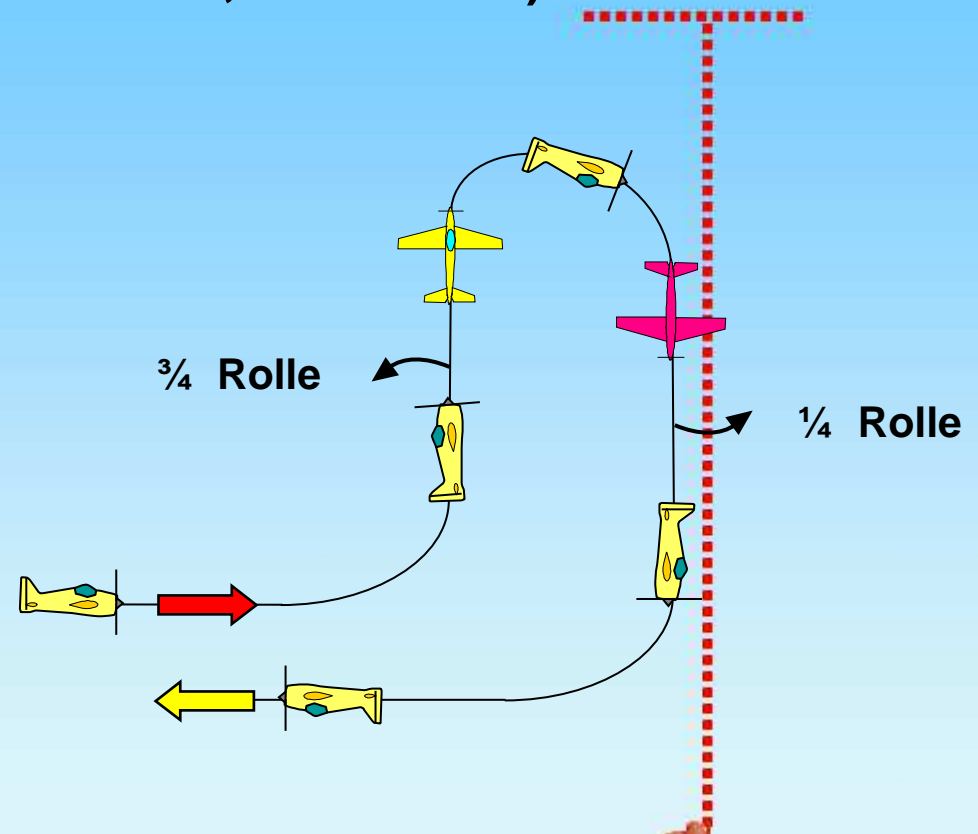
Alle Radien sind gleich.





P-23.10 Ziehen-Ziehen-Drücken Humpty Bump mit halben Rollen (Option: Dreiviertelrolle, Viertelrolle)

Option



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

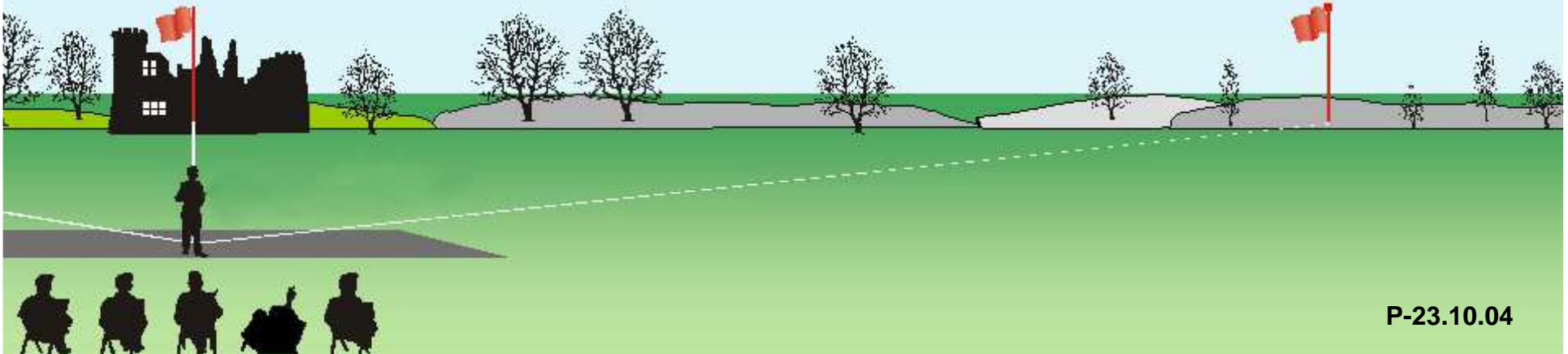
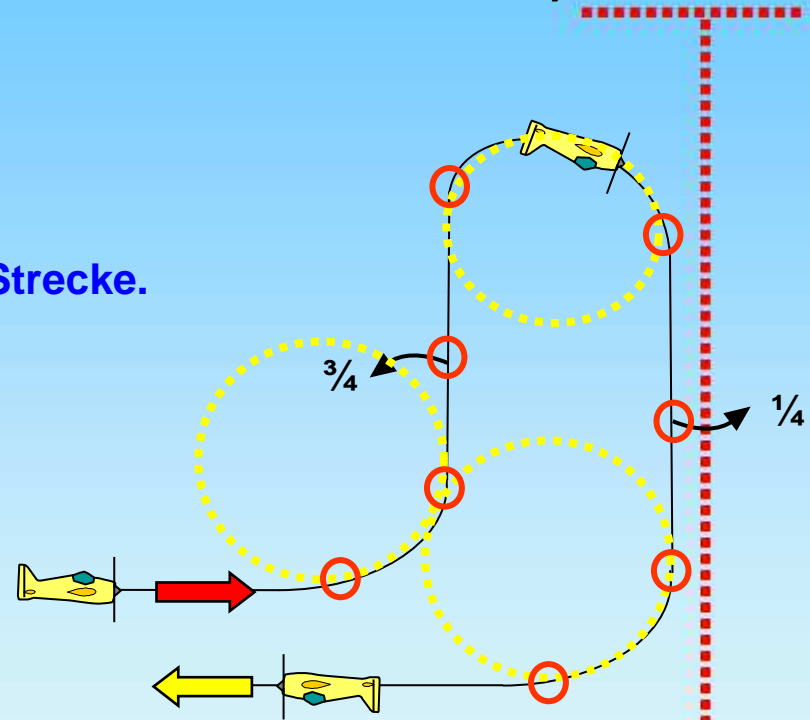


P-23.10 Ziehen-Ziehen-Drücken Humpty Bump mit halben Rollen (Option: dreiviertel Rolle, Viertelrolle)

Option

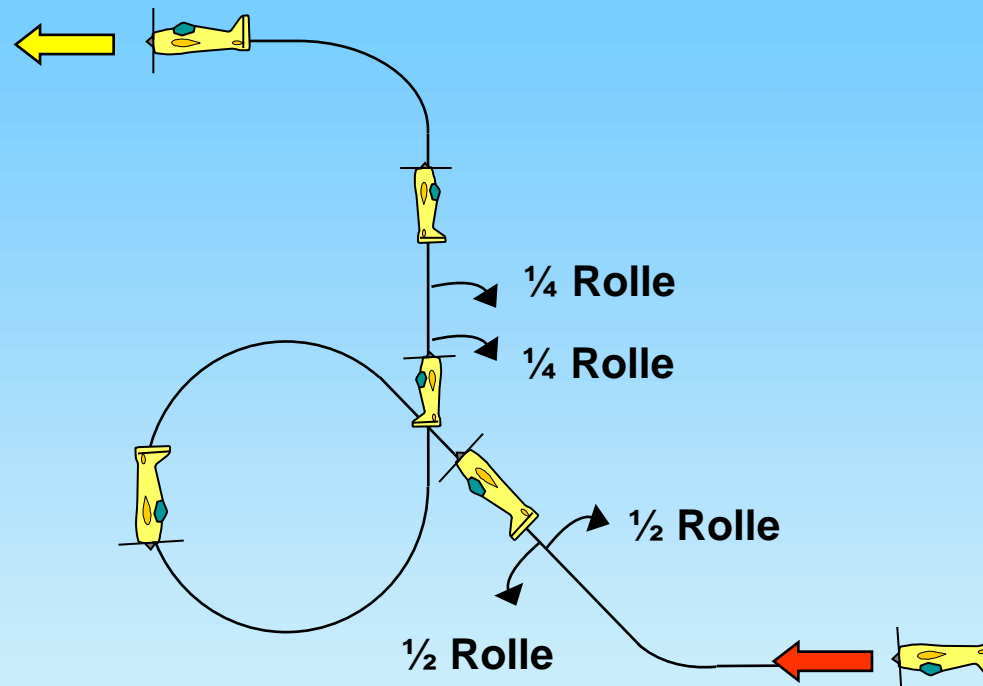
$\frac{3}{4}$ Rolle und $\frac{1}{4}$ Rolle in der Mitte der Strecke.

Alle Radien sind gleich.





P-23.11 Umgekehrte Figur ET mit zwei aufeinanderfolgenden halben Rollen in entgegengesetzter Richtung, zwei aufeinanderfolgende Viertelrollen



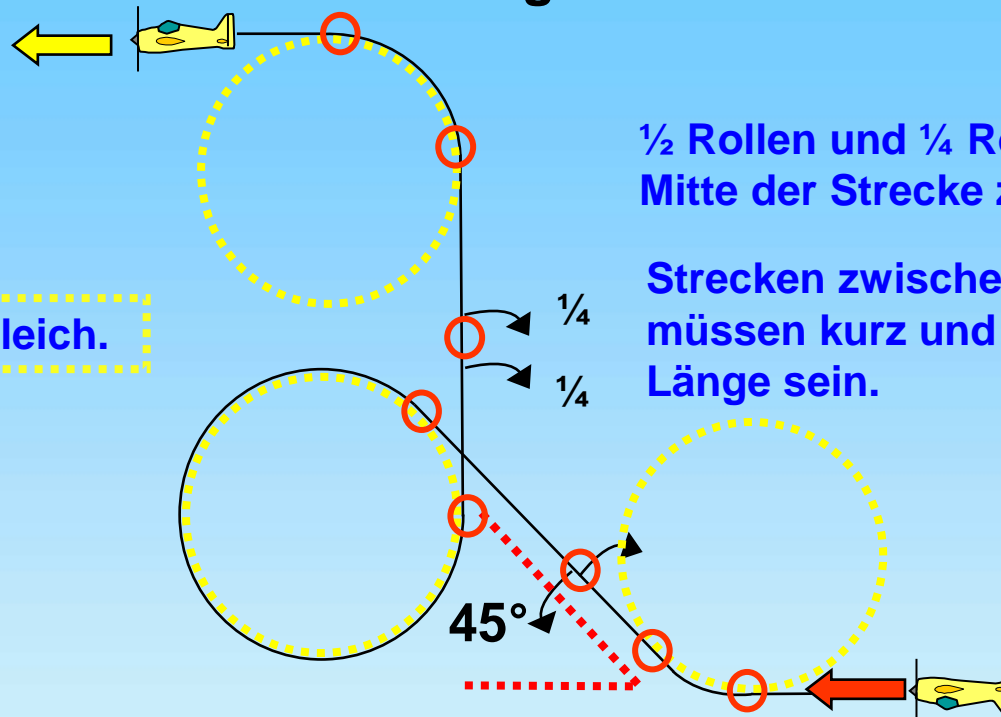
Aus dem Rückenflug, drücke durch einen $1/8$ Looping in einen 45° Steigflug, fliege aufeinanderfolgend zwei $1/2$ Rollen in entgegengesetzter Richtung, ziehe durch einen $7/8$ Looping in einen senkrechten Steigflug, fliege aufeinanderfolgend zwei $1/4$ Rollen, drücke durch einen $1/4$ Looping, Ausflug im Normalflug.
Hinweis: Die senkrechte Strecke muss in der Mitte des Flugraumes sein.





P-23.11 Umgekehrte Figur ET mit zwei aufeinanderfolgenden halben Rollen in entgegengesetzter Richtung, zwei aufeinanderfolgende Viertelrollen

Alle Radien sind gleich.



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

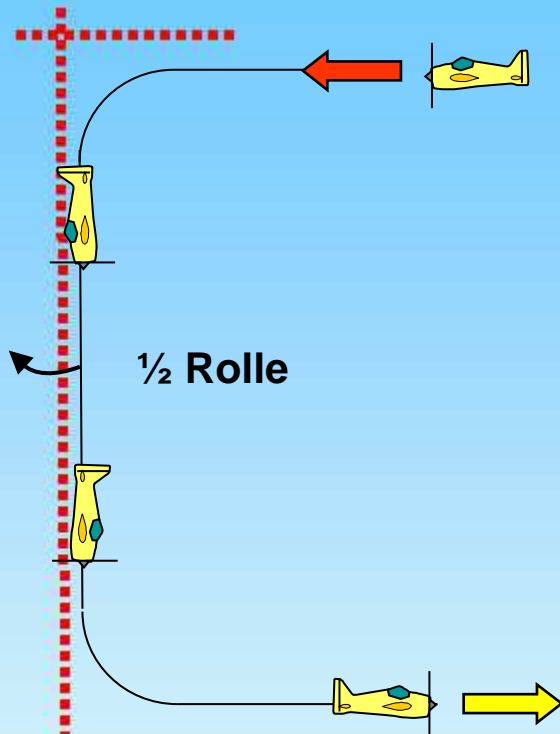
Strecken zwischen Teilrollen müssen kurz und von erkennbarer Länge sein.

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





P-23.12 Halber quadratischer Looping mit halber Rolle

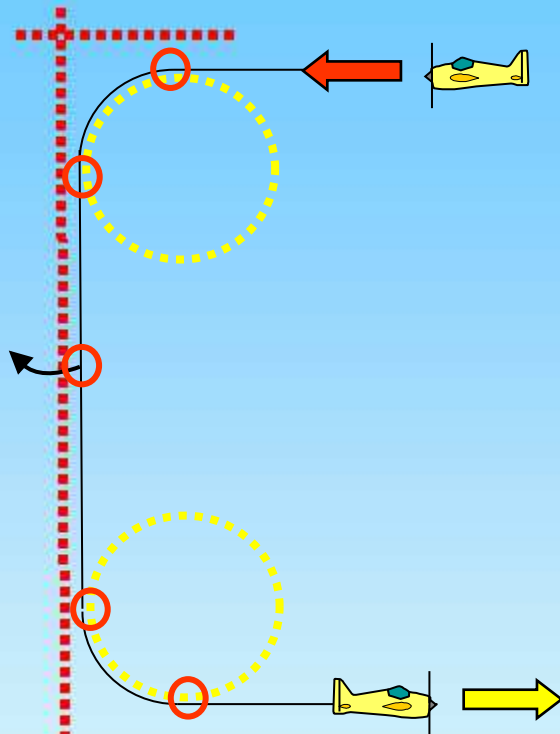


Aus dem Normalflug, drücke durch einen $\frac{1}{4}$ Looping in einen senkrechten Abwärtsflug, fliege eine $\frac{1}{2}$ Rolle, ziehe durch einen $\frac{1}{4}$ Looping, Ausflug im Normalflug.





P-23.12 Halber quadratischer Looping mit halber Rolle



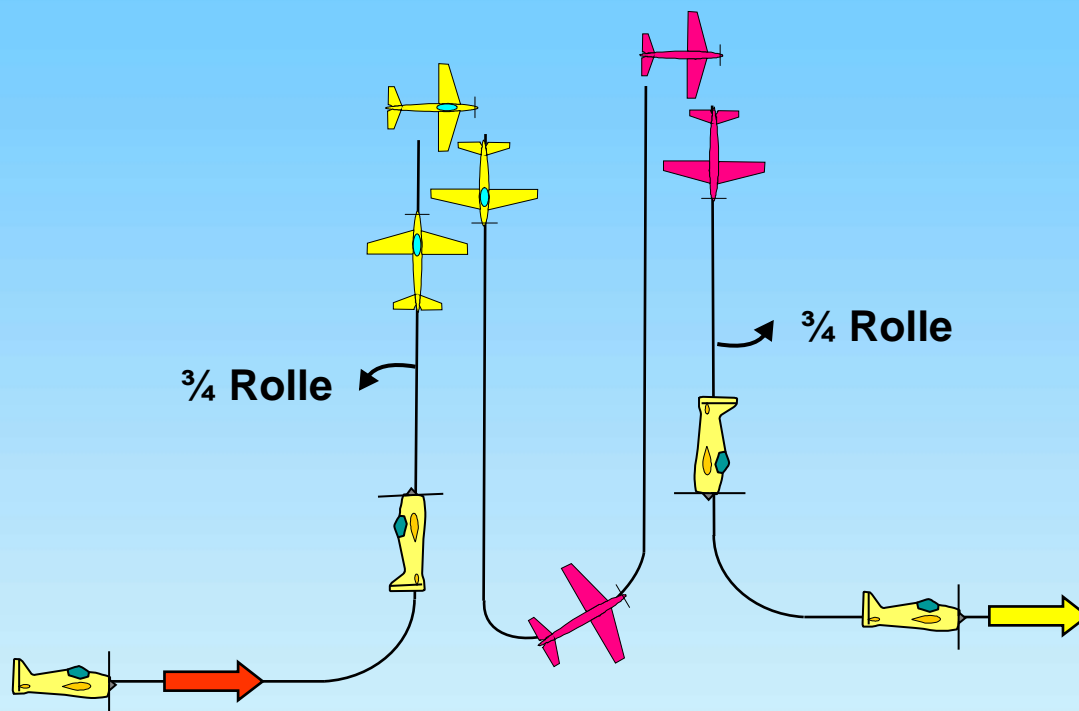
1/2 Rolle in der Mitte der Strecke.

Alle Radien sind gleich.





P-23.13 Crossbox Figur M, mit Dreiviertelrollen



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





P-23.13 Crossbox Figur M, mit Dreiviertelrollen

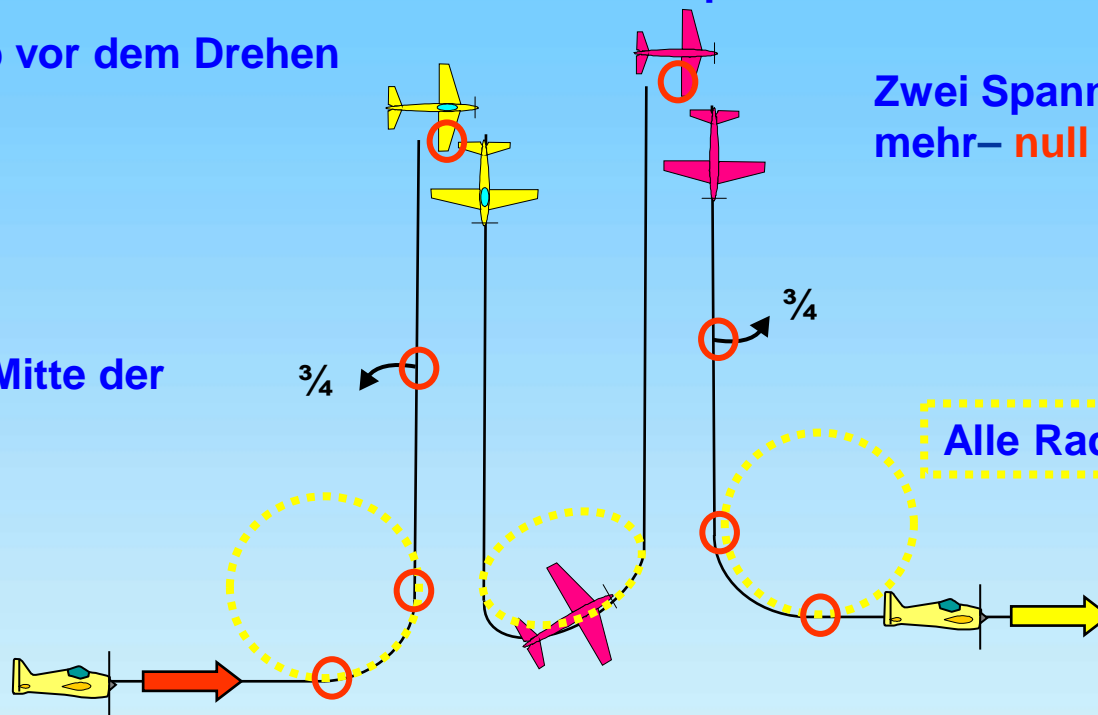
Drehen um den Schwerpunkt

Stop vor dem Drehen

Zwei Spannweiten oder mehr – null Punkte!

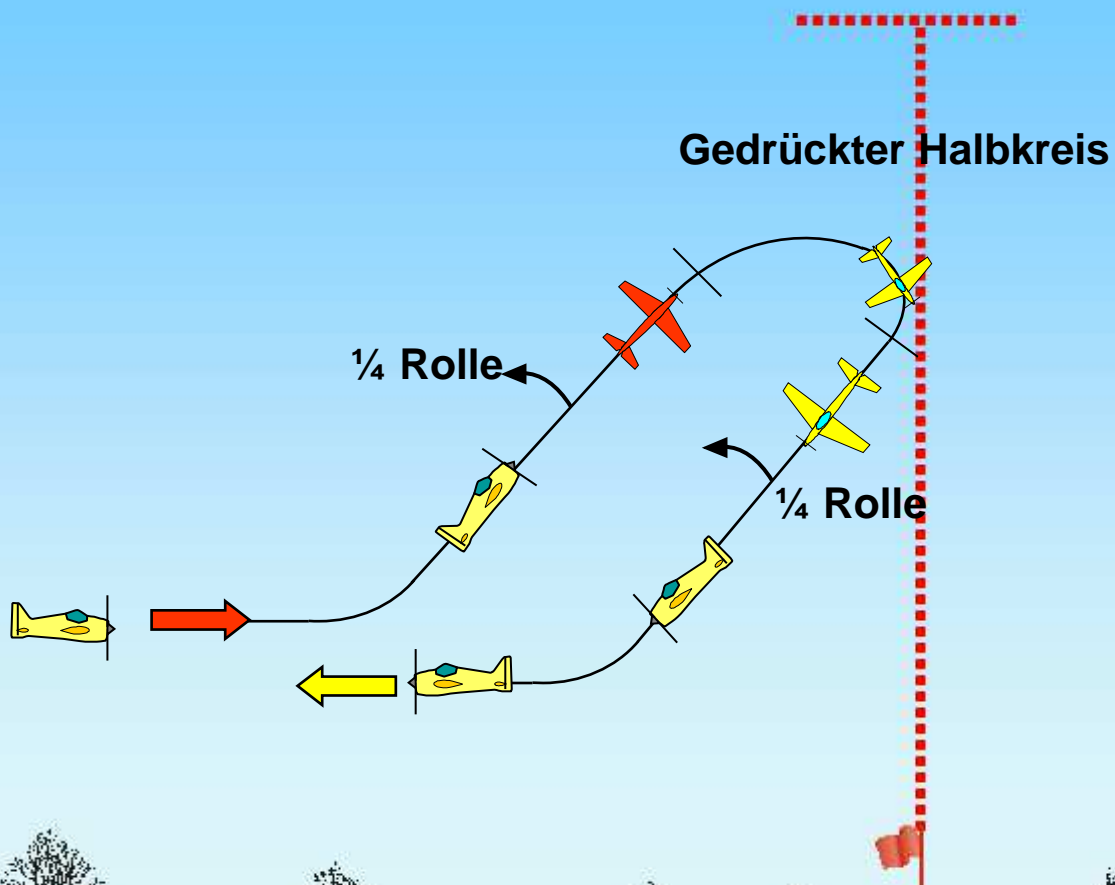
$\frac{3}{4}$ Rollen in der Mitte der Strecke.

Alle Radien sind gleich.





P-23.14 Kampffliegerwende mit Viertelrollen



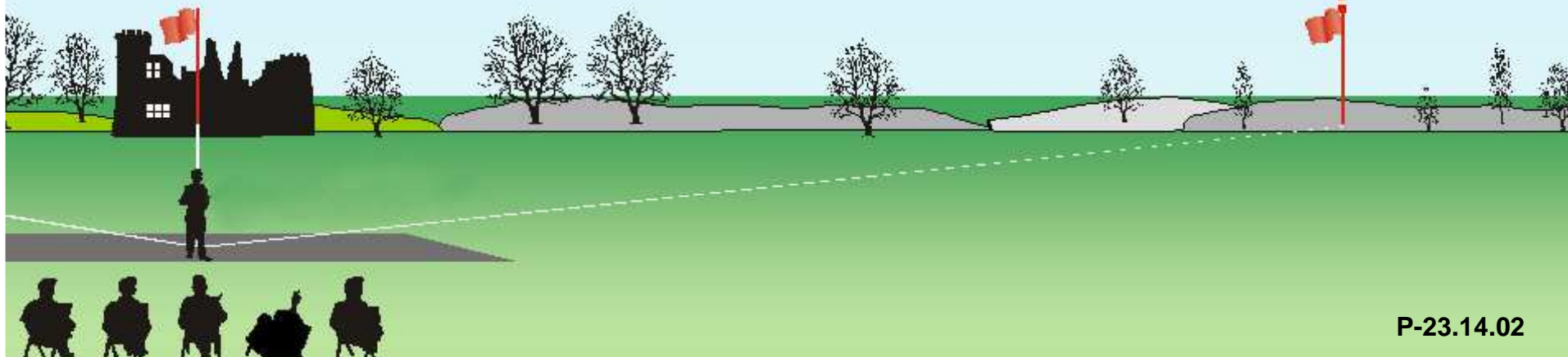
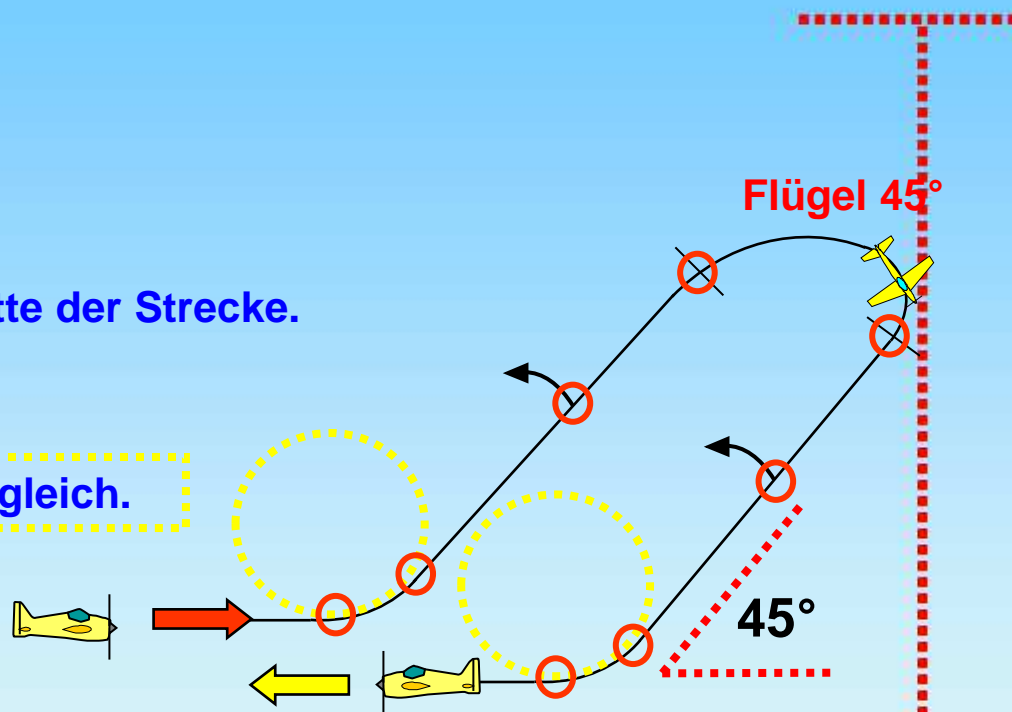
Aus dem Normalflug ziehe durch einen $\frac{1}{8}$ Looping in einen 45° Steigflug fliege eine $\frac{1}{4}$ Rolle, drücke durch einen $\frac{1}{2}$ Messerflugkreis in einen 45° Abwärtsflug, fliege eine $\frac{1}{4}$ Rolle, ziehe durch einen $\frac{1}{8}$ Looping, Ausflug im Normalflug.



P-23.14 Kampffliegerwende mit Viertelrollen

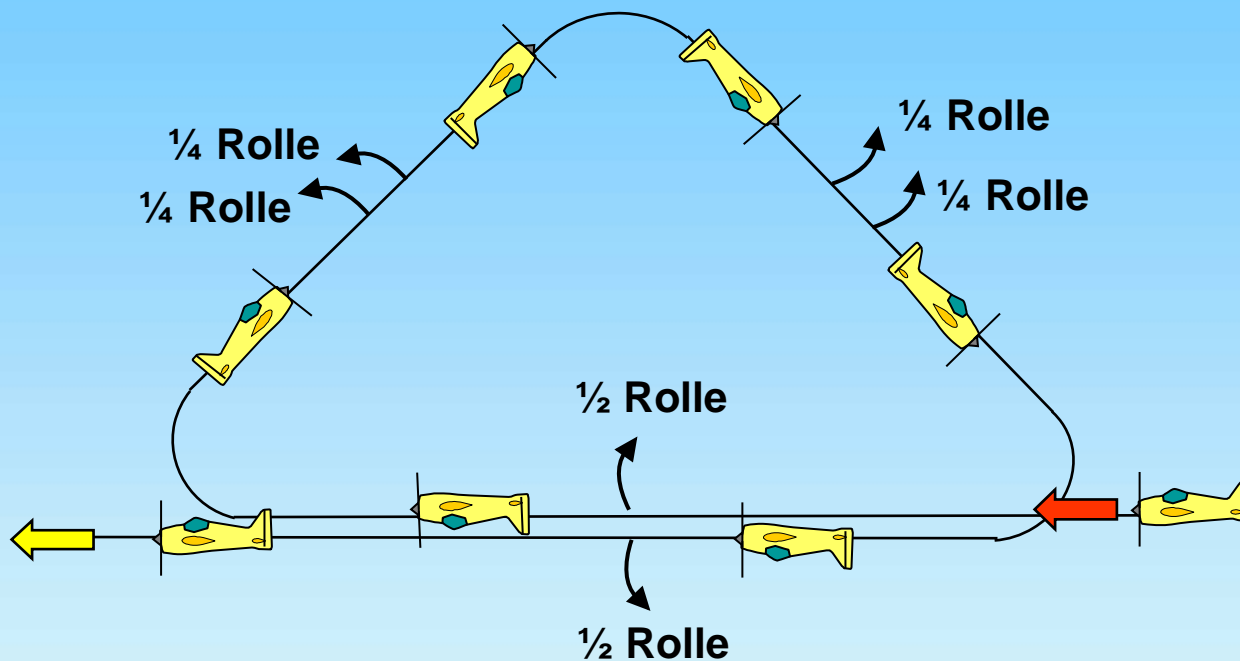
¼ Rollen in der Mitte der Strecke.

Alle Radien sind gleich.





P-23.15 Dreieck mit halber Rolle, zwei aufeinanderfolgenden Viertelrollen, zwei aufeinanderfolgenden Viertelrollen, halber Rolle



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





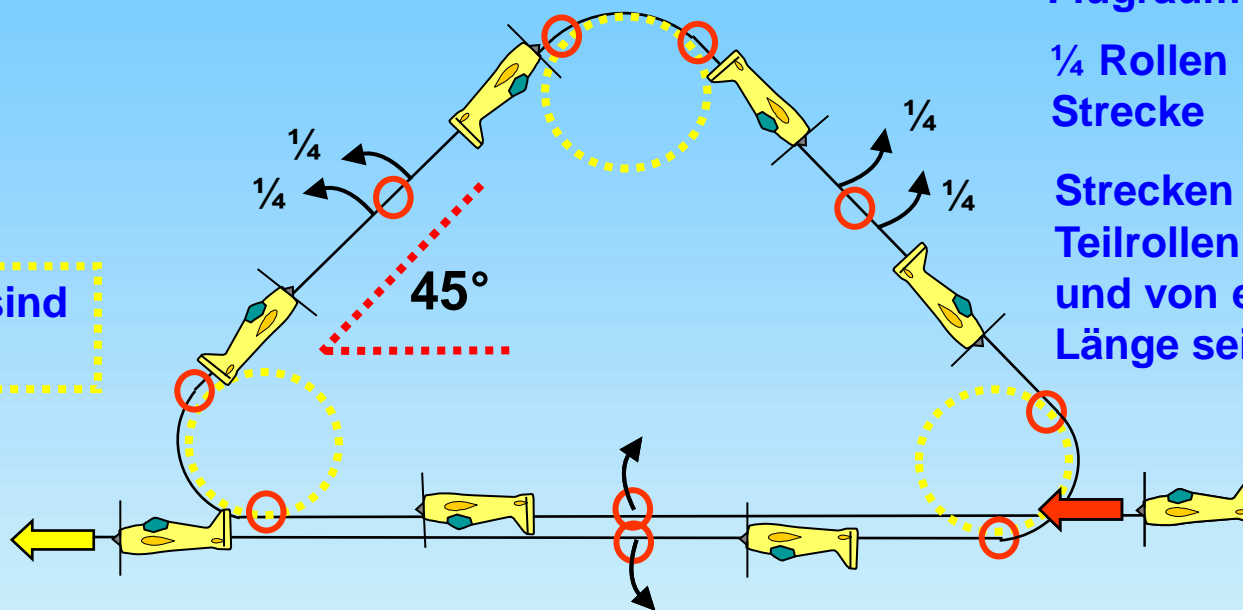
P-23.15 Dreieck mit halber Rolle, zwei aufeinanderfolgenden Viertelrollen, zwei aufeinanderfolgenden Viertelrollen, halber Rolle

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

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

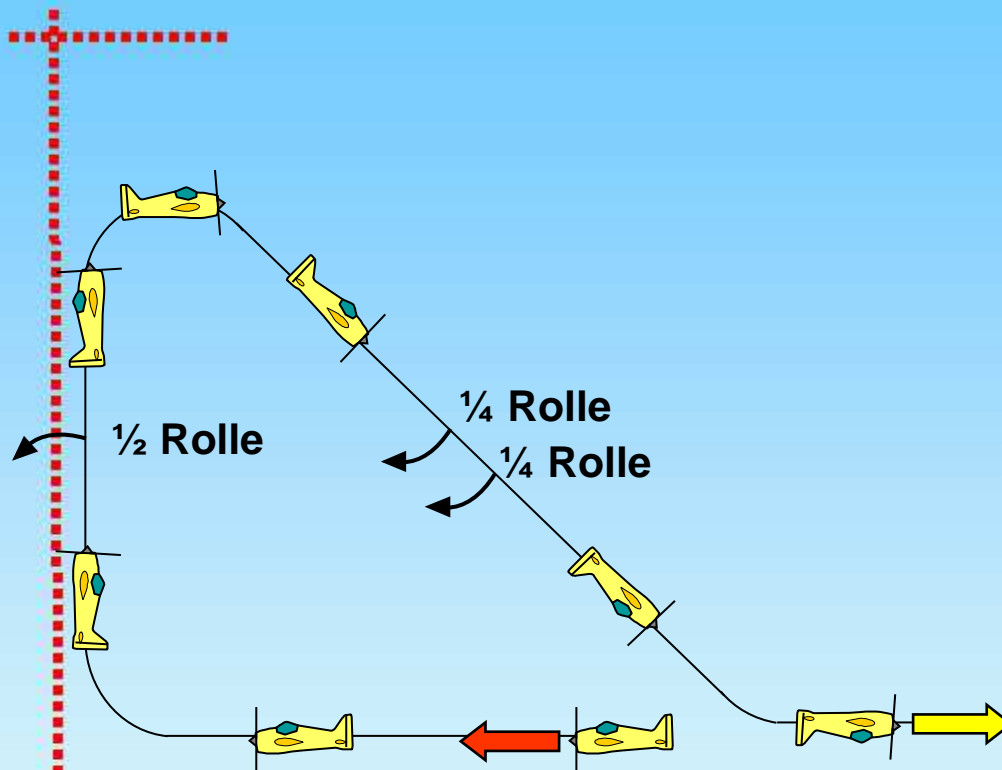
Strecken zwischen
Teilrollen müssen kurz
und von erkennbarer
Länge sein.

Alle Radien sind
gleich.





P-23.16 Haifischflosse mit halber Rolle, zwei aufeinanderfolgenden Viertelrollen

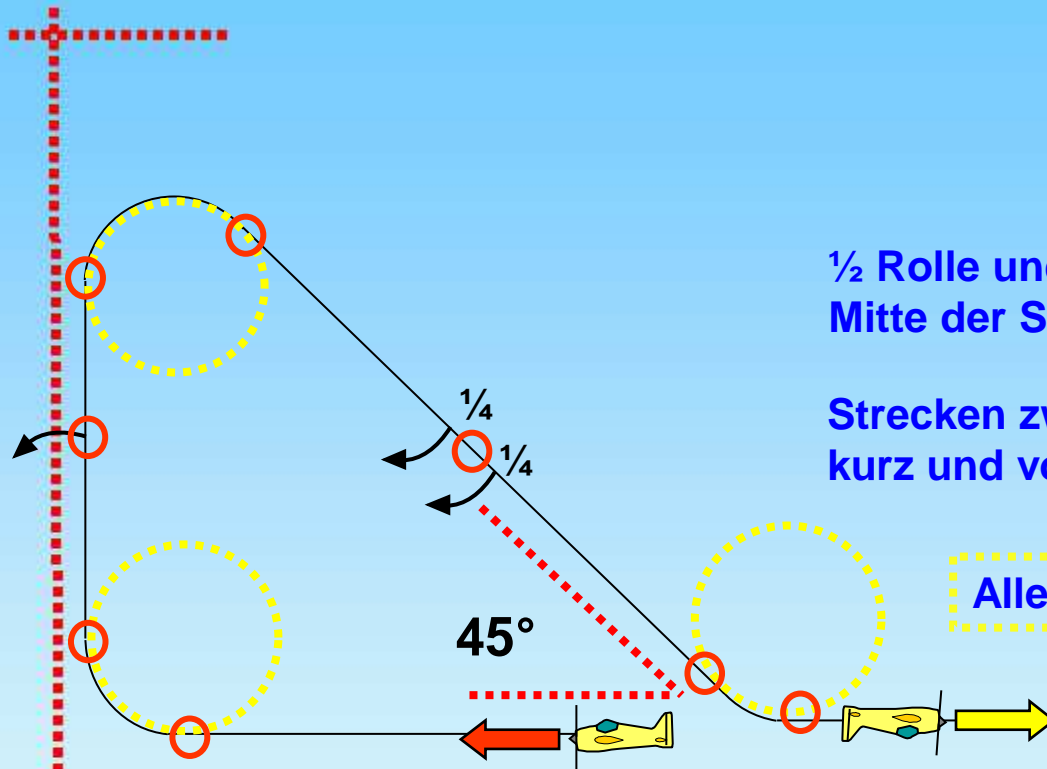


Aus dem Normalflug ziehe durch einen $\frac{1}{4}$ Looping in einen senkrechten Steigflug, fliege eine $\frac{1}{2}$ Rolle drücke durch einen $\frac{3}{8}$ Looping in einen 45° Abwärtflug, fliege aufeinanderfolgend zwei $\frac{1}{4}$ Rollen, drücke durch einen $\frac{1}{8}$ Looping, Ausflug im Rückenflug.





P-23.16 Haifischflosse mit halber Rolle, zwei aufeinanderfolgenden Viertelrollen



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

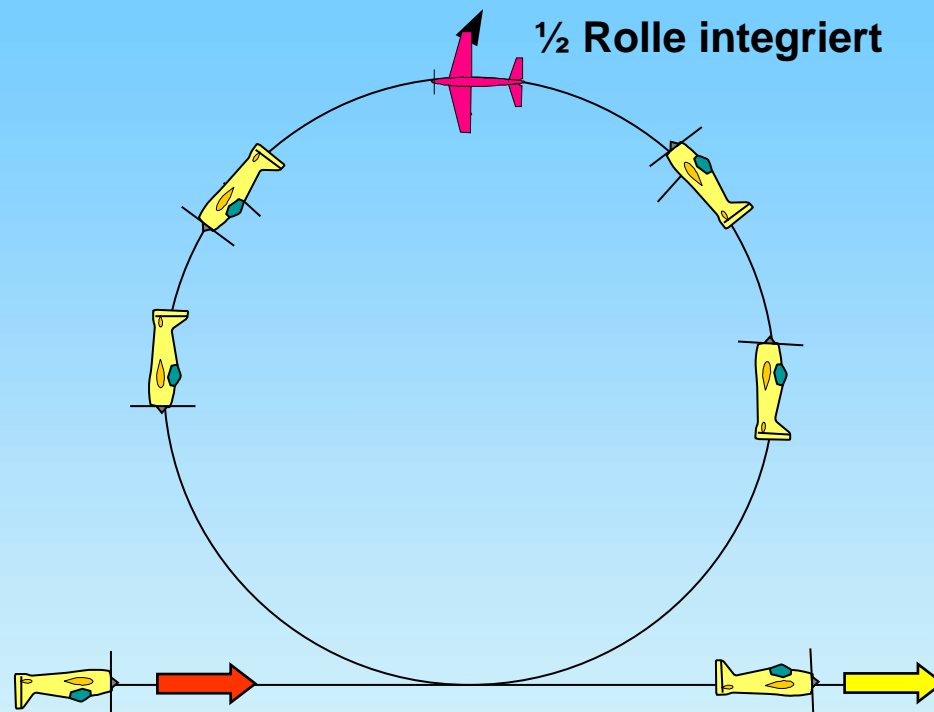
Strecken zwischen Teilrollen müssen kurz und von gleicher Länge sein.

Alle Radien sind gleich.





P-23.17 Looping mit integrierter halber Rolle



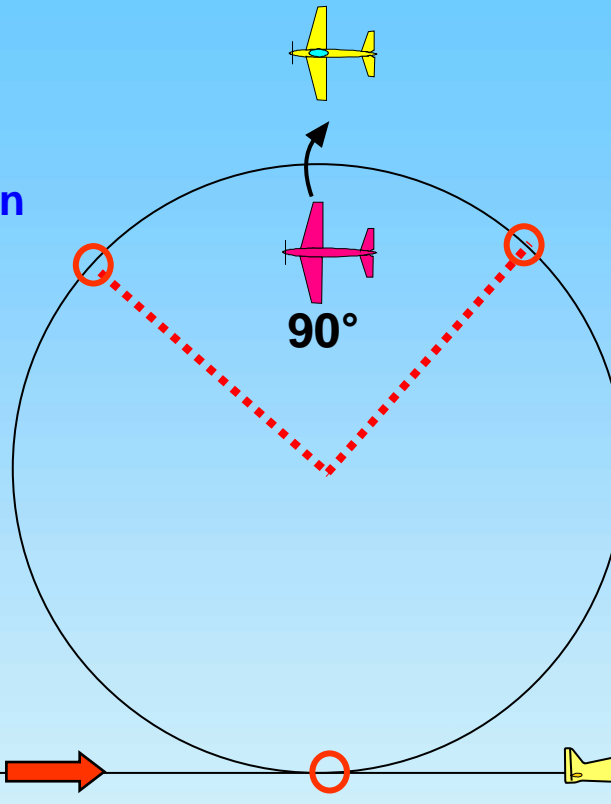
Aus dem Rückenflug, drücke durch einen Looping. Integriere eine 1/2 Rolle in die oberen 90° des Loopings, Ausflug im Normalflug.





P-23.17 Looping mit integrierter halber Rolle

Looping muss rund sein



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



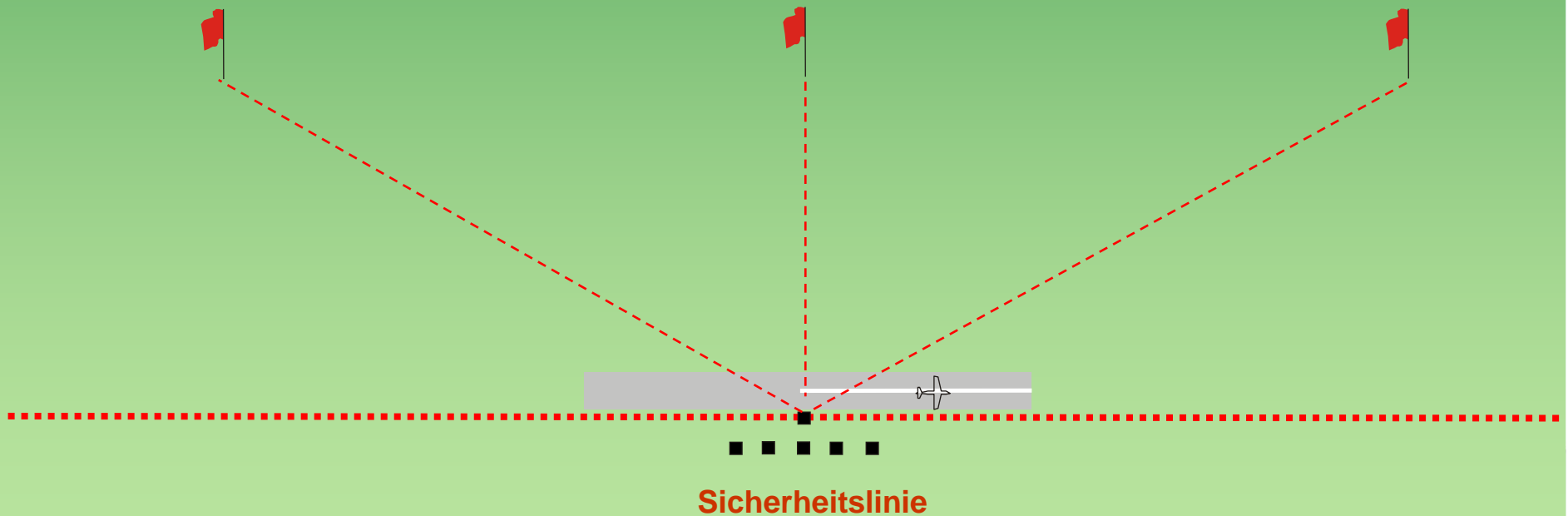


Landevorgang

(wird nicht beurteilt und nicht bewertet)

Die Landerichtung muss nicht gleich der Startrichtung sein.

← Wind

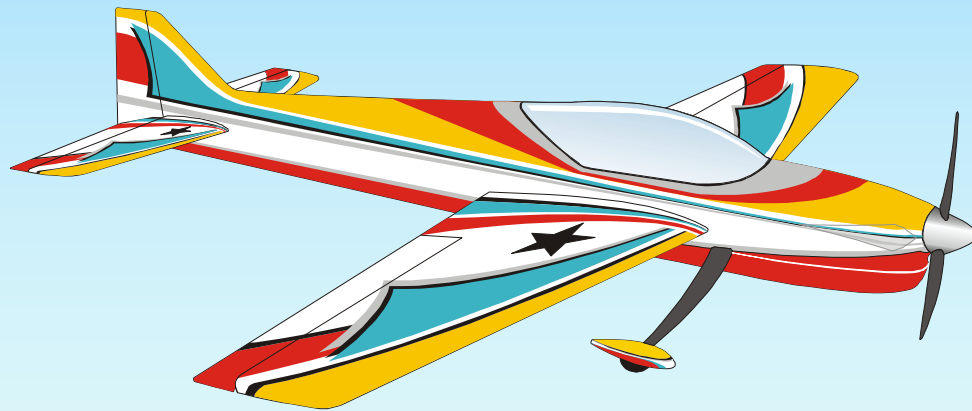


Forget **WHO** is flying! Forget **WHAT** is flying!

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, Mai 2020