

VORRUNDEN PROGRAMM P-23 (2022-2023) Übersetzung Peter Uhlig

P-23.01 Hoher Hut mit zwei Viertelrollen aufwärts, halber Rolle, zwei Viertelrollen 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-23.02 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-23.03 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 eine $\frac{1}{2}$ Looping in einen senkrechten Steigflug. Fliege eine $\frac{1}{2}$ Rolle, drücke durch einen $\frac{1}{4}$ Looping, Ausflug im Normalflug.

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

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

P-23.05 Fünfundvierzig Grad Steigflug mit eineinhalb gerissener Rolle

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

P-23.06 Halber achteckiger Außenlooping

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

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

Aus dem Rückenflug, fliege aufeinanderfolgend zwei $\frac{1}{2}$ Rollen, zwei $\frac{1}{2}$ Rollen in entgegengesetzter Richtung.

P-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.

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-23.10 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.

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-23.11 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-23.12 Halber quadratischer Looping mit halber Rolle

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

P-23.13 Crossbox Figur M, mit Dreiviertelrollen

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

P-23.14 Kampffliegerwende mit Viertelrollen

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

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

Aus dem Normalflug, fliege eine $1/2$ Rolle in der Mitte des Flugraumes, drücke 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, drücke durch einen $3/8$ Looping, fliege eine $1/2$ Rolle, Ausflug im Normalflug.

P-23.16 Haifischflosse mit halber Rolle, zwei aufeinanderfolgenden Viertelrollen

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

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.