

## **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.

Note: Die erste  $\frac{1}{2}$  Rolle erfolgt nach innen.

### **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.