

VORRUNDEN PROGRAMM P-25 (2024-2025)

P-25.01 Dreieck von oben mit zwei Viertelrollen, Rolle, zwei Viertelrollen

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

P-25.02 Halber Quadratischer Looping mit Rolle

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

P-25.03 Quadratischer Looping auf der Spitze stehend mit halber Rolle, halber Rolle, halber Rolle, halber Rolle

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

P-25.04 Figur Neun mit halber Rolle

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

P-25.05 Roll Kombination drei Viertelrollen, drei Viertelrollen in entgegengesetzter Richtung

Aus dem Normalflug, fliege aufeinanderfolgend drei $\frac{1}{4}$ Rollen, gefolgt von drei $\frac{1}{4}$ Rollen aufeinanderfolgend in entgegengesetzter Richtung, Ausflug im Normalflug.

P-25.06 Turn mit halber Rolle

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

P-25.07 Doppelter Immelmann mit Rolle, Viertelrolle, Viertelrolle, halber Rolle

Aus dem Rückenflug, fliege eine Rolle, drücke durch einen $\frac{1}{2}$ Looping, fliege eine $\frac{1}{4}$ Rolle in den Messerflug, fliege eine $\frac{1}{4}$ Rolle (zurück in den Normalflug), drücke durch einen $\frac{1}{2}$ Looping, fliege eine $\frac{1}{2}$ Rolle, Ausflug im Normalflug.

P-25.08 Humpty Bump mit zwei aufeinanderfolgenden halben Rollen in entgegengesetzter Richtung, halber Rolle

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

P-25.09 Looping mit zwei integrierten halben Rollen

Aus dem Normalflug, ziehe durch einen Looping. Integriere eine $\frac{1}{2}$ Rolle in den zweiten 90° und eine weitere $\frac{1}{2}$ Rolle in entgegengesetzter Richtung in den dritten 90° Sektor des Loopings, Ausflug im Normalflug.

P-25.10 Halber Quadratischer Looping auf der Spitze stehend mit halber Rolle, halber Rolle

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

P-25.11 Halbes Kleeblatt mit halber Rolle, halber Rolle, halber Rolle

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

P-25.12 Umgekehrte Figur ET mit halber Rolle, zwei Viertelrollen

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

P-25.13 Rückentrudeln zwei Umdrehungen, halbe Rolle

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

P-25.14 Hoher Hut mit zwei Viertelrollen. Option Hoher Hut mit Viertelrolle, Viertelrolle

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 in die Horizontale, ziehe durch einen $\frac{1}{4}$ Looping in einen senkrechten Abwärtsflug, ziehe durch einen $\frac{1}{4}$ Looping, Ausflug im Normalflug.

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

P-25.15 Figur Z mit Gerissener Rolle

Aus dem Normalflug, ziehe durch einen $\frac{3}{8}$ Looping in einen 45° Steigflug, fliege eine Gerissene Rolle, drücke durch einen $\frac{3}{8}$ Looping, Ausflug im Normalflug.

P-25.16 Komet mit zwei Viertelrollen, Rolle

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

P-25.17 Figur S with Viertelrolle, Viertelrolle

Aus dem Normalflug, ziehe durch einen $\frac{1}{2}$ Looping, integriere eine $\frac{1}{2}$ Rolle in den oberen 45° Sektor des $\frac{1}{2}$ Loopings, fliege einen $\frac{1}{2}$ Messerfluglooping, integriere eine $\frac{1}{2}$ Rolle in den oberen 45° Sektor des $\frac{1}{2}$ Messerflug-Loopings, Ausflug im Rückenflug