

F3A Flugprogramme 2026-2027 (Übersetzung Peter Uhlig)

Final Programm F3A F-27 (2026-2027)

F-27.01 Quadratischer Looping mit Gerissener Rolle, zwei Viertelrollen, Gerissener Rolle, zwei Viertelrollen

Aus dem Normalflug, fliege über die Mitte des Flugraumes hinaus, ziehe durch einen $\frac{1}{4}$ Looping in einen senkrechten Steigflug, fliege eine Gerissene Rolle, ziehe durch einen $\frac{1}{4}$ Looping, fliege aufeinanderfolgend zwei $\frac{1}{4}$ Rollen, drücke durch einen $\frac{1}{4}$ Looping in einen senkrechten Abwärtsflug, fliege eine Gerissene Rolle, drücke durch einen $\frac{1}{4}$ Looping, fliege aufeinanderfolgend zwei $\frac{1}{4}$ Rollen, Ausflug im Normalflug.

F-27.02 Umgekehrte Haifischflosse mit zwei Dreiviertel Rollen, zwei Viertelrollen

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

F-27.03 Rollenkombination mit drei Rollen in entgegengesetzter Richtung

Aus dem Rückenflug, fliege aufeinanderfolgend eine Rolle, eine Rolle in entgegengesetzter Richtung, eine dritte Rolle in entgegengesetzter Richtung zur zweiten Rolle, Ausflug im Rückenflug.

F-27.04 Figur ET mit halber Rolle, vier Achtelrollen

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

F-27.05 Dreieck mit integrierter Viertelrolle, halber Rolle, halber Rolle, halber Rolle, integrierter Viertelrolle

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

F-27.06 Halbe Kubanacht mit Gerissener Rolle

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

F-27.07 Looping mit integrierter halber Rolle, Gerissener Rolle integrierter, halber Rolle

Aus dem Normalflug, ziehe durch einen Looping, integriere eine $\frac{1}{2}$ Rolle in die erste Hälfte des Loopings, fliege eine Gerissene Rolle, integriere eine weitere $\frac{1}{2}$ Rolle in die zweite Hälfte des Loopings, Ausflug im Normalflug.

Hinweis: Die Rollrichtungen der integrierten Rolle und der Gerissenen Rolle sind im Ermessen des Piloten.

F-27.08 Halber Quadratischer Looping mit integrierter halber Rolle, halber Rolle, integrierter halber Rolle

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

F-27.09 Zwei Umdrehungen Trudeln, eineinhalb Umdrehungen Trudeln in entgegengesetzter Richtung.

Aus dem Normalflug, fliege zwei Umdrehungen Trudeln, fliege unmittelbar danach 1 $\frac{1}{2}$ Umdrehungen Trudeln in entgegengesetzter Richtung, fliege einen senkrechten Abwärtsflug, drücke durch einen $\frac{1}{4}$ Looping, Ausflug im Rückenflug.

F-27.10 Posaune mit Dreiviertel Rolle, Dreiviertel Rolle. Option: Kampffliegerwende mit Dreiviertel Rolle, Dreiviertel Rolle

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

Option: Aus dem Rückenflug, drücke durch einen $\frac{1}{8}$ Looping in eine 45° Steigflug, fliege einen $\frac{1}{2}$ gedrückten Messerflug-Kreis in einen 45° Abwärtsflug, fliege eine $\frac{3}{4}$ Rolle, ziehe durch einen $\frac{1}{8}$ Looping, Ausflug im Normalflug.

F-27.11 Rollen-Kreis Rollen-Looping Kombination

Aus dem Normalflug, in der Mitte des Flugraumes fliege einen $\frac{1}{4}$ Kreis mit integrierter $\frac{1}{2}$ Rolle nach innen, drücke durch einen $\frac{1}{4}$ Looping in einen $\frac{1}{2}$ Messerflug-Looping mit integrierter Rolle, drücke durch einen $\frac{1}{4}$ Looping, fliege einen $\frac{1}{4}$ Kreis mit integrierter $\frac{1}{2}$ Rolle nach außen, Ausflug im Normalflug.

Hinweis: Es gibt keine geraden Strecken in der Flugfigur (außer Ein- und Ausflug). Die Radien der $\frac{1}{4}$ Loopings sind kleiner als der Radius des Rollenloopings.

F-27.12 Umgekehrte Figur ET mit zwei Viertelrollen, halber Rolle

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

F-27.13 Umgekehrter Golfball mit Viertelrolle, halber integrierter Rolle, halber integrierter Rolle, Viertelrolle

Aus dem Rückenflug, vor der Mitte des Flugraumes, fliege eine $\frac{1}{4}$ Rolle in den Messerflug, fliege einen $\frac{1}{8}$ Messerfluglooping in einen 45° Abwärtsflug, fliege einen $\frac{3}{4}$ Messerfluglooping mit zwei integrierten $\frac{1}{2}$ Rollen in entgegengesetzter Richtung im unteren 180° Teil des $\frac{3}{4}$ Loopings in einen 45° Messer-Steigflug, fliege eine $\frac{1}{8}$ Messerfluglooping, fliege eine $\frac{1}{4}$ Rolle, Ausflug im Rückenflug.

F-27.14 Halber Quadratischer Looping auf der Spitze stehend mit Viertelrolle, Viertelrolle

Aus dem Rückenflug, ziehe durch einen $\frac{1}{8}$ Looping in einen 45° Abwärtsflug, fliege eine $\frac{1}{4}$ Rolle in den Messerflug, fliege einen $\frac{1}{4}$ Messerflug-Looping in einen 45° Abwärtsflug, fliege eine $\frac{1}{4}$ Rolle, drücke durch einen $\frac{1}{4}$ Looping, Ausflug im Rückenflug.

F-27.15 Rollenkombination mit dreiviertel Rolle, eineinhalb Gerissener Rolle, dreiviertel Rolle

Aus dem Rückenflug, fliege eine $\frac{3}{4}$ Rolle in den Messerflug, fliege $1\frac{1}{2}$ Gerissene Rolle in den Messerflug, fliege eine $\frac{3}{4}$ Rolle, Ausflug im Rückenflug.

F-27.16 Halber Quadratischer Looping mit eineinhalb Gerissener Rolle

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

F-27.17 Ziehen-Ziehen-Ziehen Humpty Bump mit integrierter halber Rolle, halber Rolle, integrierter halber Rolle, halber Rolle integrierter, halber Rolle.

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

FINAL SCHEDULE F3A F-27 (2026 – 2027)

