



Vorrundenprogramm F3A P-17 (2016-2017) Übersetzung Peter Uhlig

P-17.01 Eye-Catcher mit 1/2 Rolle, 1/2 Rolle

Aus dem Normalflug fliege eine 1/2 Rolle in der Mitte des Flugraums, drücke durch einen 3/4 Looping, ziehe durch einen 3/4 Looping in die Horizontale, fliege eine 1/2 Rolle in der Mitte des Flugraumes, Ausflug im Normalflug

P-17.02 Halber Quadratischer Looping mit 1/2 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-17.03 Messerflug Kombination mit 1/4 Rolle, Rolle, 1/4 Rolle

Aus dem Normalflug fliege eine 1/4 Rolle, fliege einen gesteuerten Messerflug, eine Rolle in entgegengesetzter Richtung, einen gesteuerten Messerflug, eine 1/4 Rolle in entgegengesetzter Richtung, Ausflug im Rückenflug

P-17.04 Turn mit zwei aufeinanderfolgenden 1/4 Rollen

Aus dem Rückenflug drücke durch einen 1/4 Looping in einen senkrechten Steigflug, fliege zwei aufeinanderfolgende 1/4 Rollen, fliege einen Turn in einen senkrechten Abwärtsflug, ziehe durch einen 1/4 Looping, Ausflug im Normalflug

P-17.05 Humpty Bumb mit 3/4 Rolle, 1/2 Messerflug-Looping, 3/4 Rolle

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

P-17.06 Komet mit zwei aufeinanderfolgenden 1/4 Rollen, 1/2 Rolle

Aus dem Normalflug fliege einen 1/8 Looping in einen 45° Steigflug, fliege zwei aufeinanderfolgende 1/4 Rollen, ziehe durch einen 3/4 Looping in einen weiteren 45° Steigflug, fliege eine 1/2 Rolle, ziehe durch einen 1/8 Looping, Ausflug im Rückenflug

P-17.07 Sechseck-Looping mit zwei aufeinanderfolgenden 1/4 Rollen, Rolle, zwei aufeinanderfolgenden 1/4 Rollen

Aus dem Rückenflug ziehe durch einen 1/6 Looping in einen 60° Abwärtsflug, fliege zwei aufeinanderfolgende 1/4 Rollen, drücke durch einen 1/6 Looping in einen weiteren 60° Abwärtsflug, drücke durch einen 1/6 Looping in die Horizontale, fliege eine Rolle, drücke durch einen 1/6 Looping in einen 60° Steigflug, drücke durch einen 1/6 Looping in einen weiteren 60° Steigflug, fliege zwei aufeinanderfolgende 1/4 Rollen, ziehe durch einen 1/6 Looping, Ausflug im Rückenflug.

P-17.08 Split S mit zwei 1/2 Rollen, zwei 1/2 Rollen

Aus dem Rückenflug fliege zwei aufeinanderfolgende 1/2 Rollen in entgegengesetzter Richtung, ziehe unmittelbar danach durch einen 1/2 Looping, fliege unmittelbar danach zwei aufeinanderfolgende 1/2 Rollen, Ausflug im Normalflug.

P-17.09 Figur S mit $\frac{1}{2}$ integrierter Rolle

Aus dem Normalflug ziehe durch einen $\frac{1}{2}$ Looping und drücke durch einen weiteren $\frac{1}{2}$ Looping, integriere dabei eine $\frac{1}{2}$ Rolle in den zweiten $\frac{1}{2}$ Looping, Ausflug im Rückenflug.

P-17.10 Trudeln, drei Umdrehungen, $\frac{1}{2}$ Rolle

Aus dem Rückenflug fliege 3 Umdrehungen Trudeln, fliege eine senkrechte Strecke, fliege eine halbe Rolle, drücke durch einen $\frac{1}{4}$ Looping, Ausflug im Rückenflug

P-17.11 45° Steigflug mit $\frac{1}{2}$ Rolle, Rolle, $\frac{1}{2}$ Rolle, aufeinanderfolgend

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

P-17.12 Umgekehrter Ziehen-Ziehen-Drücken Humpty Bump mit Rolle (Option: mit $\frac{1}{4}$ Rolle, $\frac{3}{4}$ Rolle)

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

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

P-17.13 Dreieck-Looping mit zwei aufeinanderfolgenden $\frac{1}{4}$ Rollen, zwei aufeinanderfolgenden $\frac{1}{4}$ Rollen, vier aufeinanderfolgenden $\frac{1}{4}$ Rollen

Aus dem Normalflug drücke durch einen $\frac{3}{8}$ Looping in einen 45° Abwärtsflug, fliege zwei aufeinanderfolgende $\frac{1}{4}$ Rollen in entgegengesetzter Richtung, drücke durch einen $\frac{1}{4}$ Looping in einen 45° Steigflug, fliege zwei aufeinanderfolgende $\frac{1}{4}$ Rollen in entgegengesetzter Richtung, drücke durch einen $\frac{3}{8}$ Looping in die Horizontale, fliege vier aufeinanderfolgende $\frac{1}{4}$ Rollen, Ausflug im Normalflug.

P-17.14 Halber Quadratischer Looping auf der Spitze stehend mit $\frac{1}{2}$ Rolle

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

P-17.15 Rollenkombination mit aufeinanderfolgender $\frac{1}{2}$ Rolle, Gerissener Rolle, $\frac{1}{2}$ Rolle

Aus dem Normalflug fliege aufeinanderfolgend eine $\frac{1}{2}$ Rolle, eine Gerissene Rolle, eine $\frac{1}{2}$ Rolle, Ausflug im Normalflug.

P-17.16 Halbe Kubanische 8 mit zwei aufeinanderfolgenden $\frac{1}{4}$ Rollen

Aus dem Normalflug ziehe durch einen $\frac{5}{8}$ Looping in einen 45° Abwärtsflug, fliege zwei aufeinanderfolgende $\frac{1}{4}$ Rollen, ziehe durch einen $\frac{1}{8}$ Looping, Ausflug im Normalflug

P-17.17 Looping mit integrierter Rolle

Aus dem Normalflug ziehe durch einen Looping. Integriere eine Rolle in die oberen 180° des Loopings, Ausflug im Normalflug.

PRELIMINARY SCHEDULE P-17 (2016-2017)

