



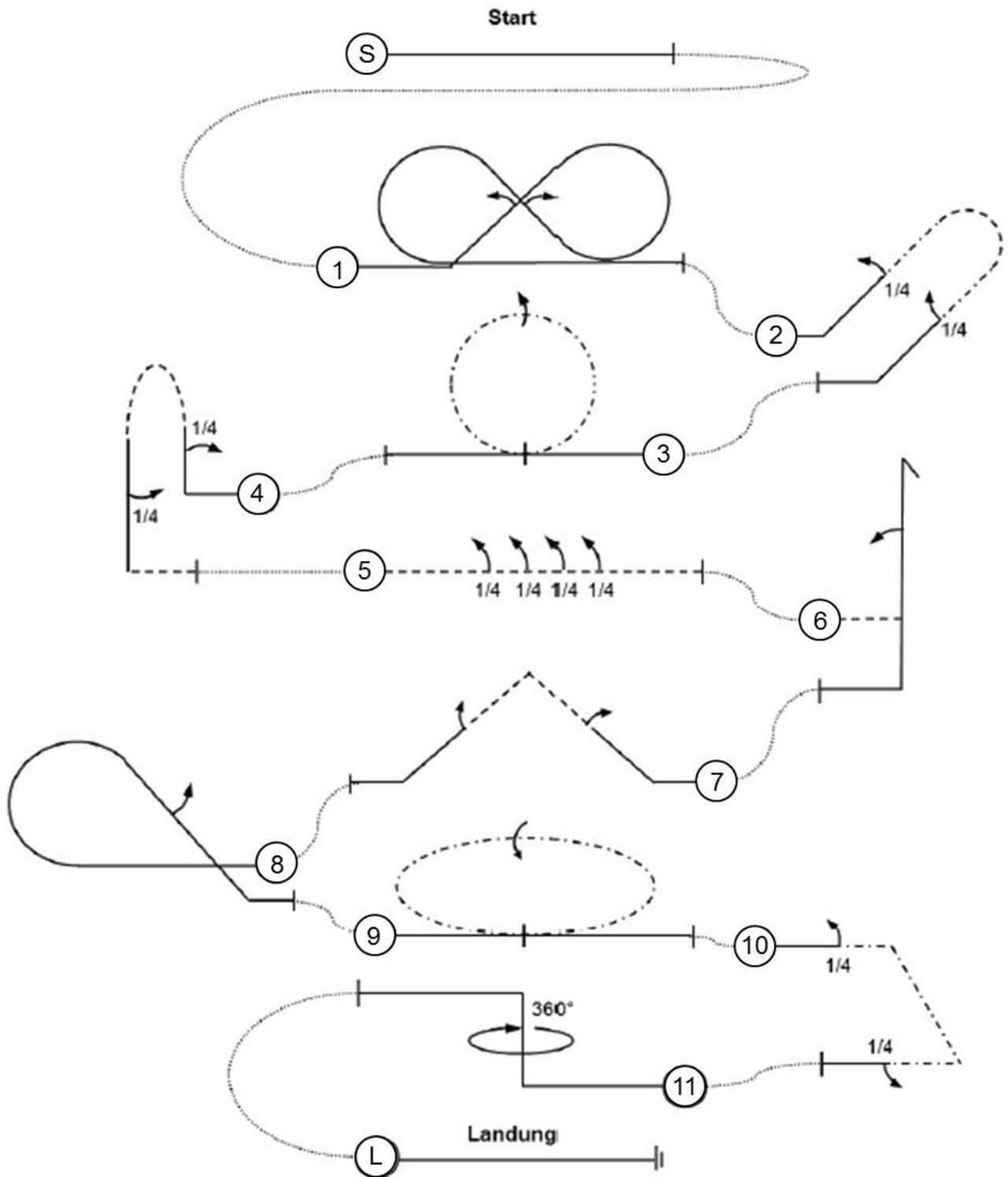
Fachkommission F 3 / Kunstflug
comité technic F 3 voltige

Anhang 2: Figurenprogramm F3P-B (2014-2015)

Änderungshinweise:

16.9.14 B-Programm aus Reglement ausgegliedert, ansonsten unverändert wie in Anhang 2 des Reglements F3P 1-0 2014

Figurenprogramm F3P-B (2014-2015)



Hinweis:
 Rollrichtungen sind falls nicht speziell erwähnt frei wählbar.

Figurenfolge F3P-B (2014-2015)

	K-Faktor
B 14.01 Kubanische Acht mit 1/2 Rollen	3
B 14.02 Posaune mit 1/4 Rolle aufwärts und 1/4 Rolle abwärts	2
B 14.03 Looping mit integrierter Rolle	4
B 14.04 Humpty-Bump mit 1/4 Rollen (Z,D,D)	2
B 14.05 vier aufeinander folgende 1/4 Rollen	4
B 14.06 Turn mit 1/2 Rolle aufwärts	2
B 14.07 Cobra mit 1/2 Rollen („Tiroler-Hut“)	3
B 14.08 Halbe Kubanische Acht mit 1/2 Rolle	2
B 14.09 Rollenkreis mit integrierter Rolle	4
B 14.10 halbes Messerflug-Rechteck mit 1/4 Rolle, 1/4 Rolle	2
B 14.11 Torque-Rolle	3

Figurenbeschreibung**B 14.01: Kubanische Acht mit 1/2 Rollen****K = 3**

Aus dem Normalflug ziehe durch einen 1/8 Looping in einen 45° Steigflug. Fliege eine 1/2 Rolle. Ziehe durch einen 3/4 Looping in einen weiteren 45° Steigflug. Fliege eine 1/2 Rolle. Ziehe durch einen 5/8 Looping zum Ausflug im Normalflug.

B 14.02: Posaune mit 1/4 Rolle aufwärts, 1/4 Rolle abwärts**K = 2**

Aus dem Normalflug, ziehe durch einen 1/8 Looping in einen 45° Steigflug. Fliege eine 1/4 Rolle. Drücke durch einen halben Kreis in einen 45° Abwärtsflug. Fliege eine 1/4 Rolle. Ziehe durch einen 1/8 Looping zum Ausflug im Normalflug.

B 14.03: Looping mit integrierter Rolle**K = 4**

Aus dem Normalflug, fliege einen Looping. Fliege dabei eine Rolle, die in die 360° Flugbahn des Loopings integriert ist. Ausflug im Normalflug.

B 14.04: Humpty Bump mit 1/4 Rollen (Z,D,D)**K = 2**

Aus dem Normalflug ziehe durch einen 1/4 Looping in einen senkrechten Steigflug. Fliege eine 1/4 Rolle. Drücke durch einen 1/2 Looping in einen senkrechten Abwärtsflug. Fliege eine 1/4 Rolle. Drücke durch einen 1/4 Looping zum Ausflug im Rückenflug.

B 14.05: Vier aufeinanderfolgende 1/4 Rollen**K = 4**

Aus dem Rückenflug fliege vier aufeinanderfolgende 1/4 Rollen. Ausflug im Rückenflug

B 14.06: Turn mit 1/2 Rolle aufwärts**K = 2**

Aus dem Rückenflug, drücke durch einen 1/4 Looping in einen senkrechten Steigflug. Fliege eine 1/2 Rolle. Fliege einen Turn. Ziehe durch einen 1/4 Looping zum Ausflug im Normalflug.

B 14.07: Cobra-Rolle mit 1/2 Rollen**K = 3**

Aus dem Normalflug ziehe in einen 45° Steigflug. Fliege eine 1/2 Rolle. Ziehe durch einen 1/4 Looping in einen 45° Abwärtsflug. Fliege eine 1/2 Rolle. Ziehe durch einem 1/8 Looping zum Ausflug im Normalflug.

B 14.08: Halbe Kubanische Acht mit 1/2 Rolle**K = 2**

Aus dem Normalflug ziehe durch einen 5/8 Looping in einen 45° Abwärtsflug. Fliege eine 1/2 Rolle. Ziehe durch einen 1/8 Looping zum Ausflug im Normalflug.

B 14.09: Horizontaler Kreis mit einer Rolle**K = 4**

Aus dem Normalflug fliege einen Kreis. Führe dabei eine Rolle mit Drehrichtung nach innen oder nach außen aus. Ausflug im Normalflug.

B 14.10: Halbes Horizontales Rechteck mit 1/4 Rolle, 1/4 Rolle**K = 2**

Aus dem Normalflug, fliege eine 1/4 Rolle. Fliege einen 1/4 Kreis in einen Messerflug querab. Fliege einen 1/4 Kreis. Fliege eine 1/4 Rolle zum Ausflug im Normalflug.

B 14.11: Torque-Rolle**K = 3**

Aus dem Normalflug fliege durch einen 1/4 Looping in einen senkrechten Steigflug. Verringere die Fluggeschwindigkeit auf Null in der Mitte dieser Strecke. Fliege in dieser Position eine Torque-Rolle. Dann beschleunige in den Steigflug und drücke durch einen 1/4 Looping zum Ausflug im Normalflug.