



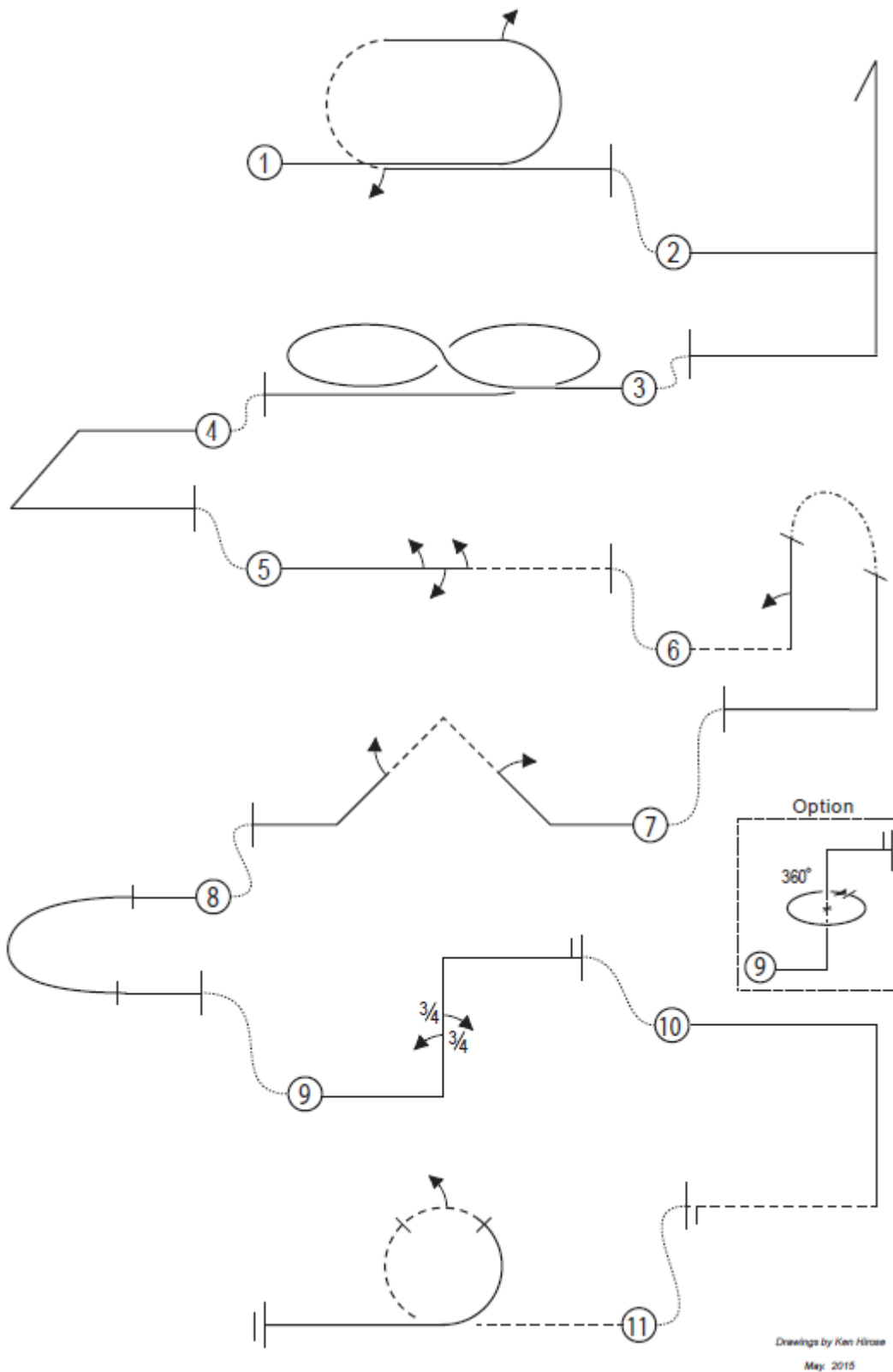
**Fachkommission F 3 / Kunstflug**  
**comité technic F 3 voltige**

---

## **Anhang 2: Figurenprogramm F3P-B (2016-2017)**

---

**Figurenprogramm F3P-B (2016-2017)**



Hinweis:  
 Rollrichtungen sind falls nicht speziell erwähnt frei wählbar.

<b>Figurenfolge F3P-B (2014-2015)</b>		<b>K-Faktor</b>
B 17.01	Doppelter Immelmann mit zwei ½ Rollen	3
B 17.02	Turn	3
B 17.03	Horizontale Acht	6
B 17.04	Halber horizontaler ¼ Kreis	2
B 17.05	Rollen-Kombination mit drei wechselnden ½ Rollen	4
B 17.06	Messerflug Humpty-Bump mit ½ Rolle	3
B 17.07	Kobra-Rolle mit zwei ½ Rollen	5
B 17.08	Halber horizontaler Kreis	3
B 17.09	vertikaler Steigflug mit zwei ½ Rollen (Option: Steigflug mit ganzer Torque-Rolle)	5
B 17.10	Halber Viereck-Looping	3
B 17.11	Looping mit ½ Rolle	5

### Figurenbeschreibung

#### **B 17.01: Doppelter Immelmann mit zwei ½ Rollen**

**K = 3**

Aus der Normallage, fliege einen halben Looping, unmittelbar gefolgt von einer halben Rolle, fliege einen gestossenen Looping, mit unmittelbar folgender halber Rolle, Ausflug in Normalfluglage

#### **B 17.02: Turn**

**K = 3**

Aus der Normallage, fliege einen ¼ Looping in en vertikalen Steigflug gefolgt vom Turn in den vertikalen Sinkflug, fliege einen ¼ Looping, Ausflug in Normalfluglage

#### **B 17.03: Horizontale Acht**

**K = 6**

Aus der Normallage, fliege einen ¼ Kreis, unmittelbar gefolgt von einem Voll-Kreis in der anderen Richtung, dann beende den 1. Kreis mit einem ¾ Kreis, Ausflug in Normalfluglage

#### **B 17.04: Halber horizontaler ¼ Kreis**

**K = 2**

Aus der Normallage, fliege einen ¼ Kreis mit horizontalen Tragflächen, fliege einen weiteren ¼ Kreis mit horizontalen Tragflächen, Ausflug in Normalfluglage

#### **B 17.05: Rollen-Kombination mit drei wechselnden ½ Rollen**

**K = 4**

Aus der Normallage, fliege drei aufeinanderfolgenden ½ Rollen mit wechselnden Richtungen, Ausflug in Rückenfluglage

#### **B 17.06: Messerflug Humpty-Bump mit ½ Rolle**

**K = 3**

Aus der Rückenfluglage, drücke durch einen ¼ Looping in den Steigflug gefolgt von einer ½ Rolle, fliege einen ½ Messerflug-Looping in den vertikalen Sinkflug, ziehe durch einen ¼ Looping, Ausflug in Normalfluglage

#### **B 17.07: Kobra-Rolle mit zwei ½ Rollen**

**K = 5**

Aus der Normallage, ziehe durch einen 1/8 Looping in den 45 Grad, fliege eine ½ Rolle, ziehe durch einen 1/4 Looping in den 45 Grad Sinkflug, fliege eine ½ Rolle, gefolgt vom 1/8 Looping, Ausflug in Normalfluglage

#### **B 17.08: Halber horizontaler Kreis**

**K = 3**

Aus der Normallage, fliege einen ½ Kreis, Ausflug in Normalfluglage

#### **B 17.09: vertikaler Steigflug mit zwei ½ Rollen, (Option: Steigflug mit ganzer Torque-Rolle)**

**K = 5**

Aus der Normallage, fliege einen ¼ Looping in en vertikalen Steigflug, führe zwei ¾ Rollen mit wechselnden Richtungen, drücke durch einen ¼ Looping, Ausflug in Normalfluglage

Option: Aus der Normallage, fliege einen ¼ Looping in en vertikalen Steigflug, reduziere die Geschwindigkeit bis zum Stillstand, fliege eine Torque-Rolle, beschleunige wieder in den Steigflug, drücke durch einen ¼ Looping, Ausflug in Normalfluglage

#### **B 17.10: Halber Viereck-Looping**

**K = 3**

Aus der Normallage, stosse durch einen ¼ Looping in den vertikalen Sinkflug, stosse durch einen ¼ Looping, Ausflug in Rückenfluglage

#### **B 17.11: Looping mit ½ Rolle**

**K = 5**

Aus der Rückenfluglage, fliege einen Looping mit einer integrierten ½ Rolle im oberen 90 Grad-Sektor, Ausflug in Normalfluglage