

FLUGPROGRAMM

KUNSTFLUG F3A-W (Versuchsprogramm)

Mit Zwischenwassern

Nr.:	Figur	Koeffizient
1	Fahrt zur Startstelle	2
2	Start mit 90° Querabflug	3
3	Kombinierter Immelmann mit ganzen Rollen	4
4	Turn mit 1/2 Rolle auf und ab	2
5	Langsame Rolle	4
6	Zieh-Ziehen-Ziehen Humpty Bump mit 1/2 Rolle aufwärts	2
7	Quadratischer Looping mit vier 1/2 Rollen	4
8	Immelmann	2
9	Looping mit 1/2 Rollen unten und oben	4
10	Halber quadratischer Looping mit 1/2 Rolle abwärts	2
11	Vier aufeinanderfolgende 1/4 Rollen	4
12	Ziehen-Drücken-Ziehen Humpty Bump mit 1/2 Rolle abwärts	2
13	Landeanflug (Zwischenwassern)	2
14	Zwischenwassern	4
15	Rückfahrt im Bojenfeld	2
16	Neuer Start (ohne Querabflug)	3
17	Dreieckiger Looping mit drei ganzen Rollen	4
18	Halber quadratischer Looping mit zwei 1/2 Rollen aufwärts	2
19	Figur Z mit zwei 1/4 Rollen	4
20	Landeanflug	2
21	Anwassern	4
22	Rückfahrt zum Sender	2