

## Anhang 5G

**F3A - Funkferngesteuerte Kunstflugmodelle  
Unbekannte Figurenfolge für die Flüge in der Endrunde**

- 5G.1 In zwei von den vier Flügen in der Endrunde müssen unbekannte Flugprogramme bei Welt- und Kontinentalen Meisterschaften geflogen werden und sie müssen von den Endrundenteilnehmern **oder ein vom Unterausschuss genehmigtes Computerprogramm** zusammengestellt werden. Die Zusammenstellung aller unbekanntes Flugprogramme muss spätestens 12 Stunden vor Beginn der Endrundenflüge mit unbekannter Flugfigurenfolge beendet sein.
- 5G.2 **Wenn** die Zusammenstellung des unbekanntes Flugprogramms von den Endrundenteilnehmern vorgenommen **wird, benennt** jeder Endrundenteilnehmer abwechselnd eine geeignete Mittelfigur oder Wendefigur aus der genehmigten **und veröffentlichten** Liste der Flugfiguren. Die Benennung und Auswahl der Flugfiguren kann sowohl von Hand als auch computer-unterstützt erfolgen. Die Reihenfolge wird durch Auslosung ermittelt und wird solange wiederholt, bis das Flugprogramm vollständig ist. Die benannten und ausgewählten Flugfiguren müssen folgenden **allgemeinen** Anforderungen entsprechen:
1. Der Einflug in eine Figur muss zum Ausflug aus der vorhergehenden Figur passen. Höhe und Lage beim Einflug (waagerechter Normalflug oder waagerechter Rückenflug), Größe der Flugfiguren (weit, wie bei einer liegenden Acht oder eng, wie bei einem Turn) und Flugrichtung.
  2. Keine Wiederholung von Flugfiguren.
  3. Keine Wiederholung von Zentral-Figuren aus der gleichen Flugfigurengruppe, ausgenommen Flugfiguren der Gruppe 23.
  4. Einflug zum Trudeln gegen den Wind.
  5. **Drei Flugfiguren jeder Figurenfolge müssen  $K = 6$  haben.**
  6. **Vier Flugfiguren jeder Figurenfolge müssen  $K = 5$  haben.**
  7. 17 Flugfiguren für jedes unbekanntes Flugprogramm.
    - a) 9 Mittelfiguren (fünf gegen den Wind, vier mit dem Wind).
    - b) 8 Wendefiguren (vier (4) links und vier (4) rechts).
  8. Die Summe der K-Faktoren **muss wenigstens 74 betragen.**
- Wenn die Zusammenstellung des unbekanntes Flugprogramms durch ein Computerprogramm erfolgt, gelten die Kriterien 1 – 8 entsprechend.**
- 5G.3 Sobald ein unbekanntes Flugprogramm zusammengestellt und auf Richtigkeit überprüft worden ist, muss es die endgültige Zustimmung der Jury und des Wettbewerbsleiters erhalten. Ausgedruckte Kopien, die die Aresti-Zeichnungen und eine Aufstellung der Flugfiguren zeigen, müssen dann verteilt werden an die Mannschaftsführer, die Endrundenteilnehmer, die Punktwertter, die Mitglieder der Jury und an die nicht an der Endrunde teilnehmenden Piloten, die das Programm vorfliegen sollen. Der Veranstalter muss eine ausreichende Anzahl von Kopien für die Zuschauer bereitstellen.
- 5G.4 Die Punktwertter müssen nach der Zusammenstellung der unbekanntes Flugprogramme über die unbekanntes Flugfiguren Richtlinien erhalten, um zu gewährleisten, dass sie mit der Flugfigurenfolge vertraut sind.
- 5G.5 Den Teilnehmern an der Endrunde und den Punktwerttern sind Aresti-Zeichnungen der unbekanntes Flugprogramme zur Verfügung zu stellen.
- 5G.6 Teilnehmer an der Endrunde dürfen nicht versuchen, zwischen der Erstellung des unbekanntes Flugprogramms und den Flügen in der Endrunde Trainingsflüge durchzuführen; weder mit dem Modell eines Piloten noch mit einem elektronischen Flugsimulator. Verstöße werden als Betrug angesehen und führen zum Ausschluss von der Meisterschaft. In der Hand gehaltene Flugzeugmodelle sind erlaubt.
- 5G.7 Zusätzlich zum Vorfliegen des bekannten Flugprogramms der Endrunde müssen wenigstens zwei Flüge mit dem unbekanntes Flugprogramm angesetzt werden. Die Flüge mit dem unbekanntes Flugprogramm dürfen von den Endrundenteilnehmern beobachtet werden und sie müssen bewertet werden. Die Flugbewertung irgendeines Vorfliegens darf unter keinen Umständen erfasst werden.

## 5G.8 Liste der Flugfiguren für die Zusammenstellung unbekannter Flugprogramme.

### 5G.8.1 Zentralfiguren

(Aus jeder Gruppe darf für jedes Flugprogramm nur eine Flugfigur ausgewählt werden)

1.1	Rollenlooping mit einer Rolle (von unten geflogen)	5
1.2	Rollenlooping mit einer Rolle (von unten geflogen), Einflug im Rückenflug	5
1.3	Looping mit Acht-Punkt-Rolle (von unten geflogen)	5
1.4	Looping mit Acht-Punkt-Rolle (von unten geflogen), Einflug im Rückenflug	5
1.5	Looping mit Vier-Punkt-Rolle (von unten geflogen)	5
1.6	Looping mit Vier-Punkt-Rolle (von unten geflogen), Einflug im Rückenflug	5
1.7	Messerflug-Looping	6
1.8	Messerflug-Looping, Einflug und Ausflug im Rückenflug	6
1.9	Messerflug-Looping, von oben geflogen	6
1.10	Messerflug-Looping, von oben geflogen, Einflug und Ausflug im Rückenflug	6
1.11	Messerflug-Looping mit Gerissener Rolle oben	6
1.12	Messerflug-Looping mit Gerissener Rolle oben, Einflug und Ausflug im Rückenflug	6
2.1	2 Loopings mit halben Rollen oben (von unten geflogen)	3
2.2	2 Loopings mit halben Rollen oben (von unten geflogen), Einflug im Rückenflug	4
2.3	2 Loopings mit halben Rollen unten (von oben geflogen)	4
2.4	2 Loopings mit halben Rollen unten (von oben geflogen), Einflug im Rückenflug	3
2.5	2 Loopings zuerst mit ganzer Rolle oben, dann halber Rolle (von unten geflogen)	4
2.6	2 Loopings zuerst mit ganzer Rolle oben, dann halber Rolle (von unten geflogen), Einflug im Rückenflug	4
2.7	2 Loopings zuerst mit halber Rolle oben, dann ganzer Rolle (von unten geflogen)	4
2.8	2 Loopings zuerst mit halber Rolle oben, dann ganzer Rolle (von unten geflogen), Einflug im Rückenflug	4
2.9	2 Loopings zuerst mit ganzer Rolle unten, dann halbe Rolle (von oben geflogen)	4
2.10	2 Loopings zuerst mit ganzer Rolle unten, dann halbe Rolle (von oben geflogen), Einflug im Rückenflug	4
2.11	2 Loopings zuerst mit halber Rolle unten, dann ganze Rolle (von oben geflogen)	4
2.12	2 Loopings zuerst mit halber Rolle unten, dann ganze Rolle (von oben geflogen), Einflug im Rückenflug	4
3.1	Lawine mit ganzer gerissener Rolle (von unten geflogen)	3
3.2	Lawine mit ganzer gerissener Rolle (von unten geflogen), Einflug im Rückenflug	3
3.3	Lawine mit 1-1/2 gerissenen Rollen (von unten geflogen)	4
3.4	Lawine mit 1-1/2 gerissenen Rollen (von unten geflogen), Einflug im Rückenflug	4
3.5	Lawine mit einer Negativen Gerissenen Rolle (von oben geflogen)	4
3.6	Lawine mit einer Positiven Gerissenen Rolle (von oben geflogen), Einflug im Rückenflug	3
4.1	Dreieckiger Looping mit ganzer Rolle (von unten geflogen)	4
4.2	Dreieckiger Looping mit ganzer Rolle (von unten geflogen), Einflug im Rückenflug	4
4.3	Dreieckiger Looping mit 2/2-Punkt-Rolle (von unten geflogen)	4
4.4	Dreieckiger Looping mit 2/2-Punkt-Rolle (von unten geflogen), Einflug im Rückenflug	4
4.5	Dreieckiger Looping mit 2/4-Punkt-Rolle (von unten geflogen)	4
4.6	Dreieckiger Looping mit 2/4-Punkt-Rolle (von unten geflogen), Einflug im Rückenflug	4
4.7	Dreieckiger Looping mit Gerissener Rolle (von unten geflogen)	4
4.8	Dreieckiger Looping mit Gerissener Rolle (von unten geflogen), Einflug im Rückenflug	4
4.9	Dreieckiger Looping mit 1-1/2 Gerissener Rolle (von unten geflogen)	4
4.10	Dreieckiger Looping mit 1-1/2 Gerissener Rolle (von unten geflogen), Einflug im Rückenflug	4
4.11	Dreieckiger Looping mit halben Rollen (von unten geflogen)	3
4.12	Dreieckiger Looping mit halben Rollen (von unten geflogen), Einflug im Rückenflug	3
4.13	Dreieckiger Looping (Grundlinie unten) mit halben Rollen a.d. 45°-Abschnitten	3
4.14	Dreieckiger Looping (Grundlinie unten) mit halben Rollen a.d. 45°-Abschnitten, Einflug im Rückenflug	3
4.15	Dreieckiger Looping (Grundlinie unten) mit 2/4-Punkt-Rollen a.d. 45°-Abschnitten	4
4.16	Dreieckiger Looping (Grundlinie unten) mit 2/4-Punkt-Rollen a.d. 45°-Abschnitten, Einflug im Rückenflug	4

4.17	Dreieckiger Looping (Grundlinie unten) mit 2/2-Punkt-Rollen a.d. 45°-Abschnitten	4
4.18	Dreieckiger Looping (Grundlinie unten) mit 2/2-Punkt-Rollen a.d. 45°-Abschnitten, Einflug im Rückenflug	4
4.19	Dreieckiger Looping von oben geflogen (Grundlinie oben) mit halben Rollen auf den 45°-Abschnitten	4
4.20	Dreieckiger Looping von oben geflogen (Grundlinie oben) mit halben Rollen auf den 45°-Abschnitten, Einflug im Rückenflug	4
4.21	Dreieckiger Looping von oben geflogen (Grundlinie oben) mit 2/4-Punkt-Rollen auf den 45°-Abschnitten	4
4.22	Dreieckiger Looping von oben geflogen (Grundlinie oben) mit 2/4-Punkt-Rollen auf den 45°-Abschnitten, Einflug im Rückenflug	4
4.23	Dreieckiger Looping von oben geflogen (Grundlinie unten) mit halben Rollen auf den 45°-Abschnitten	4
4.24	Dreieckiger Looping von oben geflogen (Grundlinie unten) mit halben Rollen auf den 45°-Abschnitten, Einflug im Rückenflug	4
4.25	Dreieckiger Looping von oben geflogen (Grundlinie unten) mit 2/4-Punkt-Rollen auf den 45°-Abschnitten	4
4.26	Dreieckiger Looping von oben geflogen (Grundlinie unten) mit 2/4-Punkt-Rollen auf den 45°-Abschnitten, Einflug im Rückenflug	4
4.27	Dreieckiger Looping von oben geflogen (Grundlinie unten) m. 2/4-Punkt-Rolle unten	4
4.28	Dreieckiger Looping von oben geflogen (Grundlinie unten) m. 2/4-Punkt-Rolle unten, Einflug im Rückenflug	4
4.29	Dreieckiger Looping von oben geflogen (Grundlinie unten) mit ganzer Rolle	4
4.30	Dreieckiger Looping von oben geflogen (Grundlinie unten) mit ganzer Rolle, Einflug im Rückenflug	4
4.31	Dreieckiger Messerflug-Looping (Grundlinie oben)	6
4.32	Dreieckiger Messerflug-Looping (Grundlinie oben), Einflug und Ausflug im Rückenflug	6
4.33	Dreieckiger Messerflug-Looping (Grundlinie oben), Gerissene Rolle a.d. Horizontalen	6
4.34	Dreieckiger Messerflug-Looping (Grundlinie oben), Gerissene Rolle a.d. Horizontalen, Einflug und Ausflug im Rückenflug	6
4.35	Dreieckiger Messerflug-Looping (Grundlinie oben), Rolle auf der Horizontalen	6
4.36	Dreieckiger Messerflug-Looping (Grundlinie oben), Rolle auf der Horizontalen, Einflug und Ausflug im Rückenflug	6
5.1	Quadratischer Looping mit halben Rollen	5
5.2	Quadratischer Looping mit halben Rollen, Einflug im Rückenflug	5
5.3	Quadratischer Looping mit 2/4-Punkt-Rollen	5
5.4	Quadratischer Looping mit 2/4-Punkt-Rollen, Einflug im Rückenflug	5
5.5	Quadratischer Looping mit ganzer gerissener Rolle oben	4
5.6	Quadratischer Looping mit ganzer gerissener Rolle oben, Einflug im Rückenflug	4
5.7	Quadratischer Looping (von oben geflogen) mit halben Rollen	5
5.8	Quadratischer Looping (von oben geflogen) mit halben Rollen, Einflug im Rückenflug	5
5.9	Quadratischer Looping (von oben geflogen) mit 2/4-Punkt-Rollen	5
5.10	Quadratischer Looping (von oben geflogen) mit 2/4-Punkt-Rollen, Einflug im Rückenflug	5
5.11	Quadratischer Looping (von oben geflogen) mit ganzer gerissener Rolle unten	4
5.12	Quadratischer Looping (von oben geflogen) mit ganzer gerissener Rolle unten, Einflug im Rückenflug	4
6.1	Quadratischer Looping auf der Spitze stehend	3
6.2	Quadratischer Looping auf der Spitze stehend, Einflug im Rückenflug	3
6.3	Quadratischer Looping auf der Spitze stehend mit halben Rollen auf den geraden Abschnitten 1 und 3	4
6.4	Quadratischer Looping auf der Spitze stehend mit halben Rollen auf den geraden Abschnitten 1 und 3, Einflug im Rückenflug	4
6.5	Quadratischer Looping auf der Spitze stehend mit ganzer Rolle auf dem Abschnitt 1, halber Rolle auf dem Abschnitt 3	4
6.6	Quadratischer Looping auf der Spitze stehend mit ganzer Rolle auf dem Abschnitt 1, halber Rolle auf dem Abschnitt 3, Einflug im Rückenflug	4
6.7	Quadratischer Looping auf der Spitze stehend mit vier halben Rollen	5

6.8	Quadratischer Looping auf der Spitze stehend mit vier halben Rollen, Einflug im Rückenflug	5
6.9	Quadratischer Looping auf der Spitze stehend (von oben geflogen)	3
6.10	Quadratischer Looping auf der Spitze stehend (von oben geflogen), Einflug im Rückenflug	3
6.11	Quadratischer Looping auf der Spitze stehend (von oben geflogen) mit halben Rollen auf den geraden Abschnitten 1 und 3	4
6.12	Quadratischer Looping auf der Spitze stehend (von oben geflogen) mit halben Rollen auf den geraden Abschnitten 1 und 3, Einflug im Rückenflug	4
6.13	Quadratischer Looping auf der Spitze stehend (von oben geflogen) mit ganzer Rolle auf dem Abschnitt 1, halber Rolle auf dem Abschnitt 3	4
6.14	Quadratischer Looping auf der Spitze stehend (von oben geflogen) mit ganzer Rolle auf dem Abschnitt 1, halber Rolle auf dem Abschnitt 3, Einflug im Rückenflug	4
6.15	Quadratischer Looping auf der Spitze stehend (von oben geflogen) mit vier halben Rollen	5
6.16	Quadratischer Looping auf der Spitze stehend (von oben geflogen) mit vier halben Rollen, Einflug im Rückenflug	5
7.1	Sechseckiger Looping	4
7.2	Sechseckiger Looping, Einflug im Rückenflug	4
7.3	Sechseckiger Looping (von oben geflogen)	4
7.4	Sechseckiger Looping (von oben geflogen), Einflug im Rückenflug	4
8.1	Kobra-Rolle mit 2/4-Punkt-Rollen	3
8.2	Kobra-Rolle mit 2/4-Punkt-Rollen, Einflug im Rückenflug	3
8.3	Kobra-Rolle mit 2/2-Punkt-Rollen	3
8.4	Kobra-Rolle mit 2/2-Punkt-Rollen, Einflug im Rückenflug	3
8.5	Kobra-Rolle (von oben geflogen) mit Halben Rollen	3
8.6	Kobra-Rolle (von oben geflogen) mit Halben Rollen, Einflug im Rückenflug	3
8.7	Kobra-Rolle (von oben geflogen) mit 2/4-Punkt-Rollen	3
8.8	Kobra-Rolle (von oben geflogen) mit 2/4-Punkt-Rollen, Einflug im Rückenflug	3
8.9	Kobra-Rolle (von oben geflogen) mit 2/2-Punkt-Rollen	3
8.10	Kobra-Rolle (von oben geflogen) mit 2/2-Punkt-Rollen, Einflug im Rückenflug	3
9.1	Golfball (45° aufwärts, 3/4- Innenlooping, 45° Bahnneigungsflug, in den waagerechten Flug ziehen)	3
9.2	Golfball, Einflug im Rückenflug	3
9.3	Golfball mit halben Rollen	3
9.4	Golfball mit halben Rollen, Einflug im Rückenflug	3
9.5	Golfball mit 2/4-Punkt-Rollen	3
9.6	Golfball mit 2/4-Punkt-Rollen, Einflug im Rückenflug	4
10.1	Kubanische Acht mit 2/4-Punkt Rollen	3
10.2	Kubanische Acht mit 2/4-Punkt Rollen, Einflug im Rückenflug	3
10.3	Kubanische Acht mit ganzen Rollen	4
10.4	Kubanische Acht mit ganzen Rollen, Einflug im Rückenflug	4
10.5	Umgekehrte K.A. (von unten geflogen) mit 2/4-Punkt Rollen	4
10.6	Umgekehrte K.A. (von unten geflogen) mit 2/4-Punkt Rollen, Einflug im Rückenflug	4
10.7	Umgekehrte K.A. (von unten geflogen) mit ganzen Rollen	4
10.8	Umgekehrte K.A. (von unten geflogen) mit ganzen Rollen, Einflug im Rückenflug	4
10.9	Kubanische Acht (von oben geflogen) mit halben Rollen	3
10.10	Kubanische Acht (von oben geflogen) mit halben Rollen, Einflug im Rückenflug	3
10.11	Kubanische Acht (von oben geflogen) mit 2/4-Punkt Rollen	4
10.12	Kubanische Acht (von oben geflogen) mit 2/4-Punkt Rollen, Einflug im Rückenflug	4
10.13	Kubanische Acht (von oben geflogen) mit ganzen Rollen	4
10.14	Kubanische Acht (von oben geflogen) mit ganzen Rollen, Einflug im Rückenflug	4
10.15	Umgekehrte Kubanische Acht (von oben geflogen) mit halben Rollen	3
10.16	Umgekehrte Kubanische Acht (von oben geflogen) mit halben Rollen, Einflug im Rückenflug	3
10.17	Umgekehrte Kubanische Acht (von oben geflogen) mit 2/4-Punkt Rollen	4
10.18	Umgekehrte Kubanische Acht (von oben geflogen) mit 2/4-Punkt Rollen, Einflug im Rückenflug	4

10.19 Umgekehrte Kubanische Acht (von oben geflogen) mit ganzen Rollen	4
10.20 Umgekehrte Kubanische Acht (von oben geflogen) mit ganzen Rollen, Einflug im Rückenflug	4
10.21 Messerflug-Kubanische Acht	6
10.22 Messerflug-Kubanische Acht, Einflug und Ausflug im Rückenflug	6
10.23 Messerflug-Kubanische Acht mit Ganzen Rollen	6
10.24 Messerflug-Kubanische Acht mit Ganzen Rollen, Einflug und Ausflug im Rückenflug	6
10.25 Umgekehrte Messerflug-Kubanische Acht	6
10.26 Umgekehrte Messerflug-Kubanische Acht, Einflug und Ausflug im Rückenflug	6
10.27 Umgekehrte Messerflug-Kubanische Acht mit Ganzen Rollen	6
10.28 Umgek. Messerflug-Kubanische Acht m. Ganzen Rollen, Einflug und Ausflug im Rückenfl.	6
11.1 45°-Bahnneigungsflug (abwärts) mit ganzer Gerissener Rolle	3
11.2 45°-Bahnneigungsflug (abwärts) mit ganzer Gerissener Rolle, Einflug im Rückenflug	3
11.3 45°-Bahnneigungsflug (abwärts) mit 1-1/2 Gerissenen Rollen	3
11.4 45°-Bahnneigungsflug (abwärts) mit 1-1/2 Gerissenen Rollen, Einflug im Rückenflug	3
11.5 45°-Bahnneigungsflug (abwärts) mit zwei 2/4-Punkt-Rollen gegengleich	4
11.6 45°-Bahnneigungsflug (abwärts) mit zwei 2/4-Punkt-Rolle gegengleich, Einflug im Rückenflug	4
11.7 45°-Bahnneigungsflug (abwärts) mit zwei 4/8-Punkt-Rolle gegengleich	4
11.8 45°-Bahnneigungsflug (abwärts) mit zwei 4/8-Punkt-Rolle gegengleich, Einflug im Rückenflug	4
11.9 45°-Steigflug mit 1-1/2 Gerissenen Rollen	4
11.10 45°-Steigflug mit 1-1/2 Gerissenen Rollen, Einflug im Rückenflug	4
11.11 45°-Steigflug mit ganzer Gerissener Rolle	3
11.12 45°-Steigflug mit ganzer Gerissener Rolle, Einflug im Rückenflug	3
11.13 45°-Steigflug mit zwei 2/4-Punkt-Rollen gegengleich	4
11.14 45°-Steigflug mit zwei 2/4-Punkt-Rollen gegengleich, Einflug im Rückenflug	4
11.15 45°-Steigflug mit zwei 4/8-Punkt-Rollen gegengleich	4
11.16 45°-Steigflug mit zwei 4/8-Punkt-Rollen gegengleich, Einflug im Rückenflug	4
12.1 Figur Z mit Halber Rolle aufwärts	3
12.2 Figur Z mit Halber Rolle aufwärts, Einflug im Rückenflug	3
12.3 Figur Z mit 2/4-Punkt-Rolle aufwärts	4
12.4 Figur Z mit 2/4-Punkt-Rolle aufwärts, Einflug im Rückenflug	4
12.5 Figur Z mit 2/2-Punkt-Rolle aufwärts	4
12.6 Figur Z mit 2/2-Punkt-Rolle aufwärts, Einflug im Rückenflug	4
12.7 Figur Z (von oben geflogen) mit Halber Rolle abwärts	3
12.8 Figur Z (von oben geflogen) mit Halber Rolle abwärts, Einflug im Rückenflug	3
12.9 Figur Z (von oben geflogen) mit 2/4-Punkt-Rolle abwärts	4
12.10 Figur Z (von oben geflogen) mit 2/4-Punkt-Rolle abwärts, Einflug im Rückenflug	4
12.11 Figur Z (von oben geflogen) mit 2/2-Punkt-Rolle	4
12.12 Figur Z (von oben geflogen) mit 2/2-Punkt-Rolle, Einflug im Rückenflug	4
13.1 Stundenglas	4
13.2 Stundenglas, Einflug im Rückenflug	4
13.3 Stundenglas mit Halben Rollen auf- und abwärts	4
13.4 Stundenglas mit Halben Rollen auf- und abwärts, Einflug im Rückenflug	5
13.5 Stundenglas mit 2/4-Punkt-Rollen auf- und abwärts	5
13.6 Stundenglas mit 2/4-Punkt-Rollen auf- und abwärts, Einflug im Rückenflug	5
13.7 Stundenglas (Einflug in der Mitte, zuerst oben)	4
13.8 Stundenglas (Einflug in der Mitte, zuerst oben), Einflug im Rückenflug	4
13.9 Stundenglas (Einflug in der Mitte, zuerst oben), Halbe Rolle abwärts	4
13.10 Stundenglas (Einflug in der Mitte, zuerst oben), Halbe Rolle abwärts, Einflug im Rückenflug	4
13.11 Stundenglas (Einflug in der Mitte, zuerst oben), 2/4-Punkt-Rolle abwärts	5
13.12 Stundenglas (Einflug in der Mitte, zuerst oben), 2/4-Punkt-Rolle abwärts, Einflug im Rückenflug	5
13.13 Stundenglas (Einflug in der Mitte, zuerst unten)	4
13.14 Stundenglas (Einflug in der Mitte, zuerst unten), Einflug im Rückenflug	4
13.15 Stundenglas (Einflug in der Mitte, zuerst unten), Halbe Rolle aufwärts	4

13.16 Stundenglas (Einflug in der Mitte, zuerst unten), Halbe Rolle aufwärts, Einflug im Rückenflug	4
13.17 Stundenglas (Einflug in der Mitte, zuerst unten), 2/4-Punkt-Rolle aufwärts	4
13.18 Stundenglas (Einflug in der Mitte, zuerst unten), 2/4-Punkt-Rolle aufwärts, Einflug im Rückenflug	4
13.19 Stundenglas (Einflug oben)	4
13.20 Stundenglas (Einflug oben), Einflug im Rückenflug	4
13.21 Stundenglas (Einflug oben) mit Halben Rollen ab- und aufwärts	5
13.22 Stundenglas (Einflug oben) mit Halben Rollen ab- und aufwärts, Einflug im Rückenflug	5
13.23 Stundenglas (Einflug oben) mit 2/4-Punkt-Rollen ab- und aufwärts	5
13.24 Stundenglas (Einflug oben) mit 2/4-Punkt-Rollen ab- und aufwärts, Einflug im Rückenflug	5
14.1 Stehende Acht (von unten geflogen)	3
14.2 Stehende Acht (von unten geflogen), Einflug im Rückenflug	3
14.3 Stehende Acht (von unten geflogen) mit Halben Rollen	4
14.4 Stehende Acht (von unten geflogen) mit Halben Rollen, Einflug im Rückenflug	4
14.5 Stehende Acht (von unten geflogen) mit einer Halben Rolle nach dem ersten Halben Looping	4
14.6 Stehende Acht (von unten geflogen) mit einer Halben Rolle nach dem ersten Halben Looping, Einflug im Rückenflug	4
14.7 Stehende Acht (aus der Mitte geflogen)	3
14.8 Stehende Acht (aus der Mitte geflogen), Einflug im Rückenflug	3
14.9 Stehende Acht (aus der Mitte geflogen) mit Halber Rolle	3
14.10 Stehende Acht (aus der Mitte geflogen) mit Halber Rolle, Einflug im Rückenflug	3
14.11 Stehende Acht (von oben geflogen)	3
14.12 Stehende Acht (von oben geflogen), Einflug im Rückenflug	3
14.13 Stehende Acht (von oben geflogen) mit Halben Rollen	4
14.14 Stehende Acht (von oben geflogen) mit Halben Rollen, Einflug im Rückenflug	4
14.15 Stehende Acht (von oben geflogen) mit einer Halben Rolle nach d. ersten Halben Looping	4
14.16 Stehende Acht (von oben geflogen) mit einer Halben Rolle nach d. ersten Halben Looping, Einflug im Rückenflug	4
14.17 Stehende Messerflug-Acht	6
14.18 Stehende Messerflug-Acht, Einflug und Ausflug im Rückenflug	6
14.19 Stehende Messerflug-Acht mit zwei Halben Rollen	6
14.20 Stehende Messerflug-Acht mit zwei Halben Rollen, Einflug und Ausflug im Rückenflug	6
14.21 Stehende Messerflug-Acht aus der Mitte geflogen, oben zuerst	6
14.22 Stehende Messerflug-Acht aus der Mitte geflogen, oben zuerst, Einflug und Ausflug im Rückenflug	6
15.1 Quadratische Liegende Acht	5
15.2 Quadratische Liegende Acht, Einflug im Rückenflug	5
15.3 Quadratische Liegende Acht (von oben geflogen)	5
15.4 Quadratische Liegende Acht (von oben geflogen), Einflug im Rückenflug	5
15.5 Quadratische Stehende Acht (von unten geflogen)	5
15.6 Quadratische Stehende Acht (von unten geflogen), Einflug im Rückenflug	5
15.7 Quadratische Stehende Acht (von unten geflogen) mit Halben Rollen	5
15.8 Q.S.A. (von unten geflogen) mit Halben Rollen, Einflug im Rückenflug	5
15.9 Quadratische Stehende Acht (von der Mitte geflogen)	5
15.10 Quadratische Stehende Acht (von der Mitte geflogen), Einflug im Rückenflug	5
15.11 Quadratische Stehende Acht (von der Mitte geflogen) mit Halber Rolle	5
15.12 Quadratische Stehende Acht (von der Mitte geflogen) mit Halber Rolle, Einflug im Rückenflug	5
15.13 Quadratische Stehende Acht (von oben geflogen)	5
15.14 Quadratische Stehende Acht (von oben geflogen), Einflug im Rückenflug	5
15.15 Quadratische Stehende Acht (von oben geflogen) mit Halben Rollen	5
15.16 Quadratische Stehende Acht (von oben geflogen) mit Halben Rollen, Einflug im Rückenflug	5

16.1	Figur M mit 3/4-Rollen	5
16.2	Figur M mit 3/4-Rollen, Einflug im Rückenflug	5
16.3	Figur M mit 3/4-Punkt-Rollen	5
16.4	Figur M mit 3/4-Punkt-Rollen, Einflug im Rückenflug	5
16.5	Figur M mit 3/4-Punkt-Rollen aufwärts, 1/4-Rolle abwärts	5
16.6	Figur M mit 3/4-Punkt-Rollen aufwärts, 1/4-Rolle abwärts, Einflug im Rückenflug	5
	• Der mittlere Halbe Looping wird immer negativ (im Rückenflug) geflogen.	
17.1	Hoher Hut mit 2/4-Punkt-Rollen	4
17.2	Hoher Hut mit 2/4-Punkt-Rollen, Einflug im Rückenflug	4
17.3	Hoher Hut mit 2/2-Punkt-Rollen	4
17.4	Hoher Hut mit 2/2-Punkt-Rollen, Einflug im Rückenflug	4
17.5	Hoher Hut (von oben geflogen), mit 2/4-Punkt-Rollen	4
17.6	Hoher Hut (von oben geflogen), mit 2/4-Punkt-Rollen, Einflug im Rückenflug	4
17.7	Hoher Hut (von oben geflogen), mit 2/2-Punkt-Rollen	4
17.8	Hoher Hut (von oben geflogen), mit 2/2-Punkt-Rollen, Einflug im Rückenflug	4
18.1	Humpty Bump, Halbe Rolle aufwärts, 2/4-Punkt-Rolle abwärts	4
18.2	Humpty Bump, Halbe Rolle aufwärts, 2/4-Punkt-Rolle abwärts, Einflug im Rückenflug	4
18.3	Humpty Bump, 2/4-Punkt-Rolle aufwärts, ganze Gerissene Rolle abwärts	5
18.4	Humpty Bump, 2/4-Punkt-Rolle aufwärts, ganze Gerissene Rolle abwärts, Einflug im Rückenflug	5
18.5	Humpty Bump (von oben geflogen) Halbe Rolle abwärts, 2/4-Punkt-Rolle aufwärts	4
18.6	Humpty Bump (von oben geflogen) Halbe Rolle abwärts, 2/4-Punkt-Rolle aufwärts, Einflug im Rückenflug	4
18.7	Humpty Bump (von oben geflogen) 2/4-Punkt-Rolle abwärts, Ganze Rolle aufwärts	4
18.8	Humpty Bump (von oben geflogen) 2/4-Punkt-Rolle abwärts, Ganze Rolle aufwärts, Einflug im Rückenflug	4
19.1	Trudeln, 2-1/2 Umdrehungen, Ausflug im Rückenflug	3
19.2	Trudeln, 2-1/2 Umdrehungen, Einflug im Rückenflug, Ausflug im Normalflug	3
19.3	Trudeln, 2 Umdrehungen entgegengesetzt	4
19.4	Trudeln, 2 Umdrehungen entgegengesetzt, Einflug im Rückenflug	4
19.5	Trudeln, 3 Umdrehungen	3
19.6	Trudeln, 3 Umdrehungen, Einflug im Rückenflug	3
19.7	Trudeln, 2-1/2 Umdrehungen, Ausflug mit Halber Rolle	3
19.8	Trudeln, 2-1/2 Umdrehungen, Ausflug mit Halber Rolle, Einflug im Rückenflug	3
20.1	Turn, 3/4-Rolle aufwärts, 3/4-Punkt-Rolle abwärts	3
20.2	Turn, 3/4-Rolle aufwärts, 3/4-Punkt-Rolle abwärts, Einflug im Rückenflug	3
20.3	Turn, 3/4-Rolle aufwärts, 3/4-Punkt-Rolle abwärts, Ausflug im Rückenflug	3
20.4	Turn, 3/4-Rolle aufwärts, 1-1/4-Gerissene Rolle abwärts	5
20.5	Turn, 3/4-Rolle aufwärts, 1-1/4-Gerissene Rolle abwärts, Einflug im Rückenflug	5
20.6	Turn, 3/4-Rolle aufwärts, 1-1/4-Gerissene Rolle abwärts, Ausflug im Rückenflug	5
20.7	Turn, 3/4-Punkt-Rolle aufwärts, 1-1/4-Gerissene Rolle abwärts	5
20.8	Turn, 3/4-Punkt-Rolle aufwärts, 1-1/4-Gerissene Rolle abwärts, Einflug im Rückenflug	5
20.9	Turn, 3/4-Punkt-Rolle aufwärts, 1-1/4-Gerissene Rolle abwärts, Ausflug im Rückenflug	5
21.1	Doppelter Immelman mit halben Rollen	3
21.2	Doppelter Immelman mit halben Rollen, Einflug im Rückenflug	3
21.3	Doppelter Immelman mit halber Rolle zuerst, dann ganze Rolle	4
21.4	Doppelter Immelman mit halber Rolle zuerst, dann ganze Rolle, Einflug im Rückenflug	4
21.5	Doppelter Immelman mit ganzen Rollen	3
21.6	Doppelter Immelman mit ganzen Rollen, Einflug im Rückenflug	3
21.7	Doppelter Immelman (von oben geflogen) mit halben Rollen	3
21.8	Doppelter Immelman (von oben geflogen) mit halben Rollen, Einflug im Rückenflug	3
21.9	Doppelter Immelman (von oben geflogen) mit halber Rolle zuerst, dann ganze Rolle	4
21.10	Doppelter Immelman (von oben geflogen) mit halber Rolle zuerst, dann ganze Rolle, Einflug im Rückenflug	4

21.11 Doppelter Immelmann (von oben geflogen) mit ganzen Rollen	4
21.12 Doppelter Immelmann (von oben geflogen) mit ganzen Rollen, Einflug im Rückenflug	4
22.1 Rollenkreis mit einer Innenrolle	5
22.2 Rollenkreis mit einer Innenrolle, Einflug im Rückenflug	5
22.3 Rollenkreis mit einer Außenrolle	5
22.4 Rollenkreis mit einer Außenrolle, Einflug im Rückenflug	5
22.5 Rollenkreis mit zwei Innenrollen	5
22.6 Rollenkreis mit zwei Innenrollen, Einflug im Rückenflug	5
22.7 Rollenkreis mit zwei Außenrollen	5
22.8 Rollenkreis mit zwei Außenrollen, Einflug im Rückenflug	5
22.9 Rollenkreis mit vier Innenrollen	5
22.10 Rollenkreis mit vier Innenrollen, Einflug im Rückenflug	5
22.11 Rollenkreis mit vier Außenrollen	5
22.12 Rollenkreis mit vier Außenrollen, Einflug im Rückenflug	5

(Aus dieser Gruppe ist mehr als eine Flugfigur gestattet, aber keine zwei Figuren, die sich nur durch den Einflug unterscheiden)

23.1 Eine und eine Halbe Rolle in Gegenrichtung	4
23.2 Eine und eine Halbe Rolle in Gegenrichtung, Einflug im Rückenflug	4
23.3 Zwei Rollen in Gegenrichtung	4
23.4 Zwei Rollen in Gegenrichtung, Einflug im Rückenflug	4
23.5 4-Punkt-Rolle	4
23.6 4-Punkt-Rolle, Einflug im Rückenflug	4
23.7 8-Punkt-Rolle	4
23.8 8-Punkt-Rolle, Einflug im Rückenflug	4
23.9 Zwei 3/4-Punkt-Rollen in Gegenrichtung	4
23.10 Zwei 3/4-Punkt-Rollen in Gegenrichtung, Einflug im Rückenflug	4
23.11 Zwei 2/2-Punkt-Rollen in Gegenrichtung	4
23.12 Zwei 2/2-Punkt-Rollen in Gegenrichtung, Einflug im Rückenflug	4
23.13 Zwei 2/4-Punkt-Rollen in Gegenrichtung	4
23.14 Zwei 2/4-Punkt-Rollen in Gegenrichtung, Einflug im Rückenflug	4
23.15 Langsame Rolle	3
23.16 Langsame Rolle, Einflug im Rückenflug	3
23.17 Messerflug	4
23.18 Messerflug, Einflug im Rückenflug	4
23.19 Messerflug in Gegenrichtung (Messerflug, 1/2 Rolle, Messerflug)	5
23.20 Messerflug in Gegenrichtung (Messerflug, 1/2 Rolle, Messerflug) Einflug im Rückenflug	5
23.21 Eine waagerechte Gerissene Rolle	3
23.22 Eine waagerechte Gerissene Rolle, Einflug im Rückenflug	4
23.23 Zwei Gerissene Rollen in Gegenrichtung	5
23.24 Zwei Gerissene Rollen in Gegenrichtung, Einflug im Rückenflug	5
23.25 2/2-Punkt-Rolle, ganze Gerissene Rolle in Gegenrichtung	5
23.26 2/2-Punkt-Rolle, ganze Gerissene Rolle in Gegenrichtung, Einflug im Rückenflug	5
23.27 2/4-Punkt-Rolle, 1-1/2 Gerissene Rolle in Gegenrichtung	5
23.28 2/4-Punkt-Rolle, 1-1/2 Gerissene Rolle in Gegenrichtung, Einflug im Rückenflug	5
24.1 Double Key, ziehe in einen senkrechten Steigflug, 3/4-Punkt-Rolle aufwärts, 5/8 Messerflug-Looping entgegen der Anflugrichtung, 3/4 Rolle abwärts, ziehe in einen 45°-Steigflug, 3/4 Rolle aufwärts, 5/8 Messerflug-Looping entgegen der Anflugrichtung, 3/4-Punkt-Rolle abwärts, ziehe zum Ausflug im Normalflug	6
24.2 Double Key, aus dem Rückenflug drücke in einen senkrechten Steigflug, 3/4-Punkt-Rolle aufwärts, 5/8 Messerflug-Looping entgegen der Anflugrichtung, 3/4 Rolle abwärts, ziehe in einen 45°-Steigflug, 3/4 Rolle aufwärts, 5/8 Messerflug-Looping entgegen der Anflugrichtung, 3/4-Punkt-Rolle abwärts, drücke zum Ausflug im Rückenflug	6
24.3 Double Key, ziehe in einen senkrechten Steigflug, 3/4-Punkt-Rolle aufwärts, 5/8 Messerflug-Looping entgegen der Anflugrichtung, 3/4 Rolle abwärts, drücke in einen 45°-Steigflug, 3/4 Rolle aufwärts, 5/8 Messerflug-Looping entgegen der Anflugrichtung, 3/4-Punkt-Rolle abwärts, ziehe zum Ausflug im Normalflug	6



24.4	Double Key, aus dem Rückenflug drücke in einen senkrechten Steigflug, 3/4-Punkt-Rolle aufwärts, 5/8 Messerflug-Looping entgegen der Anflugrichtung, 3/4 Rolle abwärts, drücke in einen 45°-Steigflug, 3/4 Rolle aufwärts, 5/8 Messerflug-Looping entgegen der Anflugrichtung, 3/4-Punkt-Rolle abwärts, drücke zum Ausflug im Rückenflug	6
25.1	Horizontale Acht mit einer Rolle in jedem Looping integriert	6
25.2	Horizontale Acht mit einer Rolle in jedem Looping integriert, Einflug und Ausflug im Rückenflug	6
25.3	Horizontale Acht mit zwei Rollen in jedem Looping integriert	6
25.4	Horizontale Acht mit zwei Rollen in jedem Looping integriert, Einflug und Ausflug im Rückenflug	6
25.5	Horizontale Acht mit vier Rollen in jedem Looping integriert	6
25.6	Horizontale Acht mit vier Rollen in jedem Looping integriert, Einflug und Ausflug im Rückenflug	6



## 5G.8.2 Wendefiguren

(In jedem Flugprogramm dürfen höchstens **zwei** Flugfiguren aus jeder Gruppe geflogen werden)

A.1	Halber Quadratischer Looping	1
A.2	Halber Quadratischer Looping, Einflug im Rückenflug	1
A.3	Halber Quadratischer Looping, Halbe Rolle aufwärts	2
A.4	Halber Quadratischer Looping, Halbe Rolle aufwärts, Einflug im Rückenflug	2
A.5	Halber Quadratischer Looping, 2/4-Punkt-Rolle aufwärts	2
A.6	Halber Quadratischer Looping, 2/4-Punkt-Rolle aufwärts, Einflug im Rückenflug	2
A.7	Halber Quadratischer Looping, 2/2-Punkt-Rolle aufwärts	2
A.8	Halber Quadratischer Looping, 2/2-Punkt-Rolle aufwärts, Einflug im Rückenflug	2
A.9	Halber Quadratischer Looping, Ganze Rolle aufwärts	2
A.10	Halber Quadratischer Looping, Ganze Rolle aufwärts, Einflug im Rückenflug	2
A.11	Halber Quadratischer Looping von oben geflogen	1
A.12	Halber Quadratischer Looping von oben geflogen, Einflug im Rückenflug	1
A.13	Halber Quadratischer Looping (von oben geflogen), Halbe Rolle abwärts	2
A.14	Halber Quadratischer Looping (von oben geflogen), Halbe Rolle abwärts, Einflug im Rückenflug	2
A.15	Halber Quadratischer Looping (von oben geflogen), 2/4-Punkt-Rolle abwärts	2
A.16	Halber Quadratischer Looping (von oben geflogen), 2/4-Punkt-Rolle abwärts, Einflug im Rückenflug	2
A.17	Halber Quadratischer Looping (von oben geflogen), 2/2-Punkt-Rolle abwärts	2
A.18	Halber Quadratischer Looping (von oben geflogen), 2/2-Punkt-Rolle abwärts, Einflug im Rückenflug	2
A.19	Halber Quadratischer Looping (von oben geflogen), Ganze Rolle abwärts	2
A.20	Halber Quadratischer Looping (von oben geflogen), Ganze Rolle abwärts, Einflug im Rückenflug	2
A.21	Halber Quadratischer Looping (von oben geflogen), Ganze Gerissene Rolle abwärts	3
A.22	Halber Quadratischer Looping (von oben geflogen), Ganze Gerissene Rolle abwärts, Einflug im Rückenflug	3
B.1	Halber Looping	1
B.2	Halber Außenlooping, Einflug im Rückenflug	1
B.3	Halber Außenlooping (von oben geflogen)	1
B.4	Halber Außenlooping (von oben geflogen), Einflug im Rückenflug	1
C.1	Split S (Halbe Rolle, Halber Looping) (von oben geflogen)	2
C.2	Halber Innenlooping, Halbe Rolle (von oben geflogen), Einflug im Rückenflug	2
C.3	Halber Außenlooping, Ganze Rolle (von oben geflogen)	2
C.4	Halber Innenlooping, Ganze Rolle (von oben geflogen), Einflug im Rückenflug	2
D.1	Immelmann	2
D.2	Immelmann, Einflug im Rückenflug	2
D.3	Immelmann, ganze Rolle	2
D.4	Immelmann, ganze Rolle, Einflug im Rückenflug	2
E.1	Figur 9 (von unten geflogen)	1
E.2	Figur 9 (von unten geflogen), Einflug im Rückenflug	1
E.3	Figur 9 (von unten geflogen), Halbe Rolle aufwärts	2
E.4	Figur 9 (von unten geflogen), Halbe Rolle aufwärts, Einflug im Rückenflug	2
E.5	Figur 9 (von unten geflogen), 2/4-Punkt-Rolle aufwärts	2
E.6	Figur 9 (von unten geflogen), 2/4-Punkt-Rolle aufwärts, Einflug im Rückenflug	2
E.7	Figur 9 (von unten geflogen), 2/2-Punkt-Rolle aufwärts	2
E.8	Figur 9 (von unten geflogen), 2/2-Punkt-Rolle aufwärts, Einflug im Rückenflug	2
E.9	Figur 9 (von unten geflogen), Ganze Rolle aufwärts	2
E.10	Figur 9 (von unten geflogen), Ganze Rolle aufwärts, Einflug im Rückenflug	2
E.11	Figur 6 (von der Mitte geflogen, unterer Teil zuerst)	1
E.12	Figur 6 (von der Mitte geflogen, unterer Teil zuerst), Einflug im Rückenflug	1
E.13	Figur 6 (von der Mitte geflogen, unterer Teil zuerst), Halbe Rolle aufwärts	2
E.14	Figur 6 (von der Mitte geflogen, unterer Teil zuerst), Halbe Rolle aufwärts, Einflug im Rückenflug	2
E.15	Figur 6 (von der Mitte geflogen, unterer Teil zuerst), 2/4-Punkt Rolle aufwärts	2

E.16	Figur 6 (von der Mitte geflogen, unterer Teil zuerst), 2/4-Punkt Rolle aufwärts, Einflug im Rückenflug	2
E.17	Figur 6 (von der Mitte geflogen, unterer Teil zuerst), 2/2-Punkt Rolle aufwärts	2
E.18	Figur 6 (von der Mitte geflogen, unterer Teil zuerst), 2/2-Punkt Rolle aufwärts, Einflug im Rückenflug	2
E.19	Figur 6 (von der Mitte geflogen, unterer Teil zuerst), Ganze Rolle aufwärts	2
E.20	Figur 6 (von der Mitte geflogen, unterer Teil zuerst), Ganze Rolle aufwärts, Einflug im Rückenflug	2
E.21	Figur 9 (von der Mitte geflogen, oberer Teil zuerst)	1
E.22	Figur 9 (von der Mitte geflogen, oberer Teil zuerst), Einflug im Rückenflug	1
E.23	Figur 9 (von der Mitte geflogen, oberer Teil zuerst), Halbe Rolle abwärts	2
E.24	Figur 9 (von der Mitte geflogen, oberer Teil zuerst), Halbe Rolle abwärts, Einflug im Rückenflug	2
E.25	Figur 9 (von der Mitte geflogen, oberer Teil zuerst), 2/4-Punkt-Rolle abwärts	2
E.26	Figur 9 (von der Mitte geflogen, oberer Teil zuerst), 2/4-Punkt-Rolle abwärts, Einflug im Rückenfl.	2
E.27	Figur 9 (von der Mitte geflogen, oberer Teil zuerst), 2/2-Punkt-Rolle abwärts	2
E.28	Figur 9 (von der Mitte geflogen, oberer Teil zuerst), 2/2-Punkt-Rolle abwärts, Einflug im Rückenfl.	2
E.29	Figur 9 (von der Mitte geflogen, oberer Teil zuerst), Ganze Rolle abwärts	2
E.30	Figur 9 (von der Mitte geflogen, oberer Teil zuerst), Ganze Rolle abwärts, Einflug im Rückenflug	2
E.31	Figur 9 (von der Mitte geflogen, oberer Teil zuerst), Ganze Gerissene Rolle abwärts	3
E.32	Figur 9 (von der Mitte geflogen, oberer Teil zuerst), Ganze Gerissene Rolle abwärts, Einflug im Rückenflug	3
E.33	Figur 6 (von oben geflogen)	1
E.34	Figur 6 (von oben geflogen), Einflug im Rückenflug	1
E.35	Figur 6 (von oben geflogen), Halbe Rolle abwärts	2
E.36	Figur 6 (von oben geflogen), Halbe Rolle abwärts, Einflug im Rückenflug	2
E.37	Figur 6 (von oben geflogen), 2/4-Punkt-Rolle abwärts	2
E.38	Figur 6 (von oben geflogen), 2/4-Punkt-Rolle abwärts, Einflug im Rückenflug	2
E.39	Figur 6 (von oben geflogen), 2/2-Punkt-Rolle abwärts	2
E.40	Figur 6 (von oben geflogen), 2/2-Punkt-Rolle abwärts, Einflug im Rückenflug	2
E.41	Figur 6 (von oben geflogen), Ganze Rolle abwärts	2
E.42	Figur 6 (von oben geflogen), Ganze Rolle abwärts, Einflug im Rückenflug	2
E.43	Figur 6 (von oben geflogen), Ganze Gerissene Rolle abwärts	3
E.44	Figur 6 (von oben geflogen), Ganze Gerissene Rolle abwärts, Einflug im Rückenflug	3
F.1	Halbe Kubanische Acht	2
F.2	Halbe Kubanische Acht, Einflug im Rückenflug	2
F.3	Halbe Kubanische Acht, 2/4-Punkt-Rolle	2
F.4	Halbe Kubanische Acht, 2/4-Punkt-Rolle, Einflug im Rückenflug	2
F.5	Halbe Kubanische Acht, 2/2-Punkt-Rolle	2
F.6	Halbe Kubanische Acht, 2/2-Punkt-Rolle, Einflug im Rückenflug	2
F.7	Halbe Kubanische Acht, mit ganzer Rolle	2
F.8	Halbe Kubanische Acht, mit ganzer Rolle, Einflug im Rückenflug	2
F.9	Halbe Kubanische Acht, mit ganzer Gerissener Rolle	3
F.10	Halbe Kubanische Acht, mit ganzer Gerissener Rolle, Einflug im Rückenflug	3
F.11	Halbe Kubanische Acht, mit 1 1/2 Gerissenen Rollen	3
F.12	Halbe Kubanische Acht, mit 1 1/2 Gerissenen Rollen, Einflug im Rückenflug	3
F.13	Halbe Kubanische Acht (von oben geflogen)	2
F.14	Halbe Kubanische Acht (von oben geflogen), Einflug im Rückenflug	2
F.15	Halbe Kubanische Acht (von oben geflogen), 2/4-Punkt-Rolle aufwärts	2
F.16	Halbe Kubanische Acht (von oben geflogen), 2/4-Punkt-Rolle aufwärts, Einflug im Rückenflug	2
F.17	Halbe Kubanische Acht (von oben geflogen), 2/2-Punkt-Rolle aufwärts	2
F.18	Halbe Kubanische Acht (von oben geflogen), 2/2-Punkt-Rolle aufwärts, Einflug im Rückenflug	2
F.19	Halbe Kubanische Acht (von oben geflogen), mit ganzer Rolle aufwärts	2

F.20	Halbe Kubanische Acht (von oben geflogen), mit ganzer Rolle aufwärts, Einflug im Rückenflug	2
F.21	Halbe Umgekehrte Kubanische Acht	2
F.22	Halbe Umgekehrte Kubanische Acht, Einflug im Rückenflug	2
F.23	Halbe Umgekehrte Kubanische Acht, 2/4-Punkt-Rolle	2
F.24	Halbe Umgekehrte Kubanische Acht, 2/4-Punkt-Rolle, Einflug im Rückenflug	2
F.25	Halbe Umgekehrte Kubanische Acht, 2/2-Punkt-Rolle	2
F.26	Halbe Umgekehrte Kubanische Acht, 2/2-Punkt-Rolle, Einflug im Rückenflug	2
F.27	Halbe Umgekehrte Kubanische Acht, mit ganzer Rolle	2
F.28	Halbe Umgekehrte Kubanische Acht, mit ganzer Rolle, Einflug im Rückenflug	2
F.29	Halbe Umgekehrte Kubanische Acht, mit ganzer Gerissener Rolle	3
F.30	Halbe Umgekehrte Kubanische Acht, mit ganzer Gerissener Rolle, Einflug i. Rückenflug	3
F.31	Halbe Umgekehrte Kubanische Acht, mit 1 1/2 Gerissenen Rollen	3
F.32	Halbe Umgekehrte Kubanische Acht, mit 1 1/2 Gerissenen Rollen, Einflug i. Rückenflug	3
F.33	Halbe Umgekehrte Kubanische Acht von oben geflogen	2
F.34	Halbe Umgekehrte Kubanische Acht von oben geflogen, Einflug im Rückenflug	2
F.35	Halbe Kubanische Acht (von oben geflogen), 2/4-Punkt-Rolle abwärts	2
F.36	Halbe Kubanische Acht (von oben geflogen), 2/4-Punkt-Rolle abwärts, Einflug im Rückenflug	2
F.37	Halbe Kubanische Acht (von oben geflogen), 2/2-Punkt-Rolle abwärts	2
F.38	Halbe Kubanische Acht (von oben geflogen), 2/2-Punkt-Rolle abwärts, Einflug im Rückenflug	2
F.39	Halbe Kubanische Acht (von oben geflogen), mit ganzer Rolle abwärts	2
F.40	Halbe Kubanische Acht (von oben geflogen), mit ganzer Rolle abwärts, Einflug im Rückenflug	2
G.1	Trudeln, zwei Umdrehungen	2
G.2	Trudeln, zwei Umdrehungen, Einflug im Rückenflug	2
G.3	Trudeln, zwei und eine halbe Umdrehung	2
G.4	Trudeln, zwei und eine halbe Umdrehung, Einflug im Rückenflug	2
H.1	Turn, halbe Rollen	2
H.2	Turn, halbe Rollen, Einflug im Rückenflug	2
H.3	Turn, halbe Rolle aufwärts, 2/4-Punkt-Rolle abwärts	2
H.4	Turn, halbe Rolle aufwärts, 2/4-Punkt-Rolle abwärts, Einflug im Rückenflug	2
H.5	Turn, ganze Rolle aufwärts, halbe Rolle abwärts	2
H.6	Turn, ganze Rolle aufwärts, halbe Rolle abwärts, Einflug im Rückenflug	2
H.7	Turn, 2/4-Punkt-Rolle aufwärts, halbe Rolle abwärts	2
H.8	Turn, 2/4-Punkt-Rolle aufwärts, halbe Rolle abwärts, Einflug im Rückenflug	2
H.9	Turn, 2/2-Punkt-Rolle aufwärts, 2/4-Punkt-Rolle abwärts	2
H.10	Turn, 2/2-Punkt-Rolle aufwärts, 2/4-Punkt-Rolle abwärts, Einflug im Rückenflug	2
H.11	Turn, halbe Rolle aufwärts, ganze Gerissene Rolle abwärts	4
H.12	Turn, halbe Rolle aufwärts, ganze Gerissene Rolle abwärts, Einflug im Rückenflug	4
H.13	Turn, 3/4-Punkt-Rolle aufwärts, 1/4 Rolle abwärts	3
H.14	Turn, 3/4-Punkt-Rolle aufwärts, 1/4 Rolle abwärts, Einflug im Rückenflug	3
H.15	Turn, 3/4-Rolle aufwärts, 1 1/4 Gerissene Rollen abwärts	4
H.16	Turn, 3/4-Rolle aufwärts, 1 1/4 Gerissene Rollen abwärts, Einflug im Rückenflug	4

*(Anmerkung: Auch der FAI-Originaltext enthält keine Gruppe I)*

J.1	Hoher Hut, 3/4 Rolle aufwärts, 1/4 Rolle abwärts	2
J.2	Hoher Hut, 3/4 Rolle aufwärts, 1/4 Rolle abwärts, Einflug im Rückenflug	2
J.3	Hoher Hut, 3/4-Punkt-Rolle aufwärts, 3/4 Rolle abwärts	2
J.4	Hoher Hut, 3/4-Punkt-Rolle aufwärts, 3/4 Rolle abwärts, Einflug im Rückenflug	2
J.5	Hoher Hut, 3/4-Punkt-Rolle aufwärts, 3/4-Punkt-Rolle abwärts, Ausflug im Rückenflug	2
J.6	Hoher Hut, 3/4-Punkt-Rolle aufwärts, 3/4-Punkt-Rolle abwärts, Ein- und Ausflug im Rückenflug	2
J.7	Hoher Hut, 1/4 Rolle aufwärts, 1/4 Rolle abwärts	2
J.8	Hoher Hut, 1/4 Rolle aufwärts, 1/4 Rolle abwärts, Einflug im Rückenflug	2
J.9	Hoher Hut, 1/4 Rolle aufwärts, 1/4 Rolle abwärts, Ausflug im Rückenflug	2
J.10	Hoher Hut, 1/4 Rolle aufwärts, 1/4 Rolle abwärts, Ein- und Ausflug im Rückenflug	2

J.11	Hoher Hut (von oben geflogen), 3/4 Rolle abwärts, 3/4-Punkt-Rolle aufwärts	3
J.12	Hoher Hut (von oben geflogen), 3/4 Rolle abwärts, 3/4-Punkt-Rolle aufwärts, Einflug im Rückenflug	3
J.13	Hoher Hut (von oben geflogen), 3/4 Rolle abwärts, 1/4 Rolle aufwärts	2
J.14	Hoher Hut (von oben geflogen), 3/4 Rolle abwärts, 1/4 Rolle aufwärts, Einflug im Rückenflug	2
J.15	Hoher Hut (von oben geflogen), 1/4 Rolle abwärts, 3/4-Punkt-Rolle aufwärts	2
J.16	Hoher Hut (von oben geflogen), 1/4 Rolle abwärts, 3/4-Punkt-Rolle aufwärts, Einflug im Rückenflug • Die horizontale Strecke wird immer im Rückenflug geflogen.	2
K.1	Steigflug 45°, 2/4-Punkt-Rolle, halber Looping (innen oder außen), ganze Rolle abwärts	3
K.2	Steigflug 45°, 2/4-Punkt-Rolle, halber Looping (innen oder außen), ganze Rolle abwärts, Einflug im Rückenflug	3
K.3	Steigflug 45°, 2/2-Punkt-Rolle, halber Looping (innen o. außen), 2/4-Punkt-Rolle abwärts	3
K.4	Steigflug 45°, 2/2-Punkt-Rolle, halber Looping (innen o. außen), 2/4-Punkt-Rolle abwärts, Einflug im Rückenflug	3
K.5	Steigflug 45°, ganze Rolle, halber Looping (innen oder außen), 2/4-Punkt-Rolle abwärts	3
K.6	Steigflug 45°, ganze Rolle, halber Looping (innen oder außen), 2/4-Punkt-Rolle abwärts, Einflug im Rückenflug	3
K.7	Steigflug 45°, 2/2-Punkt-Rolle, halber Looping (innen oder außen), ganze Gerissene Rolle abwärts	4
K.8	Steigflug 45°, 2/2-Punkt-Rolle, halber Looping (innen oder außen), ganze Gerissene Rolle abwärts, Einflug im Rückenflug	4
L.1	Humpty Bump (ziehen, ziehen, drücken) Halbe Rolle aufwärts, 2/4-Punkt-Rolle abwärts	3
L.2	Humpty Bump (drücken, drücken, ziehen) Halbe Rolle aufwärts, 2/4-Punkt-Rolle abwärts, Einflug im Rückenflug	3
L.3	Humpty Bump (ziehen, ziehen, ziehen) Halbe Rolle aufwärts, 2/2-Punkt-Rolle abwärts	3
L.4	Humpty Bump (drücken, drücken, drücken) Halbe Rolle aufwärts, 2/2-Punkt-Rolle abwärts, Einflug im Rückenflug	3
L.5	Humpty Bump (ziehen, ziehen, drücken) 2/4-Punkt-Rolle aufwärts, Halbe Rolle abwärts	3
L.6	Humpty Bump (drücken, drücken, ziehen) 2/4-Punkt-Rolle aufwärts, Halbe Rolle abwärts, Einflug im Rückenflug	3
L.7	Humpty Bump (ziehen, ziehen, drücken oder ziehen, drücken, drücken) 1/4 Rolle aufwärts, 3/4 Rolle abwärts	3
L.8	Humpty Bump (drücken, ziehen, ziehen oder drücken, drücken, ziehen) 1/4 Rolle aufwärts, 3/4 Rolle abwärts, Einflug im Rückenflug	3
L.9	Humpty Bump (ziehen, ziehen, ziehen) 3/4-Punkt-Rolle aufwärts, 1/4 Rolle abwärts	3
L.10	Humpty Bump (drücken, ziehen, ziehen) 3/4-Punkt-Rolle aufwärts, 1/4 Rolle abwärts, Einflug im Rückenflug	3
L.11	Humpty Bump mit Rollen nach Wahl des Piloten (Halbe Rolle aufwärts oder 1/4 Rolle auf- und abwärts)	2
L.12	Humpty Bump mit Rollen nach Wahl des Piloten (Halbe Rolle aufwärts oder 1/4 Rolle auf- und abwärts) Einflug im Rückenflug	2
M.1	Humpty Bump (von oben geflogen), halbe Rolle abwärts (drücken, drücken, drücken)	3
M.2	Humpty Bump (von oben geflogen), halbe Rolle abwärts (ziehen, ziehen, ziehen) Einflug im Rückenflug	2
M.3	Humpty Bump (von oben geflogen), 2/4-Punkt-Rolle abwärts, halbe Rolle aufwärts (drücken, drücken, ziehen)	3
M.4	Humpty Bump (von oben geflogen), 2/4-Punkt-Rolle abwärts, halbe Rolle aufwärts (ziehen, ziehen, drücken) Einflug im Rückenflug	3
M.5	Humpty Bump (von oben geflogen), 2/4-Punkt-Rolle abwärts, 2/2-Punkt-Rolle aufwärts (drücken, drücken, drücken)	3
M.6	Humpty Bump (von oben geflogen), 2/4-Punkt-Rolle abwärts, 2/2-Punkt-Rolle aufwärts (ziehen, ziehen, ziehen) Einflug im Rückenflug	3

M.7	Humpty Bump (von oben geflogen), 1/4 Rolle abwärts, 3/4 Rolle aufwärts (drücken, drücken, drücken)	3
M.8	Humpty Bump (von oben geflogen), 1/4 Rolle abwärts, 3/4 Rolle aufwärts (ziehen, drücken, drücken) Einflug im Rückenflug	3
M.9	Humpty Bump (von oben geflogen), 1/4 Rolle abwärts, 3/4 Rolle aufwärts (ziehen, drücken, ziehen) Ein- und Ausflug im Rückenflug	3
M.10	Humpty Bump (von oben geflogen), 1/4 Rolle abwärts, 3/4 Rolle aufwärts (drücken, drücken, ziehen) Ausflug im Rückenflug	3

