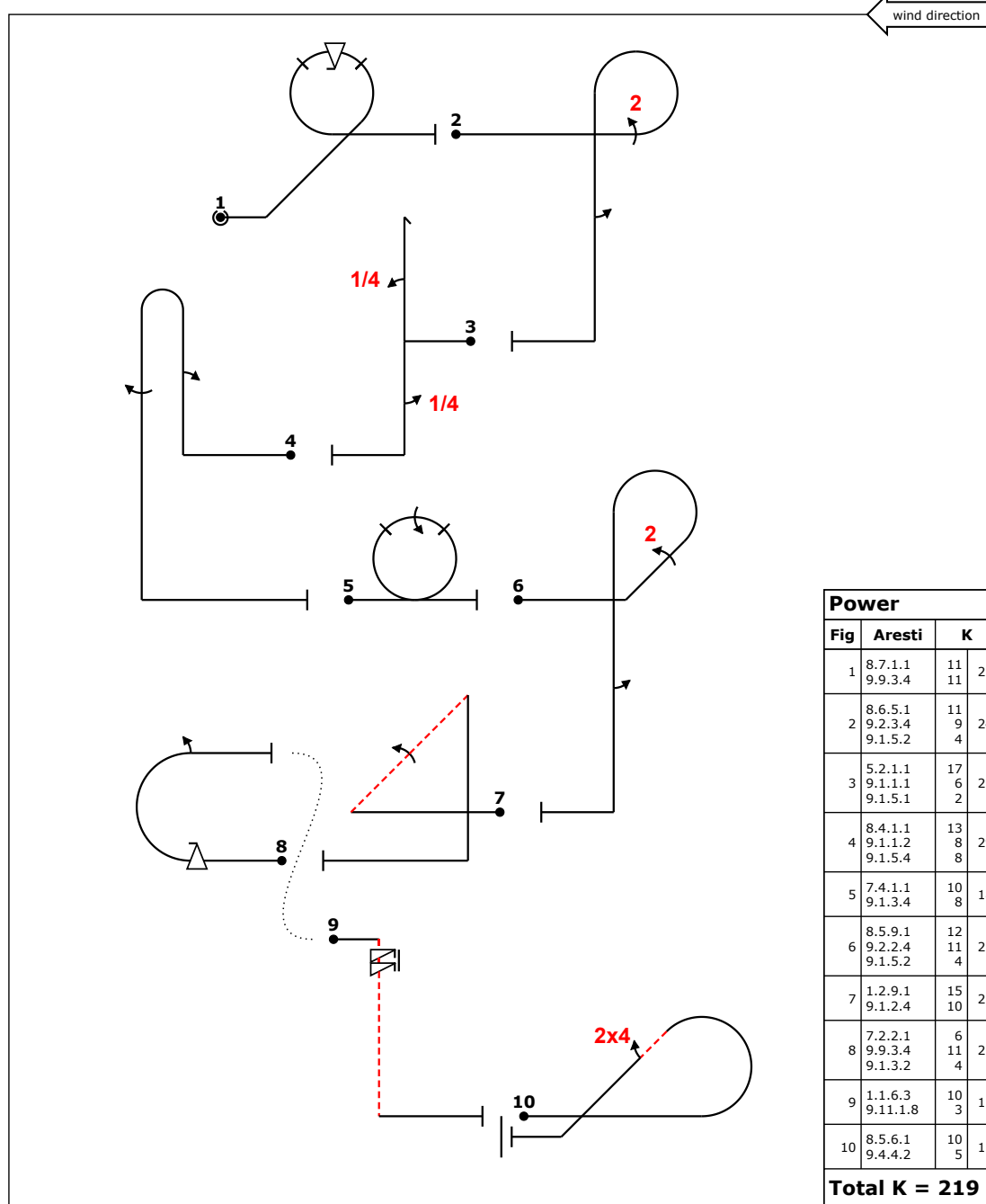




Power			
Fig	Aresti	K	
1	8.7.1.1 9.9.3.4	11 11	22
2	8.6.5.1 9.2.3.4 9.1.5.2	11 9 4	24
3	5.2.1.1 9.1.1.1 9.1.5.1	17 6 2	25
4	8.4.1.1 9.1.1.2 9.1.5.4	13 8 8	29
5	7.4.1.1 9.1.3.4	10 8	18
6	8.5.9.1 9.2.2.4 9.1.5.2	12 11 4	27
7	1.2.9.1 9.1.2.4	15 10	25
8	7.2.2.1 9.9.3.4 9.1.3.2	6 11 4	21
9	1.1.6.3 9.11.1.8	10 3	13
10	8.5.6.1 9.4.4.2	10 5	15
Total K = 219			

Start in Normalfluglage.

Fig. 1 – Q Loop

Ziehen auf die 45°-Aufwärtslinie, anschließend 5/8 Innenlooping ziehen, mit 1 positiven gerissenen Rolle am oberen Scheitelpunkt integriert. Ausflug in Normalfluglage.

Fig. 2 – Fig P

Beim Einflug 2-Punkt-Rolle, anschließend 3/4 Innenlooping ziehen bis zur senkrechten Abwärtslinie. 1/2 Rolle, danach ziehen zum Ausflug in Normalfluglage.

Fig. 3 – Hammerhead

Ziehen in die senkrechte Aufwärtslinie, 1/4 Rolle, Turn. Auf der senkrechten Abwärtslinie 1/4 Rolle. Ziehen zum Ausflug in Normalfluglage.

Fig. 4 – Humpty

Ziehen in die senkrechte Aufwärtslinie, 1/2 Rolle. Anschließend 1/2 Innenlooping ziehen bis zur senkrechten Abwärtslinie, 1 vollständige Rolle. Ziehen zum Ausflug in Normalfluglage.

Fig. 5 – Loop

Innenlooping ziehen, mit 1 vollständigen Rolle am oberen Scheitelpunkt integriert. Ausflug in Normalfluglage.

Fig. 6 – Tear Drop

Ziehen auf die 45°-Aufwärtslinie, 2-Punkt-Rolle. Anschließend 5/8 Innenlooping ziehen bis zur senkrechten Abwärtslinie, 1/2 Rolle. Ziehen zum Ausflug in Normalfluglage.

Fig. 7 – Reverse Sharks Tooth

Um 135° ziehen bis zur invertierten 45°-Aufwärtslinie, 1 vollständige Rolle. Anschließend ziehen bis zur senkrechten Abwärtslinie. Ziehen zum Ausflug in Normalfluglage.

Fig. 8 – Immelmann

Beim Einflug 1 positive gerissene Rolle, anschließend 1/2 Innenlooping ziehen. Beim Ausflug 1/2 Rolle. Ausflug in Normalfluglage.

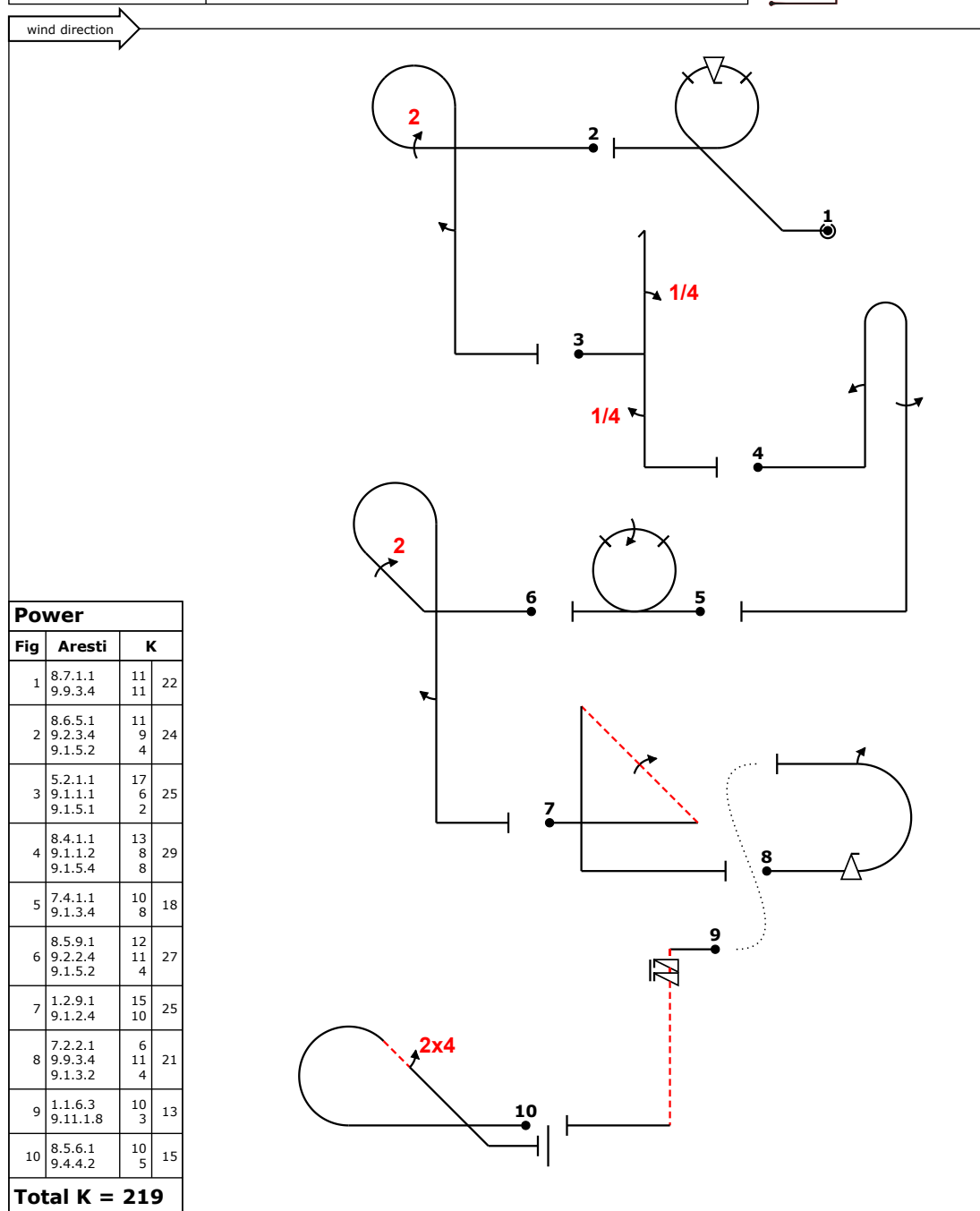
Fig. 9 – Spin

2 Umdrehungen positives Trudeln. Ziehen zum Ausflug in Normalfluglage.

Fig. 10 – Half Cuban

5/8 Innenlooping ziehen bis zur invertierten 45°-Abwärtslinie, 2 von 4-Punkt-Rolle. ziehen zum Ausflug in Normalfluglage.

C	Contest:	Bekanntes Programm Saison 2027	
Date:	Program:	Sportsman	Known



Start in Normalfluglage.

Fig. 1 – Q Loop

Ziehen auf die 45°-Aufwärtslinie, anschließend 5/8 Innenlooping ziehen, mit 1 positiven gerissenen Rolle am oberen Scheitelpunkt integriert. Ausflug in Normalfluglage.

Fig. 2 – Fig P

Beim Einflug 2-Punkt-Rolle, anschließend 3/4 Innenlooping ziehen bis zur senkrechten Abwärtslinie. 1/2 Rolle, danach ziehen zum Ausflug in Normalfluglage.

Fig. 3 – Hammerhead

Ziehen in die senkrechte Aufwärtslinie, 1/4 Rolle, Turn. Auf der senkrechten Abwärtslinie 1/4 Rolle. Ziehen zum Ausflug in Normalfluglage.

Fig. 4 – Humpty

Ziehen in die senkrechte Aufwärtslinie, 1/2 Rolle. Anschließend 1/2 Innenlooping ziehen bis zur senkrechten Abwärtslinie, 1 vollständige Rolle. Ziehen zum Ausflug in Normalfluglage.

Fig. 5 – Loop

Innenlooping ziehen, mit 1 vollständigen Rolle am oberen Scheitelpunkt integriert. Ausflug in Normalfluglage.

Fig. 6 – Tear Drop

Ziehen auf die 45°-Aufwärtslinie, 2-Punkt-Rolle. Anschließend 5/8 Innenlooping ziehen bis zur senkrechten Abwärtslinie, 1/2 Rolle. Ziehen zum Ausflug in Normalfluglage.

Fig. 7 – Reverse Sharks Tooth

Um 135° ziehen bis zur invertierten 45°-Aufwärtslinie, 1 vollständige Rolle. Anschließend ziehen bis zur senkrechten Abwärtslinie. Ziehen zum Ausflug in Normalfluglage.

Fig. 8 – Immelmann

Beim Einflug 1 positive gerissene Rolle, anschließend 1/2 Innenlooping ziehen. Beim Ausflug 1/2 Rolle. Ausflug in Normalfluglage.

Fig. 9 – Spin

2 Umdrehungen positives Trudeln. Ziehen zum Ausflug in Normalfluglage.

Fig. 10 – Half Cuban

5/8 Innenlooping ziehen bis zur invertierten 45°-Abwärtslinie, 2 von 4-Punkt-Rolle. ziehen zum Ausflug in Normalfluglage.