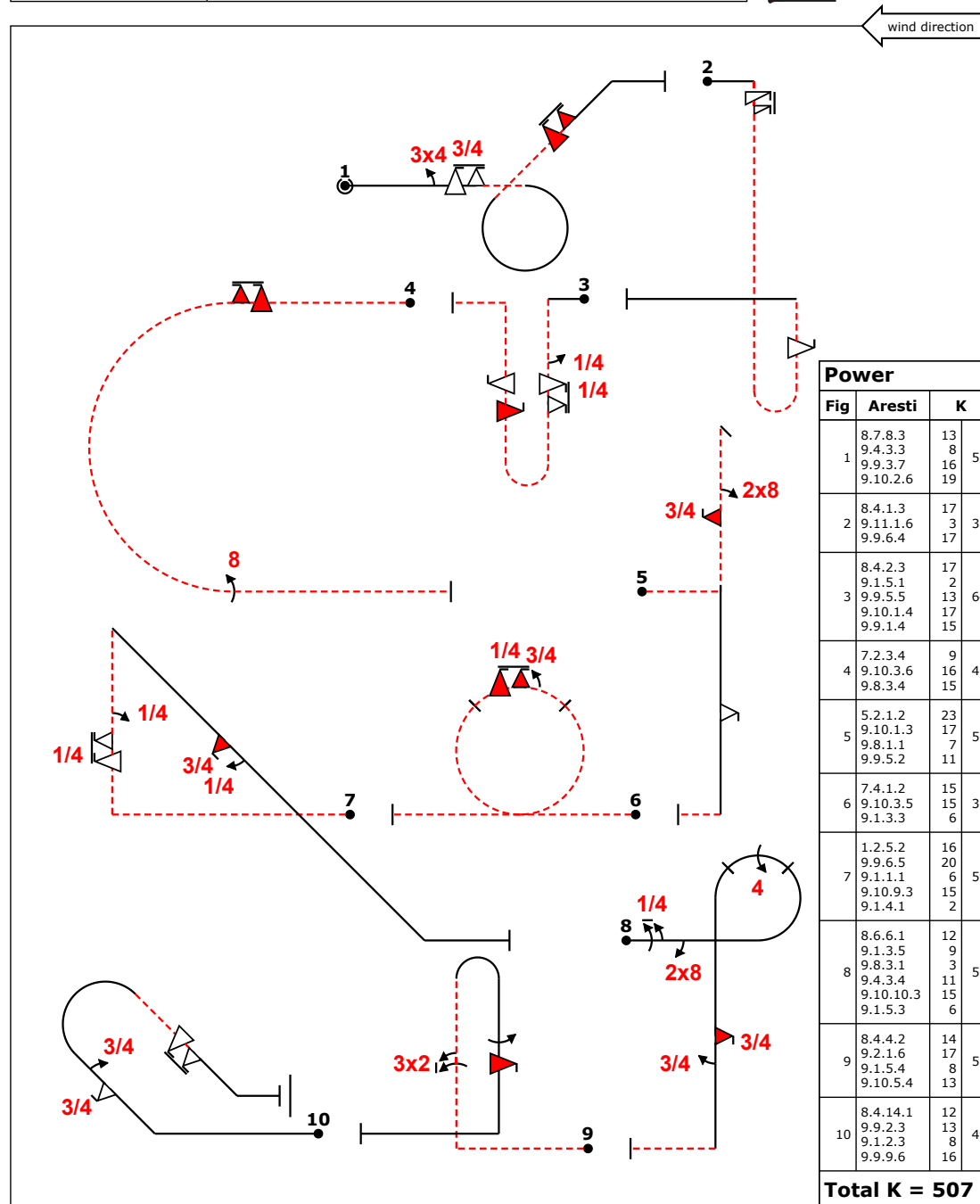


B	Contest:	Bekanntes Programm Saison 2027	
Date:	Program:	Unlimited ALT	Known



Start in Normalfluglage.

Fig. 1 – Down Q Loop

3 von 4-Punkt-Rolle, in gleicher Richtung 1-3/4 positive gerissene Rollen. 7/8 Innenlooping ziehen bis zur invertierten 45°-Aufwärtslinie, 1-1/2 negative gerissene Rollen. Drücken zum Ausflug in Normalfluglage.

Fig. 2 – 1-1/2 Spin with Down Humpty

1-1/2 Umdrehungen positives Trudeln bis zur senkrechten Abwärtslinie. 1/2 Außenlooping drücken bis zur senkrechten Aufwärtslinie, 1 positive gerissene Rolle. Drücken zum Ausflug in Normalfluglage.

Fig. 3 – Down Humpty

Drücken in die senkrechte Abwärtslinie, 1/4 Rolle in gleicher Richtung wie 1-1/4 positive gerissene Rolle. 1/2 Außenlooping drücken bis zur senkrechten Aufwärtslinie, 1 negative gerissene Rolle entgegengesetzt zu 1 positiven gerissenen Rolle. Ziehen zum Ausflug in Rückenfluglage.

Fig. 4 – Split S

1-1/2 negative gerissene Rolle, anschließend 1/2 Außenlooping drücken, 8-Punkt-Rolle. Ausflug in Rückenfluglage.

Fig. 5 – Hammerhead

Drücken in die senkrechte Aufwärtslinie, 3/4 negative gerissene Rolle entgegengesetzt zu 2 von 8-Punkt-Rolle, Turn. Auf der senkrechten Abwärtslinie 1/2 positive gerissene Rolle. Drücken zum Ausflug in Rückenfluglage.

Fig. 6 – Loop

Außenlooping drücken, am oberen Scheitelpunkt 3/4 Rolle in gleicher Richtung wie 1-1/4 negative gerissene Rolle integrieren. Ausflug in Rückenfluglage.

Fig. 7 – Sharks Tooth

Drücken in die senkrechte Aufwärtslinie, 1-1/4 positive gerissene Rolle entgegengesetzt zu 1/4 Rolle. Um 135° drücken auf die 45°-Abwärtslinie, 3/4 negative gerissene Rolle in gleicher Richtung wie 1/4 Rolle. Ziehen zum Ausflug in Normalfluglage.

Fig. 8 – P Loop

1-1/4 Rolle entgegengesetzt zu 2 von 8-Punkt-Rolle. 3/4 Innenlooping ziehen, mit integrierter 4-Punkt-Rolle am oberen Scheitelpunkt. Auf der senkrechten Abwärtslinie 3/4 negative gerissene Rolle entgegengesetzt zu 3/4 Rolle. Drücken zum Ausflug in Rückenfluglage.

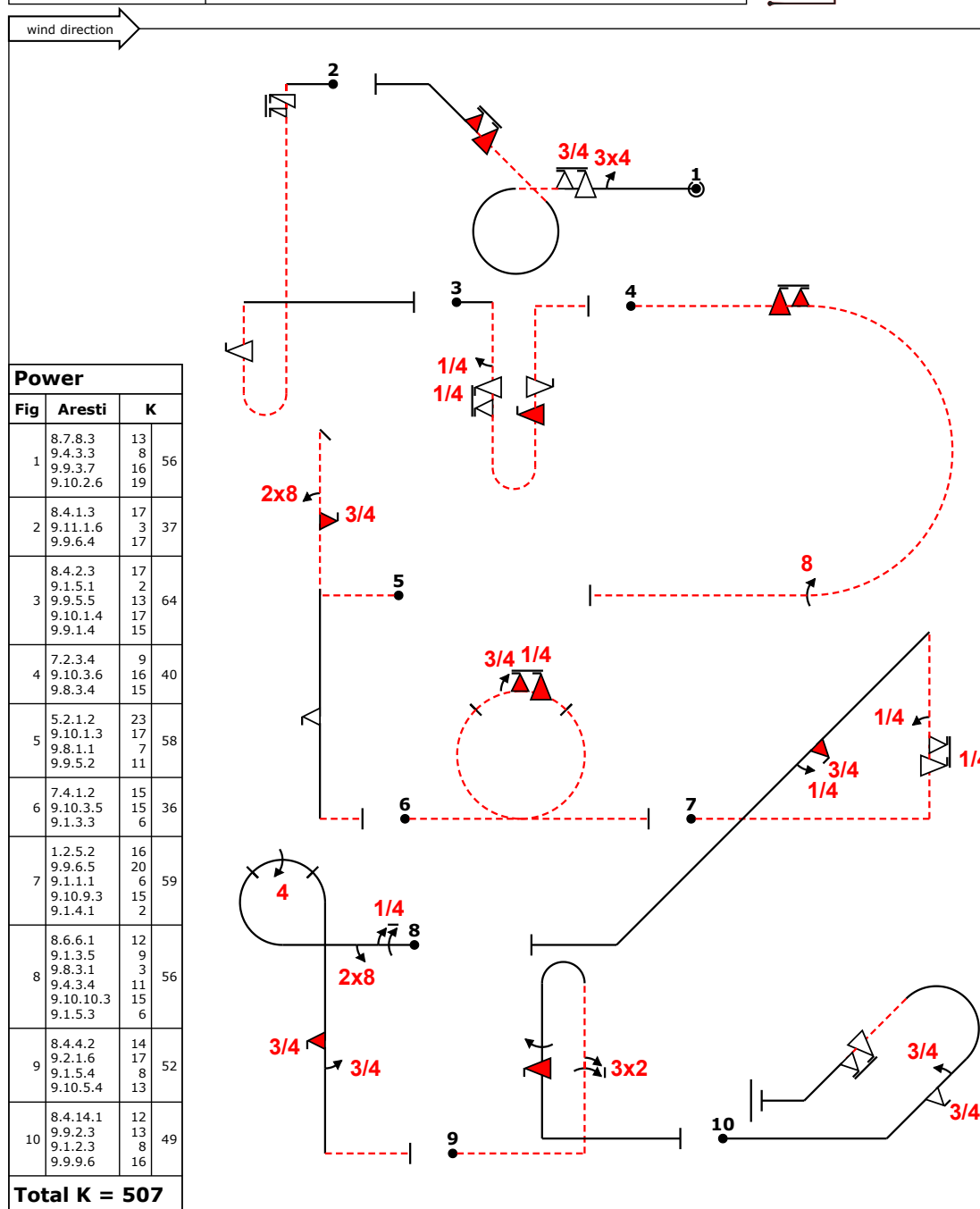
Fig. 9 – Humpty

Drücken in die senkrechte Aufwärtslinie, 3 von 2-Punkt-Rolle. 1/2 Innenlooping ziehen bis zur senkrechten Abwärtslinie, 1 vollständige Rolle in gleicher Richtung wie 1 negative gerissene Rolle. Ziehen zum Ausflug in Normalfluglage.

Fig. 10 – Lay Down Humpty

Ziehen auf die 45°-Aufwärtslinie, 3/4 positive gerissene Rolle entgegengesetzt zu 3/4 Rolle. 1/2 Innenlooping ziehen bis zur invertierten 45°-Abwärtslinie, 1-1/2 positive gerissene Rollen. Ziehen zum Ausflug in Normalfluglage.

C	Contest:	Bekanntes Programm Saison 2027	
Date:	Program:	Unlimited ALT	Known



Start in Normalfluglage.

Fig. 1 – Down Q Loop

3 von 4-Punkt-Rolle, in gleicher Richtung 1-3/4 positive gerissene Rollen. 7/8 Innenlooping ziehen bis zur invertierten 45°-Aufwärtslinie, 1-1/2 negative gerissene Rollen. Drücken zum Ausflug in Normalfluglage.

Fig. 2 – 1-1/2 Spin with Down Humpty

1-1/2 Umdrehungen positives Trudeln bis zur senkrechten Abwärtslinie. 1/2 Außenlooping drücken bis zur senkrechten Aufwärtslinie, 1 positive gerissene Rolle. Drücken zum Ausflug in Normalfluglage.

Fig. 3 – Down Humpty

Drücken in die senkrechte Abwärtslinie, 1/4 Rolle in gleicher Richtung wie 1-1/4 positive gerissene Rolle. 1/2 Außenlooping drücken bis zur senkrechten Aufwärtslinie, 1 negative gerissene Rolle entgegengesetzt zu 1 positiven gerissenen Rolle. Ziehen zum Ausflug in Rückenfluglage.

Fig. 4 – Split S

1-1/2 negative gerissene Rolle, anschließend 1/2 Außenlooping drücken, 8-Punkt-Rolle. Ausflug in Rückenfluglage.

Fig. 5 – Hammerhead

Drücken in die senkrechte Aufwärtslinie, 3/4 negative gerissene Rolle entgegengesetzt zu 2 von 8-Punkt-Rolle, Turn. Auf der senkrechten Abwärtslinie 1/2 positive gerissene Rolle. Drücken zum Ausflug in Rückenfluglage.

Fig. 6 – Loop

Außenlooping drücken, am oberen Scheitelpunkt 3/4 Rolle in gleicher Richtung wie 1-1/4 negative gerissene Rolle integrieren. Ausflug in Rückenfluglage.

Fig. 7 – Sharks Tooth

Drücken in die senkrechte Aufwärtslinie, 1-1/4 positive gerissene Rolle entgegengesetzt zu 1/4 Rolle. Um 135° drücken auf die 45°-Abwärtslinie, 3/4 negative gerissene Rolle in gleicher Richtung wie 1/4 Rolle. Ziehen zum Ausflug in Normalfluglage.

Fig. 8 – P Loop

1-1/4 Rolle entgegengesetzt zu 2 von 8-Punkt-Rolle. 3/4 Innenlooping ziehen, mit integrierter 4-Punkt-Rolle am oberen Scheitelpunkt. Auf der senkrechten Abwärtslinie 3/4 negative gerissene Rolle entgegengesetzt zu 3/4 Rolle. Drücken zum Ausflug in Rückenfluglage.

Fig. 9 – Humpty

Drücken in die senkrechte Aufwärtslinie, 3 von 2-Punkt-Rolle. 1/2 Innenlooping ziehen bis zur senkrechten Abwärtslinie, 1 vollständige Rolle in gleicher Richtung wie 1 negative gerissene Rolle. Ziehen zum Ausflug in Normalfluglage.

Fig. 10 – Lay Down Humpty

Ziehen auf die 45°-Aufwärtslinie, 3/4 positive gerissene Rolle entgegengesetzt zu 3/4 Rolle. 1/2 Innenlooping ziehen bis zur invertierten 45°-Abwärtslinie, 1-1/2 positive gerissene Rollen. Ziehen zum Ausflug in Normalfluglage.