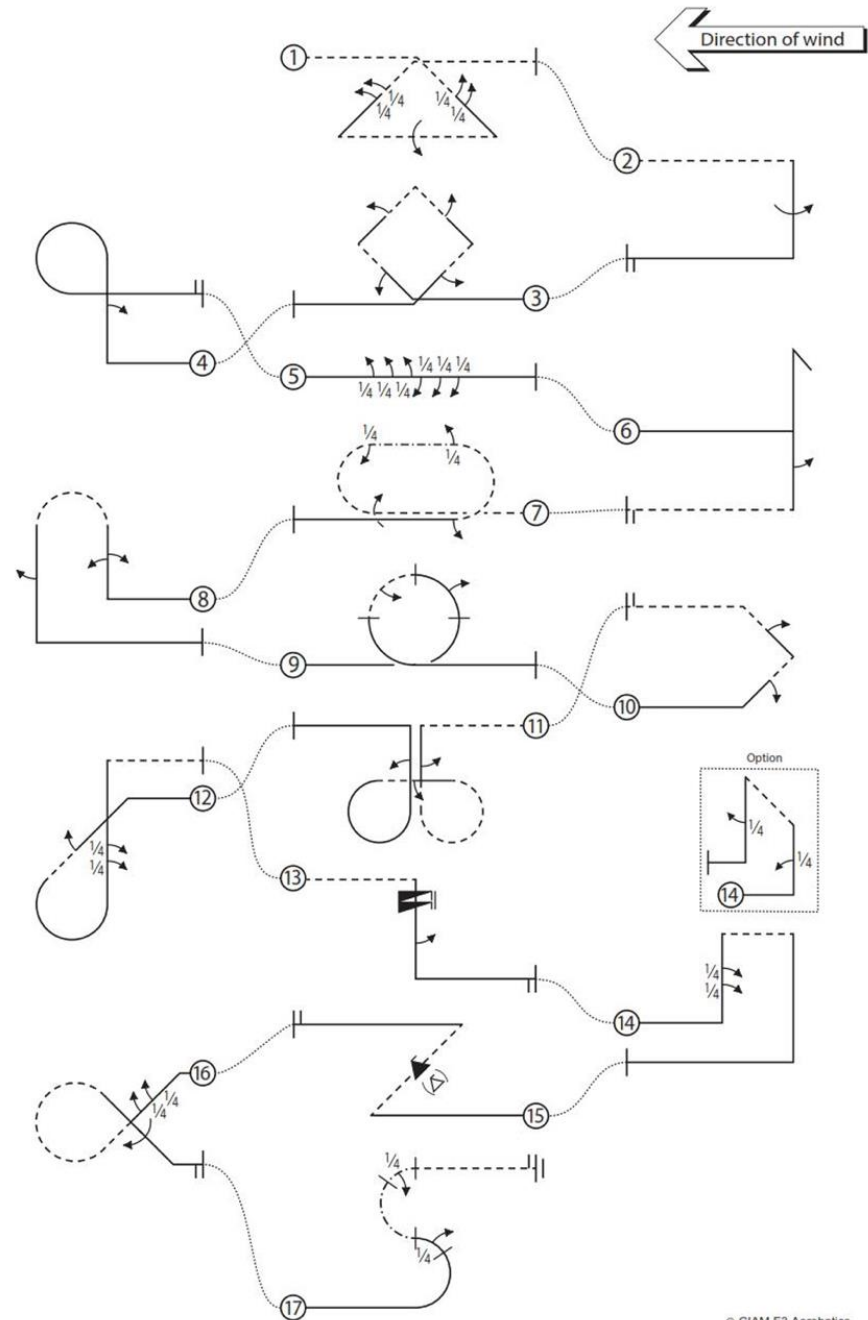


FAI F3A P-25 Preliminary-Programm		
<b>K3</b>	Dreieck-Looping von oben $\frac{2}{4}$ Rolle, Rolle, $\frac{2}{4}$ Rolle	Rücken
<b>K2</b>	Halber Quadrat-Looping mit Rolle	Normal
<b>K5</b>	Quadrat-Looping auf Ecke mit halben Rollen	Normal
<b>K3</b>	Figur 9 mit halber Rolle	Normal
<b>K4</b>	Roll-Kombination $\frac{3}{4}$ Rolle gegengleich	Normal
<b>K3</b>	Stall Turn mit halber Rolle abwärts	Rücken
<b>K4</b>	Doppelter Immelmann, Rolle, $\frac{1}{4}$ Rolle, $\frac{1}{4}$ Rolle, $\frac{1}{2}$ Rolle	Normal
<b>K3</b>	Humpty-Bump mit $\frac{1}{2}$ Rollen gegengleich, $\frac{1}{2}$ Rolle	Normal
<b>K5</b>	Looping mit zwei $\frac{1}{2}$ Rollen integriert	Normal
<b>K2</b>	Halber Quadrat-Looping auf Ecke mit $\frac{1}{2}$ Rollen	Rücken
<b>K5</b>	Halbes Kleeblatt mit $\frac{1}{2}$ Rollen	Normal
<b>K4</b>	Umgekehrte Figur ET mit $\frac{1}{2}$ Rolle, $\frac{2}{4}$ Rollen	Rücken
<b>K3</b>	Rückenvrille 2 Umgänge, $\frac{1}{2}$ Rolle	Normal
<b>K3</b>	Hoher Hut mit $\frac{2}{4}$ Rollen (Option: Quer mit $\frac{1}{4}$ Rollen)	Normal
<b>K4</b>	Figur Z mit Snap	Normal
<b>K3</b>	Comet mit $\frac{2}{4}$ Rollen, ganze Rolle	Normal
<b>K5</b>	Figur S mit $\frac{1}{4}$ Rolle, $\frac{1}{4}$ Rolle	Rücken

## PRELIMINARY SCHEDULE P-25 (2024-2025)



FAI F3A P-25 Preliminary-Programm		
<b>K3</b>	Dreieck-Loop von oben $\frac{2}{4}$ Rolle, Rolle, $\frac{2}{4}$ Rolle	Rücken
<b>K2</b>	Halber Quadrat-Looping mit Rolle	Normal
<b>K5</b>	Quadrat-Looping auf Ecke mit halben Rollen	Normal
<b>K3</b>	Figur 9 mit halber Rolle	Normal
<b>K4</b>	Roll-Kombination $\frac{3}{4}$ Rolle gegengleich	Normal
<b>K3</b>	Stall Turn mit halber Rolle abwärts	Rücken
<b>K4</b>	Doppelter Immelmann, Rolle, $\frac{1}{4}$ Rolle, $\frac{1}{4}$ Rolle, $\frac{1}{2}$ Rolle	Normal
<b>K3</b>	Humpty-Bump mit $\frac{1}{2}$ Rollen gegengleich, $\frac{1}{2}$ Rolle	Normal
<b>K5</b>	Looping mit zwei $\frac{1}{2}$ Rollen integriert	Normal
<b>K2</b>	Halber Quadrat-Looping auf Ecke mit $\frac{1}{2}$ Rollen	Rücken
<b>K5</b>	Halbes Kleeblatt mit $\frac{1}{2}$ Rollen	Normal
<b>K4</b>	Umgekehrte Figur ET mit $\frac{1}{2}$ Rolle, $\frac{2}{4}$ Rollen	Rücken
<b>K3</b>	Rückenwille 2 Umgänge, $\frac{1}{2}$ Rolle	Normal
<b>K3</b>	Hoher Hut mit $\frac{2}{4}$ Rollen (Option: Quer mit $\frac{1}{4}$ Rollen)	Normal
<b>K4</b>	Figur Z mit Snap	Normal
<b>K3</b>	Comet mit $\frac{2}{4}$ Rollen, ganze Rolle	Normal
<b>K5</b>	Figur S mit $\frac{1}{4}$ Rolle, $\frac{1}{4}$ Rolle	Rücken

