

**Vorrunden - Programm P03, gültig an 2002**

Nr.	Bezeichnung	K-Faktor
1	Startsequenz	1
2	Quadratischer Looping auf der Spitze; ½ Rolle bei Schenkel 2 und 4	5
3	Turn; 2/4 Punkt-Rolle aufwärts (Ausflug auf dem Rücken)	2
4	2/2 Punkt-Rolle; Vierpunkt-Rolle gegengleich (Ausflug auf dem Rücken)	4
5	Halber quadratischer Aussenlooping	1
6	Sanduhr; ½ Rolle aufwärts (Einflug in Mitte, abwärts, Ausflug auf dem Rücken)	5
7	Halber Aussenlooping nach oben	1
8	Kobrarolle von oben; 2/4 Punkt-Rollen	4
9	Halber quadratischer Looping; ½ Rolle abwärts	2
10	1 ½ positive Snap-Rolle; 4/8 Punkt-Rolle	5
11	Halbe umgekehrte Kubanacht; ganze Rolle (Ausflug auf dem Rücken)	2
12	Vierpunkt-Rolle (Ein- und Ausflug auf dem Rücken)	4
13	Humpty Bump gezogen; 2/4 Punkt-Rolle aufwärts, ½ Rolle abwärts	3
14	45° Steigflug; 1 ½ positive Snap-Rolle (Ausflug auf dem Rücken)	4
15	Umgekehrter hoher Hut mit ¼ Rollen	3
16	Aussen/Innen Kubanacht von oben; 2/2 Punkt-Rolle beim 2. Steigflug	4
17	Halber Aussenlooping; 2/4 Punkt-Rolle	2
18	Avalanche; 1 ½ Snap-Rolle (Ausflug auf dem Rücken)	4
19	Figur '9'; 3/2 Punkt-Rolle aufwärts (Ausflug auf dem Rücken)	2
20	Stehende Acht, oberer Teil zuerst; ½ Rollen in Mitte (Ausflug auf dem Rücken)	3
21	Halber Aussenlooping von oben; ½ Rolle (Ausflug auf dem Rücken)	1
22	Je zwei Umdrehungen Rückentrudeln, gegengleich; ½ Rolle beim Ausflug	4
23	Landesequenz	1
<b>Total</b>		<b>67</b>