

Lancio con figure a coefficienti

| Nr. Figura | Coefficiente "K" |
|-------------------------------------|-----------------------------|
| - Decollo | 15 |
| - Atterraggio | 15 |
| 1 Touch and Go | 12 |
| 2 Otto cubano | 12 |
| 3 Otto orizzontale con rotazione | 12 |
| 4 Otto orizzontale | 11 |
| 5 G-Roll positivo | 11 |
| 6 Mezzo otto cubano | 11 |
| 7 2 Tonneau nelle 2 direzioni | 11 |
| 8 2 tonneau stessa direzione | 11 |
| 9 Combinazione immelmann – Split-S | 11 |
| 10 Volo a coltello * | 11 |
| 11 Tonneau lento | 11 |
| 12 Tonneau in 4 tempi | 10 |
| 13 Volo rovescio ** | 10 |
| 14 Cobra roll | 10 |
| 15 Mezzo otto cubano inverso | 10 |
| 16 volo lento configurazione pulita | 10 |
| 17 Immelmann | 10 |
| 18 Victory roll | 10 |
| 19 Split-S | 10 |
| 20 Looping | 10 |
| 21 volo lento configurazione sporca | 10 |
| 22 360 in pianta | 10 |

Questa figura non è presente nel regolamento IJMC.

La figura inizia (VIA) con il modello in volo rettilineo parallelo all'asse pista poi compie un quarto di rotazione sull'asse per portarsi in volo a coltello, posizione in cui dovrà restare per almeno 3 secondi, dopodiché dovrà eseguire un altro quarto di rotazione sull'asse (nella direzione opposta alla prima) per riprendere il volo rettilineo e livellato e terminerà (STOP) alla stessa quota e stessa distanza dalla linea dei giudici in cui ha cominciato.

*

Questa figura non è presente nel regolamento IJMC.

La figura inizia (VIA) con il modello in volo rettilineo parallelo all'asse pista poi compie mezza rotazione sull'asse per portarsi in volo rovescio, posizione in cui dovrà restare per almeno 3 secondi, dopodiché dovrà eseguire un'altra mezza rotazione sull'asse (nella stessa direzione della prima) per riprendere il volo rettilineo e livellato e terminerà (STOP) alla stessa quota e stessa distanza dalla linea dei giudici in cui ha cominciato.

**