

A-20.01 8 Vertical

A partir de voo invertido empurrar executando um loop, puxar executando outro loop por baixo do primeiro, saída invertida.

A-20.02 Queda de asa com dois $\frac{1}{4}$ de roll consecutivos

A partir de voo invertido empurrar executando $\frac{1}{4}$ de loop para ficar a subir à vertical, executar uma queda de asa, na descida à vertical executar dois $\frac{1}{4}$ de roll consecutivos, puxar executando $\frac{1}{4}$ de loop e saída em voo direito.

A-20.03 Loop quadrado de canto

A partir de voo direito puxar executando $\frac{1}{8}$ de loop ficando a subir a 45° , puxar executando $\frac{1}{4}$ de loop ficando a subir a 45° , puxar executando $\frac{1}{4}$ de loop ficando a descer a 45° , puxar executando $\frac{1}{4}$ de loop ficando a descer a 45° , puxar executando $\frac{1}{8}$ de loop para sair em voo direito.

A-20.04 Figura 9

A partir de voo direito puxar executando $\frac{1}{4}$ de loop para ficar a subir à vertical, empurrar executando $\frac{3}{4}$ de loop, saída invertida.

A-20.05 Voo em faca com $\frac{1}{4}$ roll, $\frac{1}{4}$ roll

A partir de voo invertido executar $\frac{1}{4}$ roll, definir a posição de voo em faca e executar $\frac{1}{4}$ roll para sair em voo direito.

A-20.06 Split S invertido com $\frac{1}{2}$ roll

A partir de voo direito empurrar executando $\frac{1}{2}$ loop imediatamente seguido de $\frac{1}{2}$ roll para sair em voo direito.

A-20.07 Bola de golf

A partir de voo direito puxar executando $\frac{1}{8}$ de loop ficando a subir a 45° , puxar executando $\frac{3}{4}$ de loop ficando a descer a 45° , puxar executando $\frac{1}{8}$ de loop para sair em voo direito.

A-20.08 Barbatana de tubarão com $\frac{1}{2}$ roll

A partir de voo direito puxar executando $\frac{1}{4}$ de loop para ficar a subir à vertical, puxar executando $\frac{3}{8}$ de loop para ficar a descer a 45° , executar $\frac{1}{2}$ roll, puxar executando $\frac{1}{8}$ de loop para sair em voo direito.

A-20.09 Duplo Immelman com $\frac{1}{2}$ roll, $\frac{1}{2}$ roll, $\frac{1}{2}$ roll

A partir de voo direito executar $\frac{1}{2}$ roll imediatamente seguido de $\frac{1}{2}$ loop exterior, executar $\frac{1}{2}$ roll no centro, puxar executando $\frac{1}{2}$ loop imediatamente seguido de $\frac{1}{2}$ roll, saída invertida.

A-20.10 Humpty-Bump empurra-empurra-empurra com $\frac{1}{2}$ roll (Opção: com $\frac{3}{4}$ roll, $\frac{1}{4}$ roll)

A partir de voo invertido empurrar executando $\frac{1}{4}$ de loop para ficar a subir à vertical, executar $\frac{1}{2}$ roll, empurrar executando $\frac{1}{2}$ loop para ficar a descer à vertical, empurrar executando $\frac{1}{4}$ loop, saída invertida.

Opção: A partir de voo invertido empurrar executando $\frac{1}{4}$ de loop para ficar a subir à vertical, executar $\frac{3}{4}$ roll, empurrar executando $\frac{1}{2}$ loop para ficar a descer à vertical, executar $\frac{1}{4}$ de roll, empurrar executando $\frac{1}{4}$ loop, saída invertida.

A-20.11 Roll

A partir de voo invertido, executar um roll, saída invertida.

A-20.12 Cartola com spin

A partir de voo invertido empurrar executando $\frac{1}{4}$ de loop para ficar a subir à vertical, empurrar executando $\frac{1}{4}$ de loop ficando em voo horizontal direito, executar duas voltas de spin ficando a descer à vertical, puxar executando $\frac{1}{4}$ de loop para sair em voo direito.

A-20.13 Figura Z

A partir de voo direito puxar executando $\frac{3}{8}$ de loop para ficar a subir a 45° , empurrar executando $\frac{3}{8}$ de loop para sair em voo direito.

A-20.14 Cometa com $\frac{1}{2}$ roll

A partir de voo direito empurrar executando $\frac{1}{8}$ de loop ficando a descer a 45° , puxar executando $\frac{3}{4}$ de loop ficando a descer a 45° , executar $\frac{1}{2}$ roll, puxar executando $\frac{1}{8}$ de loop para sair em voo direito.

A-20.15 Combinação de rolls com dois $\frac{1}{2}$ rolls consecutivos

A partir de voo direito executar dois $\frac{1}{2}$ rolls consecutivos, saída em voo direito.

A-20.16 Meio loop quadrado de canto

A partir de voo direito puxar executando $\frac{1}{8}$ de loop ficando a subir a 45° , puxar executando $\frac{1}{4}$ de loop ficando a subir a 45° , puxar executando $\frac{1}{8}$ de loop para sair em voo invertido.

A-20.17 Avalanche

A partir de voo invertido puxar executando um loop com um snap roll na parte inferior ao centro, saída invertida.