

Mise en place Coefficients de Factorisation

Championnats Régionaux/N2 Été 2026

OBJECTIF

Afin de maintenir l'équilibre optimal entre la technique et l'artistique lors des compétitions N3 et N2, tous les coefficients de factorisation doivent être intégrés dans le logiciel XO. Cette démarche nécessite un **calcul manuel** avant la saisie des degrés de difficulté.

Important : Chaque facteur varie selon la catégorie, l'épreuve et le type d'élément

1. Principe du Calcul de la Difficulté (DD)

- Principe du calcul** : le DD déclaré est multiplié par le coefficient de factorisation correspondant à la catégorie et à l'épreuve :

$$\text{"DD déclaré"} \times \text{"Coefficient de factorisation"}$$

- Note de base « Base Mark »** :

Lors du calcul, si un élément reçoit une note de base, les règles suivantes sont appliquées

$$\text{"Note de base"} \times \text{"Coefficient de factorisation"}$$

RECAPITULATIF DES NOTES DE BASE A APPLIQUER

TYPE D'ELEMENT	NOTE DE BASE	DESCRIPTION
Hybrides (tous types)	0.5	Remplacer la DD déclarée par 0.5
Paires Acrobatiques (tous types)	0.1	Remplacer la DD déclarée par 0.1
Acrobaties d'Equipe (tous types)	0.5	Remplacer la DD déclarée par 0.5
Eléments Techniques (TRE) (tous types)	0 (zéro)	Résultat final = 0

2. Tableau récapitulatif des factorisations à appliquer

	Acrobaties	Hybrides	TRE	Choré/ Musicalité	Performance	Transition
AVENIRS						
SOLO LIBRE	-	0.5	-	1.4	1.2	1.4
DUO LIBRE	1.6	0.5	-	1.2	1.0	1.2
DUO MIXTE LIBRE	1.4	0.5	-	1.6	1.4	1.4
EQUIPE LIBRE	0.7	0.7	-	1.2	1.0	1.2
COMBINE	0.4	0.2	-	1.6	1.6	2.6
JEUNES						
SOLO LIBRE	-	0.3	-	1.3	1.3	2.1
DUO LIBRE	1.3	0.2	-	1.0	1.0	1.6
DUO MIXTE LIBRE	0.9	0.2	-	1.3	1.3	2.1
EQUIPE LIBRE	0.5	0.2	-	1.3	1.3	2.2
COMBINE	0.4	0.2	-	1.6	1.6	2.6
JUNIORS EPREUVES LIBRES						
SOLO LIBRE	-	0.3	-	1.4	1.4	2.3
DUO LIBRE	0.8	0.3	-	1.4	1.4	2.3
DUO MIXTE LIBRE	0.8	0.2	-	1.6	1.6	2.6
EQUIPE LIBRE	0.4	0.2	-	1.3	1.3	2.2
BALLET ACROBATIQUE	0.6	-	-	1.2	1.0	1.2
JUNIORS EPREUVES TECHNIQUES						
SOLO TECHNIQUE	-	0.2	1.0	1.4	1.2	1.4
DUO TECHNIQUE	1.0	0.2	1.1	1.6	1.4	1.6
DUO MIXTE TECHNIQUE	0.8	0.2	1.0	1.3	1.1	1.3
EQUIPE TECHNIQUE	0.8	0.2	1.0	1.5	1.3	1.5