Tournois Triple Helix 2025 – Café du vieux Monde

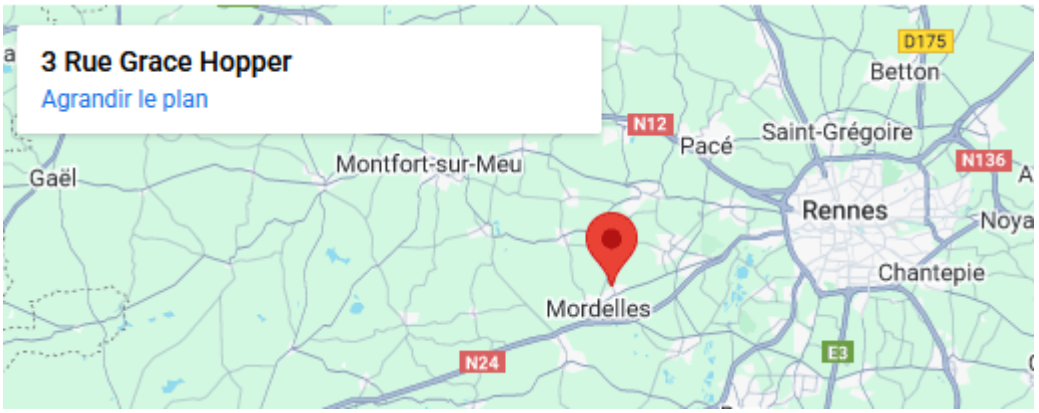
Lieu et Accès

Le Café du Vieux Monde est un espace dédié aux jeux de figurines et de stratégie. Situé à 15 minutes de Rennes, le site est **accessible en voiture.**

Possibilité de vous garer sur le parking de la Foir'Fouille (à 100m du Café).

Contact : https://cafeduvieuxmonde.fr/

Adresse : 3 rue Grace HOPPER - 35310 Mordelles



Frais d'inscription

Inscription via le site du Café du Vieux Monde, 30€ incluant petit déjeuner, déjeuner, trophées et du café à volonté.

https://cafeduvieuxmonde.fr/produit/triple-helix-tournoi-infinity/

Les joueurs de tout niveau sont acceptés mais une **connaissance des règles de base** et des règles de ses listes sont demandées.

Plannings – 30 Août 2025

09h00 : Ouverture des portes, accueil et petit déjeuner (inclus dans le PAF)
09h30 – 12h00 : 1° Tour **Uplink Center** (Prise d'objo par des spécialistes)
12h00 – 13h00 : Pause déjeuner (inclus dans le PAF)
13h00 – 15h30 : 2° Tour **Unmasking** (Prise d'objo pour découvrir 3 HVT et les tuer)
16h00 – 18h30 : 3° Tour **Countermeasures** (Deck Classifié partagé entre les 2 joueurs avec en permanence 3 Objectifs à atteindre)
19h00 : Remise des prix et clôture

Organisation

Format de jeu :

- 2 Listes pour l'ensemble du tournois (valide sur Infinity Army)
    - ***300 pts et 6 SWC***
    - ***Liste et Liste de courtoisie imprimé***
    - **Pas d'extra** (pas de Reinforcement Units ni de NA2-Mercs)
- ***Le Code des listes est à fournir pour contrôle aux organisateurs au plus tard le 27 Aout 2025.***
- ***Figurines montées sur socle (Proxy autorisé sur la base de figurine Infinity de Corvus Belli)***
- ***Les lignes de vue doivent être clairement présente sur les socles de vos figurines***
- ***3 Figurines HVT*** (ou troupe proxy hors faction joué)
- Règles ITS 16 1.0.2 (https://downloads.corvusbelli.com/infinity/organized-play/its-rules-season-16-part2-en-v1.0.2.pdf)
    - ***Exception ITS 16: Les règles QAZ CREATURES, BORDER SKIRMISHES, LONG SERVICES ne seront pas appliqués durant le tournois***
    - Troupe spécialiste : Troupes disposant de la compétence Hacker, Doctor, Engineer, Forward Observer, Paramedic, Chain Of Command, Special Operative, Journalist.

Durée des parties : 2h30

- Durée recommandée des phases :
    - Déploiement : 15 min/joueurs
    - 1° Tour : 30 min/joueurs
    - 2° Tour : 20 min/joueurs
    - 3° Tour : 10 min/joueurs
- *Si à 20 min de la fin de la partie le 2° joueur n'a pas entamé son 2° Tour, l'organisation se réserve le droit de limiter la partie à 2 Tour pour la table*

Penser à apporter votre nécessaire de jeux : Dés, Mètre/Règle de mesure, Jetons/Marqueurs.
Aucun Deck d'objectif classifié n'est nécessaire pour le tournoi même pour le Tour 3 !

En cas de proxy ou de figurines non-wiziwig, indiquer clairement en début et en cours de partie leur équipement.

Au niveau des tables de jeu les seules règles spéciales prévu pour les éléments de décors durant le tournois sont :

- Hauteur infinie : Impossible de tracer une ligne de vue passant par un bâtiment indiqué comme ayant une hauteur infinie et se poser sur son toit.

Missions

1. Uplink Center

Description : La table comporte 2 Antennes de communication et 1 Tech-Coffin sur la ligne centrale de la table. **L'objectif principal est de contrôler les Antennes de communication et le Tech-Coffin.**

Points d'objectifs :

- A la fin du Jeu
  - Avoir activé une Antenne de communication : 2 Points d'Objectif par Antenne
    (Activer : Action courte réalisé par une unité Spécialiste en contact avec une Antenne permettant de prendre le contrôle de l'antenne après un Jet de WIP réussi)
  - Contrôler une Antenne de communication : 1 Point d'Objectif par Antenne
    (Contrôler : Être le seul à avoir une troupe en contact socle à socle avec l'objectif)
  - Contrôler le Tech-Coffin : 3 Points d'Objectif
    (Contrôler : Être le seul à avoir une troupe en contact socle à socle avec l'objectif)
  - Avoir un Lieutenant Actif : 1 Point d'Objectif
    (Actif : Troupe n'étant pas dans un état Null, Isolé, Immobilisé)

Bonus :

- Ingénieur et Hacker gagne un MOD+3 pour le jet de WIP utilisé pour activer une Antenne.

Aucun HVT, ni d'Objectif Classifié.

2. Unmasking

Description : La table comporte 2 Consoles sur la ligne centrale de la table qui permettent de révéler le rôle d'une des 3 HVT adverses. **L'objectif principal est de révéler le rôles HVT adverses puis de la éliminer.**

Points d'objectifs :

- A la fin du Jeu
  - Avoir tué la HVT adverse révélé en tant que Designated Target: 3 Points d'Objectif
    (Designated Target : Lors de son déploiement chaque joueur place 3 HVT à plus de 10 cm de sa zone de déploiement et note l'un d'elle en tant que Designated Target, les autres étant des Leurres)
  - Avoir tué une HVT adverse révélé en tant que Leurre : 1 Point d'Objectif par Leurre
    (Leurres/Decoy : Lors de son déploiement chaque joueur place 3 HVT à plus de 10 cm de sa zone de déploiement et note l'un d'elle en tant que Designated Target, les autres étant des Leurres)
  - Avoir tué plus de HVT adverse révélé en tant que Leurre que son adversaire : 1 Point d'Objectif
  - Avoir activé autant de console que son adversaire : 1 Point d'Objectif si 1 console activé
    (Activer : Action courte réalisé par une unité Spécialiste en contact avec une Console permettant de prendre révélé le rôle d'une HVT adverse après un Jet de WIP réussi)
  - Avoir activé plus de console que son adversaire : 2 Points d'Objectif si 1&+ console activé
    (Activer : Action courte réalisé par une unité Spécialiste en contact avec une Console permettant de prendre révélé le rôle d'une HVT adverse après un Jet de WIP réussi)
  - Avoir toujours sa HVT Designated Target en vie : 2 Points d'Objectif
    <u>Il est impossible d'attaquer une HVT qui n'est pas révélé</u>

Bonus :

- Les Hackers gagnent un MOD+3 pour le jet de WIP utilisé pour activer une Console.

Aucun Objectif Classifié.

3. Countermeasures

Description : Les joueurs déploient **3 HVT** chacun à plus de 10 cm de leur zone de déploiement respectives. Ils partagent durant toute la partie 3 Objectifs Classifiés actifs, issus d'un deck commun. Un nouvel objectif classifié est pioché dès qu'un des 3 Objectifs actifs est terminé et défaussé. Chaque tour, le joueur actif peut défausser et retirer un des 3 Objectifs Classifiés actifs pour piocher un nouvel objectif classifié. Une Zone d'Exclusion à 20cm de part et d'autre du milieu de table empêche le déploiement de troupe utilisant une compétence Déploiement Aéroporté (AD) ou Superior Deployment.
L'objectif principal est de réussir plus d'Objectifs Classifiés que l'adversaire.

Points d'objectifs :

- A la fin du Jeu
  - Avoir accomplie plus d'Objectifs Classifiés que l'adversaire : 2 Points d'Objectif
  - Avoir accomplie autant d'Objectifs Classifiés que l'adversaire : 1 Point d'Objectif
  - Pour chaque Objectif Classifié accomplie : 1 Point d'Objectif (jusqu'à une limite de 8 Pts)

Bonus :

- **Les Hackers EVO qui ne sont ni en état Isolé, ni Null (Inconscient, Mort,…), apportent 1 Ordre Régulier supplémentaire à leur groupe de combat.**

La règle ITS spécifique QAZ Créature n'est pas appliqué durant se tournois.

Le Deck Classifié sera fourni par les organisateurs durant la partie.

Liste des 20 missions classifiés du Deck 2024 :

Titre	Troupe requise	Objectif
Combat Support	Doctor, Paramedic, Engineer	Soigné une troupe alliée à l'aide des compétence Doctor/Engineer/Gizmokit/Medikit
Data Scan	Hacker	Dépenser une Action Courte pour cibler une troupe ennemie dans sa Zone de contrôle et réussir un Jet de WIP. La cible ennemie peut tenter un Reset pour annuler l'Action.
Nanoespionage	Engineer, Doctor, Paramedic	Reussir un tir à l'aide d'un Gizmokit ou d'un Medikit sur une Troupe spécialiste Ennemi. Les effets du Gizmokit ou du Medikit sont ignorés.
Telemetry	Forward Observer, Hacker utilisant Spotlight	Réussi un jet de Forward Observer ou Spotlight sur une cible ennemi
Mapping	Forward Observer, Hacker	Être en contact avec un élément de décors entièrement dans la Zone de déploiement adverse. Dépenser une action courte et réussir un Jet de WIP
Net-Undermine	Troupe Vétéran, Troupe Elite, Chaine de commandement	Être dans la moitié de table adverse. Dépenser une action courte et réussir un jet de WIP
Predator	Toutes unités	Tuer ou placer 2 unités ennemis à l'état inconscient en réalisant une attaque CC.
Capture	Troupe Vétéran, Troupe Elite, Chaine de commandement	A LA FIN DE LA PARTIE La troupe doit être dans un état non-Null et être en contact avec une Unité ennemi. L'Unité ennemi doit être dans un état Null ou Immobilisé
Suspected Iniltration	Doctor, Hacker, Troupe Vétéran, Troupe Elite	La troupe doit être en contact avec une unité qui n'est ni de type REM, ni de type TAG. Elle doit dépenser une action courte pour réussir un Jet de WIP+3. (un Servant Periphique accomplissant cette action ne bénéficie pas du MOD+3)
Industrial Espionage	Engineer, Forward Observer, Troupe Vétéran, Troupe Elite	La troupe doit être en contact avec une unité de type HI, REM, ou TAG. Elle doit dépenser une action courte pour réussir un Jet de WIP+3. (un Servant Periphique accomplissant cette action ne bénéficie pas du MOD+3)

Vigilance	**Troupe MI ou HI**	**La troupe doit être dans la Zone de contrôle d'une unité ennemi qui se tient entièrement dans la moitié de table ennemi. La troupe dépense une action courte pour réussir un jet de WIP (MOD+3 si la troupe dispose d'une LdV sur l'unité ennemi)**
Sabotage	**Troupe équipée de D-Charge**	**Placer une charge de démolition (D-Charge) sur un bâtiment ou un élément de décors entièrement dans la moitié de table adverse.**
HVT-Assassination	**Lieutenant, NCO, Chain of Command**	**Dépenser une Action courte pour réussir un jet de WIP face à une HVT adverse situé dans sa LdV ou sa ZoC. En cas de succès la HVT est retiré de la table. Si la HVT est en contact avec la troupe MOD+3 pour le jet de WIP.**
HVT-Designation	**Forward Observer, Hacker utilisant Spotlight**	**Réussir 2 jets de Forward Observer ou 2 jets de programme Spotlight contre une même HVT ennemi.**
HVT-Espionage	**Hacker**	**Le Hacker doit dépenser une action courte et réussir un jet de WIP MOD -3 face à une HVT présent dans sa Zone de Contrôle**
HVT-Reverse Engineering	**Engineering**	**La troupe doit être en contact avec une HVT ennemi et dépenser une action courte pour réussir un Jet de WIP MOD +3. L'objectif peut être réalisé via un Servant Peripherique**
HVT-Inoculation	**Doctor, Paramedic**	**La troupe doit être en contact avec une HVT ennemi et dépenser une action courte pour réussir un Jet de WIP MOD +3. L'objectif peut être réalisé via un Servant Peripherique**
HVT-Identity Check	**Troupe équipe d'un Viseur Biometric, Viseur Multispectral, Sensor**	**La troupe doit avoir une HVT dans sa Zone de Contrôle ou sa LdV et dépenser une action courte pour réussir un Jet de WIP**
HVT-Kidnapping	**Troupe Veteran, Troupe Elite, Troupe Chain of Command**	**A la fin du jeu, la HVT adverse doit être en état CivEvac avec la troupe. CivEvac : Reussir un Jet de WIP +3 sur une HVT en contact. La cible reste sur la table et suit la troupe jusqu'à annulation de l'état**
HVT-Follow up	**Troupe MI, Troupe HI**	**La troupe doit avoir une HVT dans sa Zone de contrôle et dépenser une action courte pour réussir un Jet de WIP. (Si la troupe a une LdV sur sa cible elle gagne un MOD+3)**

Résultats et appariement

Le tournois est un tournois officiel ITS, les joueurs sont priés de créer un compte Infinity et de transmettre leur identifiant afin de permettre le suivi des résultats. (https://profile.corvusbelli.com/register)

Les points d'objectifs marqués durant chaque partie sont utilisés pour déterminer les points de Tournois :

- Avoir plus de point d'objectif que l'adversaire □ 4 points de Tournois
- Avoir autant de point d'objectif que l'adversaire □ 2 points de Tournois
- Avoir moins de point d'objectif que l'adversaire □ 0 point de Tournois
- Avoir plus de 5 points d'objectif □ +1 point de Tournois
- Perdre avec un écart de moins de 2 points d'objectif □ +1 point de Tournois

L'appariement au premier round est aléatoire, un système ronde suisse est appliqué pour les rounds suivant. Le classement intermédiaire est utilisé pour appareiller les joueurs en fonction de leur classement.

Comportement

Tous les participants à cet événement — qu'ils soient organisateurs, joueurs ou invités — sont tenus d'adopter en tout temps un comportement amical et respectueux.
Si un participant nuit à la bonne ambiance de l'événement, l'organisateur peut le sanctionner ou l'exclure purement et simplement de la partie.

L'étiquette minimale attendue des joueurs inclut :

- laisser à l'adversaire le temps de voir clairement les résultats de vos dés avant de les ramasser ;
- partager avec l'adversaire toutes les informations ouvertes de votre liste d'armée et les clarifier aussi souvent que nécessaire ;
- attendre que l'adversaire déclare son ARO (Réaction Automatique) chaque fois que vous dépensez un Ordre
- déclarer vos intentions et répondre honnêtement aux intentions déclarées par votre adversaire ('je souhaites déplacer ma figurine afin que seule cette unité adverse aie une ligne de vue…')
- …