

VPTC Tournament
Rule Book - Quy định giải đấu
Pokemon Trading card game

v1.0

Lịch sử chỉnh sửa

Phiên bản	Tác giả và các chỉnh sửa
1.0 14-11-2025	PPTCG <ul style="list-style-type: none">• Khởi tạo
	•
	•
	•
	•
	•
	•
	•

Mục lục

Lịch sử chỉnh sửa	2
Mục lục	3
Các khái niệm cơ bản	4
Các khái niệm nâng cao	6
Quy định định dạng thi đấu	6
Khái niệm	6
Chu kỳ xoay bài (Standard Rotation)	7
Luật xây dựng Deck (Deck Construction in Standard)	7
Giải thích luật chơi cơ bản	8
1. Lấy hết tất cả Prize Cards của bạn (6 Prize)	8
2. Knock Out tất cả Pokémon của đối thủ	9
3. Đối thủ không rút được bài đầu lượt (Deck Out)	9
Thắng cùng lúc (Sudden Death)	9
Sudden Death:	9
Tóm tắt cho newbie	10
Giải thích lượt chơi chi tiết (Turn structure)	10
Bắt đầu lượt (Start on turn)	10
Main Phase - Giai đoạn chính	10
Attack Phase - Tấn công	11
End turn - Kiểm tra cuối lượt (Checkup)	12
Tóm tắt cho newbie các lượt chơi	12
Quy định tác phong thi đấu	13
Tác phong chung	13
Không gian lận – Anti-Cheating	13
Tốc độ thi đấu – Không Slowplay	13
Quy định về bàn thi đấu (Dành cho giải Master hoặc Final, các giải cấp dưới sẽ xử lý tùy quyết định trọng tài)	14
Giao tiếp trong trận (Dành cho giải Master hoặc Final, các giải cấp dưới sẽ xử lý tùy quyết định trọng tài)	14
Quy định rời bàn đấu (Dành cho giải Master hoặc Final, các giải cấp dưới sẽ xử lý tùy quyết định trọng tài)	14
Quy định các vật dụng bắt buộc	15
Tóm tắt checklist các vật dụng:	15
Ví dụ bổ sung về vi phạm và mức phạt	16

Các khái niệm cơ bản

Cụm từ	Mô tả
Deck	Bộ bài dùng để chơi trong trận đấu. Bộ bài gồm 60 lá bài dùng để thi đấu. Deck phải tuân theo luật xây dựng (tối đa 4 bản sao của 1 lá – trừ Basic Energy).
Playmat	Tấm thảm chơi Pokémon TCG, giúp phân chia các khu vực: Active, Bench, Deck, Prize, Discard... để chơi đúng luật & gọn gàng.
Sleeve	Bao nhựa bảo vệ thẻ bài khỏi trầy xước. Khi thi đấu bắt buộc dùng sleeve đồng bộ 60 lá.
DeckBox	Hộp đựng deck 60 lá giúp bảo quản và mang theo khi đi thi đấu.
Active location	Vị trí Pokémon đang chiến đấu chính của bạn. Mỗi người chơi chỉ có 1 Pokémon Active.
Bench	Khu vực dự bị, tối đa 5 Pokémon (hoặc ít hơn tùy card). Pokémon ở Bench có thể được đưa lên Active hoặc dùng nhiều Ability hỗ trợ.
Prize card	6 lá bài úp chia từ Deck lúc bắt đầu trận. Mỗi lần bạn hạ gục Pokémon đối thủ → bạn lấy 1 hoặc 2 Prize tùy loại Pokémon.
Prize card side	Khu vực đặt toàn bộ 6 Prize Cards của bạn (góc phải playmat).
Energy	Thẻ năng lượng dùng để kích hoạt đòn tấn công của Pokémon. Mỗi lượt chỉ được gắn 1 Energy (trừ khi card cho phép nhiều hơn).
Stadium	Lá bài sân đấu. Khi được chơi, nó ảnh hưởng toàn bộ bàn đấu. Mỗi lúc chỉ có 1 Stadium tồn tại; Stadium mới sẽ thay thế Stadium cũ.
Trash	Khu vực bỏ thẻ đã dùng hoặc bị loại. Tương tự “graveyard” trong game khác. Một số lá bài có thể lấy lại thẻ từ Trash.
Hand	Deck đang cầm trên tay. Không cho đối thủ xem trừ khi có hiệu ứng yêu cầu.
Deck Shuffle	Hành động xáo trộn Deck. Bắt buộc shuffle bất cứ khi nào bạn tìm bài từ Deck.

Draw Phase	Rút 1 lá đầu lượt. Nếu không rút được → thua trận.
Attach Energy	Hành động gắn 1 Energy mỗi lượt vào Pokémon đang dùng.
Retreat	Rút Pokémon Active về Bench, thường tốn Energy (Retreat Cost).
Switch	Hành động đổi Pokémon Active ↔ Bench mà không tốn Energy , nhờ hiệu ứng thẻ.
Evolve / Evolution	Tiến hóa Pokémon. Không tiến hóa trong lượt đầu hoặc ngay khi Pokémon vừa xuống sân.
Basic Pokémon	Pokémon cơ bản, có thể đặt thẳng lên sân.
Stage 1 / Stage 2	Pokémon tiến hóa cấp 1 hoặc cấp 2. Cần đặt lên đúng tiến hóa của nó.
HP (Hit Points)	Máu của Pokémon. Nếu Damage \geq HP → Pokémon bị Knock Out.
Damage Counter	Mỗi counter = 10 damage. Dùng để đánh dấu sát thương đã nhận.
Attack Cost	Chi phí Energy để dùng chiêu. Có thể dùng Energy đa hệ hoặc Colorless.
Ability	Kỹ năng đặc biệt, không phải đòn tấn công. Một số Ability luôn bật, một số dùng 1 lần/lượt.
Item Card	Thẻ dùng không giới hạn số lượng trong lượt.
Tool Card	Gắn vào Pokémon (giống trang bị), 1 Pokémon chỉ gắn 1 Tool.
Supporter Card	chỉ dùng 1 lần mỗi lượt.
Knock Out	Giải thích khái niệm khi Pokémon bị hạ. Đối thủ lấy Prize tương ứng
Special Conditions	Các hiệu ứng đặc biệt: Sleep, Poisoned, Paralyzed, Confused, Burned.
Between Turns	Giai đoạn giữa các lượt, nơi Special Condition gây sát thương.
Game Loss	Hình phạt xử thua ngay lập tức trong giải đấu.
Damage Placement	Đặt damage theo hiệu ứng, không phải đòn tấn công.

Các khái niệm nâng cao

Cụm từ	Mô tả
Game State	Tình trạng hiện tại của bàn đấu gồm Active, Bench, Prize, Trash, Deck, Hand...
Game State Repair	Trọng tài phục hồi trận đấu khi người chơi làm sai (Undo, tái tạo tình huống).
Search Effect	Hiệu ứng "tìm bài" từ Deck.
Hidden Information	Thông tin ẩn (Deck, Prize, Hand), người chơi không được xem trừ khi hiệu ứng yêu cầu.
Open Information	Thông tin công khai: số bài trong Deck, Trash, Pokémon trên sân.
Rule Box	Khung chữ đặc biệt trên Pokémon EX, V, GX, Mega, Prism..., dùng để tính Prize.
Lost Zone	Khu vực bài bị loại vĩnh viễn. Không thể lấy lại.
Counters	Các loại token đặt lên Pokémon: damage, ability markers, effect markers.
Turn Player	Người chơi đang đến lượt.
Opponent	Đối thủ của bạn.
Prize Mapping	Chiến thuật tính toán việc lấy Prize theo từng Knock Out.
Deck Out	Trạng thái hết bài để rút → thua.

Quy định định dạng thi đấu

Giải VPTC chỉ sử dụng duy nhất một định dạng thi đấu là **Standard**

Khái niệm

Standard là định dạng thi đấu chính thức, phổ biến nhất, và được Play! Pokémon (TPCi) sử dụng cho tất cả các giải Championship, League Cup/Challenge, Regional và World Championships.

Đây là định dạng **luôn chỉ sử dụng những deck mới nhất** nhằm đảm bảo:

- Game luôn cân bằng
- Meta thay đổi theo thời gian
- Người chơi dễ tiếp cận hơn

Chu kỳ xoay bài (Standard Rotation)

Ở VPTC, sẽ tính rotation dựa trên định dạng Standard mới nhất của Eng set và hệ thống giải Play! Pokémon quy định. Standard sẽ **loại bỏ (rotate)** những deck đã cũ và chỉ giữ các bộ từ năm gần nhất trở đi.

~~Đối với mùa giải 2026, format Standard cho phép sử dụng các bộ:~~

- ~~• Tất cả các set Scarlet & Violet (SV) trở về sau~~
- ~~• Bao gồm Promo mang ký hiệu chữ "F", "G" và "H"~~
- ~~• Không cho phép sử dụng thẻ từ Sword & Shield hoặc cũ hơn~~

[Update 26/03/2026] Luật chơi chuẩn năm 2026 của Pokémon TCG sẽ loại bỏ tất cả các lá bài có ký hiệu quy định "G", có hiệu lực từ ngày **26 tháng 3 năm 2026** đối với các giải đấu trực tiếp. Chỉ những lá bài có ký hiệu quy định H, I, J hoặc các ký hiệu trong **tương lai** mới được coi là **hợp lệ**, thường bao gồm các bộ bài **Scarlet & Violet** từ **Temporal Forces** trở đi.

Đối với card không thuộc rotation, nhưng được reprint trong với ký hiệu mới (cùng nội dung) thì vẫn được dùng.

VD



Ultra ball bản cũ vẫn được dùng vì có cùng nội dung với bản reprint có ký hiệu I (còn trong Rotation)

Ta có thể xem Rotate ở góc dưới bên trái của card.



Rotate ở card này đang là I

Luật xây dựng Deck (Deck Construction in Standard)

Quy định	Nội dung
Số lá trong Deck	Bắt buộc 60 lá
Giới hạn bản sao	Tối đa 4 bản sao mỗi thẻ cùng tên (trừ Basic Energy)
ACE SPEC	Tối đa 1 lá duy nhất trong Deck
Basic Energy	Không giới hạn số lượng
Thẻ luật cấm	Nếu có thể bị ban, Standard sẽ công bố riêng
Thẻ hợp lệ	Phải có ký hiệu set được phép nằm trong format Standard

Quy định	Nội dung
Đối với card Pokemon không có Rule box	Khi bị Knockout sẽ được tính là 1 Prize
Đối với card Pokemon Ex có Rule box	Khi bị Knockout sẽ được tính là 2 Prize
Đối với card Pokemon Mega có Rule box	Khi bị Knockout sẽ được tính là 3 Prize

Giải thích luật chơi cơ bản

Trong Pokémon Trading Card Game, mỗi người chơi sẽ bắt đầu trận đấu với 6 lá Prize Card và bộ bài 60 lá.

Trong quá trình thi đấu, bạn sẽ cố gắng hạ Pokémon của đối thủ, điều khiển tài nguyên trên bàn, và tìm cách để **hoàn thành một trong ba điều kiện chiến thắng dưới đây**.

1. Lấy hết tất cả Prize Cards của bạn (6 Prize)

Đây là **cách thắng phổ biến nhất** trong Pokémon TCG.

- Khi bạn **hạ gục (Knock Out)** Pokémon của đối thủ, bạn sẽ **lấy Prize**:
 - Pokémon thường → **1 Prize**
 - Pokémon ex → **2 Prize**
 - Pokémon Mega → **3 Prize** (tùy Rule Box)

→ Người chơi nào **lấy hết 6 Prize** của mình trước sẽ **thắng trận**.

Ví dụ:

Bạn hạ 3 Pokémon ex (mỗi con = 2 Prize) → Bạn lấy đủ 6 Prize → Bạn thắng.

2. Knock Out tất cả Pokémon của đối thủ

Nếu đối thủ **không còn Pokémon nào trên Bench** để thay thế khi Pokémon Active bị Knock Out → đối thủ **thua ngay lập tức**.

Luật này áp dụng cho mọi loại Pokémon, kể cả Basic, ex, Stage 2, Mega...

Ví dụ:

- Đối thủ chỉ có 1 Pokémon Active
- Bạn Knock Out Pokémon đó
- Bench của đối thủ trống → Đối thủ **không thể thay Pokémon** → Bạn thắng.

3. Đối thủ không rút được bài đầu lượt (Deck Out)

Mỗi lượt, người chơi **bắt buộc phải rút 1 lá**. Nếu đến lượt họ mà **Deck đã hết bài**, họ **không thể rút**, và **thua trận ngay lập tức**.

Ví dụ:

Đối thủ còn 1 lá trong Deck → rút turn này.

Lượt sau rút → không còn bài → Thua theo luật Deck Out.

Thắng cùng lúc (Sudden Death)

Trong một số trường hợp hiếm, **cả hai người chơi cùng thắng trong cùng một thời điểm**, ví dụ:

- Cả hai cùng lấy Prize cuối cùng, hoặc Cả hai hết Bench cùng lúc.

Trong trường hợp này → trận đấu chuyển sang **Sudden Death**:

Sudden Death:

- Cả hai thiết lập lại trận đấu như mới.
- Mỗi người **chỉ đặt 1 Prize Card**.
- Ai lấy Prize trước sẽ là người thắng chung cuộc.

Tóm tắt cho newbie

Điều kiện thắng	Giải thích
1. Lấy 6 Prize	Knock Out Pokémon đối thủ để lấy đủ 6 Prize Cards
2. Đối thủ hết Pokémon	KO Pokémon Active khi Bench đối thủ trống
3. Đối thủ không rút bài	Đối thủ Deck Out → thua ngay

Giải thích lượt chơi chi tiết (Turn structure)

Một lượt chơi trong Pokémon TCG diễn ra theo 4 giai đoạn chính.

Bắt đầu lượt (Start on turn)

Draw a card – Rút 1 lá bài:

- Đây là hành động bắt buộc.
- Nếu bạn không thể rút bài vì Deck hết → bạn thua trận.

Main Phase - Giai đoạn chính

Tại giai đoạn này, bạn có thể làm bất kỳ hành động nào dưới đây, theo bất kỳ thứ tự nào bạn muốn.

- Đặt Pokémon Basic xuống Bench
 - + Không giới hạn số lượng trong lượt (tối đa 5 Pokémon trên Bench).
- Tiến hóa Pokémon (Evolve)
 - + Pokémon phải ở trên sân ít nhất **1 lượt** mới tiến hóa (trừ hiệu ứng đặc biệt).
 - + Không tiến hóa trong lượt đầu của trận (**cả 2 người chơi**).
 - + Không tiến hóa nhiều lần trong cùng 1 lượt (Basic → Stage 1 → Stage 2).
- Gắn Energy (Attach Energy)
 - + Tối đa **1 Energy** mỗi lượt (trừ khi thẻ cho phép thêm).
- Dùng Item / Tool / Stadium / Supporter
 - + Item: Dùng bao nhiêu tùy thích
 - + Pokémon Tool: Gắn 1 Tool cho mỗi Pokémon (1 Pokémon không được gắn 2 Tool)
 - + Stadium: Mỗi lúc chỉ có 1 Stadium trên sân. Stadium mới sẽ thay thế Stadium cũ
 - + Supporter: Dùng **tối đa 1 lá Supporter mỗi lượt**
- **Người chơi đi trước không được dùng Supporter trong lượt đầu – trừ Carmine.**
- Retreat – Rút lui Pokémon Active
 - + Bạn có thể rút lui Pokémon Active bằng cách trả **Retreat Cost** (discard Energy).
 - + Chỉ được Retreat **1 lần mỗi lượt** (trừ khi thẻ cho phép thêm).

- Kích hoạt Ability
 - + Ability có thể dùng bất cứ lúc nào, miễn là Ability không ghi “Once per turn” hoặc không bị vô hiệu hóa

Attack Phase - Tấn công

- Kiểm tra điều kiện: Trước khi tấn công, hãy kiểm tra:
 - + Đã gắn đủ Energy cho chiêu
 - + Pokémon có bị Paralyzed/Asleep/Confused không
 - + Có hiệu ứng nào cấm tấn công không?
- Tuyên bố đòn tấn công
 - + Chọn 1 chiêu của Pokémon Active và tuyên bố sử dụng nó.
- Tính sát thương
 - + Áp dụng modifier: Ability, Tool, Stadium
 - + Tính Weakness $\times 2$
 - + Tính Resistance $-20/-30$
 - + Đặt Damage Counter lên Pokémon đối thủ
- Kiểm tra Knock Out
 - + Nếu HP Pokémon đối thủ $\leq 0 \rightarrow$ bị KO
 - + Bạn sẽ lấy Prize Card tương ứng:
 - + Pokémon thường: 1 Prize
 - + Pokémon ex: 2 Prize
 - + Mega: 3 Prize

End turn - Kiểm tra cuối lượt (Checkup)

- Special Conditions xuất hiện trong checkup

Trạng thái	Hiệu ứng Checkup
Poisoned	Đặt 1 xu Icon Độc khi kết thúc lượt, Pokemon sẽ bị 1 Damage Counter (10)
Burned	Đặt 1 xu Icon Lửa khi kết thúc lượt Pokemon sẽ bị 2 Damage Counter (20) \rightarrow tung xu: Head = khỏi, Tail = vẫn dính burned
Asleep	Xoay thẻ bài sang trái, Pokemon không được tấn công, rút lui, đến khi checkup(lượt của bạn và cả lượt đối thủ) sẽ tung xu nếu head sẽ được giải hiệu ứng, tail vẫn bị dính Sleep

Confused	Xoay thẻ ngược lại, khi tấn công đối thủ cần phải tung xu head sẽ giải được hiệu ứng và tấn công, nếu tail thì vẫn giữ hiệu ứng và đặt 3 dame counter lượt tấn công vô hiệu.
Paralyzed	Xoay thẻ sang phải, trong lượt Pokemon bị hiệu ứng không thể tấn công hay rút lui, kết thúc lượt sẽ tự động giải.

- Tất cả hiệu ứng này đều có thể hóa giải bằng cách Trao đổi vị trí từ Active Spot > Bench.
- Sau khi xử lý xong các hiệu ứng → Kết thúc lượt của bạn.
- Lượt chuyển sang đối thủ.

Tóm tắt cho newbie các lượt chơi

Giai đoạn	Hành động
1. Draw	Rút 1 lá. Nếu không rút được → thua
2. Main Phase	Đặt Basic, tiến hoá, gắn Energy, dùng Item/Tool/Supporter/Stadium, Retreat, Ability
3. Attack	Tính sát thương → Knock Out → lấy Prize
4. Checkup	Xử lý Poison/Burn/Sleep/Paralyzed và kết thúc lượt

Quy định tác phong thi đấu

Tác phong chung

- **Tôn trọng đối thủ**, trọng tài và ban tổ chức.
- Không có hành vi xúc phạm, công kích cá nhân, gây gổ, hăm dọa.
- Không ném bài, đập bàn hoặc gây ồn ào ảnh hưởng người khác.
- Không gian lận (cheat) dưới mọi hình thức:
 - o Xào bài không đúng
 - o Chỉ bài
 - o Nhớ bài một cách không hợp lệ
 - o Tự ý chỉnh sửa Game State
 - o Slowplay cố ý

Không gian lận – Anti-Cheating

- Bắt buộc shuffle đúng cách, xào kỹ, cắt bài cho đối thủ.
- Không được nhìn bài trong Deck hay Prize nếu không có hiệu ứng cho phép.
- Không được thay đổi thứ tự bài sau khi shuffle.
- Không “rút 2 lá nhanh” để qua mặt đối thủ.
- Không sử dụng điện thoại, máy tính, smartwatch trong khi thi đấu (trừ khi dùng cho timer của BTC). (Quy định chỉ được áp dụng trong giải Master hoặc Final)

Tốc độ thi đấu – Không Slowplay

- Người chơi phải giữ tốc độ vừa phải, không kéo dài thời gian để có lợi.
- Mỗi hành động phải được thực hiện ngay khi đến lượt.
- Thời lượng 1 trận đấu theo chuẩn thường là 50 phút.
- Slowplay cố ý = phạt 2 Prize hoặc xử thua.

Quy định về bàn thi đấu (Dành cho giải Master hoặc Final, các giải cấp dưới sẽ xử lý tùy quyết định trọng tài)

- Bài phải đặt gọn gàng: Active, Bench, Deck, Prize, Trash đúng vị trí.
- Luôn để đối thủ nhìn thấy:
 - Số bài còn lại trong Deck

- Số Pokémon trên Bench
- Tool/Ability đang active
- Không che giấu thông tin công khai.

Giao tiếp trong trận (Dành cho giải Master hoặc Final, các giải cấp dưới sẽ xử lý tùy quyết định trọng tài)

- Mọi thông báo phải rõ ràng:
 - “Draw”
 - “Attach Energy”
 - “Retreat”
 - “Attack – [tên chiêu]”
- Không nói lấp lửng, gây hiểu lầm, dụ đối thủ làm sai.
- Nếu có tranh chấp → gọi trọng tài ngay lập tức.

Quy định rời bàn đấu (Dành cho giải Master hoặc Final, các giải cấp dưới sẽ xử lý tùy quyết định trọng tài)

- Không được tự ý rời khỏi bàn khi trận đang diễn ra.
- Nếu cần đi vệ sinh → báo trọng tài.
- Nếu vắng mặt quá lâu → tính Game Loss.

Quy định các vật dụng bắt buộc

- Deck hợp lệ:
 - + 60 lá đúng **Standard Format 2026**.
 - + Deck phải đúng **Decklist** đã đăng ký (nếu giải yêu cầu).
 - + Không dùng thẻ bị **ban** hoặc ngoài format.
- Sleeves hợp lệ:
 - + Toàn bộ 60 card phải dùng 1 loại sleeve đồng bộ, cùng màu, không rách, không đánh dấu.
 - + Không được dùng sleeve xuyên sáng (transparent).
 - + Sleeves không được có nội dung NSFW, chính trị, vi phạm văn hóa.
- Deck Box hợp lệ:

- + Dùng để đựng deck khi không thi đấu.
- + Tránh làm rơi, làm lộ bài khi đang di chuyển
- Playmat hợp lệ (không bắt buộc nhưng khuyến khích)
 - + Nên dùng loại Pokémon TCG tiêu chuẩn.
- Damage Counter & Markers hợp lệ:
 - + Bắt buộc phải có:
 - Damage counter
 - Marker trạng thái (Burn, Poisoned, v.v.)
- Coin hoặc Xúc xắc để tung

Tóm tắt checklist các vật dụng:

- ✓ Deck 60 lá
- ✓ Sleeves đồng bộ
- ✓ Deck box
- ✓ Coin/Dice hợp lệ
- ✓ Damage Counters & Markers
- ✓ Playmat (khuyến nghị)
- ✓ Notepad (tùy chọn)

Ví dụ bổ sung về vi phạm và mức phạt

Vi phạm	Mức độ ảnh hưởng	Gợi ý mức phạt
Làm rơi bài khiến lộ nội dung	Nếu rơi bài trên tay/Prize/Deck để đối thủ nhìn thấy → ảnh hưởng thông tin ẩn.	Warning → tái phạm: -2 Prize.
Đặt Prize sai vị trí hoặc đảo Prize trong trận	Prize là thông tin ẩn → thay đổi vị trí = vi phạm.	Warning → tái phạm: -2 Prize.

Không đặt Damage Counter đúng ngay sau khi tính damage	Làm sai game state hoặc gây tranh cãi về KO.	Warning → tái phạm: -2 Prize.
Ngồi suy nghĩ quá lâu trong mỗi hành động	Gây chậm trận, lợi dụng thời gian.	Đối với các trận có quy định thời gian: -2 Prize → nặng: Game Loss. Đối với các trận không có quy định thời gian: Warning → tái phạm: -2 Prize.
Cố tình chậm lại khi đang dẫn trước	Đây là lỗi nặng và thường bị xử thua.	Đối với các trận có quy định thời gian: -2 Prize → nặng: Game Loss. Đối với các trận không có quy định thời gian: Warning → tái phạm: -2 Prize.
Không tuyên bố hành động trước khi thực hiện	Communication Errors. Dễ gây hiểu nhầm, tranh cãi (Attach, Retreat, Attack...).	Warning → tái phạm: -2 Prize.
Không thông báo số damage, hiệu ứng hoặc kết quả tung đồng xu	Communication Errors. Làm đối thủ không rõ game state.	Warning → tái phạm: -2 Prize.
Trả lời sai hoặc gây hiểu lầm cho đối thủ	Communication Errors. Ví dụ: cố tình không nói Bench có Tool hoặc Ability đang active.	Warning → tái phạm: -2 Prize.
Lỗi nhẹ khác không ảnh hưởng đến trận đấu (thao tác sai nhỏ, đặt bài lệch vị trí, quên thông báo hành động, rút nhầm 1 lá nhưng chưa xem)	Ảnh hưởng rất thấp, không làm thay đổi Game State	Warning → tái phạm: -2 Prize.
Xem Deck trái luật (sử dụng thẻ không có hiệu ứng Search để mở Deck xem nội dung)	Ảnh hưởng lớn vì lộ toàn bộ thông tin ẩn (hidden information)	-2 Prize ngay lập tức
Dùng Super Rod / Pal Pad nhưng vẫn mở Deck xem (hai thẻ này không có Search Effect)	Ảnh hưởng lớn do tự ý xem Deck trái luật	Phạt -2 Prize

Dùng Budew nhưng lại dùng Nest Ball hoặc Item để Check Deck	Ảnh hưởng trung bình – lớn: lộ thông tin không đúng chức năng	Nếu phát hiện trong 1 move: -2 Prize • Nếu đã trôi qua nhiều move: Xử thua trận (Game Loss)
Sử dụng lono nhưng không trả bài đúng cách (không bottom deck đúng thứ tự, hoặc shuffle sai)	Ảnh hưởng cao vì làm sai quá trình xử lý effect phức tạp	-2 Prize • Nếu sai quá nhiều bước, làm hỏng game state → Xử thua trận
lono lẽ ra rút 5 lá nhưng rút 6 lá và phát hiện ngay lập tức	Ảnh hưởng thấp nếu chưa xem hoặc chỉ nhìn lượt	Nhắc nhở + Undo (đặt 1 lá lên top deck, shuffle nếu cần). Không trừ Prize
Lỗi xảy ra nhiều lượt và ảnh hưởng trực tiếp đến trận đấu (thao tác sai duy trì 2-3 lượt, làm sai game state khó sửa)	Ảnh hưởng nghiêm trọng, không thể tái tạo game state	Xử thua trận
Dùng Supporter/Item/Tool sai chức năng nhưng phát hiện sớm và undo được	Ảnh hưởng thấp – có thể sửa chữa	Nhắc nhở. Lặp lại lần 2 → -2 Prize
Dùng Supporter/Item/Tool sai chức năng và ảnh hưởng nặng đến trận đấu	Ảnh hưởng lớn, không thể undo	Xử thua trận (Game Loss)

Ngoài ra tất cả các hành vi gian lận (thêm bài vào deck, sửa thứ tự deck, thay đổi prize, ...) hoặc phi thể thao (xúc phạm, nói tục đối thủ trong trận, đập bàn và gây rối,...) đều sẽ bị xử thua ngay lập tức và loại khỏi giải.