



Eğer robot 5 kere yoldan çıkarsa robotun puanı sıfırlanır. Böyle bir durumda yarışmacı yarışı yeniden başlatmak durumundadır.

Robot, köprüyü çıkarken veya inerken pistten çıkması veya 10 saniye boyunca hareketsiz kalması durumunda simülasyon tarafından otomatik olarak köprü inişinin bitimine konulacaktır. Bu durumda 30 saniye köprüyü geçememe cezası verilir.

Robot bitiş çizgisini geçtiğinde bir skor alır. Eğer bu skor robotun daha önceden aldığı skordan yüksek ise robotun yeni skoru bu olur. Eğer değilse bu skor dikkate alınmaz. Yarışmacılar tekrarlı olarak algoritmasını düzelterip robotu pist üzerinde tekrar deneme hakkına sahiptir. Robotun aldığı en yüksek skor Sanal Robot Yarışması Liderlik Tablosu'nda görülebilecektir.

Toplam Süre = [(Kronometre Süresi + ceza süreleri toplamı) - ödül süresi] ile bulunur. Sanal Robot Yarışmaları Bitiş Tarihi itibarıyla robotların yarışmayı en iyi bitirme toplam süreleri ile sıralama yapılır.

En düşük toplam süreyi elde eden robot en yüksek puanı alacak ve birinci olarak ilan edilecektir.

Sanal Çizgi İzleyen (Temel Seviye) Yarışması'nda sıralama yarışı haricinde bir yarışma olmayacaktır.

Yarışmada Python veya C++ programlama dili kullanılabilir. Sanal ortamdaki C++ programlama dili Arduino programlamaya benzer bir yapıda olacaktır. Python programlama ile ilgili temel bilgiler "Sanal Robot Yarışması Eğitimi"nde yarışmacılara verilecektir.

Sanal Robot Yarışması eleme ya da turnuvaya dayalı değil, sıralamaya dayalı bir yarışma olacaktır.

Sanal Yarışmada pistlerdeki ölçülerde, yapım aşamasında genel yapıyı bozmayacak değişiklikler olabilir. Yarışma Organizasyon Komitesi gerekli gördüğü durumlarda kuralları değiştirme hakkına sahiptir.