Para resultados optimais para 1vs1, testamos várias funções de fitness chegando aos melhores resultados seguindo as seguintes regras:

* Ganha pontos quando:

1. Marca Golo
2. Toca na bola
3. Se mexe (força uma aprendizagem mais rápida dado que ao se mover fica sujeito a mais condições)
4. A velocidade média aumenta
5. Se aproxima da bola ou da baliza adversária
6. A bola se aproxima da baliza adversária

* Perde pontos quando:

1. Sofre um golo
2. Está entre a bola e a baliza adversária

Para resultados optimais a defender, e já com o comportamento esporádico da bola vir de direções aleatórias em mente chegamos a conclusão que a única maneira de termos resultados efetivamente bons seria o agente seguir as regras:

* Ganha pontos quando:

1. Defende e consegue afastar a bola da baliza
2. Toca na bola
3. A velocidade média aumenta
4. Se encontra entre 5 a 15% de distancia da sua própria baliza(Simular uma interceção e forçar a que se foque em defesa)

* Perde pontos quando:

1. Bate contra uma parede
2. Sofre um golo
3. Está entre a bola e a baliza adversária