



SIM MAD
SIMRACING MADRID

BIENVENIDOS CLASSIC LEGENDS



SIMRACING MADRID

Classic Legends, un campeonato que rinde homenaje a la esencia más pura del automovilismo. A lo largo de esta competición, los pilotos se pondrán al volante de coches icónicos y recorrerán algunos de los circuitos más míticos de la historia, donde nacieron grandes hazañas y leyendas del motor.

Será un campeonato por equipos, donde la estrategia, la constancia y el trabajo conjunto serán claves para alcanzar la victoria. Cada carrera será una oportunidad para demostrar no solo velocidad, sino también inteligencia y espíritu competitivo. Prepárate para revivir la gloria del pasado con la emoción del presente...

CLASSIC LEGENDS

Si hay más de 14 equipos inscritos se llevará a cabo una ronda de prequaly. El reparto será en ambas salas de más rápido a más lento de forma equitativa para que los mejores lleguen a la final, La competición tendrá una fase regular (4 carreras) + final. A la final pasaran los tres mejores equipos de cada sala y el cuarto con más puntos, en caso de empate de puntos se mirará el equipo que haya conseguido más puntos en la última ronda si es el mismo pues la ronda anterior y así sucesivamente.

Los equipos tendrán, dos salas con 14 pilotos, cada equipo tiene que correr con dos pilotos en la misma sala y no pueden elegir el mismo coche cuando hay opción de elegir, pueden los dos pilotos hacer todo el campeonato o cambiar de pilotos lo que no pueden es cambiarse de equipo una vez hayas corrido una carrera.

Se harán salas en horarios de las 20:00 y las 21:30 los participantes tienen que tener disponibilidad en esas franjas horarias.

INSCRIPCIONES

**La inscripción es gratuita. Se tiene que realizar a través del discord.
PINCHA EL SIGUIENTE LINK:**[CLASSIC LEGENDS](#)

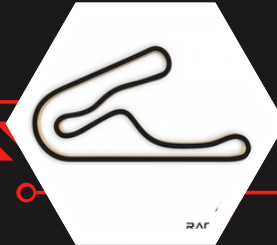
CALENDARIO



TSUKUBA

PREQUAL

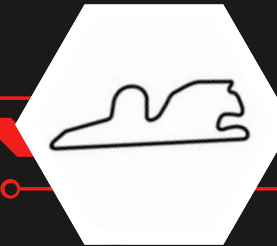
15 DE MAYO



FUJI

ROUND 1

22 DE MAYO



LAGUNA SECA

ROUND 2

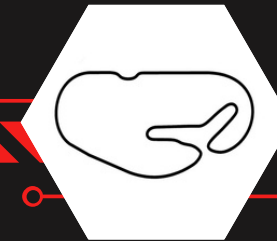
29 DE MAYO



DAYTONA

ROUND 3

5 DE JUNIO



BRANDS HATCH

ROUND 4

12 DE JUNIO



LEMANS

FINAL

19 DE JUNIO



-CLASSIC LEGENDS-



AJUSTES DE SALA

GENERAL

Modo de sala: Práctica/Clasificación/Carrera.

Privacidad de la sala: Solo amigos. **Nombre de la sala:** CLASSIC LEGENDS.

Tipo de carrera: Carrera competitiva.

De Tiempo/Clima A Método de selección del clima: Mirar calendario.

Tiempo predeterminado: Mirar calendario.

Modo mismas condiciones: Hora del día. Mirar calendario.

Índice de velocidad de tiempo determinado: Mirar calendario.

Clima personalizado: Mirar calendario.

AJUSTES DE CARRERA. AJUSTES DE CLASIFICACIÓN

Límite de tiempo: Mirar calendario.

Tiempo de clasificación para continuar: 120 segundos.

Desgaste de los neumáticos (Clasificación): Igual que en carrera.

Consumo de combustible (Clasificación): Sin desgaste.

Combustible inicial: Predeterminado.

CONFIGURACIÓN DE NORMATIVAS

Filtrar por categoría: --

Límite de PR: --

Potencia máxima: --

Peso mínimo: --

Neumáticos disponibles: Mirar calendario.

Tipos de neumáticos disponibles: Mirar calendario.

Cambio obligatorio del tipo de neumáticos: Mirar calendario.

Nitro: No se puede instalar.

Kart: No.



AJUSTES DE SALA

AJUSTES DE PENALIZACIONES

Tipo de salida: Salida en parrilla con salida nula.

Parrilla de salida: Primero los más Rápidos.

B.O.P./Modificaciones prohibidas: Con Bop.

Ajustes del coche: Solo Equilibrio de frenos.

Impulso: Desactivado.

Fuerza del rebufo: Real.

Daños visibles: No.

Daños mecánicos: Graves.

Índice de desgaste de los neumáticos: Mirar calendario.

Índice de consumo de combustible: Mirar calendario.

Velocidad del repostaje: 6 Litro(s)/segundo,

Combustible inicial: Por defecto.

Agarre reducido fuera de pista: Real.

Tiempo de fin de carrera: 120 segundos.

Nitro/Multiplicador del tiempo de uso del sistema de adelantamiento: Por Defecto.

Penalización por atajo: Débil.

Penalización por choque contra el muro: Desactivada.

Corregir trayectoria tras chocar contra el muro: Desactivada.

Penalización por choque contra otro coche: No.

Penalización por cruzar la línea al entrar y salir de boxes: Sí.

Fantasmas durante la carrera: Desactivada.

Reglas de banderas: Sí.

LIMITACIONES DE LAS OPCIONES DE CONDUCCIÓN

Ayuda al contra volantear: Prohibido.

Gestión de estabilidad (ASM): Prohibido.

Asistencia para ajuste de trazada: Prohibido.

Control de tracción (TCS): Sin límite.

Sistema antibloqueo de frenos (ABS): Sin límite.

Piloto automático: Prohibido.

CALENDARIO

Nombre de sala

24/62

Modo de sala

Práctica/Clasificación/Carrera

Privacidad de la sala

Solo amigos

Prequaly classic legends

Tipo de carrera

Carrera competitiva

Inicio automático

No

Máximo de jugadores de la sala

16

Ajustes del circuito

Circuito

Tsukuba Circuit

N.º de vueltas

1

Límite de tiempo



Tipo de circuito Circuitos reales

Longitud 2045 m

Recta más larga 445 m

Desnivel 5,3 m

Cargar ajustes



Guardar ajustes



Crear sala

Neumáticos: Competición

Desgastes: Sin desgastes sin consumo

15 MINUTOS

T S U K U B A

PREQUALY

1 5 D E M A Y O

A L F A R O M E O 1 5 5 2 . 5 V 6 T I ' 9 3

G R 4

Modo de sala

Práctica/Clasificación/Carrera

Privacidad de la sala

Solo amigos

Circuito

Tsukuba Circuit

N.º de vueltas

1

Límite de tiempo



Tipo de circuito Circuitos reales

Longitud 2045 m

Recta más larga 445 m

Desnivel 5,3 m

Cargar ajustes



Guardar ajustes



Crear sala

Ajustes de tiempo/clima

Método de selección del clima

Tiempo predeterminado

Modo Mismas condiciones

Si

Índice de velocidad de tiempo variable

Tiempo predeterminado

S01 Seco, despejado y agradable

Hora del día

Tarde

Circuito FUJI 40MIN

Coche: GT500

Neumáticos: COMPETICIÓN

Desgastes: Neumáticos x3 y combustible x3.

Horario Circuito: Tarde.

Clima: PERSONALIZADO.

Clima: Velocidad x24.

Tiempo: 10min. de clasificación.

F U J I

RONDA 1

2 2 D E M A Y O

-CLASSIC LEGENDS-

Circuito LAGUNA SECA 40MIN

Coche: HONDA NSX TYPE R 02

Neumáticos: Deportivos

Desgastes: Neumáticos x12 y combustible x6.

Horario Circuito: Tarde.

Clima: Predeterminado c04 Nublado y frio.

Clima: Velocidad x24.

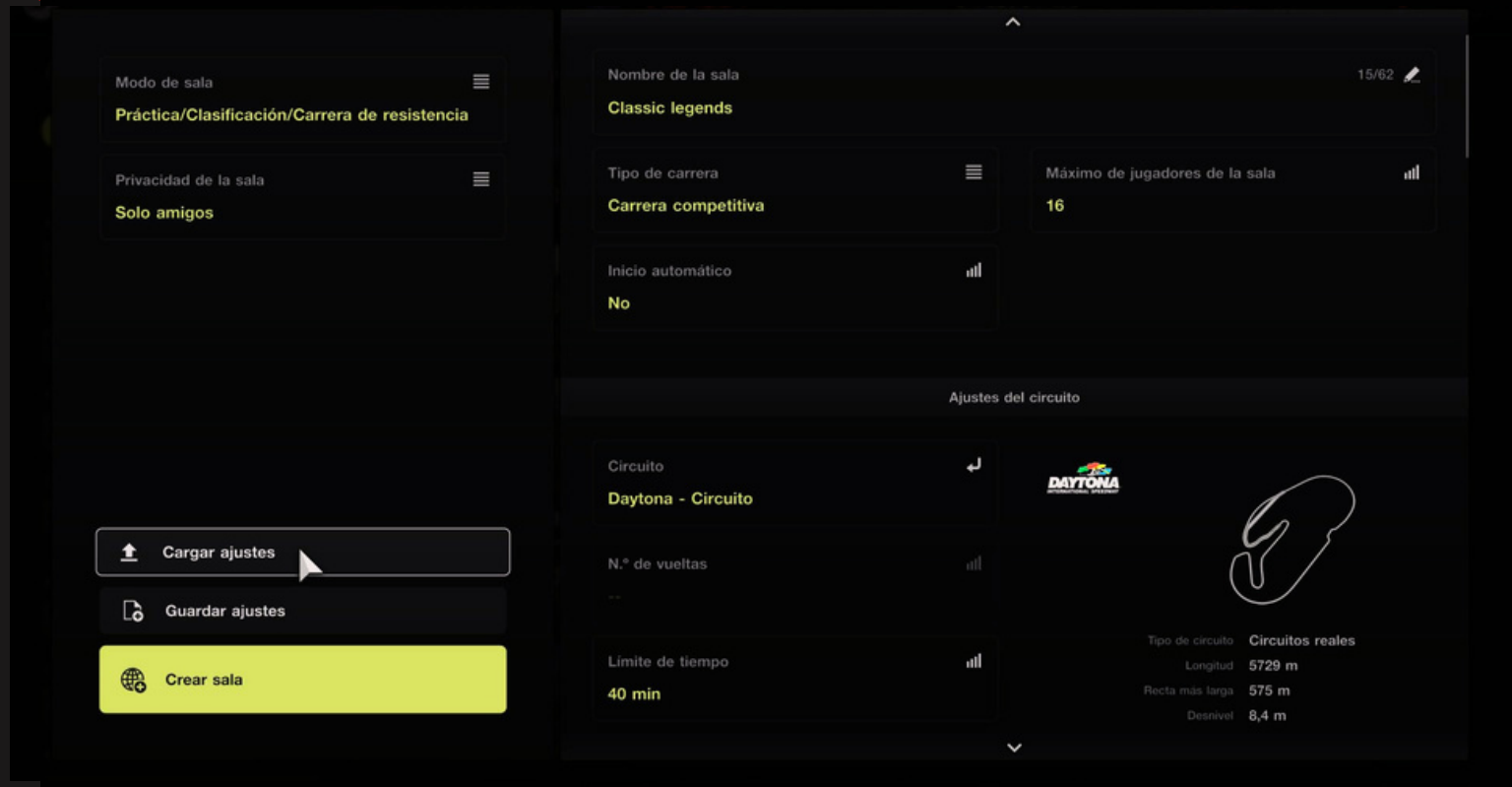
Tiempo: 10min. de clasificación.

LAGUNA SECA

RONDA 2

29 DE MAYO

-CLASSIC LEGENDS-



Circuito DAYTONA 40MIN

Coche: GR2

Neumáticos: COMPETICIÓN

Desgastes: Neumáticos x3 y combustible x3.

Horario Circuito: PUESTA DE SOL.

Clima: PERSONALIZADO.

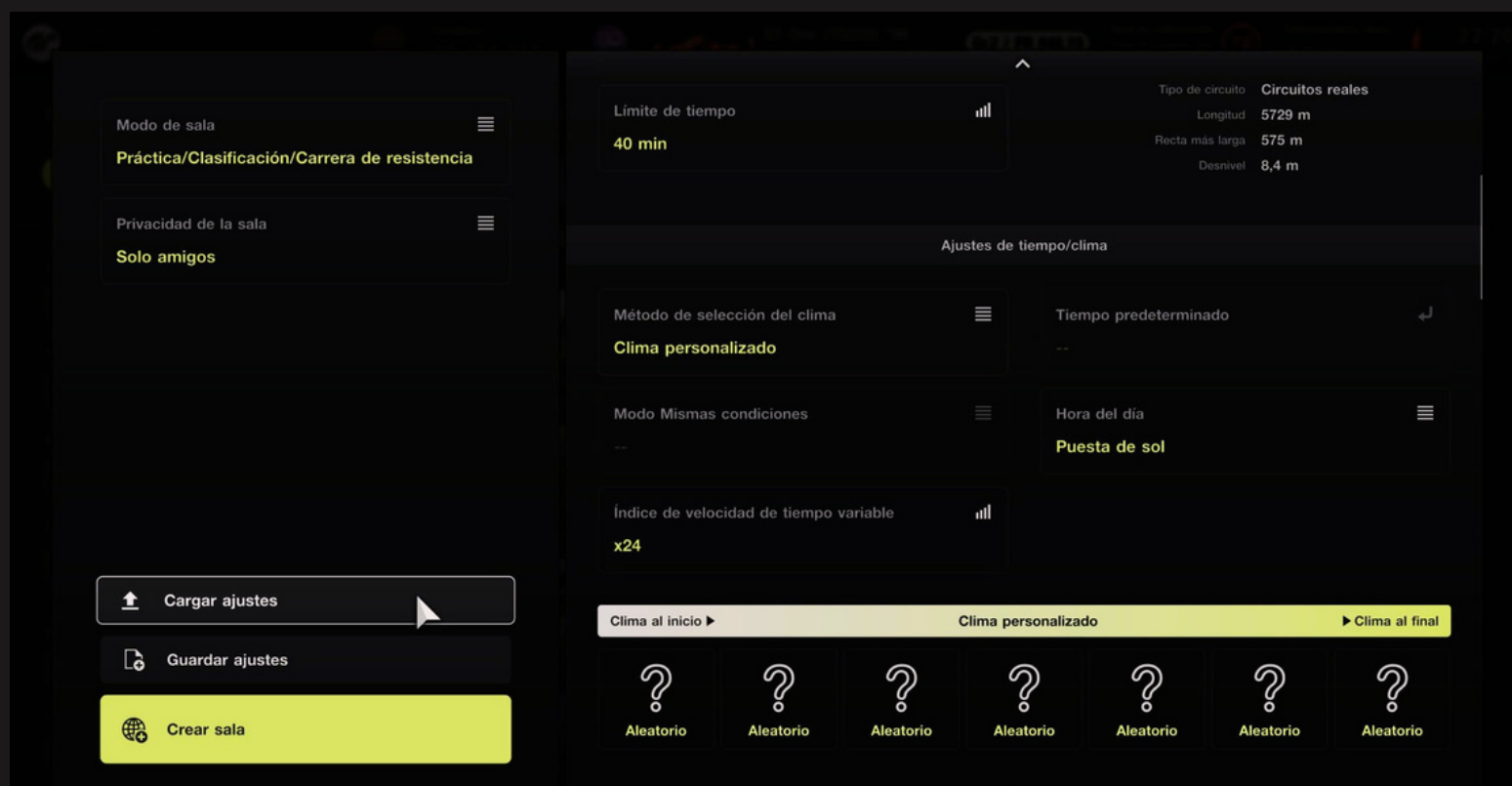
Clima: Velocidad x24.

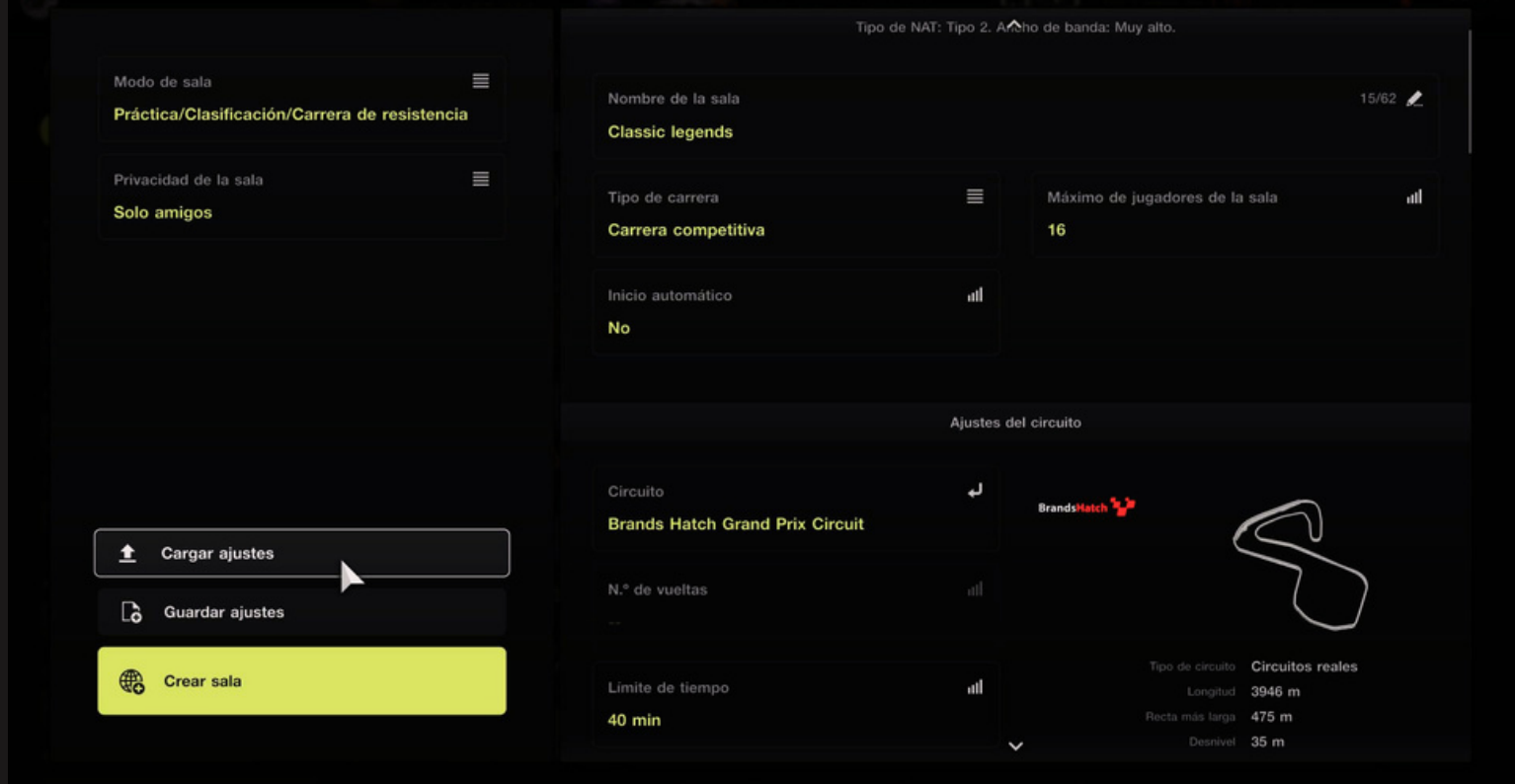
Tiempo: 10min. de clasificación.

DAYTONA

RONDA 3

5 DE JUNIO





Circuito BRANDS HATCH 40MIN

Coche: BMW, FORD, MERCEDES

Neumáticos: COMPETICIÓN

Desgastes: Neumáticos x6 y combustible x5.

Horario Circuito: Tarde.

Clima: Predeterminado.

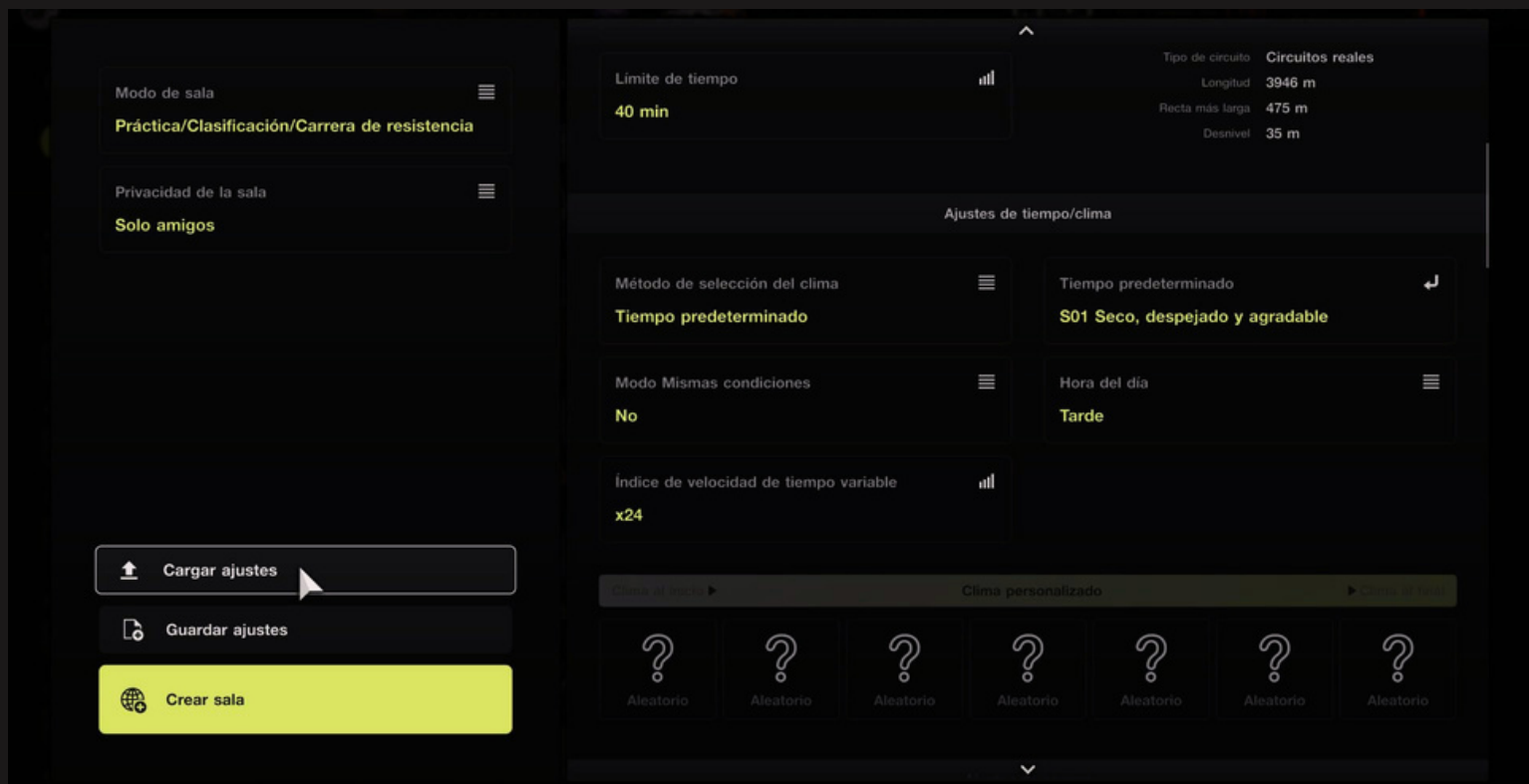
Clima: Velocidad x24.

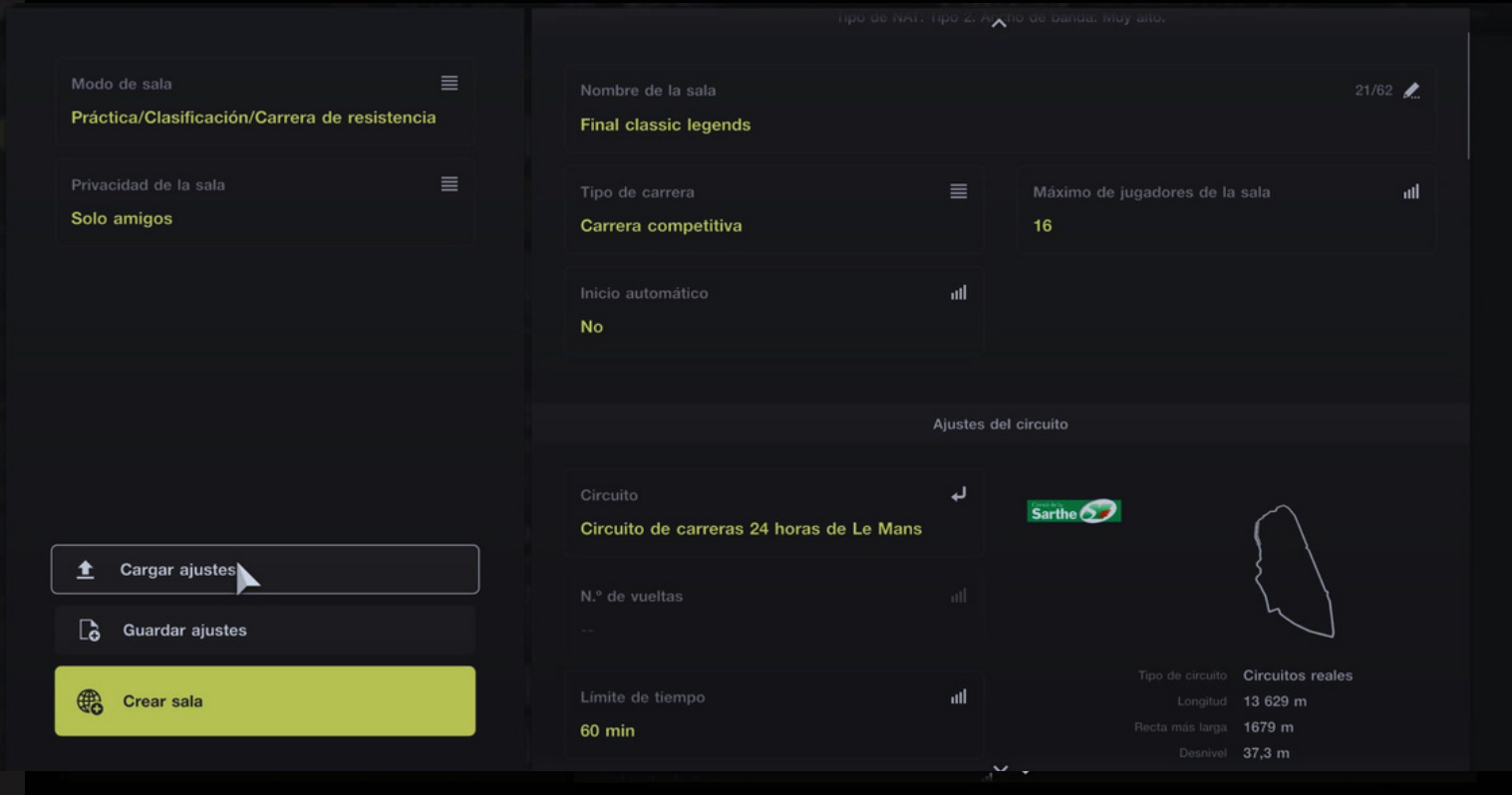
Tiempo: 10min. de clasificación.

BRANDS HATCH

RONDA 4

12 DE JUNIO





Circuito LEMANS 60MIN +180S

Coche: GR1 GRUPO C

Neumáticos: COMPETICIÓN

Desgastes: Neumáticos x3 y combustible x3.

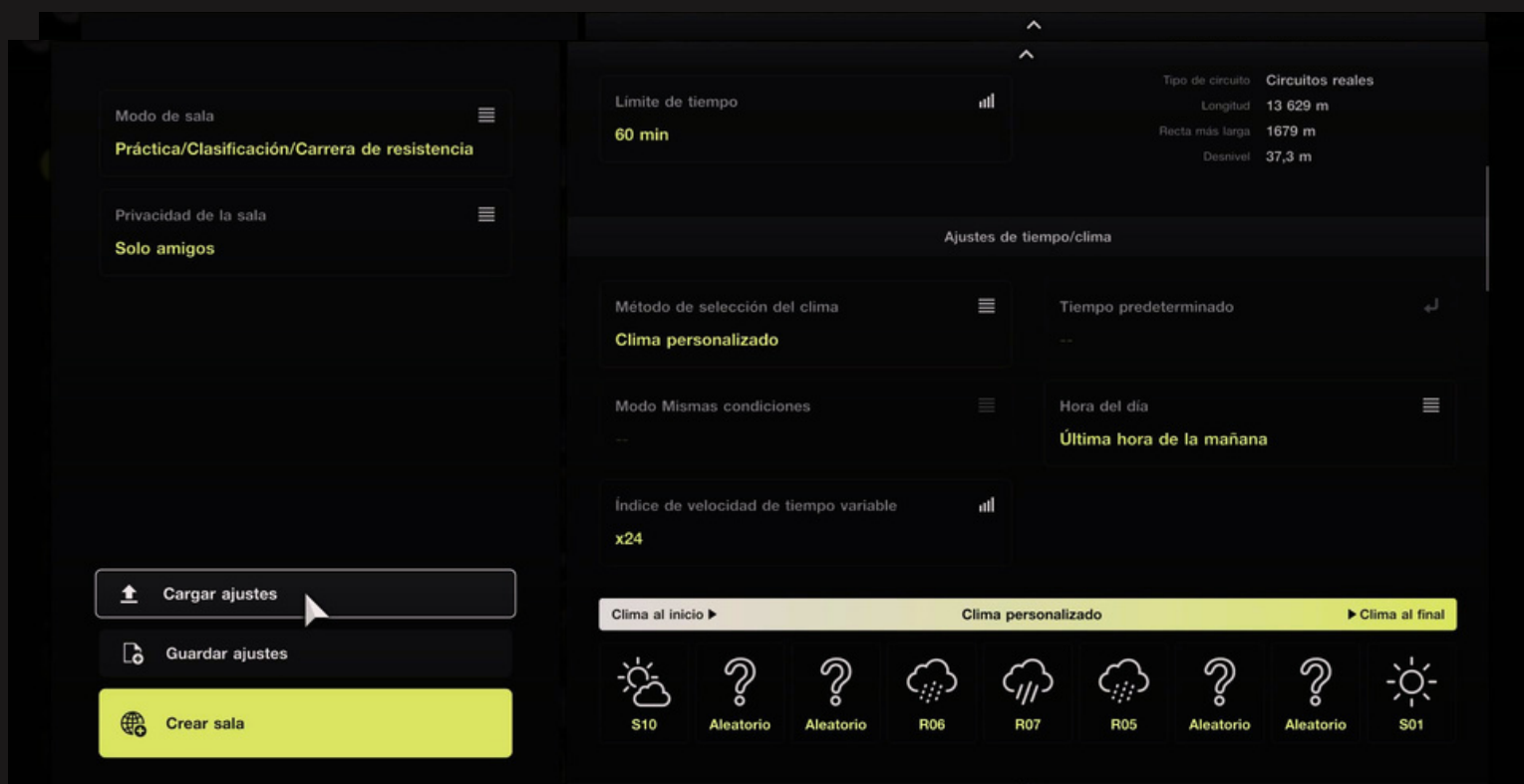
Horario Circuito: ÚLTIMA HORA DE LA MAÑANA.

Clima: PERSONALIZADO.

Clima: Velocidad x24.

Tiempo: 10min. de clasificación.

LEMAN S
FINAL
19 DE JUNIO



COCHES

AUTOPOLIS PREQUALY 15 DE MAYO



155 2.5 V6 TI '93



FUJI SUPRA GT 500 '97



NSX GT 500 '00

RONDA 1 22 DE MAYO



GT-R GT 500 '97

LAGUNA SECA RONDA 2 29 DE MAYO



ROADSTER SHOP RAMPAGE

-CLASSIC LEGENDS-

COCHES

DAYTONA
RONDA 3
5 DE JUNIO



F1 GTR '97



GT-ONE '99



CLK-LM '98

BRANDS HATCH
RONDA 4
12 DE JUNIO



M3 EVOLUTION '89



ESCORT RS '92



190 EVO II '91

LEMANS
FINAL
19 DE JUNIO



XJR-9 '88



R92CP '92



SAUBER C9 '89



962 C '88



787B '91

-CLASSIC LEGENDS-



PUNTUACIÓN

POSICIÓN	PUNTUACIÓN
1°	25 Pts.
2°	22 Pts.
3°	20 Pts.
4°	18 Pts.
5°	16 Pts.
6°	14 Pts.
7°	12 Pts.
8°	10 Pts.
9°	8 Pts.
10°	6 Pts.
11°	4 Pts.
12°	3 Pts.
13°	2 Pts.
14°	1 Pts.



Por no recibir ninguna sanción en las 4 carreras se su sumará **15 puntos**.

Hacer la **pole 3 puntos**.
Hacer la **vuelta rápida 2 puntos**.

La segunda carrera puntuará doble y las sanciones tambien, serán dobles.





RECLAMACIONES Y ALEGACIONES

Las **reclamaciones** se harán a través de la organización como máximo 24h después de la carrera. Hay que rellenar el formulario en el enlace que esta en discord, en el apartado de formularios. Las sanciones se enviarán a través de discord todos los participantes tienen que estar disponibles a través de discord en un plazo máximo de 24h para poder alegar cualquier sanción.

Las **alegaciones** se harán como máximo 24 horas después de ser enviada la sanción. Hay que rellenar el formulario en el enlace que está en el discord, en el apartado de formularios.

INFRACCIONES

Leves de 1-4 puntos. (3 - 15 segundos)

Intermedia de 5-9 puntos. (15 - 30 segundos)

Grave de 10-15 puntos - (No clasificar en la siguiente carrera). (30 - 45 segundos)

Muy Grave descalificación. (45 - 60 segundos)

Las infracciones de la carrera final serán con tiempo añadido al tiempo total del piloto sancionado.

PROHIBIDO volver al box con el botón start. (No clasificar en la siguiente carrera).

LEVES	(1 - 4 PTS)
(1.1) Causar daños en la aerodinámica o suspensión	3 pts / 5 SEG
(1.2) Cambio excesivo de dirección para bloquear a un oponente. <i>Si se cambia de trayectoria dos o más veces para impedir un adelantamiento con una diferencia menor a 1 segundo, se aplicarán 3 puntos de penalización.</i>	3 pts / 5 SEG
(1.3) Causar que otro piloto pierda una o más posiciones.	por cada posición 1 pts / 5 SEG
(1.4) Wallride <i>(apoyarse en muros para obtener ventaja).</i>	3 pts / 10 SEG
(1.5) Empujar al coche de adelante y sacarle de la trazada para beneficiarse o no respetar paralelo.	1 acción/ + acciones 2 Pts/desc. / 10 SEG
(1.6) No respetar banderas azules o interferir al desdoblarse.	4 pts / 15 SEG
INTERMEDIA	(5 - 9 PTS)
(2.1) Causar daños en la aerodinámica y suspensión.	6 pts / 15 SEG
(2.2) Reincorporación peligrosa a pista. <i>Volver de manera imprudente tras una salida, parada en boxes o penalización, obstaculizando a otros pilotos, implica una sanción de puntos. Si esto provoca un accidente, se sumará la sanción correspondiente por accidente y rotura de coche.</i>	6 pts / 15 SEG

(2.3) Provocar una colisión. <i>Dependiendo de la severidad del incidente y las consecuencias para otros pilotos, se sancionará con 5 hasta 10 puntos. Si el comportamiento se repite en la misma carrera, puede acarrear la descalificación.</i>	5 pts a 10 pts 6 pts / 15 a 30 SEG
(2.4) No ceder espacio suficiente en una lucha paralela, alterando la línea del rival y provocando un incidente que cause salida de pista, pérdida de control o daños que requieran paso por boxes.	5 pts a 10 pts 6 pts / 15a 30 SEG
(2.5) Cambio excesivo de dirección para bloquear a un oponente. <i>Si se cambia de trayectoria dos o más veces para impedir un adelantamiento con una diferencia menor a 1 segundo causando un accidente o daños, se aplicarán 5 puntos de penalización se sumará la sanción correspondiente por accidente y rotura de coche.</i>	5 pts / 15 SEG
GRAVES	(10 - 15 PTS)
(3.1) Causar daños en dos partes aerodinámicas y suspensión o viceversa.	10 pts / 30seg
(3.2) Impactar a otro piloto generando daños importantes que lo obliguen a entrar a boxes para reparar su coche.	10 pts / 30seg
(3.3) Intentar adelantar golpeando al oponente y provocando la pérdida de control de uno o más vehículos, con daños.	10 pts a 15 pts / 30 a 45seg
(3.4) Volver a la pista de forma insegura, provocando que uno o varios pilotos choquen o se salgan del trazado, pierdan posiciones y sufriendo daños en sus vehículos.	10 pts a 15 pts / 30 a 45seg
(3.5) Salirse del trazado intencionalmente, ignorando los límites de pista.	10 pts a 15 pts / 30 45 s

(3.5) Usar el freno de mano para ganar tiempo, salvo que sea para evitar un accidente o recuperar el coche en una pérdida de control.	10 pts / 30seg
(3.6) Salirse del trazado intencionalmente, ignorando los límites de pista.	10 pts a 15 pts / 30 a 45seg
(3.7) Reincidencia en maniobras ilegales o antirreglamentarias. <i>Las penalizaciones asignadas se duplicarán para quienes repitan faltas.</i>	10 pts a 15 pts / 30 a 45seg
(3.8) Dejar la carrera voluntariamente sin justificación. <i>El piloto no podrá participar en la clasificación de la siguiente carrera</i>	NO QUALY SIGUIENTE CARRERA
(3.9) Volver al box con el botón start esta prohibido <i>(No clasificar en la siguiente carrera)</i>	NO QUALY SIGUIENTE CARRERA
MUY GRAVES	DQ
(4.1) Ignorar las normas técnicas de carrera respecto a obligación neumáticos o configuración del coche. <i>La infracción será penalizada con la descalificación del evento.</i>	DQ
(4.2) Realizar un adelantamiento o chocar forzado con contacto que cause al oponente daños considerables o su retirada.	DQ
(4.3) Abandonar la carrera dejando el coche mal ubicado en la pista, ocasionando que otros vehículos se retiren por colisión.	DQ

Si una infracción por accidente ocurre durante la primera o la última vuelta de la carrera, la penalización se duplicará automáticamente respecto a su valor inicial.

(Esta norma también se limita exclusivamente a sanciones por accidentes.

La organización NO entrará de oficio en las acciones, solo atenderá las reclamaciones recibidas salvo cuando haya faltas de respeto en chats, redes sociales, discord etc...

Cuando un piloto devuelva la posición a los corredores perjudicados tras un incidente, se aplicará una reducción del 50% sobre los puntos de sanción correspondientes.

(Esta norma también se limita exclusivamente a sanciones por accidentes.)

RIVALES CON RESPETO EN LA PISTA



- 1.- **Durante las salidas:** es obligatorio extremar la prudencia para evitar incidentes. Cualquier toque en esta fase será considerado especialmente grave. Además, si un vehículo está claramente en inferioridad competitiva con daños, debe facilitar el paso.
- 2.- **Salida de pista:** en el caso de que un piloto se salga de pista, deberá volver con mucho cuidado, cediendo el paso si hay otros coches cerca, para evitar cualquier riesgo.
- 3.- **Uso de espejos retrovisores y prevención de ángulos muertos:** los pilotos deberán hacer uso constante y consciente de los espejos retrovisores para mantener control visual de los vehículos cercanos. Es obligatorio prestar especial atención a los ángulos muertos, tomando las precauciones necesarias antes de realizar cualquier cambio de trayectoria o maniobra. Ignorar estas prácticas básicas de seguridad puede terminar en sanciones.
- 4.- **Penalizaciones:** un piloto con penalización deberá facilitar el paso al resto de corredores en el momento en que el juego indique cumplir la penalización, reduciendo automáticamente la velocidad.
- 5.- **Adelantamientos:** todo adelantamiento debe realizarse de forma limpia y regulada. Cualquier maniobra irregular será considerada como ilegal.
- 6.- **Evitar luchas innecesarias:** los pilotos deberán evitar maniobras de defensa u ofensiva que impliquen riesgos innecesarios, especialmente cuando no haya una oportunidad clara de adelantamiento o cuando dichas acciones puedan comprometer la seguridad de otros competidores y generen una gran pérdida de tiempo. Se espera una conducción responsable y enfocada en la seguridad y el respeto mutuo, priorizando el desarrollo limpio de la carrera sobre enfrentamientos agresivos.

RIVALES CON RESPETO EN LA PISTA



- 7.- Dobladados:** los coches que van a ser adelantados por vuelta deben facilitar esta acción lo antes posible, saliéndose de la trazada sin dificultar al rival.
- 8.- Dobladados en lucha:** si hay dos o más coches que están siendo doblados y se encuentran luchando por posición, deberán dejar la disputa temporalmente y facilitar el adelantamiento.
- 9.- Adelantamiento en curva y respeto entre pilotos:** durante un adelantamiento en curva, ambos pilotos deben actuar con responsabilidad y respeto mutuo. El piloto que intenta adelantar debe asegurarse de tener una parte significativa de su coche emparejada con el del rival antes del punto de giro para tener derecho al espacio en pista. El piloto que defiende debe dejar espacio suficiente para evitar el contacto si el coche rival está legalmente emparejado. No se permitirá empujar, cerrar o abrir bruscamente la trayectoria ni provocar situaciones de riesgo innecesarias.
- 10. Cambio de trayectoria defensiva:** no está permitido cambiar la trayectoria defensiva más de una vez para proteger una posición.
- 11. Reincorporación desde boxes:** al reincorporarse a pista desde boxes, el piloto debe asegurarse de no interferir en la trayectoria de otros coches y respetar las líneas marcadas del carril de salida.
- 12.- Reincidencia en infracciones graves:** la repetición de una o más infracciones por parte de un mismo piloto será considerada como agravante. Esto implica que, ante nuevas reclamaciones, se aplicarán sanciones más severas que las previstas para una primera infracción, en función de la gravedad y frecuencia de las conductas reincidentes.
- 13.- Colaboración en adelantamientos:** el piloto que pierda su posición en un adelantamiento deberá colaborar para que la maniobra se complete de forma segura. Se mirarán las carreras anteriores.

RIVALES CON RESPETO EN LA PISTA



- 14.- Cierre de trazada:** no se permite cerrar intencionadamente la trazada a otro piloto con el objetivo de impedirle el paso.
- 15.- Adelantamientos fuera de pista:** en caso de que un piloto realice un adelantamiento fuera de los límites de la pista obteniendo una ventaja, deberá devolver la posición inmediatamente o será penalizado al término de la carrera.
- 16-Adelantamiento en paralelo:** en situaciones de adelantamiento en paralelo, ambos pilotos están obligados a respetar su espacio y mantener su línea. Se considerará paralelo cuando ambos coches tengan sus ejes a la misma altura.
- 17 -Preferencia en pista:** el piloto que se mantenga en la pista siempre tendrá preferencia sobre aquel que esté intentando volver a ella tras una salida.
- 18 - Conductas antideportivas:** ante una situación no descrita en el reglamento, la organización resolverá aplicando el principio de deportividad más justo para el buen desarrollo de la competición que vea oportuno
- 19 - No dar más de dos veces rafagas de luces:** al coche de delante ya que es bastante molesto sobre todo en horario de tarde, crepusculo, noche etc.... reincidir en esta práctica se considerará conducta antideportiva coche durante la carrera supondrá la sanción inmediata del piloto.
- 20 - Conducta deportiva:** todos los participantes deberán mantener una conducta deportiva y respetuosa durante toda la competición.
- 21.- Horarios:** los pilotos tienen la obligación de cumplir el horario de la competición. El no cumplimiento de las normas es responsabilidad de cada participante y puede acarrear sanciones o quedarse sin correr.
- 22.- Conexión a internet:** tener una buena conexión a internet es responsabilidad de cada participante. En caso de lag u otros problemas, la organización puede pedir la no participación o poner al piloto de reserva.

RIVALES CON RESPETO EN LA PISTA



23.- Empates en la clasificación: en caso de empate a puntos, quedará por delante el equipo que haya marcado un mejor resultado en la última carrera. De mantenerse el empate, se mirarán las carreras anteriores.

24- Caída de conexión de internet: si es en qualy y el caster sabe el tiempo que tenía el piloto le colocará en su posición correspondiente si no saldrá último. Si es en carrera y se cae el 50% de los pilotos se reiniciará la carrera, si la sala se cae habiendo pasado la mitad de la carrera se darán la mitad de los puntos y si se a superado $\frac{2}{3}$ de la carrera se dará por finalizada la carrera, en caso de resistencias con varias salas la organización dira donde se recolocará el piloto.

DISEÑOS



CLASSIC LEGENDS



CLASSIC LEGENDS

Queda **PROHIBIDO**
cualquier diseño que
falte al respeto.
Poner el vinilo del
campeonato es
totalmente
OPCIONAL.

Se puede encontrar en el menú principal. agregar a ID: SIMRACINGMADRID Vamos a exhibición, marcamos vinilos, en búsqueda de contenido, ponemos #ligamadrid #classiclegends.

HORARIO



CLASSIC

Apertura de sala **19:30**

Límite para entrar en la sala **19:45**

Prueba de conexión **19:50**

Inicio qualy **20:00**



LEGENDS

Apertura de sala **21:00**

Límite para entrar en la sala **21:15**

Prueba de conexión **21:20**

Inicio qualy **21:30**



FINAL

Apertura de sala **21:00**

Límite para entrar en la sala **21:15**

Prueba de conexión **21:20**

Inicio qualy **21:30**

CASTERS Y HOST



YECAS



MELO



FRAN ZAYAS

