



FLIGHT SIMULATOR ARGENTINA



NUEVAS NORMAS DE USO DE LOS SERVERS MULTIPLAYER Y TEAMSPEAK

1. A partir de la entrada en vigencia de la presente Norma, ambos servers pasan a ser de uso exclusivo para los **Pilotos Registrados** ante Flight Simulator Argentina de acuerdo al procedimiento de registro que se detalla más adelante. No será más factible el ingreso en forma anónima. El ingreso al servidor multiplayer será con password que se suministrará solo a los pilotos registrados. Se solicita a todos los Pilotos que deseen seguir volando en Flight Simulator Argentina registrarse nuevamente de acuerdo a las nuevas condiciones que se exponen en el punto 13, para un mejor ordenamiento y depuración de nuestra base de datos.
2. Los únicos Administradores de ambos servidores (SA) serán:
 - Daniel Mauricio Bergés “Nosferatu”
 - Fabián Leopardo “Faleo”
 - Miguel Angel Barrientos “Patagónico_301”
3. Existirán otros varios Administradores de los diferentes Canales de Teamspeak (CA), (Torre, Aproximación/Salida, Tránsito, Escuadrón Alas Rotativas, Escuela, Navegación internacional, y Simplementevolar) y varios Controladores de Tránsito Aéreo (ATC). Los cuatro (4) Administradores de Servidores podrán eventualmente ser también administradores de uno o varios Canales de Teamspeak, y podrán ser o no Controladores de Tránsito Aéreo (ATC); pero la inversa no se aplica: los únicos SA serán los nombrados en el punto 2.
4. El Sr. Fabián Leopardo “Faleo” es el único autorizado por el suscripto para evaluar y proponer el nombramiento de nuevos ATCs. El suscripto no atenderá pedidos de reconsideración de aquellos que hayan sido rechazados por el Sr. Fabián Leopardo.
5. Todos los que estén cumpliendo el rol de ATC se identificarán en el Teamspeak y en el Multiplayer con la sigla “++CONTROL_nick” donde nick es el nombre con el cual se registran ante FSA. Por ejemplo cuando el Sr. Miguel Angel Barrientos desee volar como Piloto raso registrado, lo hará como “Patagonico_301”; pero cuando se ponga en funciones de ATC pasará a loguearse e identificarse como “++CONTROL_Patagonico_301”
6. En ambos servers (multiplayer y teamspeak) la identificación debe ser IDÉNTICA.
7. Por un tema de seguridad, es obligatorio para los Pilotos que ingresen al Multiplayer estar también logueados en el Teamspeak y con el micrófono ACTIVO para responder las comunicaciones del Controlador. En la eventualidad que un piloto habitual y conocido por los Controladores tuviera un desperfecto técnico u otra causa de fuerza mayor que lo inhabilite para modular, deberá enviar un e-mail al Administrador que se encuentre en turno desde la misma casilla que usó para registrarse a efectos de solicitar la excepción de esta regla y que pueda volar sin modular por teamspeak. Una vez enviado el e-mail

con la petición le dará aviso al Controlador mediante el chat del Multiplayer o los mensajes privados del Teamspeak para que lo lea y lo habilite. El Controlador deberá contrastar el origen del e-mail con la casilla usada para el registro del Piloto, en caso de coincidencia habilitará su permanencia en ambos servidores, en caso de diferencia se lo expulsará de ambos . Los pilotos nuevos no gozan de esta excepción, debiendo tener activo su micrófono para poder permanecer en ambos servidores.

8. El caso inverso no se aplica, es decir que un piloto registrado puede ingresar solamente al Teamspeak para escuchar y/o dialogar con sus amigos (en el canal destinado a ese cometido), aunque decida no volar y por lo tanto no ingrese al multiplayer.
9. Los que sin ser ATC aprobados ingresen al multiplayer como “observadores” o con FSNavigator u otros programas similares de observación de tráfico, deberán hacerlo con su nick de piloto registrado SIN ANTEPONER PALABRAS COMO “CONTROL” “RADAR”, “ATC” etc., que lleven a confusión al resto de los Pilotos en vuelo.
10. Todos los Pilotos, Controladores, Instructores y Administradores de canales y/o Servidores, por el solo hecho de registrarse ante FSA y usar sus servicios aceptan que sus conversaciones de audio por teamspeak y/o sus diálogos por chat del multiplayer podrán ser grabados para su análisis posterior de los Administradores en caso de ser necesaria la aplicación de sanciones temporarias o definitivas, por incumplimiento de las Normas establecidas.
11. Flight Simulator Argentina se compromete a no suministrar esos registros a terceros, pero no asume ninguna responsabilidad ante la eventualidad que alguno de sus usuarios presentes en cualquiera de sus servidores mediante técnicas de dominio público realice grabaciones por su cuenta y les dé un uso indebido.
12. Todo cambio o actualización que se haga de la presente Normativa será publicada **EXCLUSIVAMENTE** en la página de Vuelo Online del sitio Flight Simulator Argentina : <http://www.flightsimulatorarg.com.ar/online.htm> , no siendo válida ninguna comunicación que se distribuya por otros medios.
13. **METODO OBLIGATORIO DE REGISTRACIÓN ANTE F.S.A. :**
Aunque el método que a continuación se detalla pueda parecer engorroso, se lleva a cabo una sola vez y su objetivo es garantizar la seguridad del “espacio virtual” que constituyen ambos servidores, y la calidad del servicio recibido por todos los participantes, en un ambiente de camaradería relacionado con la Aviación Virtual. A tal efecto, se deberá enviar a la casilla: registro@flightsimulatorarg.com.ar un e-mail conteniendo todo lo siguiente:
 - Un breve párrafo explicando porqué desea participar de este servicio gratuito de vuelo online y qué es lo que espera obtener de FSA.
 - Nombres y Apellido reales.
 - Nacionalidad.
 - Fecha de nacimiento.
 - País y Ciudad de residencia actual.

- Nick de fantasía que usará para identificarse en ambos servidores. Deberá ser un solo nick y será una matrícula aeronáutica, excepto para los pilotos que vuelan en aerolíneas virtuales, a los que se les permitirá tener hasta DOS (2) matrículas diferentes para la misma persona, y no más que eso .
- La casilla de correo desde la cual se envíe deberá ser la definitiva y habitual del solicitante, dado que hacia ella enviará FSA todas sus comunicaciones, entre ellas la que notificará la aceptación del registro y la password de acceso inicial otorgada.
- A raíz de ciertas incompatibilidades técnicas que se verifican entre algunos usuarios de FS2004 y FSX, y/o entre aquellos que poseen DirectX versión 9.0 y los que poseen DirectX versión 10, las cuales causan que aquellos Pilotos que inadvertidamente poseen bloqueados algunos de los puertos UDP alternativos que potencialmente usa el simulador **inhabiliten a que otros jugadores ingresen al servidor multiplayer después que ellos**, se requiere que todos los participantes verifiquen que sus firewalls y/o routers de conexión a Internet posean habilitados los siguientes puertos UDP:

-23456

-6073

-Rango del 2300 al 2400

Esta verificación debe hacerse obligatoriamente instalando y ejecutando el siguiente programa en la PC que se usará para la simulación en multiplayer: “**FSPortTest.exe**” el cual puede bajarse gratuitamente desde: http://www.chocolatesoftware.com/fshost/FSPortTest_1.5.exe

Una vez ejecutado se despliega una pantalla negra de consola de comando en la cual se va indicando el resultado del test de cada uno de los puertos mencionados, y al final se debe mostrar un mensaje como éste:

```
C:\Documents and Settings\Daniel Bergés\Escritorio\Herramientas\FSPortTest.exe
Port 2367... OK
Port 2368... OK
Port 2369... OK
Port 2370... OK
Port 2371... OK
Port 2372... OK
Port 2373... OK
Port 2374... OK
Port 2375... OK
Port 2376... OK
Port 2377... OK
Port 2378... OK
Port 2379... OK
Port 2380... OK
Port 2381... OK
Port 2382... OK
Port 2383... OK
Port 2384... OK
Port 2385... OK
Port 2386... OK
Port 2387... OK
Port 2388... OK
Port 2389... OK
Port 2390... OK
Port 2391... OK
Port 2392... OK
Port 2393... OK
Port 2394... OK
Port 2395... OK
Port 2396... OK
Port 2397... OK
Port 2398... OK
Port 2399... OK
Port 2400... OK

Testing complete.
No errors found.
Press any key to exit..._
```

- Para que esta verificación no sea un acto voluntario SINO **OBLIGATORIO** , pues de ella depende que otros jugadores puedan ingresar al server, **se requiere que como adjunto al e-mail de registro se envíe una captura de pantalla (printscreen y pegando en el paintbrush y guardando como archivo JPG) del resultado del diagnóstico, como la mostrada en este ejemplo del test que corrí en mi PC.** No se otorgará el registro a quienes no ejecuten el test. Una vez comprobado que los puertos funcionan bien, puede desinstalarse el FSPortest.
- Si el test les diera que algunos puertos NO ESTAN OK, realizar de nuevo el test, y si los mismos puertos siguen bloqueados, deberán realizar la apertura de los mismos en el firewall y/o en el modem o router que usen para conectarse a Internet, siguiendo el Instructivo n° 9 llamado “Solución al error multiplayer no todos los jugadores pudieron conectarse” que se encuentra en la página de [Instructivos y FAQ's](#) . Repito: aunque a Ud no le aparezca este error y vuele bien online, Ud si puede ser el causante que le aparezca a otros el error si no controla sus puertos.

• Para cualquier ayuda técnica, contactarse con nuestro colaborador Federico Smaldone (LV-OOP) ya sea por el teamspeak o bien por e-mail a: smaldone@argentina.com

De esta manera, todos los inscriptos podrán disfrutar del servicio de FSA y permitir que otros también lo hagan.

14. USO DE LAS DIFERENTES SALAS DE COMUNICACIÓN Teamspeak

Para cada objetivo existe una sala de conversación específica en el Teamspeak el cual es obligatorio respetar, para no perjudicar a los demás.

No se pueden mezclar en la misma sala pilotos que deseen volar “seriamente” bajo las directivas del Controlador, con otros que deseen volar libremente, o con otros que están recibiendo instrucción de la escuela de vuelo, por citar ejemplos.

A tal efecto, existen las siguientes salas de comunicación con los siguientes fines:

14.1- **“En espera de ser aceptado”** : es la sala a la que ingresan los usuarios no registrados, y solo se mantendrá por un tiempo hasta que los Pilotos actuales se adapten a la nueva normativa de registro obligatorio, para que puedan mediante chat contactar a algún Server Admin. (SA) que los oriente y les de soporte técnico durante este cambio de modalidad.

14.2- **“Torre” – “TMA” – “Aproximación/Salida” – “Tránsito”**: son las salas en las que se comunican los Pilotos “que desean volar en serio” con los Controladores en cada etapa del vuelo, ya sea que se usen aviones o helicópteros. Puede ocurrir que solo haya controlador en Torre, y por lo tanto deba ingresarse solo a ese canal. Cuando existan disponibles más de un ATC, se van habilitando las otras salas del vuelo controlado. También puede ocurrir que a cierta hora no haya ningún Controlador, en ese caso los Pilotos que desean “volar en serio” usarán el canal Torre aunque no haya controlador, para comunicarse entre ellos “anunciando sus intenciones de vuelo”, para coordinarse con los demás y evitar colisiones.

14.3- **“Escuadrón Alas Rotativas”**: es una sala destinada a quienes deseen hacer vuelo libre en helicópteros (fuera de espacios aéreos controlados de este mismo server) , teniendo un subcanal donde se imparte adiestramiento para volar un helicóptero en FS. NO ES una sala de Instrucción de la Escuela de Vuelo de FSArg.

14.4- **“ESCUELA FSA” y sus respectivas salas internas**: Es el lugar donde se imparte la Instrucción de vuelo Oficial de Flight Simulator Argentina, a cargo de Pablo Maciel “PabloM” y sus Instructores de confianza. Este es el único lugar donde se aprenden los diferentes Niveles que constituyen la carrera de “Piloto Virtual de FSA”

14.5- **“Navegación Intercontinental” y los subcanales “briefing y preembarque”, “uso de paneles payware” y “uso de Passenger”**: Aquí se da una instrucción complementaria para los Pilotos, aunque no imprescindible, para aquellos que quieran familiarizarse con el uso de paneles de aviones payware, la programación avanzada del GPS, o del programa “passenger” que simula la performance de un piloto.

14.6- **“Privado 1” – “Privado 2”**: son salas destinadas a conversaciones privadas entre pilotos registrados, no necesariamente relacionadas con las otras actividades.

14.7- **“Simplemente Volar”**: Sala destinada solo a la comunicación en vuelo libre de los integrantes del Foro “Simplementevolar”; fuera de espacios aéreos controlados del server multiplayer de FSArg; o bien en otros servidores o IP privadas.

15 – INGRESO AL SERVER MULTIPLAYER:

La clave será suministrada por e-mail al momento de la registraci3n. NUNCA JAMÁS ingrese con su aviaci3n a la “pista activa” de un aeropuerto, pues puede causar colisiones con otros aviones en despegue o aterrizaje. Hágalo siempre en un parking libre, o si no existen parkings, primero abra su simulador, cree el vuelo en el aeropuerto de partida deseado, CORRA SU AVION AFUERA DE LA PISTA, y reci3n luego con3ctese al servidor multiplayer. La repetic3n de esta falta ser3 causal de baneo del servidor.

16- LEA CUIDADOSAMENTE EL ANEXO DE ESTA NORMATIVA TITULADO “[INTRODUCCI3N AL VUELO ONLINE](#)” que se descarga desde la p3gina de vuelo online de Flight Simulator Argentina.

Para toda consulta sobre esta Normativa, dirigirse por e-mail a cualquiera de los 3 Administradores:

- Fabian Leopardo “Faleo” o “++CONTROL” fabian@flightsimulatorarg.com.ar
- Miguel Angel Barrientos “Patag3nico_301” miguelangelbarrientos@yahoo.com.ar
- Daniel M. Berg3s “Nosferatu” o “LV-NOS” webmaster@flightsimulatorarg.com.ar

Ing. Daniel Mauricio Berg3s
Presidente de Flight Simulator Argentina