

# П р а в и л а п р о в е д е н и я п р о в е р к и

Последнее обновление: 25.05.2025



УТВЕРЖДЕНО:

**shardov** » Руководитель отделения Проверок

**Tinkers** » Глава отдела Администрации

**FUNTIME**

Отдел администрации  
Отделение проверок

# С о д е р ж а н и е

---

## Раздел I. Общие правила и требования

ПЕРЕЙТИ: [\[НАЖМИ СЮДА\]](#)

## Раздел II. Правила вызова на проверку

ПЕРЕЙТИ: [\[НАЖМИ СЮДА\]](#)

## Раздел III. Ситуации во время заморозки

ПЕРЕЙТИ: [\[НАЖМИ СЮДА\]](#)

## Раздел IV. Регламент проведения проверки

ПЕРЕЙТИ: [\[НАЖМИ СЮДА\]](#)

## Раздел V. Официальная модификация для проверяющих

ПЕРЕЙТИ: [\[НАЖМИ СЮДА\]](#)

## Раздел VI. Оформление и Отчётность

ПЕРЕЙТИ: [\[НАЖМИ СЮДА\]](#)

# О б щ и е п р а в и л а и т р е б о в а н и я

1. Запрещено нарушение **Правил Модерации (см. канал #правила)**;

2. Во время и после проведения проверки Вы обязаны вести себя **адекватно** и **вежливо**, не используя матерные слова, оскорбления, шутки, провокации;

3. Требования к записи проверки:

I. **Срок хранения: 5 дней (120 часов)** с момента **подачи отчёта**;

*\*Пример: отчёт подан 10 декабря в 15:00, запись может быть удалена 15 декабря в 15:00.*

II. **Что должно быть видно на записи**, см. в табличке справа;

*\*Требования по пунктам I и II распространяются и на тех, кто пришёл на помощь Проверяющему.*

4. Проверка проводится только через **AnyDesk**;

5. **Никнейм** в **AnyDesk** – Ваш номер проверяющего. (Проверяющий №X). **Фотографию** профиля не ставим.

6. Запрещено вызывать кого-либо из **Руководства модерации**, сотрудников **Технической Поддержки**, **Технических Администраторов**, **официальных ютуберов проекта**;

*\*Необходимо убедиться, что человек действительно является тем, за кого он себя выдает.*

7. В случае, если с Вами связываются **родители** игрока, позвоните любому **Руководителя**.

## Что должно быть на записи:

**/report menu ник cheat**

**/dupeip ник**

Причина вызова игрока

Процесс проверки и её завершение

Использование всех программ

Завершение сеанса **AnyDesk**

**/revise finish причина**

# П р а в и л а   В ы з о в а   н а   п р о в е р к у

1. Сотрудники имеют право вызвать игрока на проверку только **на режимах своего отделения** и лишь в случае наличия **причины для вызова** (см. справа);\*

*\*Свободная причина вызова у П. Модераторов+ должна быть показана на записи.*

2. **Всегда** перед вызовом на проверку должны быть прописаны **2 команды**:

**/report menu ник cheat >** если игрока проверяли в течение 3 последних дней и статус проверки "**чист**", то его запрещено вызывать.

**/dupeip ник >** запрещено проверять игрока, если у него есть **5** забаненных аккаунтов по Пункту 4.3(.1/2), Пункту 4.3(AutoBuy #N), [FunAC] Пункт 4.3.1, [FunAC] Пункт 4.5 в течение **месяца**. В таком случае выдаётся бан по Пункту 4.5 (**/warn ник Пункт 4.5 -s**)\*.

*\*На премиальных анархиях блокировка за 4.5 не выдается.*

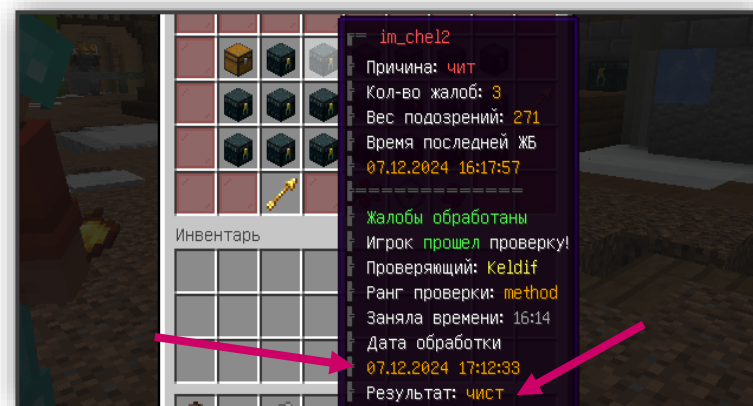
3. **Запрещено** вызывать тех **игроков**, у которых рядом с ником написано "**AFK**" (На **/report menu** данное правило не распространяется)

4. Если велась слежка, то Вы обязаны выйти с режима **/спес** после вызова игрока на проверку;

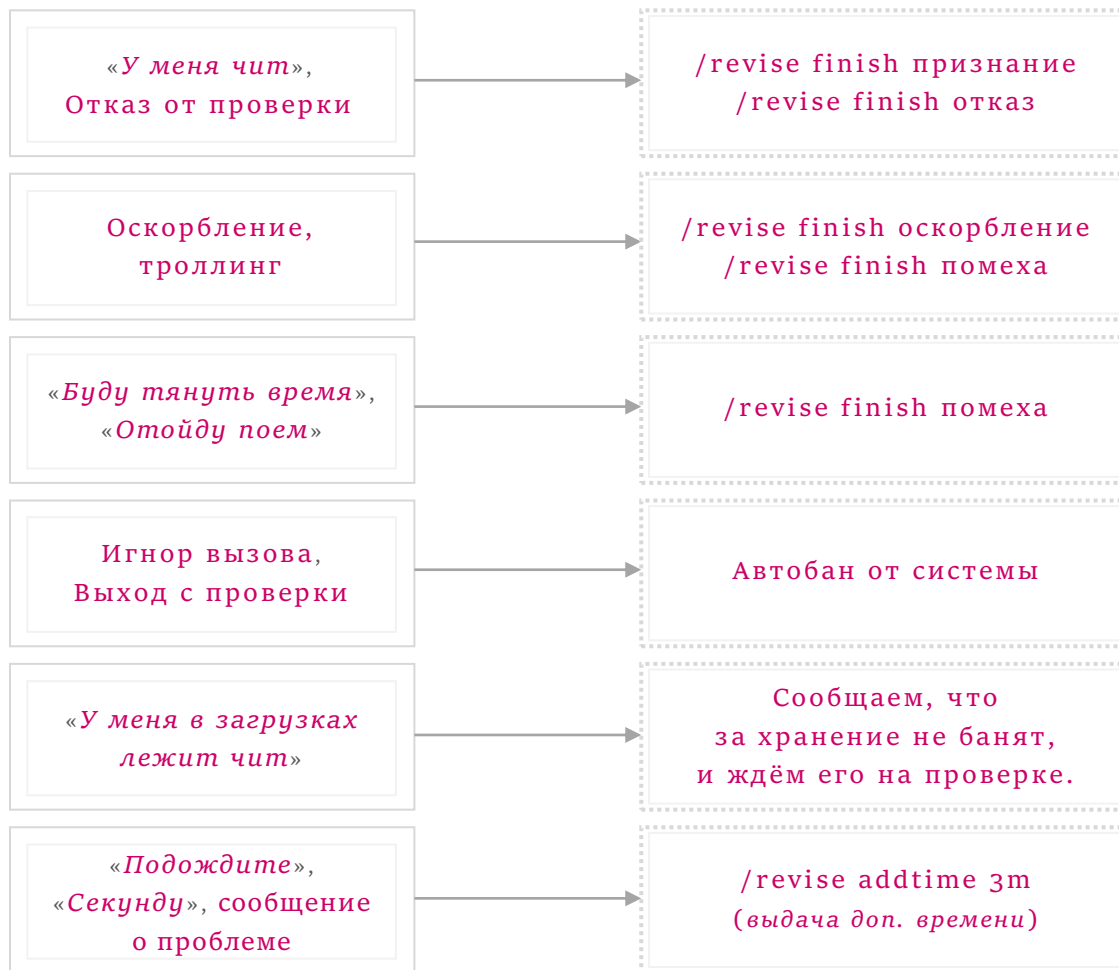
5. Запрещён вызов ботов (например, боты на **/event delay**, **/warp mine**, ддос-боты, **JustBots**). Вызов АФК-аккаунтов допустим лишь с целью подтвердить использование **AutoBuy/AutoSell**. Если они не обнаружены, игрок должен быть отпущен (**/revise stop**).

## Причины вызова на проверку:

1. **/report menu** (репорты на **чит**);
  2. Требование Руководства модерации или Администрации (вкл. через **Розыск**);
  3. **/dupeip** (при наличии аккаунта в бане за **4.3(.1/2)** в течение **месяца**); [\*]
  4. у Первых Модераторов и выше есть право на **свободную причину вызова**. [\*]
- [\*] для причин №3 и №4 требуется, чтобы игрок находился в **игровом процессе** (**PvP, ивент, рейд, дуэль, /rtp**) или был в **незеритовом/алмазном сете**.



# С и т у а ц и и В о в р е м я з а м о р о з к и



Напоминаем, что Ваша задача – это дать возможность Игроку пройти проверку.

# Р е г л а м е н т   п р о в е д е н и я   п р о в е р к и

1. При установке программ\* уточняем, **каким браузером можно воспользоваться** (при проверке П. Модераторами и выше FunPay/Playerok могут открываться любые браузеры). **Запрещено** смотреть **личную информацию, историю** (загрузки можно).

*\*Если у игрока есть вопрос, что за программу Вы используете — Вы должны кратко объяснить (например, **Everything** — чтобы посмотреть, есть ли читы на ПК).*

2. Программы для игрока устанавливаются с **funtime.su/rules** или (при невозможности подключиться) с **официальных сайтов** программ.

*\*Проверяющие **Method** имеют право перекидывать на ПК игрока свои программы.*

3. Запрещено **скачивать файлы игрока**, не относящиеся к проверке.

4. Во время проверки должны быть использованы **все методы Вашего ранга**. Нельзя использовать методы, не указанные в **тutoriale**, без разрешения **Руководителя ОП (vk.com/shardovv)**.

5. Если игрок записывает Вашу проверку, необходимо **отключить запись и предупредить** о запрете (Пункт 5.8). При отказе/попытке снова включить запись его нужно **забанить (/revise finish помеха)**.

## Команды проведения проверки:

**/revise start ник**

» вызвать игрока на проверку

**/revise addtime время**

» выдать дополнительное **время (3m/180)**

**/revise remote**

» заморозить таймер после подключения к AnyDesk'у игрока

**/revise finish итог**

» завершить проверку. **Итог** – было ли что-то обнаружено (название) или нет. [\*]

[\*] если при **Tab** не найдено название запрещённого ПО, используйте «**Прочее(14д)**» или «**Прочее(навсегда)**»

Для **разбана** игрока (в случае ошибки) используются **две команды**:

**/unban ник -s**

**/unwarn ник -s**

# О ф и ц и а л ь н а я м о д и ф и к а ц и я д л я п р о в е р я ю щ и х

---

## *Краткая инструкция по получению доступа к модификации:*

1. Перейдите в JBOT.
2. `/auth main <ник>` - привязка основного аккаунта к группе ВК.  
Далее все действия производятся от этого никнейма.
3. `/jmod` - основное контекстное меню для генерации модификации, получения информации об актуальной версии и для смены HWID.
4. Вкладка "Смена HWID", выполняете действия по инструкции, далее ожидаете одобрения заявки одним из администраторов. В случае возникновения проблем имеется соответствующая кнопка с рекомендациями по исправлению потенциальных ошибок.
5. После одобрения заявки генерируете модификацию через контекстное меню и начинаете работу.

*Правило действует на все отделения  
отдела администрации и не имеет  
исключений.*

*Использование функционала модификации  
не является обязательным, но его наличие  
в списке модификаций требуется  
безоговорочно.*

## *Важные моменты:*

- Модификацию можно генерировать один раз за обновление. (Информация об обновлениях идёт в виде рассылки)
- Менять HWID требуется только в случае изменения конфигурации оборудования/смены устройства.
- JMODConnector обязательно должен находиться с основным .jar-файлом в папке mods, большинство функционала не работает без его участия.
- Каждая генерация модификации является УНИКАЛЬНОЙ. И её запрещено передавать другим людям.

# О ф о р м л е н и е и О т ч ё т н о с т ь

Чтобы подать **отчёт** о выполненной работе, необходимо использовать бота **FunTime Administration** ([vk.com/funtime\\_adm](https://vk.com/funtime_adm)). В ЛС группы нужно отправить сообщение с тегом **#отчёт**, в котором перечислить количество элементов по категориям (4.3 spec, 4.9 spec и пр.) и **указать дату** отчета (например, **#отчёт 14.12**). Помимо этого необходимо прикрепить **текстовый документ** (.txt), в котором находятся списки забаненных/проверенных игроков по категориям.

*Подробно про синтаксис отчётности см. справа в табличке [\*].*

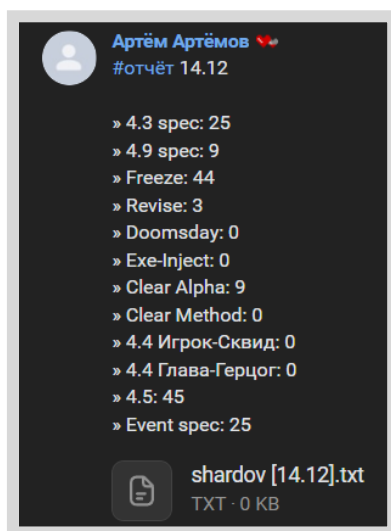
[\*] Как 4.5 записываются следующие баны:

» перебан твинков у нарушителя, использующего одну и ту же чит-функцию на всех аккаунтах (например, AutoBuy, baritone) – первый аккаунт фиксируется как revise/ban-spec, остальные как 4.5.

» бан, выданный по демонстрации экрана вне проверки;

» бан, выданный за признание в нарушении правил.

Пример подачи  
отчётности:



## Синтаксис отчётности проверок:

**freeze** (или *f*)

» блокировка на стадии **заморозки** (выход с проверки, окончание таймера, оскорбление, признание, бан анти-чита, отказ от проверки)

**revise** (или *rev*)

» блокировка на стадии проверки (Очистка корзины, обнаружение запрещённого ПО (4.3.1, 4.3.2), помеха проверке, скрытие или чистка информации)

**чист ранг** (к примеру *чист beta*)

» игрок прошёл проверку, не играет с запрещённым ПО

**doomsday&dll** (или *dd*)

» блокировка за doomsday или dll-inject.

**inject** (или *dd*)

» блокировка за inject-читы.

(Обнаруженные **Doomsday**, **Dll-inject** или **Inject** посредством методов **Beta** фиксируются в отчётности как **revise**).