AWMT — REGULAMENTO DE REFERÊNCIA

Cópia de referência da base AWMT 12. Não substitui a versão homologada e publicada pela organização.

REGULAMENTO OFICIAL AWMT

AIRSOFT EM QUADRA — COMPETIÇÃO 3x3

Regulamento Geral, Técnico, Esportivo e Disciplinar

Edição 2026 | Versão 1.0

CAPÍTULO I — DA ORGANIZAÇÃO E FINALIDADE

Art. 1º — Denominação

O AWMT – Airsoft em Quadra é uma competição esportiva de airsoft desenvolvida para confrontos entre equipes de três operadores, em arenas delimitadas, estruturadas e supervisionadas por arbitragem.

Art. 2º — Objetivos

O AWMT tem como objetivos:

I. Promover competições organizadas de airsoft em formato 3x3.

II. Incentivar disciplina, estratégia, trabalho em equipe e respeito entre operadores.

III. Estabelecer critérios técnicos de segurança e igualdade competitiva.

IV. Desenvolver campeonatos, etapas regionais, rankings e eventos oficiais.

V. Proporcionar ao público uma experiência esportiva organizada, dinâmica e segura.

Art. 3º — Princípios

Todas as atividades deverão observar segurança, honestidade esportiva, respeito à arbitragem, igualdade de condições, transparência e responsabilidade.

Art. 4º — Abrangência

O presente regulamento aplica-se a todas as equipes, operadores, reservas, árbitros, fiscais, organizadores e demais participantes credenciados.

CAPÍTULO II — DAS MODALIDADES OFICIAIS

Art. 5º — Categorias competitivas

O AWMT será organizado em três modalidades principais, separadas pelo sistema de funcionamento do equipamento:

I — MODALIDADE AEG (AIRSOFT ELECTRIC GUN)

Destinada a equipamentos de airsoft acionados por sistema elétrico, utilizando bateria, motor e mecanismo de compressão de ar.

II — MODALIDADE GBBR (GAS BLOWBACK RIFLE)

Destinada a rifles de airsoft alimentados por gás, com sistema de recuo simulado e funcionamento próprio dessa tecnologia.

III — MODALIDADE HPA (HIGH PRESSURE AIR)

Destinada a equipamentos de airsoft acionados por ar comprimido de alta pressão, com sistema pneumático, regulador e alimentação apropriada.

Art. 6º — Separação obrigatória

As modalidades AEG, GBBR e HPA serão disputadas de maneira independente.

§1º Não serão permitidos confrontos oficiais entre equipes de modalidades diferentes.

§2º Cada modalidade terá sua própria classificação, tabela, ranking, eliminatórias e premiação.

§3º Não será permitido utilizar equipamento HPA em competição AEG ou GBBR, nem realizar outras combinações entre modalidades.

§4º Equipamentos convertidos serão classificados pelo sistema real de propulsão, independentemente da aparência externa.

Art. 7º — Equipamentos especiais

Pistolas GBB, equipamentos híbridos, sistemas mecânicos ou tecnologias não previstas dependerão de regulamentação complementar e aprovação da comissão técnica.

A autorização para inspeção não representa autorização automática para competir.

CAPÍTULO III — DAS EQUIPES E OPERADORES

Art. 8º — Composição

Cada equipe será formada por:

- 3 operadores titulares;

- Até 2 operadores reservas;

- 1 capitão, obrigatoriamente integrante da equipe.

Somente três operadores poderão permanecer ativos na arena durante cada round.

Art. 9º — Inscrição

As equipes deverão realizar inscrição pelo sistema oficial AWMT, informando identificação da equipe, modalidade, integrantes e demais dados exigidos.

Art. 10 — Identificação

Cada equipe deverá possuir nome próprio e identificação visual que permita diferenciá-la da adversária.

A organização poderá fornecer braçadeiras ou outros elementos identificadores.

Art. 11 — Uniformes

Os uniformes deverão permitir movimentação segura e não poderão conter elementos que comprometam a identificação dos operadores ou a avaliação dos impactos.

Art. 12 — Reservas

A substituição de operadores somente poderá ocorrer entre rounds, mediante autorização da arbitragem.

Art. 13 — Participação em modalidades

Um operador poderá participar de modalidades diferentes, desde que esteja regularmente inscrito em cada uma e utilize equipamento homologado correspondente.

Não poderá representar duas equipes na mesma modalidade durante uma etapa.

Art. 14 — Participação de menores

A participação de menores dependerá de verificação das condições legais aplicáveis, autorização expressa dos responsáveis, supervisão e aprovação da organização.

A inscrição não assegura participação caso os requisitos legais ou de segurança não sejam atendidos.

CAPÍTULO IV — DA ARENA OFICIAL

Art. 15 — Características

A arena AWMT será instalada em quadra esportiva ou espaço adequado, contendo:

I. Área delimitada de competição.

II. Bases de início para ambas as equipes.

III. Obstáculos e estruturas de proteção tática.

IV. Objetivo central identificado.

V. Área de arbitragem.

VI. Área segura para operadores eliminados.

VII. Proteção física para espectadores.

VIII. Acessos controlados e rotas de emergência.

Art. 16 — Equilíbrio do cenário

A disposição dos obstáculos deverá oferecer oportunidades equivalentes às duas equipes.

Os lados de início serão alternados entre rounds.

Art. 17 — Obstáculos

É proibido mover, derrubar intencionalmente, escalar ou modificar estruturas sem autorização.

Art. 18 — Limites

O operador que ultrapassar os limites da arena durante o round será considerado eliminado, salvo determinação contrária da arbitragem em situação de segurança.

Art. 19 — Contenção

A arena deverá possuir barreiras dimensionadas e testadas para impedir a saída de BBs, considerando energia, ângulos de disparo, ricochetes e integridade da instalação.

Art. 20 — Público

Os espectadores permanecerão exclusivamente nas áreas autorizadas. O uso de óculos de proteção, quando exigido, será complementar à contenção física.

A arena não poderá funcionar com espectadores caso a proteção coletiva não esteja comprovadamente adequada.

CAPÍTULO V — DOS EQUIPAMENTOS E LIMITES TÉCNICOS

Art. 21 — Inspeção obrigatória

Todo equipamento deverá passar por inspeção antes de sua utilização.

A aprovação ficará condicionada à modalidade, energia aferida, condição do equipamento, munição e regras específicas da arena.

Art. 22 — Limites de energia

Para a edição inicial, fica estabelecido como parâmetro técnico proposto o limite máximo de 1,00 joule para equipamentos principais AEG, GBBR e HPA.

Esse parâmetro somente entrará em vigor após homologação da segurança da arena. A organização poderá adotar limite inferior.

A aferição será feita por cronógrafo apropriado, com registro da velocidade e do peso das BBs utilizadas.

Art. 23 — Disparo permitido

Será permitido exclusivamente o modo semiautomático, com um disparo por acionamento do gatilho.

São proibidos:

I. Disparo automático.

II. Rajadas.

III. Burst eletrônico.

IV. Gatilho binário.

V. Sistemas de disparo múltiplo por acionamento.

VI. Modificações que contornem os limites técnicos.

Art. 24 — BBs

Serão admitidas BBs plásticas próprias para airsoft, de 6 mm, com peso entre 0,20 g e 0,25 g, conforme a homologação da etapa.

A organização poderá restringir os pesos autorizados por modalidade.

São proibidas BBs metálicas, de vidro, danificadas ou reutilizadas.

Art. 25 — Munição por round

Cada operador poderá utilizar até 100 BBs por round, considerando todos os magazines transportados.

A quantidade efetivamente carregada deverá ser fiscalizável.

O operador não poderá receber munição adicional durante o round.

Art. 26 — Magazines

Serão permitidos magazines compatíveis com a tecnologia da modalidade.

Magazines de alta capacidade com alimentação contínua, caixas de munição ou sistemas externos de alimentação ficam proibidos, salvo regulamentação específica.

Art. 27 — Equipamentos secundários

Na edição inicial, não serão permitidas armas secundárias durante os rounds oficiais.

A medida visa preservar a separação técnica entre modalidades.

Art. 28 — Inspeção AEG

A comissão verificará sistema elétrico, modo de disparo, programação, cronagem, integridade e conformidade do equipamento.

Art. 29 — Inspeção GBBR

Serão verificados sistema de gás, magazines, funcionamento, integridade, cronagem e consistência de energia.

A substituição do tipo de gás utilizado na inspeção exigirá nova aprovação.

Art. 30 — Inspeção HPA

Serão verificados cilindro, regulador, mangueiras, conexões, pressão de funcionamento, energia, disparo e segurança.

Após aprovação, o sistema de regulagem deverá ser lacrado ou bloqueado por mecanismo aprovado pela organização.

É proibido alterar a pressão ou violar lacres após a homologação.

Art. 31 — Reinspeção

A arbitragem poderá determinar nova cronagem a qualquer momento.

Equipamentos alterados, danificados ou com comportamento irregular deverão ser retirados até nova aprovação.

CAPÍTULO VI — DOS EQUIPAMENTOS DE PROTEÇÃO

Art. 32 — Proteção obrigatória

Todos os operadores deverão utilizar:

I. Óculos de proteção integral e vedada, adequados ao impacto de BBs de airsoft.

II. Máscara facial rígida ou proteção equivalente homologada, cobrindo boca, nariz e dentes.

III. Calçado fechado.

IV. Vestuário adequado à prática esportiva.

V. Proteção adicional exigida pela organização.

Art. 33 — Proteção ocular

A proteção ocular deverá possuir comprovação técnica de resistência adequada ao airsoft, preferencialmente conforme ASTM F2879 vigente ou critério equivalente validado pela direção de segurança.

Óculos comuns, de grau ou de proteção sem comprovação adequada não serão aceitos.

Art. 34 — Permanência da proteção

É terminantemente proibido retirar a proteção ocular dentro da arena, inclusive após eliminação ou encerramento do round, até a liberação da área.

Art. 35 — Condutas proibidas

São proibidos contato físico agressivo, disparos com o cano encostado em outro operador, agressões, ameaças e qualquer comportamento que coloque participantes em risco.

Art. 36 — Emergência

Ao comando de parada de segurança, todos os operadores deverão interromper imediatamente os disparos.

O reinício dependerá de autorização do árbitro principal.

CAPÍTULO VII — DO FORMATO DAS PARTIDAS

Art. 37 — Sistema

As partidas serão realizadas em confrontos de três operadores contra três operadores.

Art. 38 — Rounds

Cada confronto será disputado em melhor de cinco rounds.

A primeira equipe a vencer três rounds será declarada vencedora do confronto.

Art. 39 — Duração

Cada round terá duração máxima de três minutos.

O tempo será controlado pela arbitragem oficial.

Art. 40 — Início

Os operadores deverão permanecer em suas bases até o sinal oficial de início.

Art. 41 — Alternância

As equipes alternarão os lados de início entre rounds, para reduzir vantagens decorrentes da configuração da arena.

Art. 42 — Condições de vitória

O round poderá ser vencido por:

I. Eliminação de todos os operadores adversários.

II. Dominação do objetivo central por dez segundos contínuos, com pelo menos um operador ativo realizando a conquista.

III. Superioridade numérica de operadores ativos ao término do tempo.

Art. 43 — Objetivo central

O objetivo será sinalizado fisicamente e deverá permitir identificação inequívoca da conquista.

A contagem será validada pela arbitragem.

A eliminação do operador responsável ou a interrupção válida da conquista cancelará a contagem em andamento.

Art. 44 — Empate no round

Caso o tempo termine com igualdade de operadores ativos e sem conquista do objetivo, o round será declarado empatado e repetido.

Rounds empatados não contarão como vitória para nenhuma equipe.

Art. 45 — Limite do confronto

Se houver interrupção por segurança ou condição extraordinária, o árbitro poderá determinar repetição do round ou suspensão do confronto.

CAPÍTULO VIII — DAS ELIMINAÇÕES

Art. 46 — Impactos válidos

Será considerado eliminado o operador atingido diretamente por BB disparada por equipamento autorizado, em qualquer parte do corpo, vestuário ou equipamento pessoal transportado.

Impactos diretos na réplica também contarão como eliminação.

Art. 47 — Ricochetes

Ricochetes não serão considerados impactos válidos.

Art. 48 — Declaração de eliminação

O operador atingido deverá anunciar imediatamente sua eliminação, levantar a mão e interromper os disparos.

Art. 49 — Saída

O operador eliminado deverá seguir o procedimento de saída estabelecido pela arbitragem, mantendo a proteção ocular.

Art. 50 — Proibições após eliminação

O eliminado não poderá:

I. Disparar.

II. Informar a posição dos adversários.

III. Transmitir orientações táticas.

IV. Obstruir intencionalmente o confronto.

V. Retornar ao round.

Art. 51 — Fogo amigo

O impacto direto provocado por integrante da própria equipe será considerado eliminação válida.

Art. 52 — Impactos simultâneos

Em caso de impactos simultâneos comprovados, ambos os operadores serão eliminados.

Art. 53 — Honestidade esportiva

A omissão deliberada de impactos será considerada infração grave.

CAPÍTULO IX — DA CLASSIFICAÇÃO E DO CAMPEONATO

Art. 54 — Organização

As etapas poderão utilizar grupos classificatórios e fases eliminatórias, conforme quantidade de equipes inscritas.

Art. 55 — Pontuação por confronto

Vitória: 3 pontos.

Derrota: 0 pontos.

Vitória por W.O.: 3 pontos, com placar administrativo de 3 a 0 em rounds.

Art. 56 — Critérios de desempate

Serão aplicados, nesta ordem:

I. Maior número de vitórias.

II. Maior saldo de rounds.

III. Maior número de rounds vencidos.

IV. Confronto direto, quando aplicável.

V. Partida extra de desempate.

Art. 57 — Eliminatórias

As fases eliminatórias serão disputadas conforme tabela oficial da etapa.

Art. 58 — Campeões

Serão reconhecidos separadamente:

- Campeão AWMT AEG;

- Campeão AWMT GBBR;

- Campeão AWMT HPA.

Art. 59 — Ranking

Cada modalidade terá ranking próprio, atualizado após homologação dos resultados.

Art. 60 — Pontuação do ranking por etapa

1º lugar: 100 pontos.

2º lugar: 75 pontos.

3º lugar: 60 pontos.

4º lugar: 45 pontos.

5º ao 8º lugar: 25 pontos.

Demais equipes com participação válida: 10 pontos.

A pontuação de participação não será acumulada com a pontuação de colocação.

CAPÍTULO X — DA ARBITRAGEM

Art. 61 — Composição

A equipe de arbitragem será formada por árbitro principal, árbitros auxiliares e responsável técnico pela inspeção e segurança, em quantidade compatível com a arena.

Art. 62 — Autoridade

Compete à arbitragem fiscalizar partidas, registrar eliminações, controlar tempo, aplicar penalidades e interromper confrontos.

Art. 63 — Decisões

As decisões serão baseadas na observação dos árbitros, nas regras oficiais e, quando disponíveis, em imagens conclusivas.

Art. 64 — Recursos

Somente o capitão poderá apresentar contestação formal, no prazo de cinco minutos após o confronto.

Art. 65 — Revisão

A organização poderá utilizar registros de vídeo para análise, sem obrigação de possuir sistema de revisão eletrônica em todas as etapas.

Art. 66 — Imparcialidade

Árbitros não poderão atuar em confrontos nos quais exista conflito de interesses incompatível com a imparcialidade.

CAPÍTULO XI — DAS INFRAÇÕES E PENALIDADES

Art. 67 — Infrações leves

São consideradas leves:

I. Saída antecipada.

II. Descumprimento de posicionamento.

III. Atrasos injustificados.

IV. Conduta antidesportiva de menor gravidade.

Poderão resultar em advertência, reinício ou perda de round, conforme gravidade e reincidência.

Art. 68 — Infrações graves

São consideradas graves:

I. Não declarar impacto deliberadamente.

II. Disparar após eliminação.

III. Orientar a equipe após ser eliminado.

IV. Desrespeitar reiteradamente a arbitragem.

V. Utilizar munição acima do limite autorizado.

VI. Manipular equipamento após inspeção sem autorização.

Poderão resultar em perda do round, expulsão do confronto ou desclassificação da etapa.

Art. 69 — Infrações gravíssimas

São consideradas gravíssimas:

I. Utilizar equipamento deliberadamente acima do limite energético.

II. Violar lacres ou dispositivos de segurança.

III. Agredir fisicamente outro participante.

IV. Realizar disparos intencionais contra espectadores.

V. Praticar fraude competitiva.

VI. Descumprir deliberadamente ordem de parada de segurança.

Poderão resultar em desclassificação imediata e suspensão de futuras competições.

Art. 70 — Segurança ocular

A retirada de proteção ocular em área de risco exigirá interrupção imediata da atividade e retirada segura do participante da área.

Art. 71 — Comissão disciplinar

Penalidades contestadas serão analisadas pela direção de competição, observando gravidade, provas, reincidência e direito de manifestação do envolvido.

CAPÍTULO XII — DO RANKING, DAS PREMIAÇÕES E DOS REGISTROS

Art. 72 — Ranking oficial

O sistema AWMT manterá registro dos resultados por modalidade, equipe e etapa.

Art. 73 — Estatísticas

Poderão ser registradas estatísticas de confrontos, rounds, vitórias, derrotas, objetivos conquistados e desempenho coletivo.

Estatísticas individuais de eliminações somente serão consideradas oficiais quando houver método confiável de apuração.

Art. 74 — Premiações

As premiações serão divulgadas previamente pela organização e poderão incluir troféus, medalhas, certificados e benefícios fornecidos por patrocinadores.

Art. 75 — Homologação

Os resultados somente serão considerados definitivos após conferência da arbitragem e homologação da organização.

CAPÍTULO XIII — DAS RESPONSABILIDADES E DA SEGURANÇA DO EVENTO

Art. 76 — Responsabilidade da organização

A organização deverá assegurar condições adequadas de segurança, contenção, fiscalização, sinalização, atendimento de emergência e controle de acesso.

Art. 77 — Responsabilidade dos operadores

Os operadores deverão utilizar equipamentos em boas condições, respeitar as normas de transporte e cumprir integralmente as orientações de segurança.

Art. 78 — Transporte

O transporte dos equipamentos deverá observar a legislação aplicável, com acondicionamento adequado, identificação e documentação exigível.

Art. 79 — Público e visitantes

O acesso de espectadores à arena será proibido durante partidas ou enquanto houver risco de disparos.

Art. 80 — Atendimento

A organização deverá manter plano de resposta a emergências, responsáveis identificados e meios de acionamento de atendimento médico.

Art. 81 — Suspensão

A organização poderá suspender ou cancelar atividades quando condições climáticas, falhas estruturais, problemas de contenção ou outros riscos comprometerem a segurança.

CAPÍTULO XIV — DAS DISPOSIÇÕES FINAIS

Art. 82 — Aceitação

A inscrição e participação na competição implicam ciência e compromisso de cumprimento deste regulamento, sem afastar direitos e responsabilidades previstos em lei.

Art. 83 — Alterações

O regulamento poderá receber atualizações, que deverão ser comunicadas oficialmente às equipes.

Art. 84 — Casos omissos

Os casos não previstos serão analisados pela direção do AWMT, observando segurança, igualdade competitiva e transparência.

Art. 85 — Vigência

Este regulamento entrará em vigor após aprovação formal pela organização e homologação das condições técnicas de segurança necessárias à realização das competições.

ANEXO I — QUADRO TÉCNICO DAS MODALIDADES

| Característica | AEG | GBBR | HPA |

| Sistema | Elétrico | Gás | Pneumático |

| Competição | Exclusiva | Exclusiva | Exclusiva |

| Energia inicial proposta | 1,00 J | 1,00 J | 1,00 J |

| Modo de disparo | Semiauto | Semiauto | Semiauto |

| BBs por round | Até 100 | Até 100 | Até 100 |

| BBs autorizadas | 0,20–0,25 g | 0,20–0,25 g | 0,20–0,25 g |

| Cronagem | Obrigatória | Obrigatória | Obrigatória |

| Reinspeção | Quando exigida | Quando exigida | Quando exigida |

| Lacre técnico | Se aplicável | Se aplicável | Obrigatório |

| Ranking | Próprio | Próprio | Próprio |

Os limites energéticos e de munição somente terão validade competitiva após a aprovação técnica da edição.

ANEXO II — PADRÃO DE PARTIDA

Formato: 3x3.

Titulares: 3 por equipe.

Reservas: até 2 por equipe.

Confronto: melhor de 5 rounds.

Duração do round: até 3 minutos.

Vitória: 3 rounds conquistados.

Objetivo central: conquista contínua por 10 segundos.

Eliminação: impacto direto válido.

Respawn: proibido.

Substituições: somente entre rounds.

Troca de lados: a cada round.

ANEXO III — PROCEDIMENTO DE HOMOLOGAÇÃO

Antes de cada etapa, a organização deverá:

1. Inspecionar a arena e suas barreiras.

2. Confirmar as condições de segurança para espectadores.

3. Conferir as proteções obrigatórias.

4. Identificar e classificar cada equipamento.

5. Realizar cronagem com munição correspondente.

6. Registrar energia, velocidade e peso da BB.

7. Inspecionar o funcionamento semiautomático.

8. Conferir magazines e quantidade de munição.

9. Aplicar lacres ou bloqueios necessários.

10. Autorizar somente equipamentos aprovados.

11. Registrar o responsável pela fiscalização.

12. Impedir o início da competição caso exista risco não controlado.

AWMT — AIRSOFT EM QUADRA

REGULAMENTO GERAL, TÉCNICO, ESPORTIVO E DISCIPLINAR — EDIÇÃO 2026

Documento institucional — versão 1.0, sujeito à aprovação e homologação técnica antes da entrada em vigor.