REGULAMIN IMPREZY „Polish Beatbox Battle 2026”

1. POSTANOWIENIA OGÓLNE

1. Polish Beatbox Battle (zwane dalej “PBB” lub “PBB2026” lub “Imprezą”) to oficjalne mistrzostwa Polski w beatboxie.
2. Organizatorem imprezy jest FUNDACJA INSTYTUT BEATBOXU, NIP: 5214046858, KRS: 0001071986, REGON: 52705530300000, konto Nest Bank: 42 2530 0008 2060 1079 7188 0001, ul. DICKENSA 29/84, 02-382 WARSZAWA, zwana dalej „Organizatorem”.
3. Impreza odbywa się w lokalu: **Terminal Kultury Gocław**, ul. Jana Nowaka-Jeziorańskiego 24, 03-984 Warszawa (zwanym dalej “Miejscem Imprezy”)
4. Impreza odbywa się w dniach **17-19 lipca 2026 r**. (piątek, sobota i niedziela) w godzinach 10:00 - 22:00. W dniu 17 lipca 2026 r. odbywają się eliminacje, które wyłonią Zawodników z kategorii SOLO biorących udział w bitwach. Bitwy finałowe odbywają się w dniu 18 lipca 2026, a ich celem jest wyłonienie zwycięzców kategorii SOLO, TAGTEAM oraz LOOPSTATION. W dniu 19 lipca 2026 r. odbędą się bitwy JUNIOR, warsztaty, ceremonia zwycięzców oraz bitwa 7toSmoke.
5. Organizator zastrzega sobie prawo do podjęcia współpracy z innymi podmiotami, które staną się współorganizatorami poszczególnych elementów wydarzenia.
6. Regulamin skierowany jest do wszystkich osób, które w czasie trwania imprezy będą przebywać na Miejscu Imprezy, gdzie jest przeprowadzana. Każda osoba przebywająca na tym terenie w czasie jej trwania obowiązana jest stosować się do postanowień niniejszego Regulaminu.
7. Regulamin ma na celu zapewnienie bezpieczeństwa imprezy przez zasady zachowania się osób obecnych na imprezie i korzystania przez nie z terenu, na którym jest przeprowadzana.

2. DEFINICJE

1. **Uczestnik** – każda osoba fizyczna, która jest członkiem imprezy.
2. **Zawodnik** – każda osoba fizyczna, która bierze czynny udział w zawodach. Zawodnikiem **głównych kategorii** może być każda osoba, **legitymująca się polskim obywatelstwem** lub **dokumentem potwierdzającym co najmniej roczny, legalny pobyt na terenie Rzeczypospolitej Polskiej**,

która **nie posiada prawa reprezentowania innego kraju na Mistrzostwach Świata.**

3. **Jury** - panel 5 sędziów wyłoniony przez Organizatora, którego zadaniem jest ocenianie Zawodników występujących podczas bitew. Są osobami decyzyjnymi jeśli chodzi o wyznaczenie zwycięzców wybranych kategorii.
4. **Partnerzy** - Biuro Kultury m.st. Warszawy, Terminal Kultury Gocław, Fundacja Instytut Beatboxu oraz firmy Boss, PSP Audioware, Bettermaker, Warburger
5. **Sprzęt** - urządzenia, które są udostępniane dla Zawodników oraz artystów występujących podczas zawodów beatboxowych oraz wydarzeniu muzycznym (z wykluczeniem wszelkich looperów oraz urządzeń wykorzystywanych przez Zawodnika w kategorii LOOPSTATION)
6. **Nagrody** – nagrodą dla zwycięzców poszczególnych kategorii są kolejno:
    - I miejsce: Awans na World Beatbox Championship, dający prawo do reprezentowania Polski na mistrzostwach świata w Beatboxie (z wyjątkiem kategorii Junior oraz 7toSmoke), nagrody ufundowane przez Partnerów.
    - II miejsce: nagrody ufundowane przez Partnerów.
    - III miejsce: nagrody ufundowane przez Partnerów.
7. Przekazanie Nagród nastąpi w Miejscu Imprezy, po wyłonieniu Zwycięzców.
8. Zwycięzcy nie mogą przenieść prawa do Nagród na osoby trzecie. Nie przysługuje im również prawo do zastrzeżenia szczególnych właściwości nagród ani otrzymania ekwiwalentu pieniężnego. Nagrody nie podlegają wymianie na jakiekolwiek inne nagrody.
9. **Eliminacje** - etap zawodów, w którym zawodnicy prezentują swoje umiejętności w celu zakwalifikowania się do fazy pucharowej.
10. **Bitwa** - runda zawodów beatboxowych, polegających na uzyskaniu zwycięstwa nad przeciwnikiem wg określonych zasad.
11. **Dzika Karta** - forma preeliminacji do bitew w formie konkursu, która oznacza dopuszczenie do zawodów Zawodnika prezentującego swoje umiejętności w formie nagrania video. Zawodnicy nadsyłają zgłoszenia, które na podstawie oceny Jury potem są kwalifikowane do etapu pucharowego. Konkurs dzikich kart występuje w każdej kategorii PBB.
12. **Złoty Bilet** - nagroda przyznawana jako część zawodów PBB lub innych wspieranych przez Organizatora. Upoważnia do pominięcia etapu preeliminacji w postaci Dzikiej Karty i startu od razu na etapie pucharowym, np. w kategorii SOLO jest to etap Top32, w LOOPSTATION jest to etap Top8.
13. **Runda seedingowa** - to etap eliminacyjny zawodów beatboxowych, w którym każdy uczestnik prezentuje swój występ przed sędziami. W tej fazie nikt nie odpada – celem jest ocena poziomu Zawodników. Na podstawie

wyników tej rundy przyznawane są lokaty, które determinują późniejszy dobór przeciwników w głównej fazie turnieju.

14. **Runner-up** - Zawodnik, który nie zakwalifikował się na zawody beatboxowe z głównej listy w dowolnej kategorii, ale jest rezerwowym zawodnikiem w sytuacji gdy jednej z zakwalifikowanych Zawodników nie będzie mógł uczestniczyć. W zależności od kategorii wyznaczana jest odpowiednia liczba osób.
15. **Soundcheck** - próba dźwięku, która ma na celu przygotowanie stanowiska w kategorii LOOPSTATION lub SOLO, podczas którego Zawodnik sprawdza czułość mikrofonu oraz balans efektów w urządzeniu. Kluczowym elementem jest eliminacja sprzężeń zwrotnych i upewnienie się, że nakładane warstwy dźwięku są wyraźnie słyszalne w systemie nagłośnieniowym. Proces ten obejmuje również testowanie monitorów odsłuchowych. Pozwala to uniknąć problemów technicznych podczas występu, które mogłyby zakłócić proces budowania utworu na żywo. Czas przeznaczony na sprawdzenie mikrofonów i ustawianie poziomów głośności jest ustalony przed oficjalnym startem wydarzenia.
16. **Drabinka turniejowa ('Drabinka')** - sposób ustalania kolejności występów par w fazie pucharowych po etapie eliminacji bądź seeding round.

3. PRZEBIEG I ZASADY IMPREZY:

1. Polish Beatbox Battle rozgrywa się na zasadzie bitew „face to face". Jest to forma artystycznej rywalizacji, w której uczestnicy za pomocą dźwięków wydawanych m.in z ust, starają się udowodnić swoją wyższość nad rywalem.
2. Bitwy odbywają się na scenie pomiędzy uczestnikami, którzy przeszli eliminacje. Uczestnicy podczas bitew używają mikrofonów o takich samych ustawieniach. O wynikach bitew decyduje Jury.
3. Polish Beatbox Battle odbywa się w czterech kategoriach:
    - **SOLO** (kobiety i mężczyźni od 16 r.ż.),
    - **TAG TEAM** (2 osoby),
    - **LOOPER** (1 osoba z looperem),
    - **JUNIOR** (11-15 lat włącznie),
    - **7TS GLOBAL** (kobiety i mężczyźni bez ograniczeń wiekowych)
4. Jeden Uczestnik może zgłosić się do wszystkich głównych kategorii (z wyjątkiem JUNIOR), jeśli spełnia ich wymagania.
5. Wszelkie zasady dotyczące wybranych kategorii są zdefiniowane w tym rozdziale oraz w rozdziałach poświęconych wybranym kategoriom.

6. Bitwy w kategorii SOLO odbędą się w następującym systemie pucharowym:
    - Eliminacje SOLO, Top32 (32 Zawodników),
    - 1/8 finału, Top16 (16 Zawodników),
    - 1/4 ćwierćfinał, Top8 (8 Zawodników),
    - 1/2 półfinał, Top4 (4 Zawodników),
    - Walka o trzecie miejsce (2 Zawodników),
    - Wielki finał (2 Zawodników).
7. W każdej kategorii Zawodnicy otrzymują w walkach kolejno czas:
    - SOLO – w eliminacjach (Top32) 1×90 s (1×1.5 min)
    - SOLO – w Top16 i wyżej: 2×90 s (2×1.5 min),
    - JUNIOR - 1×90 s (1×1.5 min), Finał 2×90 s (2×1.5 min)
    - TAG TEAM – 2×90 s (2×1.5 min),
    - LOOPSTATION – w eliminacjach (Top8) 1×210 s (3.5 min)
    - LOOPSTATION – w Top4 - wyżej: 2×210 s (2×3.5 min).
8. Jury w wyniku eliminacji wyłoni w dwóch kategoriach kolejno:
    - SOLO - 16 Zawodników
    - LOOPSTATION – 4 Zawodników
9. Pozostali uczestnicy w innych kategoriach są wyłonieni wyłącznie na podstawie Dzikich kart.
10. Decyzję o tym kto będzie zaczynał rundę będą prowadzone na podstawie gry w papier-kamień-nożyce. Zwycięzca minigry wybiera kto zacznie bitwę.

11. W przypadku porażki wybranego beatboxera, Zawodnik odpada z dalszego uczestnictwa w systemie pucharowym, za wyjątkiem półfinału oraz finału.

12. Zawodnik, który przegra walkę półfinałową będzie uczestniczył w bitwie o 3. miejsce. Wynik tej bitwy zostanie ogłoszony podczas rozdania nagród.

13. Wynik bitwy finałowej zostanie ogłoszony podczas rozdania nagród. Zwycięzca zostanie ogłoszony aktualnym mistrzem Polski Polish Beatbox Battle.

14. Rywalizacja podczas Zawodów odbywa się w duchu zasad fair play oraz wzajemnego szacunku. Dopuszczalne są wszelkie formy ekspresji scenicznej charakterystyczne dla kultury beatboxowej, o ile nie naruszają one godności osobistej przeciwnika ani nietykalności cielesnej. Postawa Zawodnika oraz zachowanie standardów etycznych podlegają ocenie Jury i mogą wpłynąć na końcowy werdykt.

15. Wszelkie przejawy agresji (słownej lub fizycznej), stosowanie mowy nienawiści oraz zachowania naruszające dobra osobiste innych Uczestników bądź Zawodników będą skutkować natychmiastową dyskwalifikacją. Osoba zdyskwalifikowana traci prawo do dalszego udziału w wydarzeniu i jest zobowiązana do niezwłocznego opuszczenia Miejsca Imprezy. Organizator zastrzega sobie również prawo do nałożenia czasowego lub stałego zakazu udziału w przyszłych edycjach turnieju.

16. Niestosowanie się do regulaminu obowiązującego na wydarzeniu może skutkować ostrzeżeniem bądź też wyproszeniem z Miejsca Imprezy.

17. Uczestnik Imprezy ponosi pełną odpowiedzialność materialną za szkody wyrządzone przez niego na terenie, gdzie odbywa się impreza, w stosunku do innych jej uczestników, jak i za szkody wyrządzone mieniu Organizatora.

18. Organizator ma prawo odmówić wstępu osobie zakłócającej ład i porządek publiczny przed wejściem na Miejsce Imprezy. Dotyczy to też osób, które są nietrzeźwe bądź pod wpływem substancji psychoaktywnych.

4. DZIKA KARTA

1. Konkurs Dzikich Kart jest podstawowym etapem kwalifikacji na zawody Polish Beatbox Battle za wyjątkiem otrzymania Złotego Biletu na wybraną kategorię.
2. Wygrywając konkurs Dzikich Kart, Zawodnik zyskuje kwalifikację do etapu pucharowego. W każdej kategorii wyznaczona jest następująca (chyba że Jury zadecyduje inaczej) liczba Zawodników:
    - SOLO - 32 najlepszych Zawodników,
        i. Liczba Zawodników zakwalifikowanych może się zmniejszyć gdy chęć uczestnictwa zgłoszą:
            1. Aktualny Mistrz Polski Solo
            2. Aktualny Mistrz Polski Junior
            3. Zwycięzca Złotego Biletu na najbliższe zawody PBB
    - TAGTEAM - 4 lub 8 najlepszych,
    - LOOPSTATION - 4 lub 8 najlepszych,
        i. Liczba zawodników zakwalifikowanych może się zmniejszyć gdy chęć uczestnictwa zgłoszą:
            1. Zwycięzca Złotego Biletu na najbliższe zawody PBB
    - JUNIOR - 4 lub 8 najlepszych (w zależności od ilości zgłoszeń).

3. Jury i Organizator mają prawo, wraz z ogłoszeniem zwycięzców kategorii LOOPSTATION, TAGTEAM oraz JUNIOR, zdecydować czy wybierają 8 osób/zespołów (w zależności od kategorii), czy ograniczają kategorię tylko do 4 najlepszych zespołów. W przypadku kategorii SOLO wybierane jest 32 najlepszych Zawodników.
4. Dla każdej kategorii wyznaczona jest odpowiednia liczba runner-upów:
    - SOLO - 5 Zawodników
    - TAGTEAM - 1 duet
    - LOOPSTATION - 2 Zawodników
    - JUNIOR - 1 Zawodnik
5. Zeszłoroczny Mistrz Polski w każdej kategorii przechodzi do etapu pucharowego automatycznie i umieszczany jest na pierwszym miejscu w klasyfikacji Zawodników, o ile zgłosi chęć uczestnictwa.
6. Aby wyłonić zwycięzców Dzikiej Karty, Organizator przeprowadza konkurs online, o którego rozstrzygnięciu decyduje zespół Jury powołany przez Organizatora.
7. Konkurs Dzikich Kart odbywa się od dnia 1 czerwca 2026 do 21 czerwca 2026 r. (do godziny 23:59). Po tym czasie Organizator w ciągu 7 dni roboczych ogłosi zwycięzców konkursu.
8. Eliminacje dla wszystkich kategorii Zawodów przeprowadzane są w ramach konkursu „Dzikiej Karty".
9. Aby wziąć udział w konkursie, należy nagrać beatboxowy set w formie wideo. Następnie Zawodnik powinien opublikować wideo o dobrej jakości dźwięku na swoim kanale YouTube, a w opisie umieścić swoją ksywkę oraz hasztag **#pbb2026dzikakarta**. Nagranie nie może zostać opublikowane w formacie "Shorts", czyli musi zostać nagrane poziomo.
10. Maksymalny czas trwania poszczególnych filmów zwanych „Dzikimi Kartami" wynosi kolejno:
    - SOLO: 1,5 min (+ zapowiedź max. 30 s)
    - TAG TEAM: 1,5 min (+ zapowiedź max. 30 s)
    - LOOPER: 3-3,5 min (+ zapowiedź max. 30 s)
    - JUNIOR: 1,5 min (+ zapowiedź max. 30 s)
11. Zapowiedź Zawodnika powinna być dołączona na początku lub końcu filmu w formie "Jestem [ksywka] a to moja dzika karta na Polish Beatbox Battle 2026" lub podobnej.
12. **Regulamin dzikich kart:**
    - Zasady Ogólne i Czas Trwania
        i. **Czas nagrania:** Zależne od kategorii
            1. **Kategoria Solo, TagTeam oraz Junior:** Zgłoszenie w formie wideo musi trwać około 90 sekund + 30 sekund

zapowiedź. Dozwolone jest przekroczenie w obie strony czasu filmu (krócej lub dłużej) o najwyżej 7 sekund.

2. **Kategoria Loopstation:** Zgłoszenie w formie wideo musi trwać między 180 sekund a 210 sekund + 30 s zapowiedź. Dozwolone jest przekroczenie w obie strony czasu filmu (krócej lub dłużej) o najwyżej 10 sekund.

ii. **Kary:** Przekroczenie wskazanego limitu czasu (zarówno skrócenie, jak i wydłużenie) skutkować będzie punktami ujemnymi lub całkowitą dyskwalifikacją, zależnie od decyzji Jury.

iii. **Zgłoszenie:** Warunkiem udziału jest prawidłowe wypełnienie formularza zgłoszeniowego. Nagranie musi zostać opublikowane w serwisie YouTube jako film publiczny.

- **Wymagania Techniczne: Audio (dotyczy kategorii Solo, TagTeam, Junior oraz Loopstation)**
  i. **Autentyczność:** Obowiązuje całkowity zakaz stosowania synchronizacji kilku ścieżek audio typu *lip-sync*. Ścieżka audio i wideo muszą być rejestrowane jednocześnie.
  ii. **Postprodukcja:** Dozwolona jest podstawowa obróbka całego nagrania (Mastering) przy użyciu podstawowych efektów dźwiękowych: kompresja, korekcja barwy (EQ) oraz pogłos (Reverb).
  iii. **Zakazy:** Zabrania się indywidualnej obróbki poszczególnych dźwięków (np. oddzielna kompresja stopy/kicka lub werbla). Nagranie musi zachować swój surowy, naturalny charakter w procesie rejestracji.
  iv. **Integralność:** Nagranie musi być przetworzone równomiernie. Wszelkie nienaturalne manipulacje w strukturze czasu (time-stretch) lub częstotliwości, sugerujące ingerencję w autentyczność wykonania, będą skutkować odrzuceniem zgłoszenia.
- **Dodatkowe wymagania techniczne: Audio (Loopstation)**
  i. **Urządzenia:** loopery i inne urządzenia użyte podczas nagrywania Dzikiej Karty muszą być użyte podczas Zawodów, niedopuszczalna jest wymiana urządzeń pomiędzy etapami.
- **Wymagania Techniczne: Wideo**
  i. **Widoczność:** Twarz Zawodnika musi być wyraźnie widoczna przez cały czas trwania nagrania, aby umożliwić weryfikację autentyczności wykonywanego beatboxu. W przypadku kategorii Loopstation, cały sprzęt musi być widoczny na

nagraniu. Nagranie ma być opublikowane w formacie poziomym, zakazane jest nagrywanie w formacie “Shorts”.

ii. **Efekty Wizualne:** W postprodukcji wideo dopuszcza się stosowanie dowolnych efektów wizualnych i montażowych, o ile nie zasłaniają one ust i twarzy Zawodnika.

iii. **Weryfikacja:** W przypadku wątpliwości co do autentyczności nagrania, Organizator ma prawo zażądać od Uczestnika przesłania surowego pliku wideo (RAW) bez nałożonych efektów. Odmowa przesłania pliku skutkuje dyskwalifikacją.

iv. **Dostępność:** Nagranie musi pozostać dostępne online do celów weryfikacyjnych aż do oficjalnego zakończenia zawodów Polish Beatbox Battle.

- **Procedura Zgłoszeń**

i. **Jednorazowość:** Pierwsze przesłane zgłoszenie uznaje się za wiążące. Organizator nie dopuszcza możliwości podmiany linku lub ponownego zgłoszenia tego samego Zawodnika pod innymi danymi.

ii. **Prawa Autorskie:** Przesyłając zgłoszenie, Zawodnik oświadcza, że jest autorem wykonywanej kompozycji i wyraża zgodę na wykorzystanie nagrania w celach promocyjnych zawodów.

5. JURY

1. Celem zapewnienia prawidłowego rozstrzygnięcia wyników bitew, Organizator powołuje zespół Jury złożony z wybranych przez siebie beatboxerów. Wszelkie wątpliwości dotyczące zasad imprezy, interpretacji i postanowień tego Regulaminu rozstrzyga Organizator.
2. Zawodnicy są oceniani przez 5-osobowe Jury. Różne kategorie bitew mogą być oceniane przez różne składy Jurorów.
3. Organizator i Jury zastrzegają sobie możliwość zmniejszenia lub zwiększenia ilości Zawodników dopuszczonych do fazy pucharowej, w zależności od ilości zgłoszeń.
4. Jury jest zobligowane wyłonić zwycięzcę walki zaraz po jej odbyciu się. W trakcie całej bitwy obowiązuje całkowity zakaz dogrywek (jurorzy mają do wyboru dwie opcje: głos na Zawodnika A lub głos na Zawodnika B). Gdy któryś z Jurorów zdecyduje na dogrywkę, jego głos jest wtedy nieważny. Decyzja jurorów jest ostateczna.

6. ZASADY OGÓLNE BITEW

1. Aby dana kategoria PBB mogła wystartować, potrzeba minimum zgłoszeń dla każdej kategorii:

    a. Solo - 16 zgłoszeń

    b. Tag Team - 4 zgłoszeń

    c. Loopstation - 4 zgłoszeń

    d. Junior - 4 zgłoszeń

    e. Global 7TS - 8 zgłoszeń

2. W przypadku kiedy ilość zgłoszeń jest znacznie większa, Organizator dopuszcza zwiększenie ilości rund w danej kategorii lub wprowadzenie dodatkowych eliminacji.

3. Podczas bitwy, obowiązkowe jest stosowanie się do etycznych zasad, które obowiązują w formacie „face-to-face". Zawodnicy mogą być kreatywni na scenie wobec "przeciwnika" oraz publiczności. Zezwolone jest użycie małych rekwizytów (np. jak Skiller na finale Mistrzostw Świata 2012).

4. Zawodnicy, którzy będą zachowywać się w sposób obraźliwy, agresywny lub w inny sposób nieodpowiedni, zostaną zdyskwalifikowani z zawodów przez organizatorów oraz poproszeni o natychmiastowe opuszczenie Miejsca Imprezy. Dodatkowo, mogą otrzymać zakaz uczestnictwa w przyszłych Imprezach.

5. Zwycięzcy kategorii Solo, Tag Team, Loopstation automatycznie są zakwalifikowani na najbliższe Mistrzostwa Świata (Beatbox Battle World Championship). BBWC w tym momencie nie przewidują Juniorów ani 7TS.

7. SOLO

1. Kategoria Solo to konkurencja polegająca na indywidualnym występie jednego Zawodnika. Podczas prezentacji dźwięk może być utworzony

wyłącznie za pomocą narządów mowy (usta, głos, nos) oraz mikrofonu dostarczanego przez Organizatora.

2. Aby uczestniczyć w kategorii SOLO, Zawodnik musi mieć co najmniej 16 lat. Wyjątkiem jest Mistrz kategorii Junior z poprzednich lat PBB, który może wystartować w Solo mając mniej niż 16 lat.

3. Ogólne zasady bitwy beatboxowej są zdefiniowane w dziale Przebieg i zasady imprezy.

4. Czas trwania rundy w kategorii SOLO jest zależny od etapu zawodów

    a. Podczas eliminacji: 90 sekund

    b. Podczas fazy pucharowej: 2 x 90 sekund

5. W eliminacjach bierze udział 32 uczestników, którzy zostali wybrani na podstawie konkursu Dzikich Kart, wygrania Złotego Biletu gwarantującego wejście do etapu eliminacji oraz zeszłoroczny zwycięzca, jeśli deklaruje chęć uczestnictwa w kolejnej edycji. Podczas tego etapu jurorzy wybierają 16 uczestników, którzy przechodzą do fazy pucharowej.

6. W fazie pucharowej uczestnicy są rozstawieni na podstawie zajętych miejsc w etapie eliminacji. Zastosowana jest tutaj drabinka turniejowa z rozstawieniem (tj. 1 miejsce walczy z 16 miejscem, 2 miejsce walczy z 15 miejscem, itd.). Walki są odpowiednio rozstawione w zależności od zajętego miejsca.

7. Bitwy beatboxowe będą prowadzone w formacie klasycznym, z dwoma rundami (2 x 90 sekund).

8. LOOPSTATION

1. Aby kategoria LOOPSTATION mogła wystartować, minimum zgłoszeń musi wynosić 4 Dzikie Karty aby kategoria odbyła się podczas PBB.
2. Aby móc uczestniczyć w kategorii LOOPSTATION, Zawodnik musi posiadać co najmniej 16 lat aby móc wziąć udział w tej kategorii.
3. W sytuacji gdy nagrane zostanie co najmniej 8 Dzikich Kart, organizator przewiduje możliwość kwalifikacji 8 Zawodników.

4. Podczas zawodów przewidziane są eliminacje, na których wyznaczone zostanie 4 Zawodników, którzy awansują do fazy pucharowej, chyba że Organizator przewiduje inaczej.
5. W fazie pucharowej uczestnicy zostaną rozstawieni na podstawie zajętych miejsc na etapie eliminacji. Zastosowana jest tutaj drabinka turniejowa z rozstawieniem (tj. 1 miejsce walczy z 4 miejscem, 2 miejsce walczy z 3 miejscem).
6. Czas trwania rundy w kategorii LOOPSTATION to zakres od **3 minut** do **3 minut i 30 sekund**. Skrócenie lub wydłużenie rundy przez Zawodnika jest dozwolone, jednak wiąże się ze zmniejszoną notą w punktacji.
7. Zawodnicy mogą używać **jakiegokolwiek sprzętu** muzycznego lub oprogramowania w swoich rundach, z następującymi ograniczeniami:
    a. Każdy dźwięk **musi zostać stworzony na żywo**, poprzez jeden mikrofon, oraz za pomocą narządów mowy lub ciała Zawodnika.
    b. Dźwięki mogą być próbkowane (sample), jeżeli **zostaną nagrane na żywo** w sposób podany w podpunkcie a. Użycie dźwięków nagranych przed rozpoczęciem rundy oznacza dyskwalifikację.
    c. **Tworzenie dźwięków** (poprzez nagranie i przepuszczenie sygnału przez efekty) w sposób syntetyczny (np. vocoder, oscillator bot) jest dozwolone, ale obniża notę Zawodnika w zależności od stopnia użycia – decyzja Jury. Synteza dźwięku (np. poprzez syntezator) automatycznie dyskwalifikuje Zawodnika. Wyjątek dla BOSS RC-505mk2 / BOSS RC-600 to efekt Osc Bot / Osc Voc - jego użycie będzie miało negatywny wpływ, ale ze względu na specyfikę urządzenia kreatywne jego użycie nie wpłynie zasadniczo na ocenę.
    d. Wyjście dźwięku jest ograniczone do **wyjścia stereo 2x 6.3mm TRS / TS** (kable i di-box zapewnia Organizator).
    e. Jury bierze pod uwagę wykorzystany przez Zawodnika sprzęt, co może wpłynąć na ostateczną punktację (ważne jest pełne wykorzystanie potencjału tego, co się ma).
8. Sprzęt każdego Zawodnika może zostać zweryfikowany przez panel Jury pod kątem spełnienia wymagań na 3 etapach:
    a. **Etap Dzikiej Karty**, gdzie w zgłoszeniu **należy dokładnie opisać** modele i sposób użycia urządzeń, z których Zawodnik będzie korzystać podczas zawodów. Zmiany w konfiguracji urządzeń pomiędzy etapami są możliwe za wcześniejszą zgodą panelu Jury. Kontakt do **jurora technicznego** będzie podany w formularzu zgłoszeniowym do kategorii LOOPSTATION.
    b. **Soundcheck**, który odbędzie się kilka godzin przed rozpoczęciem kategorii LOOPSTATION.

    c. **W trakcie walk**, po zakończeniu rundy Zawodnika w charakterze oceny performance'u.
9. W przypadku podejrzenia złamania regulaminu Zawodnika jest **zobligowany do odpowiadania na pytania** zadawane przez jurorów w sprawie swojej konfiguracji sprzętowej oraz technik stosowanych do tworzenia dźwięków - informacje te nie zostaną upublicznione i pozostaną między Zawodnika a panelem sędziowskim.
10. **Panel Jury** zastrzega sobie **prawo dyskwalifikacji** Zawodnika na każdym etapie kategorii LOOPSTATION, jeżeli Zawodnik złamie jakikolwiek punkt regulaminu.
11. Soundcheck jest **obowiązkowy** - brak zjawienia się na Soundchecku nie wiąże się z dyskwalifikacją, ale Zawodnik traci wtedy prawo do dostosowania nagłośnienia w miejscu imprezy pod kątem swojego sprzętu. Harmonogram Soundchecku zostanie ustalony przez jurora technicznego oraz ogłoszony w harmonogramie imprezy.
12. Na Soundcheck każdego Zawodnika kategorii LOOPSTATION przewidziane jest **maksymalnie 2 minuty**. **Runner-up** również ma **prawo do skorzystania** z Soundchecku
13. Problemy techniczne w trakcie walki należy zgłaszać poprzez:
    a. wyłączenie dźwięku,
    b. skrzyżowanie rąk w stronę panelu Jury
    c. Problemy techniczne ocenia juror techniczny - ustala czy był to problem ze sprzętem czy błąd Zawodnika. W takim przypadku Jury zadecyduje czy Zawodnikowi przysługuje powtórzenie rundy, przy czym taki błąd jest brany pod uwagę przy decyzji o wyniku walki.
14. Podczas rejestracji na konkurs Dzikiej Karty należy **podać swoje dane kontaktowe** - jurorzy zastrzegają sobie **prawo do kontaktu z uczestnikiem** poprzez wybrane przez Zawodnika medium. W przypadku braku odpowiedzi w ciągu 3 dni od pierwszej próby kontaktu panel Jury ma prawo zdyskwalifikować Zawodnika (ale nie musi).
15. W przypadku **rezygnacji** Zawodnika przed zawodami , każdy zawodnik na niższym miejscu przesuwa się wyżej, a na ostatnie miejsce trafia **pierwszy Runner-up** dzikiej karty, który będzie o tym poinformowany.
16. **W przypadku rezygnacji** zawodnika w trakcie zawodów, będzie ona traktowana jako **walkower**, chyba że **pierwszy Runner-up** wyrazi chęć zastąpienia rezygnującego Zawodnika.
17. Organizator zapewnia **przestrzeń na przechowanie sprzętu Zawodników** kategorii LOOPSTATION. Obiekt jest monitorowany, a dostęp możliwy tylko za pośrednictwem organizatora. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za ewentualne uszkodzenia, kradzież ani zaginięcie sprzętu.

9. TAG TEAM

1. Kategoria **Tag Team** jest konkurencją polegającą na wspólnym występie duetu składającego się z dwóch Zawodników. Celem kategorii jest zaprezentowanie umiejętności beatboxowych z naciskiem na synchronizację i harmonię.
2. Aby móc uczestniczyć w kategorii TAG TEAM, zawodnicy muszą posiadać co najmniej 16 lat aby móc wziąć udział w tej kategorii.

3. W tej kategorii obowiązują te same ograniczenia sprzętowe co w kategorii Solo.
4. Aby kategoria TAG TEAM mogła wystartować, minimum zgłoszeń musi wynosić 4 Dzikie Karty aby kategoria odbyła się podczas PBB.
5. W sytuacji gdy nagrane zostanie co najmniej 8 Dzikich Kart, organizator przewiduje możliwość kwalifikacji 8 duetów i rozpoczęcia fazy pucharowej od ćwierćfinału.
6. W fazie pucharowej uczestnicy są rozstawieni na podstawie zajętych miejsc w etapie konkursu dzikich kart. Zastosowana jest tutaj drabinka turniejowa z rozstawieniem (tj. 1 miejsce walczy z 8 miejscem, 2 miejsce walczy z 7 miejscem, itd.). Walki są odpowiednio rozstawione w zależności od zajętego miejsca.

7. Bitwy beatboxowe będą prowadzone w formacie klasycznym, z dwoma rundami (2 x 90 sekund).

10. JUNIOR

1. Kategoria Junior jest to konkurencja polegająca na indywidualnym występie jednego Zawodnika w kategorii wiekowej 11-15 lat. Podczas prezentacji dźwięk może być utworzony wyłącznie za pomocą narządów mowy (usta, głos, nos) oraz mikrofonu dostarczanego przez Organizatora.
2. W tej kategorii obowiązują te same ograniczenia sprzętowe co w kategorii Solo.
3. Aby kategoria JUNIOR mogła wystartować, minimum zgłoszeń musi wynosić 4 Dzikie Karty aby kategoria odbyła się podczas PBB.
4. Czas trwania rundy w kategorii JUNIOR jest zależny od etapu zawodów
    a. Seeding round: 90 sekund
    b. Ćwierćfinał i półfinał: 1 x 90 sekund
    c. Finał: 2 x 90 sekund

5. W eliminacjach bierze udział 8 uczestników, którzy zostali wybrani na podstawie konkursu dzikich kart, wygraniu wydarzenia ze Złotym Biletem gwarantującym wejście do etapu eliminacji lub zeszłoroczny zwycięzca deklaruje chęć uczestnictwa w kolejnej edycji. Podczas tego etapu jurorzy wybierają 16 uczestników, którzy przechodzą do fazy pucharowej.
6. W fazie pucharowej uczestnicy są rozstawieni na podstawie zajętych miejsc w etapie eliminacji. Zastosowana jest tutaj drabinka turniejowa z rozstawieniem (tj. 1 miejsce walczy z 8 miejscem, 2 miejsce walczy z 7 miejscem, itd.). Walki są odpowiednio rozstawione w zależności od zajętego miejsca.

11. BITWA 7 TO SMOKE (“7TS GLOBAL”)

1. Bitwa „7TS Global” to dynamiczna rywalizacja w formule „Król Wzgórza”, gdzie celem jest zdobycie siedmiu zwycięstw przez jednego Zawodnika, co zapewnia mu tytuł zwycięzcy i trofeum. W tradycyjnej grze „Król Wzgórza” Zawodnicy rywalizują o utrzymanie pozycji na szczycie wzgórza, a nowi pretendenci starają się zepchnąć aktualnego króla, aby przejąć jego miejsce.
2. Występy Zawodników oceniane są przez 3-5 sędziów spośród panelu sędziowskiego PBB. **Zwycięzca PBB 2026 w kategorii Solo** otrzymuje przywilej znalezienia się w panelu sędziowskim „7 to Smoke”.
3. W trakcie Imprezy odbędą się zapisy na “7TS Global”. W razie liczby uczestników większej niż 32 osoby, Organizator dopuszcza etap preeliminacji, na tych samych zasadach co rundy eliminacyjne.
4. W **rundzie eliminacyjnej** do “7TS Global” może wziąć udział każdy Uczestnik imprezy, bez względu na narodowość, płeć czy wiek.
    a. Zawodnicy mają po 60 sekund na swój występ.
    b. Sędziowie na podstawie wyników eliminacji wybierają 8 najlepszych beatboxerów, którzy ustawiają się na scenie jeden koło drugiego według miejsca zajętego w rankingu.
    c. Zawodnik, który zajmie pierwsze miejsce w eliminacjach, zostaje Królem i rozpoczyna bitwę.
5. **Pierwsza bitwa** odbywa się pomiędzy Królem a Zawodnikiem z drugiego miejsca w eliminacjach. Każdy Zawodnik ma **1 × 90 sekund** (**po jednej rundzie 90 s**) na występ, przy czym:
    a. Pretendent zaczyna, Król odpowiada. Po zakończeniu rundy sędziowie ogłaszają zwycięzcę.
    b. Zwycięzca rundy zdobywa 1 punkt. Jeśli był pretendentem, przejmuje tytuł Króla; jeśli Królem – utrzymuje swoją pozycję.

    c. Przegrany wraca na koniec kolejki i czeka na swoją następną szansę.
    d. Następna osoba z kolejki (pretendent) ma teraz swoją szansę na wygraną i zostanie nowym Królem.
    e. Punkty za każdą wygraną bitwę są sumowane.
    f. Bitwa trwa do momentu, gdy jeden Zawodnik zdobędzie 7 punktów (wygranych), co kończy rywalizację i zapewnia mu tytuł zwycięzcy wraz ze Złotym Biletem na Polish Beatbox Battle 2026 w kategorii Solo.
6. Główną nagrodą w bitwie “7TS Global” jest Złoty Bilet upoważniający do startu w kolejnej edycji PBB w kategorii Solo z poziomu Top 32, pomijając preeliminacje Dzikiej Karty (dotyczy tylko uczestników uprawnionych do wzięcia udziału w głównych kategoriach zawodów).
7. Jeśli zwycięzca ”7TS Global” nie jest uprawniony do startu w kategorii Solo w kolejnym roku, Organizator dopuszcza zamianę na Złoty Bilet w kategorii “7TS Global”, uprawniający do startu w finałowej 8 zawodników.
8. Zwycięstwo w tej kategorii nie gwarantuje możliwości uczestnictwa na Mistrzostwach Świata (Beatbox Battle World Championship) w beatboxie.

12. POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. W Mistrzostwach startować mogą osoby nie młodsze niż 11 lat, niemniej jednak wszystkie osoby poniżej 18 roku życia muszą posiadać pisemną zgodę prawnego opiekuna na udział. Dodatkowo wszystkie osoby poniżej 16 roku życia muszą pojawić się na wydarzeniu z opiekunem prawnym lub rodzicem. Opiekun również zobowiązany jest do zakupu biletu wstępu na wydarzenie, jeśli wstęp jest płatny.
2. Warunkiem udziału w zawodach jest zarejestrowanie się Uczestnika w zawodach, przez podanie prawdziwych danych osobowych, wymaganych w formularzu rejestracji przez Organizatora.
3. Przystąpienie do udziału w imprezie jest równoznaczne z akceptacją niniejszego regulaminu.
4. Uczestnik wyraża zgodę na przetwarzanie podanych przez niego danych osobowych w formularzach rejestracji przez Organizatora. Dane będą przetwarzane w celu przeprowadzenia imprezy oraz w związku z wydaniem nagrody.
5. Impreza będzie rejestrowana w zakresie audiowizualnym. Wchodząc na imprezę, jej Uczestnik akceptuje nieodpłatne udostępnianie swojego wizerunku do celów promocji imprezy, na nieograniczonych polach eksploatacji, bez limitu czasowego. Zgodę można wycofać, pisząc na adres e-mail Organizatora.

6. Wszelkie materiały, które po nagraniu będą procesowane, mogą zostać wykorzystane oraz wrzucone na media społecznościowe takie jak Facebook, Instagram, TikTok, YouTube bądź inne media. Dotyczy też również zdjęć, które zostaną zrobione na terenie wydarzenia podczas eventu. Zdjęcia, które zostaną wykonane podczas wydarzenia, mogą zostać udostępnione przez fotografów po wydarzeniu.

7. Wszystkie informacje dotyczące imprezy i jej przebiegu umieszczane są
    a. na stronie www.polishbeatbox.com
    b. w wydarzeniu na portalu Facebook: https://bit.ly/pbb2026-event
8. Organizator zastrzega sobie możliwość wprowadzania zmian w regulaminie. Po wprowadzeniu zmian w regulaminie Organizator powinien poinformować uczestników o wprowadzonych zmianach.
9. Niniejszy Regulamin wchodzi w życie w dniu 30.05.2026 r.

Polish Beatbox Battle 2026 Regulations

1. GENERAL PROVISIONS

1. **Polish Beatbox Battle** (hereinafter referred to as **“PBB”**, **“PBB2026”**, or **“the Event”**) is the official Polish beatbox championship.
2. The event is organized by **FUNDACJA INSTYTUT BEATBOXU (BEATBOX INSTITUTE FOUNDATION)**, NIP: 5214046858, KRS: 0001071986, REGON: 52705530300000, (Nest) Bank account: 42 2530 0008 2060 1079 7188 0001, ul. DICKENSA 29/84, 02-382 WARSAW, hereinafter referred to as **“Organizer”**.
3. The Event takes place at **Terminal Kultury Gocław**, ul. Jana Nowaka-Jeziorańskiego 24, 03-984 Warsaw (hereinafter referred to as the **“Venue”**).
4. The Event takes place from **July 17–19, 2026** (Friday, Saturday, and Sunday) between 10:00 AM and 10:00 PM.
    - **July 17, 2026:** Eliminations to select SOLO category competitors for the battles, workshops.
    - **July 18, 2026:** Loopstation, TagTeam and Solo final battles to determine the winners of each category.
    - **July 19, 2026:** Junior category battles, workshops, winners ceremony and 7toSmoke battle.
5. The Organizer reserves the right to cooperate with other entities as co-organizers for specific elements of the event.
6. These Regulations apply to all persons present at the Venue during the Event. Every person on the premises is obliged to comply with these provisions.
7. The purpose of these Regulations is to ensure safety by defining rules of conduct and the use of the premises.

---

2. DEFINITIONS

1. **Participant** – any individual who is a member of the Event.
2. **Competitor** – any natural person actively participating in the competitions. Competitors in main categories must hold Polish citizenship or a document confirming at least one year of legal residence in Poland and must not have the right to represent another country at the World Championships.

3. **Jury** – a panel of 5 judges selected by the Organizer to evaluate the Competitors. They are the decision-makers regarding the winners.
4. **Partners** – Culture Office of the City of Warsaw, Terminal Kultury Gocław, Beatbox Institute Foundation, and companies: Boss, Academy of Music Managers, PSP Audioware, Bettermaker, Warburger.
5. **Equipment** – Devices provided to Competitors and performing artists (excluding loopers and personal devices used in the LOOPSTATION category).
6. **Prizes** – the prizes for the winners of each category are as follows:
    a. **1st Place**: Qualification for the **World Beatbox Championship**, granting the right to represent Poland at the World Beatbox Championships, and prizes funded by the Partners.
    b. **2nd Place**: Prizes funded by the Partners.
    c. **3rd Place**: Prizes funded by the Partners.
7. Prizes will be awarded on-site, immediately after the Winners are announced.
8. **Prizes** – the prizes for the winners of each category are as follows:
    a. **1st Place:** Qualification for the World Beatbox Championship representing Poland (excluding Junior and 7toSmoke categories), plus partner prizes.
    b. **2nd Place:** Prizes provided by Partners.
    c. **3rd Place:** Prizes provided by Partners.
9. Prizes are awarded on-site. Rights to prizes cannot be transferred, and no cash equivalents are offered.
10. Winners may **not** transfer the right to the Prizes to third parties. They are also **not entitled** to demand specific properties of the prizes or to receive a cash equivalent. Prizes are **not exchangeable** for any other form of reward.
11. **Eliminations** – the stage where competitors present their skills to qualify for the knockout phase.
12. **Battle** – a round where beatboxers compete against an opponent under specific rules.
13. **Wildcard** – a pre-elimination in the form of a contest. Competitors submit video entries, and based on the Jury's evaluation, they may be promoted to the knockout stage. A Wildcard applies to every PBB category.
14. **Golden Ticket** – a prize from PBB or supported events that allows a Competitor to skip the Wildcard stage and enter the knockout stage directly (e.g., Top 32 for SOLO). For example, in the **SOLO** category, this would be the **Top 32** stage, and in **LOOPSTATION**, the **Top 8** stage.

15. **Seeding Round** – an elimination stage where every participant performs for the judges to determine their rank/seeding for the tournament bracket. In this phase, no participant is eliminated.
16. **Runner-up** – reserve competitor who at first did not qualify from the main list on each category, but is a reserve participant in case of resignation of any participant. In each category there is a fixed number of runner-ups.
17. **Soundcheck** – a technical preparation period (especially for Loopstation/Solo) to configure microphone sensitivity, effect balance, and monitor levels to prevent feedback and technical issues. This process is focused on monitors adjustment in order to eliminate all technical difficulties during the performances which can disturb any acts live. Time for microphone testing and setting the main volume is appointed before the start of the event.
18. **Bracket** – the tournament structure determining the sequence of "face-to-face" pairings.

3. EVENT FORMAT AND RULES

1. The **Polish Beatbox Battle** takes place in a “face-to-face” battle format. It is a form of artistic competition in which participants use sounds — primarily made with their mouths — to prove their superiority over an opponent.
2. Battles take place on stage between participants who have passed the preliminary rounds. Participants use microphones with identical or similar settings during battles. The outcome of each battle is determined by the **jury**.
3. The **Polish Beatbox Battle** is held in four categories:
    a. **SOLO** (women and men, age 16+),
    b. **TAG TEAM** (2 people),
    c. **LOOPER** (1 person using a loopstation),
    d. **JUNIOR** (ages 11–15 inclusive).
    e. 7toSmoke GLOBAL (women and men, no age limit).
4. One participant may enter **all main categories** (except **JUNIOR**), provided they meet the category’s requirements.
5. All rules for selected categories are defined in this chapter and in the chapters dedicated to the selected categories.
6. The SOLO battles will be held in the following knockout format:
    a. SOLO Eliminations, Top 32 (32 players),
    b. Round of 16, Top 16 (16 players),
    c. Quarter-Quarter-Final, Top 8 (8 players),
    d. Semi-Final, Top 4 (4 players),

    e. Third Place Match (2 players),
    f. Grand Final (2 players).
7. In each category, competitors receive the following time in their rounds:
    a. SOLO – in the qualifying rounds (Top 32) 1×90 s (1×1.5 min)
    b. SOLO – in the Top 16 and above: 2×90 s (2×1.5 min),
    c. JUNIOR – 1×90 s (1×1.5 min), Final 2×90 s (2×1.5 min)
    d. TAG TEAM – 2×90 s (2×1.5 min),
    e. LOOPSTATION – in the qualifying rounds (Top 8) 1×210 s (3.5 min)
    f. LOOPSTATION – in the Top 4 and above: 2×210 s (2×3.5 min).
8. Jury decides in the elimination round, the following number of participants will be selected in two categories:
    a. SOLO - 16 participants
    b. LOOPSTATION – 4 participants
9. The remaining participants in other categories are selected solely based on wildcards.
10. The decision on who will start the round will be made based on a game of rock-paper-scissors. The winner of the mini-game will be able to choose who will start the battle.
11. If the chosen beatboxer loses the battle, the competitor will be eliminated from further participation in the knockout tournament, with the exception of the semifinals and finals.
12. The competitor who loses the semifinal will participate in the battle for third place. The result of this battle will be announced during the awards ceremony.
13. The results of the final battle will be announced during the awards ceremony. The winner will be declared the reigning Polish Beatbox Battle champion.
14. The competition is conducted in the spirit of fair play and mutual respect. All forms of stage expression characteristic of beatbox culture are permitted, as long as they do not violate the personal dignity or physical integrity of the opponent. The competitor's attitude and adherence to ethical standards are subject to the jury's review and may influence the final verdict.
15. Any displays of aggression (verbal or physical), hate speech, or behavior that violates the personal rights of other participants or competitors will result in immediate disqualification. A disqualified participant will lose the right to further participate in the event and is required to leave the competition venue immediately. The organizer also reserves the right to impose a temporary or permanent ban from future tournaments.

16. Failure to comply with the event rules may result in a warning or expulsion from the event.
17. Event participants are fully financially responsible for any damage they cause to other participants on the event grounds, as well as for any damage to the organizer's property.
18. The organizer has the right to refuse entry to anyone disrupting public order before entering the event grounds. This also applies to individuals who are intoxicated or under the influence of psychoactive substances.

4. WILDCARD

1. The WildCard Competition is the basic qualification stage for the Polish Beatbox Battle competition, with the exception of receiving a Golden Ticket for the selected category.
2. By winning the Wildcard Competition, the competitor qualifies for the knockout stage. The following number of competitors is designated for each category (unless the Jury decides otherwise):
    a. SOLO - Top 32 Competitors
        i. The number of qualified competitors may decrease if the following apply:
            1. Current Polish Solo Champion
            2. Current Polish Junior Champion
            3. Winner of the Golden Ticket for the upcoming PBB competition
    b. TAGTEAM - Top 4 or 8
    c. LOOPSTATION - Top 4 or 8
        i. The number of qualified competitors may decrease if the following apply:
            1. Winner of the Golden Ticket for the upcoming PBB competition
    d. JUNIOR - Top 4 or 8 (depending on the number of entries).
3. When announcing the winners of the LOOPSTATION, TAGTEAM, and JUNIOR categories, the Jury and Organizer have the right to decide whether to select 8 individuals/teams (depending on the category) or limit the category to only the top 4 teams. In the case of the SOLO category, the top 32 competitors are selected.
4. For each category, a specific number of runner-ups is designated:
    a. SOLO - 5 competitors
    b. TAGTEAM - 1 duo
    c. LOOPSTATION - 2 competitors

    d. JUNIOR - 1 competitor
5. The previous year's Polish Champion in each category automatically advances to the knockout stage and is placed first in the Competitor standings if they declare their willingness to participate.
6. To determine the Wildcard winners, the Organizer will hold an online competition, with the winners determined by a panel of judges appointed by the Organizer.
7. The Wildcard Competition will run from June 1, 2026, to June 21, 2026. After this time, the Organizer will announce the winners within 7 business days.
8. Eliminations for all Competition categories will be held as part of the "Wildcard" competition.
9. To participate in the competition, participants must record a beatbox set in video format. The competitor must then publish the video with good sound quality on their YouTube channel, including their nickname and the hashtag #pbb2026dzikakarta in the description. The recording cannot be published in "Shorts" format, meaning it must be recorded horizontally.
10. The maximum duration of individual videos, known as "Wildcards," is as follows:
    a. SOLO: 1.5 min (+ max. 30 s teaser)
    b. TAG TEAM: 1.5 min (+ max. 30 s teaser)
    c. LOOPER: 3-3.5 min (+ max. 30 s teaser)
    d. JUNIOR: 1.5 min (+ max. 30 s teaser)
11. The teaser should be included at the beginning or end of the video in the form "I'm [nickname] and this is my wildcard for Polish Beatbox Battle 2026" or similar.
12. **Wildcard Rules:**
    a. **General Rules and Duration**
        i. **Recording Time: Varies by category**
            1. **Solo, TagTeam, and Junior Categories:** Video submissions must be approximately 90 seconds long + 30-second teaser. A maximum of 7 seconds overrun is permitted on both sides.
            2. **Loopstation Category:** Video submissions must be between 180 seconds and 210 seconds long + 30-second teaser. A maximum of 10 seconds overrun is permitted on both sides.
            3. **Penalties:** Exceeding the indicated time limit (either shortening or extending) will result in negative points or complete disqualification, depending on the jury's decision.

4. **Entry:** Participation requires the correct completion of the entry form. The recording must be published on YouTube as a public video.

ii. **Technical Requirements: Audio (applies to Solo, TagTeam, and Junior categories)**

1. **Authenticity:** Lip-syncing is strictly prohibited. The audio and video tracks must be recorded simultaneously.
2. **Post-Production:** Basic processing of the entire recording (mastering) is permitted using basic sound effects: compression, equalization (EQ), and reverb.
3. **Prohibitions:** Individual processing of individual sounds (e.g., separate compression of the kick/kick or snare drum) is prohibited. The recording must retain its raw, natural character during the recording process.
4. **Integrity:** The recording must be processed uniformly. Any unnatural manipulation of the time structure (time-stretch) or frequency structure, suggesting interference with the authenticity of the performance, will result in rejection of the entry.

iii. Technical Requirements: Audio (applies to the Loopstation category)

1.

iv. Technical Requirements: Video

1. **Visibility:** The competitor's face must be clearly visible throughout the recording to allow for verification of the authenticity of the beatboxing performance. For the Loopstation category, all equipment must be visible in the recording. The recording must be published in landscape format; recording in "Shorts" format is prohibited.
2. **Visual Effects:** Any visual and editing effects are permitted in video post-production, as long as they do not obscure the competitor's mouth and face.
3. **Verification:** In the event of doubts regarding the authenticity of the recording, the Organizer reserves the right to request that the participant submit a raw video file (RAW) without any effects applied. Refusal to submit the file will result in disqualification.

4. **Availability:** The recording must remain available online for verification purposes until the official conclusion of the Polish Beatbox Battle competition.

v. **Entry Procedure**

1. **One-time Entry:** The first submitted entry is considered final. The Organizer does not allow the link to be changed or the same Competitor to be re-entered under different details.
2. **Copyright:** By submitting an entry, the Competitor declares that they are the author of the composition being performed and consents to the use of the recording for promotional purposes of the competition.

5. JURY

1. To ensure the correct outcome of the battles, the Organizer appoints a Jury composed of beatboxers of their choosing. The Organizer will resolve any disputes regarding the event rules, interpretation, and provisions of these Rules.
2. Competitors are judged by a five-person Jury. Different battle categories may be judged by different Jury panels.
3. The Organizer and Jury reserve the right to reduce or increase the number of Competitors admitted to the knockout stage, depending on the number of entries.
4. The Jury is obligated to determine the winner of the battle immediately after it has taken place. Overtime is strictly prohibited throughout the entire battle (jurors have two options: vote for Competitor A or vote for Competitor B). If any Juror decides to use overtime, their vote is invalid. The Jury's decision is final.

6. SOLO

1. The Solo category is a competition involving an individual performance by one competitor. Sound may only be produced using vocal organs (mouth, voice, nose) and a microphone provided by the Organizer.
2. To participate in the SOLO category, the competitor must be at least 16 years of age. The only exception is the Junior Master from previous years of PBB, who can participate in SOLO without the age limitation.
3. General rules for the beatbox battle are defined in the Event Procedure and Rules section.

4. The duration of a round in the SOLO category depends on the stage of the competition:
    a. During the elimination round: 90 seconds
    b. During the knockout stage: 2 x 90 seconds
5. The elimination rounds feature 32 participants, selected through the Wildcard competition, winning an event with a golden ticket guaranteeing entry to the knockout stage, or the previous year's winner declaring their willingness to participate in the next edition. During this stage, the judges select 16 participants who advance to the knockout stage.
6. In the knockout stage, participants are seeded based on their placement in the knockout stage. A tournament bracket with seeding is used (i.e., 1st place competes against 16th place, 2nd place competes against 15th place, etc.). Matches are seeded based on placement.
7. Beatbox battles will be held in a classic format, with two rounds (2 x 90 seconds).
8. During the battle, adherence to the ethical rules that apply to the face-to-face format is mandatory.
9. Competitors who engage in offensive or otherwise inappropriate behavior will be disqualified from the competition by the organizers and asked to leave the competition area immediately. They may also be banned from participating in future competitions.
10. The winner of the Solo category automatically qualifies for the upcoming Beatbox Battle World Championship.

7. LOOPSTATION

1. For the LOOPSTATION category to be eligible, a minimum of 4 Wildcard entries is required for the category to be held during the PBB.
2. To participate in the LOOPSTATION category, a Competitor must be at least 16 years of age to participate.
3. If at least 8 Wildcard entries are recorded, the Organizer allows for the qualification of 8 Competitors.
4. The competition will feature elimination rounds, which will determine 4 Competitors who will advance to the knockout stage, unless the Organizer specifies otherwise.
5. In the knockout stage, participants will be seeded based on their qualifying placements. A tournament-style seeding system is used (i.e., 1st place competes against 4th place, 2nd place competes against 3rd place).

6. Rounds in the LOOPSTATION category range from 3 minutes to 3 minutes and 30 seconds. Shortening or lengthening the round by a Competitor is permitted, but will result in a reduced score.
7. Competitors may use any musical equipment or software in their rounds, with the following restrictions:
    a. Each sound must be created live, through a single microphone, and using the Competitor's vocal or body organs.
    b. Sounds may be sampled if recorded live as described in subsection a. The use of sounds recorded before the round begins will result in disqualification.
    c. Creating sounds (by recording and running the signal through effects) synthetically (e.g., vocoder, oscillator bot) is permitted, but will lower the Competitor's score depending on the degree of use – at the Jury's discretion. Sound synthesis (e.g., via a synthesizer) will automatically disqualify the Competitor. The exception for the BOSS RC-505mk2 / BOSS RC-600 is the Osc Bot / Osc Voc effect – this will still have a negative impact, but due to the specific nature of the device, its creative use will not significantly affect the score.
    d. Audio output is limited to 2x 6.3mm TRS / TS stereo outputs (cables and direct box provided by the Organizer).
    e. The Jury will take into account the equipment used by the Contestant, which may affect the final score (it is important to fully utilize the potential of what you have).
8. Each Contestant's equipment may be verified by the Jury panel for compliance with the requirements in three stages:
    a. Wildcard Stage, where the entry must clearly describe the models and method of use of the equipment the Competitor will use during the competition. Changes to the equipment configuration between stages are possible with the prior approval of the Jury Panel. The technical juror's contact information will be provided in the LOOPSTATION category entry form.
    b. Soundcheck, which will take place a few hours before the start of the LOOPSTATION category.
    c. During the matches, after the Competitor's round, the Competitor will be assessed for their performance.
9. If a violation of the regulations is suspected, the Competitor is obligated to answer questions asked by the jurors regarding their equipment configuration and sound creation techniques. This information will not be made public and will remain between the Competitor and the judging panel.

10. The Jury Panel reserves the right to disqualify a Competitor at any stage of the LOOPSTATION category if they violate any of the regulations.
11. Soundcheck is mandatory – failure to attend the Soundcheck will not result in disqualification, but the Competitor loses the right to adjust the sound system at the venue to accommodate their equipment. The Soundcheck schedule will be determined by the technical judge and announced in the event schedule.
12. A maximum of 2 minutes is allowed for each Competitor in the LOOPSTATION category to attend the Soundcheck. Runner-ups are also entitled to use the Soundcheck.
13. Technical issues during the bout should be reported by:
    a. turning off the sound,
    b. crossing their arms toward the Jury panel.
    c. Technical issues will be assessed by the technical judge – they will determine whether it was a hardware issue or the Competitor's error. In such a case, the Jury will decide whether the Competitor is entitled to a re-match, and such an error will be taken into account when deciding the outcome of the bout.
14. Wildcards will be assessed by a Jury panel appointed by the Organizer.
15. When registering for the Wildcard competition, you must provide your contact information – the judges reserve the right to contact the participant regarding points 3, 6, and 7 through the medium of the competitor's choice. If no response is received within 3 days of the first contact attempt, the jury panel reserves the right to disqualify the competitor (but is not obligated to do so).
16. In the event of a competitor withdrawing before the competition, any competitor in lower place will be moved up, and the first Wildcard Runner-up will be placed in last place and will be notified (as described in point 9).
17. In the event of a competitor withdrawing during the competition, it will be treated as a forfeit unless the first Runner-up expresses their willingness to replace the withdrawing competitor.
18. The organizer provides storage space for LOOPSTATION competitors' equipment. The facility is monitored, and access to the space is only possible through the organizer. The organizer is not responsible for any damage, theft, or loss of equipment.
19. The winner of the Loopstation category automatically qualifies for the upcoming Beatbox Battle World Championship.

8. TAGTEAM

1. The TagTeam category is a competition in which a duo of two contestants perform together. The goal of the category is to showcase beatboxing skills with an emphasis on synchronization and harmony.
2. To participate in the TAGTEAM category, contestants must be at least 16 years old.
3. The same equipment restrictions apply to this category as to the Solo category.
4. For the TAGTEAM category to be eligible, a minimum of 4 Wildcard entries is required for the category to be held during the PBB.
5. If at least 8 Wildcard entries are recorded, the organizers will allow 8 duos to qualify and begin the knockout stage with the quarterfinals.
6. In the knockout stage, participants are seeded based on their placement in the wildcard competition. A tournament bracket with seeding is used (i.e., 1st place faces 8th place, 2nd place faces 7th place, etc.). The teams are seeded based on their placement.
7. Beatbox battles will be held in a classic format, with two rounds (2 x 90 seconds).
8. During the battle, adherence to the ethical rules that apply to the face-to-face format is mandatory.
9. Competitors who engage in offensive or otherwise inappropriate behavior will be disqualified from the competition by the organizers and asked to leave the competition area immediately. They may also be banned from participating in future competitions.
10. The winner of the TagTeam category automatically qualifies for the upcoming Beatbox Battle World Championship.

9. JUNIOR

1. The Junior category is a competition involving an individual performance by one Contestant in the 11-15 age group. Sound may only be produced using vocal organs (mouth, voice, nose) and a microphone provided by the Organizer.
2. This category has the same equipment restrictions as the Solo category.
3. For the JUNIOR category to be eligible to compete, a minimum of 4 Wildcard entries is required for the category to be held during the PBB.
4. The duration of the JUNIOR round depends on the stage of the competition:
    a. Seeding round: 90 seconds

    b. Quarter-final and semi-final: 1 x 90 seconds
    c. Final: 2 x 90 seconds
5. The qualifying rounds feature 8 participants, selected based on a wildcard competition, winning an event with a Golden Ticket guaranteeing entry to the qualifying round, or the previous year's winner declaring their willingness to participate in the next edition. During this stage, the judges select 16 participants who advance to the knockout stage.
6. In the knockout stage, participants are seeded based on their placement in the elimination round. A tournament bracket with seeding is used (i.e., 1st place faces 8th place, 2nd place faces 7th place, etc.). Matches are seeded accordingly based on placement.
7. During the battle, adherence to the ethical rules that apply to the face-to-face format is mandatory.
8. Competitors who engage in offensive or otherwise inappropriate behavior will be disqualified from the competition by the organizers and asked to leave the competition area immediately. Additionally, they may be banned from participating in future competitions.
9. The winner of the Junior category does not guarantee qualification for the upcoming Beatbox Battle World Championship.

10. 7TS GLOBAL (“7 TO SMOKE”) BATTLE

1. The "7 to Smoke" battle is a dynamic competition in the "King of the Hill" format, where the goal is for one contestant to earn seven victories, securing the title of winner and a trophy. In the traditional "King of the Hill" game, contestants compete to maintain their position at the top of the hill, while new challengers try to unseat the current king and take over his place.
2. Contestants' performances are judged by 3-5 judges from the PBB judging panel. The winner of PBB 2026 in the Solo category receives the privilege of being included on the “7TS Global” judging panel.
3. During the event, there will be “7TS Global” registration. In case the number of contestants is higher that 32 people, the Organizer may create an addition preelimination round, based on the same rules as eliminations.
4. Any contestant can participate in the “7TS Global” elimination round.
    a. Contestants have 60 seconds to perform.
    b. Based on the results of the eliminations, the judges select the top 8 beatboxers, who line up on stage, side by side, according to their ranking.

    c. The contestant who finishes first becomes the King and begins the battle.
5. The first battle takes place between the King and the second-placed competitor from the elimination round. Each competitor has 1×90 seconds (one round of 90 seconds) to perform, with:
    a. The challenger starts, and the King responds. After the round ends, the judges announce the winner.
    b. The winner of the round earns 1 point. If they were the challenger, they take over the title of King; if they were the King, they retain their position.
    c. The loser returns to the end of the line and awaits their next opportunity.
    d. The next person in line (the challenger) now has their chance to win and become the new King.
    e. Points for each battle won are added up.
    f. The battle continues until one competitor scores 7 points (wins), which concludes the competition and secures them the title of winner, along with a Golden Ticket to the Polish Beatbox Battle 2026 in the Solo category.
6. The main prize in the “7TS Global” battle is a Golden Ticket, which entitles you to compete in next year's PBB in the Solo category from the Top 32, skipping the Wildcard preliminaries (this applies only to participants eligible to compete in the main competition categories).
7. If the winner of “7TS Global” is not from Poland or has no Polish citizenship, Golden Ticket is changed to “7TS Global” category in the following year.
8. Winning this category does not guarantee participation in the Beatbox Battle World Championship.

11. FINAL PROVISIONS

1. Participants must be **at least 11 years old**. However, all participants under 18 must present **written consent from a legal guardian**. Those under 16 must attend the event with a legal guardian or parent, who must also purchase a ticket, if required.
2. To compete, all participants must register with valid personal data, as requested in the official registration form.
3. By joining the event, participants accept this set of regulations.
4. Each participant consents to the processing of personal data provided during registration. Data will be used to conduct the event and for award-related purposes.

5. The event will be audiovisually recorded. By entering the venue, each participant agrees to the free use of their image for promotional purposes, across all media, for an unlimited time. Consent may be withdrawn by emailing the Organizer.
6. Any materials that are processed after being recorded may be used and posted on social media such as Facebook, Instagram, TikTok, YouTube, or other media outlets. This also applies to photos taken on-site during the event. Photos taken during the event may be shared by the photographers after the event.
7. All official information about the event will be posted on:
    a. event website: www.polishbeatbox.com
    b. Facebook event: https://bit.ly/pbb2026-event
8. Any instance of physical aggression will result in immediate disqualification.
9. Battles are face-to-face, meaning creativity and performance directed at an opponent or the audience is allowed. Small props are permitted (e.g., like Skiller used in the 2012 World Championship Finals).
10. These rules come into effect as of May 30th, 2026.

Oświadczenie opiekuna

uczestnika Polish Beatbox Battle

Oświadczam, że jestem rodzicem / opiekunem prawnym (niepotrzebne skreślić)
..... (imię i nazwisko uczestnika)

i zgadzam się na udział mojego niepełnoletniego/j syna / córki w zawodach Polish Beatbox Battle w dniach 17-19 lipca 2026 r. w Terminalu Kultury Gocław w Warszawie pod adresem Jana Nowaka-Jeziorańskiego 24, 03-982 Warszawa. Wydarzenie odbywa się w godzinach 10:00-21:00 a wstęp jest bezpłatny. Organizatorem wydarzenia jest Fundacja Instytut Beatboxu.

Jednocześnie oświadczam że moje dziecko jest zdrowe i nie ma żadnych przeciwwskazań do udziału w imprezie. W dniu wydarzenia zobowiązuję się zapewnić dziecku bezpieczne dotarcie na miejsce i powrót z miejsca wydarzenia oraz opiekę nad dzieckiem w trakcie trwania wydarzenia.

01 czerwca 2026 r.

.....

data i podpis rodzica lub opiekuna prawnego