

REGULAMENTO OFICIAL WORLD COSPLAY SUMMIT BRASIL 2026

1. REGRAS GERAIS

- 1.1. O campeonato do World Cosplay Summit edição Brasil será composto de duas etapas: seletivas e a grande final. As seletivas consistem em campeonatos preliminares para selecionar as duplas finalistas que competirão pela vaga para o WCS em Nagoia, Japão.
- 1.2. O formato do campeonato de 2026 será em apresentações de duplas independente de raça, gênero ou quaisquer questões semelhantes.
- 1.3. É vetada a participação de membros da comissão organizadora, coordenadores e staffs do evento, sendo permitida a participação de convidados (como palestrantes, professores de workshops) e equipe terceirizada.
- 1.4. O campeonato será assistido por pessoas de todas as idades, portanto, é exigido do participante bom senso para a definição de sua apresentação. Ofensas (palavrões), apelo sexual, apologia a qualquer tipo de droga ou racismo ou posicionamentos políticos independente de ideologia, são considerados pelos juízes como critério para a desclassificação da dupla participante.
 - 1.4.1. Em caso de apresentações que firam as disposições criminais, como atentados ao pudor e aliciamento de menores, os mesmos ou seus responsáveis legais responderão criminalmente por seus atos.
- 1.5. Os participantes devem ter 18 anos ou mais até a data limite de Abril de 2026.
- 1.6. Como caráter publicitário e jornalístico, as imagens do processo seletivo de candidatos serão utilizadas em diversas formas de mídia pela empresa Geek+, World Cosplay Summit Brasil, World Cosplay Summit Japan, como programas televisivos, websites, jornais e

revistas. Não haverá compensação financeira pela cessão das imagens para fins promocionais.

- 1.6.1. A Geek+, possuirá os direitos de todas as imagens (vídeo e fotografias) relacionadas ao WCS 2026, não restringindo outras formas de propaganda como anúncios em jornais e revistas. Esta regra vale para antes, durante e após a data de permanência dos representantes no Japão e inclui qualquer outra promoção do evento em mídias parceiras.
- 1.6.2. Após o WCS 2026, essas imagens (vídeo ou fotografias) dos participantes que pertencem à World Cosplay Summit Japan, Geek+ e World Cosplay Summit Brasil poderão ser usadas em programas e outros formatos de transmissão como material publicitário, além de quaisquer outras produções secundárias como DVDs e conteúdo de páginas web sem acarretar em compensações financeiras aos participantes.
- 1.6.3. Finalistas brasileiros do World Cosplay Summit Etapa Brasil 2026 podem ser requisitados para ceder entrevistas, participar de programas televisivos, radiofônicos, eventos e outras formas de divulgação, inclusive on-line. Para tanto, devem concordar desde já (no ato de sua inscrição), que farão o possível para cooperar e estarem presentes nesses eventos. Qualquer convite para entrevistas ou participação em eventos deve ser comunicado ao organizador do evento (Geek+).
- 1.7. Para garantir o contínuo crescimento do evento a equipe da etapa japonesa do concurso exige cooperação dos participantes e respeito às regras do campeonato que valem não só para o período em que ocorre o WCS 2026, mas também para antes e após sua realização.
- 1.8. A Geek+, garantirá um ambiente de competição amigável e intercâmbio entre os participantes com espírito esportivo e boa vontade, pois torna-se impossível alcançar esses objetivos sem a total cooperação de todos. A dupla ou participante que não compactuar com o bom andamento e espírito esportivo do concurso estará sujeita a penalidades em nota,

que poderá inclusive acarretar em desclassificação e veto de sua participação em edições futuras do evento.

- 1.8.1. Todas as atitudes dos Participantes julgadas como inadequadas ou passíveis de punição estarão sujeitas aos critérios e definições dos Organizadores, que terão a palavra final em caso de necessidade de penalidades adicionais em nota ou, eventualmente, desclassificações.

2. INSCRIÇÕES

- 2.1. As inscrições para o WCS 2026 Etapa Brasil ocorrerão por meio de link informado no site oficial do concurso no brasil (wcsbrasil.com.br) ou em mídias oficiais (@worldcosplaysummitbrasil), onde o candidato deve selecionar a seletiva que deseja participar.
- 2.2. As seletivas ocorrem em formato de audições em eventos parceiros a serem realizados ao redor do Brasil, promovendo a integração entre todo o país e chances igualitárias para cosplayers de todos os estados do território nacional.
- 2.3. Cada seletiva deverá selecionar, a princípio, apenas uma dupla para a final Brasileira a realizar-se no mês de Junho na final brasileira do World Cosplay Summit Etapa Brasil 2026. Isso pode mudar caso a organização ache prudente ou necessário.
- 2.4. As seletivas aceitarão inscrições de duplas de cidadãos e/ou naturalizados brasileiros, de qualquer Estado do Brasil, sem restrições locais. Por exemplo: uma audição no Paraná poderá receber duplas do Amazonas.
- 2.5. Todo o material de vídeo e som devem ser levados pela própria dupla no dia de sua apresentação na seletiva escolhida, respeitando os formatos de .mp3 para áudio e .mp4 ou .avi já com o áudio incluso, para vídeo.

- 2.5.1. Cada dupla deverá trazer uma cópia em pen drive e um back up da trilha sonora e imagens ou vídeos a serem exibidas em telão para sua apresentação na etapa eliminatória.
- 2.5.2. Não será obrigatória a existência de um vídeo para a performance das seletivas regionais, apenas da final brasileira do World Cosplay Summit Etapa Brasil 2026 em diante. A dupla deve estar ciente que deve apresentar um material de vídeo a ser exibido no telão durante a performance na final brasileira do World Cosplay Summit Etapa Brasil 2026 e na grande final no Japão.
- 2.5.3. No caso da dupla apresentar apenas trilha sonora, a trilha deverá ser gravada em pendrive no formato .mp3; a dupla poderá trazer a trilha em outros arquivos digitais como material reserva para eventualidades, no entanto a utilização deste se dará mediante a disponibilidade da aparelhagem de som e vídeo do evento. A dupla que não trouxer a trilha sonora da apresentação da forma requisitada será desclassificada.
- 2.5.4. Em se havendo material a ser exibido em telão, a dupla deve se comprometer a trazê-lo em pen drive já com a música mixada nos formatos .mp4 ou .avi, não será possível realizar a sincronia entre áudio e vídeo no local da performance, neste caso a dupla deverá optar se gostaria de apresentar-se apenas com o áudio ou com o vídeo. O material exibido precisa ser livre de direitos autorais, para evitar problemas de copyright para nossos parceiros e/ou veículos de mídia. Encorajamos a dupla a gerar seu próprio material. Exemplo: é proibido exibir cenas originais de anime. Encorajamos a dupla a gerar seu próprio material.
- 2.6. Junto à ficha de inscrição, é preciso descrever o tipo de apresentação a ser feita e materiais que serão usados.
- 2.7. Quanto às referências, é recomendado o fornecimento de imagens de referência contemplando frente, lados, costas e detalhes dos personagens eleitos pela dupla. Em não

havendo imagens suficientes, cabe ao cosplayer justificar as alterações e saídas técnicas realizadas na confecção do cosplay para suprir a ausência de materiais de referência. As referências deverão ser levadas pela dupla no dia de sua apresentação e não serão devolvidas após a mesma.

- 2.8. Recomenda-se à dupla que siga uma origem única do personagem, por exemplo, em se havendo o(s) personagem(ns) presente(s) em diferentes jogos ou animes da mesma série, é preciso se especificar qual das versões do traje foi utilizada a fim de se evitar confusões e otimizar a avaliação dos trajes. Por exemplo: para o caso de uma personagem eleita constar em mais de uma série ou capítulo, especificar a origem correta, também atentar para que as imagens enviadas sejam da exata versão confeccionada. Para o caso de um traje onde se utilizam várias origens, favor estar preparado para justificar as escolhas.
- 2.9. Uma dupla pode se inscrever em uma ou mais seletivas a qualquer momento, até que esteja classificada para a Final do WCS Etapa Brasil 2026. No momento da classificação a dupla não poderá mais participar de seletivas nem mesmo com um membro diferente, nem mesmo para concorrer às outras premiações fornecidas pelas seletivas.
 - 2.9.1. Caso alguma dupla de fato compareça para competir após estar classificada para a Final do WCS Etapa Brasil 2026, mesmo que com algum membro diferente, ou outros cosplays, será sumariamente desclassificada da Final do WCS Etapa Brasil 2026.
 - 2.9.2. A organização do WCS Etapa Brasil se reserva ao direito de aplicar penalidades caso a dupla em questão esteja inscrita em alguma seletiva, confirme sua participação e não compareça no dia definido sem quaisquer esclarecimentos à coordenação. Sabemos que imprevistos acontecem, entretanto contamos com a colaboração de todos para o bom andamento da logística de cada uma de nossas etapas. Cada caso será analisado individualmente, entretanto estejam cientes que

penalizações podem ser aplicadas a participações futuras da dupla nas seletivas seguintes;

2.9.3.

2.10. A organização se reserva ao direito de fazer alterações e ajustes no regulamento a qualquer momento, conforme achar necessário.

3. AVALIAÇÃO

3.1.1. A banca julgadora que definirá as duplas vencedoras das seletivas regionais será formada por jurados selecionados e aprovados previamente pela equipe do WCS 2026.

3.1.2. A bancada de júri da final brasileira, que será realizada em São Paulo no mês de junho, será composta por profissionais das áreas de performance, moda, teatro e cosplay, selecionados e aprovados pela equipe do WCS 2026.

3.2. CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

3.2.1. Os critérios de avaliação são:

3.2.1.1. Performance: interpretação, qualidade e impacto da apresentação, desenvoltura no palco, sincronia de movimentos e harmonia entre a dupla.

3.2.1.2. Cosplay: acabamento da fantasia, se é manufaturada e customizada, similaridade aos trajes originais do personagem, riqueza de acessórios e detalhes.

3.2.1.3. Fidelidade: fidelidade do cosplayer ao personagem, na interpretação, roupas e performance. Não será levada em consideração a constituição física do cosplayer, e sim, as saídas utilizadas pelo cosplayer para que o personagem seja trazido à vida real.

3.2.2. As notas para os itens Performance e Cosplay terão intervalos de meio em meio ponto numa escala de zero a dez, sendo zero a nota mínima e dez a nota máxima.

Já o terceiro item, Fidelidade terá intervalos de meio em meio ponto numa escala de zero a cinco, sendo zero a nota mínima e cinco a nota máxima.

- 3.2.3. Será considerada campeã a dupla que somar a maior quantidade de pontos absolutos em todos os critérios, entre todas as notas válidas dadas pelos jurados previamente selecionados pela comissão organizadora.

3.3. REGRAS DE APRESENTAÇÃO

- 3.3.1. O tempo máximo de apresentação é de 2:30 minutos (dois minutos e trinta segundos). As duplas terão 30 segundos antes do início da performance para preparar o palco, 2:30 minutos para a apresentação e mais 30 segundos para desmontar e sair do palco. Para cada segundo extrapolado na apresentação, será descontado 01 (um) ponto da soma final de pontos da dupla. Para todos os efeitos, valerá o tempo cronometrado pela comissão organizadora, não valendo cronometragem de terceiros e/ou outras formas de apuração. A montagem de palco ficará a cargo exclusivamente dos membros da dupla, não sendo permitido staffs do evento no palco.
 - 3.3.1.1. Entende-se por início da apresentação o momento em que a música da trilha sonora começa a tocar ou o momento em que a dupla fizer um sinal previamente acordado com a organização (caso a performance não comece com música).
- 3.3.2. Dos materiais de palco e efeitos especiais: todos os efeitos especiais devem ser secos e de fácil limpeza. Não será permitido o uso de líquidos ou materiais viscosos. Também não será permitido o uso de acessórios ou objetos que possam colocar em risco a integridade física dos cosplayers, do público, dos jurados, tais como: fogo, armas de corte, armas brancas, armas de fogo, abrasivos, corrosivos, tinturas tóxicas, solventes, entre outras substâncias nocivas. É permitida a utilização de todo o tipo de Lança confetes, desde que sejam aprovados pelo INMETRO.

- 3.3.3. Não são permitidos arremessar grandes quantidades de materiais no palco, enquanto é terminante e expressamente proibido o uso de talcos, farinhas, e quaisquer tipos de pós durante a apresentação. Favor ter em mente que todos estes materiais são vetados durante a Final Japonesa.
- 3.3.4. É vetado o uso de cenários e acessórios que precisem ser pendurados, colados, fixados ou pregados nas estruturas do palco e suas adjacências. Toda e qualquer estrutura a ser utilizada pela dupla deve estar contida no espaço de palco e coxia, não sendo permitido buscar ou atirar itens na plateia.
- 3.3.5. Ao término da apresentação a dupla deve ser responsável pela remoção total e não parcial de todo o seu material, trajes, acessórios, cenários e itens cênicos, da área do palco. Em não havendo esta remoção a dupla poderá vir a ser penalizada com 0,5 pontos por peça não removida, pois pode prejudicar o andamento do concurso. Esta avaliação se dará exclusivamente por parte da coordenação e não por parte de competidores ou terceiros.
- 3.3.6. Não será permitida a presença de uma terceira (ou mais) pessoa(s) para auxiliar a dupla. Cenários, objetos e acessórios devem ser manuseados unicamente pela dupla.
- 3.3.7. Os cenários e acessórios devem ser de fácil manuseio e transporte, tendo em mente que a dupla deve ser capaz de manuseá-lo e transportá-lo sozinha.
- 3.3.8. Não será permitido o uso de cenários ou estruturas (em madeira, metal ou qualquer outro material) que precisem ser montados, aparafusados, encaixados com pinos no momento da apresentação. Os cenários e acessórios devem conter no máximo, 3 (TRÊS) metros de largura por 2,30 (DOIS E TRINTA) metros de altura. Essa regra também é aplicada a peças separadas.

- 3.3.8.1. O cenário pode se expandir, no entanto ao entrar e deixar o palco, deve manter estas medidas de 3 (TRÊS) metros de largura por 2,30 (DOIS E TRINTA) metros de altura.
- 3.3.9. A Geek+ e seus eventos parceiros não se responsabilizarão por eventuais acidentes que ocorram durante as apresentações.
- 3.3.10. A Geek+ e seus eventos parceiros se reservam ao direito de, em qualquer momento, analisar e verificar a apresentação de cada dupla finalista, e caso considerem que algo dentro da apresentação pode representar qualquer espécie de risco ao participante, à comissão, prestadores de serviço, jurados, convidados, público pagante do evento, demais pessoas que estiverem no local da apresentação, poderá vetar a apresentação da dupla ou mesmo, a utilização de quaisquer materiais nesse sentido.
- 3.3.11. A apresentação pode ser realizada em Japonês, Inglês ou Português.
- 3.3.11.1. Seguindo o padrão da final japonesa, os cosplayers deverão ter em mente que não serão fornecidos microfones, as apresentações devem ser todas estruturadas na forma de dublagem, onde as falas já estão inseridas na trilha sonora.

3.4. AVALIAÇÃO DE TRAJES (“VIRA VIRA”)

- 3.4.1. Os trajes devem ser manufaturados artesanalmente. Fantasias pré-fabricadas não serão aceitas. Acessórios pré-fabricados poderão ser usados em conjunto com a fantasia artesanal, mas deverão ser devidamente modificados pelo cosplayer. Deverá haver um balanço de no mínimo 70% do traje confeccionado artesanalmente e até 30% de peças pré-fabricadas. Acessórios impressos em impressora 3D, tecidos estampados, calçados comprados já prontos, perucas compradas já modeladas, ainda entram na categoria de trajes confeccionados estão liberados para uso.

- 3.4.2. A avaliação de trajes deve ser sempre feita previamente à apresentação, em sala fechada onde, uma dupla por vez deverá apresentar seus cosplays em detalhes, mediante apenas à bancada de júri, o coordenador da seletiva e 1 (um) fotógrafo que deverá registrar as duplas em caráter de “foto oficial” a ser publicada nas mídias do concurso.
- 3.4.3. Todas as duplas devem estar prontas com no mínimo 1 hora de antecedência ao momento da apresentação para realizar-se a avaliação dos trajes. Realizar-se-á um sorteio para a ordem das avaliações de roupa e apresentações em presença de no mínimo 1 membro de cada dupla.
- 3.4.4. O coordenador da seletiva deverá conduzir a avaliação de modo a solicitar que a dupla entregue suas referências, e então apresente-se de frente, lateral, costas, outra lateral e faça uma pose relativa aos personagens, então os jurados podem e devem começar a inspecionar os trajes como melhor desejarem.
- 3.4.5. Esta avaliação deverá durar no máximo 10 minutos por dupla.
- 3.4.6. A banca de jurados está autorizada a pedir explicações a respeito da confecção dos trajes e acessórios, solicitar para vistoriar e avaliar mais de perto detalhes dos materiais apresentados, sempre partindo do princípio de que o traje, de fato deve ter bom acabamento tanto externa quanto internamente, de acordo com os requisitos da final japonesa.
- 3.4.7. As duplas não são obrigadas a fornecer referências de seus cosplays, mas devem estar cientes que o júri pode não conhecer os personagens interpretados e isto pode comprometer o processo de julgamento.

3.5. CRITÉRIOS DE DESEMPATE

- 3.5.1. Em caso de empate na soma total dos pontos, serão utilizados os seguintes critérios de desempate:

3.5.1.1. Para as duplas que estiverem com igualdade de pontos, será considerada campeã a dupla que obtiver mais pontos na seguinte soma: Total de pontos da Performance multiplicado por 3 + Total de pontos do Cosplay + Total de pontos de Fidelidade.

3.5.1.2. Persistindo o empate, o próximo critério de desempate será: Total de pontos da Performance multiplicado por 3 + Total de pontos do Cosplay multiplicado por 2 + Total de pontos de Fidelidade.

3.5.2. Ainda persistindo o empate, a decisão final caberá aos jurados.

4. SELETIVAS REGIONAIS / SELETIVAS ONLINE

4.1. As seletivas regionais do World Cosplay Summit Brasil serão realizadas em parceria com produtores, eventos e empresas locais de diversas regiões do Brasil. Suas datas e locais serão anunciadas e confirmadas nas redes oficiais do World Cosplay Summit Brasil.

4.2. As regras de inscrição e avaliação serão as mesmas, tanto para as seletivas regionais, quanto para a grande final em São Paulo. Entretanto, apenas para as seletivas em eventos parceiros, os cosplayers poderão se apresentar com cosplayers de mídias não Japonesas (norte americanas, européias, latino americanas etc), desde que os trajés e apresentação sigam as regras discorridas nos itens da categoria **AVALIAÇÃO**.

5. GRANDE FINAL E VIAGEM AO JAPÃO

5.1.1. A final brasileira do World Cosplay Summit 2026 acontecerá em evento exclusivo no mês de Maio ou Junho de 2026, na cidade de São Paulo, podendo ser alterada sem aviso prévio.

5.1.2. Os custos de viagem para São Paulo, assim como hospedagem, traslado e alimentação das duplas eleitas nas etapas classificatórias em eventos parceiros serão responsabilidade dos eventos parceiros e empresas que realizarão as

seletivas regionais. A logística será sempre com origem na cidade de origem da seletiva em questão. Exemplo: se a dupla venceu na seletiva de Curitiba, ela receberá passagem e hospedagem considerando sua saída da cidade de Curitiba.

- 5.1.3. Os trajes e a performance, da final brasileira do World Cosplay Summit Etapa Brasil 2026 e final japonesa do World Cosplay Summit Japão 2026 devem, obrigatoriamente, ter origem em personagens de mangás, desenhos, tokusatus (live actions) e vídeo games de origem japonesa apenas.
- 5.1.4. É de conhecimento notório que no Japão haverá uma severa avaliação de trajes por parte do júri do concurso, logo, para a final brasileira do World Cosplay Summit Etapa Brasil 2026, pede-se um portfólio de confecção dos trajes apresentando passo a passo da confecção dos trajes e acessórios apresentados pela dupla, a ser encaminhado ao júri via e-mail até 1 semana antes do evento e levado impresso no dia da final. O não envio deste material NÃO ACARRETARÁ em perda de pontos, entretanto ao apresentar o portfólio a dupla ganhará 0,5 pontos em sua média final. Lembrando que a dupla vencedora deverá obrigatoriamente apresentar este portfólio na final japonesa.
- 5.1.5. O campeonato no Japão envolve uma performance da dupla com a duração máxima de 2:30 (dois minutos e trinta segundos), portanto as apresentações da final brasileira do World Cosplay Summit Etapa Brasil 2026 e de seus eventos parceiros deverão obrigatoriamente seguir a mesma minutagem.
- 5.1.6. Os cosplays da dupla a serem utilizados na final do campeonato devem pertencer ao mesmo mangá, tokusatsu, vídeo game ou anime. (Por exemplo: Goku de Dragon Ball Z e Eren de Attack on Titan não poderão pertencer à mesma performance)
- 5.1.7. A apresentação na etapa final no Japão poderá ser a mesma realizada na preliminar brasileira, mas a dupla deverá se esforçar para refinar a performance e aperfeiçoar os trajes.

- 5.1.8. Os trajes a serem utilizados nas demais atividades do WCS pelos campeões nacionais não precisam pertencer ao mesmo mangá, anime, tokusatsu ou videogame, mas devem seguir o padrão de ter origem em mídias japonesas.
- 5.1.9. As duplas devem preparar todo o material de áudio e vídeo necessários para a sua performance, lembrando que a final japonesa conta com sistema de luzes e telão disponíveis. A dupla deve ter em mente já um planejamento de iluminação de palco a ser utilizada na final.
- 5.1.10. Para a final japonesa, os cosplayers devem fornecer legendas em inglês para sua apresentação, já inseridas no vídeo a ser exibido no telão durante sua performance.

5.2. DA VIAGEM AO JAPÃO E OUTRAS ATIVIDADES

- 5.2.1. Os candidatos devem ter disponibilidade para ir ao Japão durante um período de no mínimo dez dias que compreende o fim de julho e começo de agosto.
- 5.2.2. Todos os custos da viagem ao Japão, assim como a emissão do visto japonês, serão responsabilidade da organização do World Cosplay Summit Brasil.
 - 5.2.2.1. Custos por excesso de peso no embarque por causa de itens pessoais — trajes, acessórios, roupas, etc — serão arcados pelo proprietário da bagagem. Tenha em mente essas questões ao escolher e fabricar seus trajes e acessórios. Custos com aquisição de passaporte e despesas pessoais na viagem também serão arcados pelos finalistas.
- 5.2.3. É obrigatório que todas as duplas finalistas do WCS Etapa Brasil 2026, possuam o passaporte válido por no mínimo 6 meses posteriores à final do WCS Japão (agosto de 2026) do momento de sua inscrição na final brasileira do World Cosplay Summit Etapa Brasil 2026. Em caso de um ou mais membros da dupla não possuir passaporte válido nessas condições, a ser apresentado até dia determinado pela

equipe no mês de Maio ou Junho de 2026, a participação será vetada na Final Brasileira.

5.2.4. Além da final do campeonato, há diversas outras atividades que compõem o World Cosplay Summit. Os finalistas que representarão o Brasil se comprometem a estar presente em todas estas atividades.

5.2.4.1. Os cosplayers campeões das etapas nacionais deverão levar ao Japão um mínimo de 3 (três) cosplays diferentes; um para a parada cosplay, um para o campeonato e um para as coletivas de imprensa e programas de TV.

6. PREMIAÇÕES

6.1. PREMIAÇÕES NAS SELETIVAS REGIONAIS / SELETIVAS ONLINE

6.1.1. A premiação oficial oferecida pela organização oficial do World Cosplay Summit Brasil nas seletivas regionais é uma vaga para a Grande Final em São Paulo.

6.1.1.1. A dupla só pode ser contemplada com uma vaga por edição. Mesmo que o participante queira participar novamente trocando um dos integrantes da dupla, caso ele já tenha sido selecionado para a Grande Final, ele e sua dupla serão desclassificados.

6.1.2. Os parceiros locais têm liberdade para oferecer outras premiações aos participantes e vencedores. A organização do WCS Brasil não se responsabiliza por estas premiações.

6.1.2.1. As premiações oferecidas pelos parceiros locais serão discriminadas em suas respectivas redes oficiais.

6.1.2.2. O pagamento destas premiações, seja em dinheiro, cartão pré-pago, produtos ou serviços, será realizado em até 90 dias da data da realização da seletiva regional e ficará a cargo do parceiro local.

6.2. PREMIAÇÃO DA FINAL DO WCS ETAPA BRASIL 2026

6.2.1. A dupla que conquistar o primeiro lugar, e apenas ela, será também premiada com a vaga de Representantes do Brasil no WCS Japão 2026, recebendo além do título, a viagem com todas as despesas pagas para o Japão durante o período do WCS 2026.

6.2.1.1. A dupla vencedora não poderá representar o país novamente no ano consecutivo ao seu ano de vitória. Portanto, a dupla vencedora do WCS 2025 não poderá competir para vencer o WCS 2026. Ela estará, porém, apta a participar de outras ativações diversas com o comitê do WCS, como banca de júris, entrevistas e afins.

6.2.2. Outras premiações podem ser definidas e distribuídas posteriormente.

6.2.2.1. O pagamento destas premiações, seja em dinheiro, cartão pré-pago, produtos ou serviços, será realizado em até 90 dias da data da realização da final nacional.