FEDERATA ESPORTS KOSOVA

Raporti Vjetor i Punës – 2025

Gjatë vitit 2025, Federata e Esports-it e Kosovës vazhdoi angazhimin e saj për zhvillimin e esports-it në nivel kombëtar dhe ndërkombëtar. Përmes organizimit të turneve, iniciativave edukative dhe bashkëpunimeve ndërkombëtare, Federata kontribuoi ndjeshëm në forcimin e ekosistemit të esports-it në Kosovë.

Ngjarja kryesore e vitit ishte organizimi i suksesshëm i Kampionatit Evropian të Esports 2025, eventi më i madh ndërkombëtar i esports-it i organizuar ndonjëherë në vend. Përveç këtij eventi historik, Federata organizoi disa gara kombëtare, iniciativa të fokusuara te të rinjtë dhe aktivitete e komuniteti, duke zgjeruar gjithashtu bashkëpunimin ndërkombëtar me organizata të tjera të esports-it.

Këto aktivitete kanë luajtur një rol kyç në rritjen e vizitave në Kosovës nga komuniteti global të esports-it dhe në mbështetjen e zhvillimit të esports-it tek të rinjtë.

1. Ngjarjet Kombëtare të Esports dhe Angazhimi i Komunitetit

Në fillim të vitit 2025, Federata e Esports-it e Kosovës, në bashkëpunim me XPortal dhe Neptun Kosova, organizoi turneun EFC 25 – 2v2, një event konkurrues i dizajnuar për të angazhuar komunitetin lokal dhe për të promovuar esports-in e organizuar.

Turneu u zhvillua me pjesëmarrje fizike në ambientet moderne të Neptun në Prishtinë, duke ofruar kushte teknike cilësore dhe një atmosferë konkurruese dinamike.

Të dhëna kryesore:

- Pjesëmarrës: 32 lojtarë
- Ekipe: 16 ekipe (nga 2 lojtarë)
- Formati: 2v2

- Sistemi i garës: Eliminim direkt

Pjesëmarrësit u përzgjodhën përmes regjistrimit të hapur, duke mundësuar pjesëmarrjen e lojtarëve nga i gjithë komuniteti, pavarësisht nivelit të tyre.

Ngjarja rezultoi shumë e suksesshme, duke kombinuar garën, ndërveprimin dhe rrjetëzimin mes entuziastëve të esports-it.

1.2 Turneu Esports – EAFC 25

Në prill 2025, Federata e Esports-it e Kosovës, në bashkëpunim me Kolegjin Universum, organizoi turneun EAFC 25, të dedikuar për nxënës dhe studentë.

Turneu u zhvillua më 30 prill 2025 në kampusin e UNI-t në Prishtinë dhe zgjati mbi 6 orë.

Ky aktivitet synoi të inkurajojë të rinjtë, të promovojë aftësitë digjitale dhe lidhjen mes arsimit dhe teknologjisë.

2. Kampionati Evropian i Esports 2025

2.1 Përmbledhje

Kampionati Evropian i Esports 2025 ishte një arritje historike për Kosovën. Për herë të parë, ky event prestigjioz u organizua në Prishtinë.

Kampionati zgjati 6 ditë dhe mblodhi lojtarë dhe trajnerë nga e gjithë Evropa.

Pjesëmarrja:

- Lojtarë: 180
- Trajnerë: 36
- Shtete pjesëmarrëse: 26

Disiplinat:

- Counter-Strike 2
- Dota 2
- Counter-Strike 2 (Femra)

2.2 Ndikimi i Eventit

Organizimi i suksesshëm dëshmoi kapacitetin e Kosovës për evente të mëdha ndërkombëtare.

Eventi kontribuoi në:

- Promovimin e Kosovës
- Forcimin e ekosistemit të esports-it
- Rritjen e ndërgjegjësimit publik
- Bashkëpunime ndërkombëtare

2.3 Transmetimi dhe Media

Statistikat e transmetimit:

- Minuta të shikuara: 6.7 milion
- Shikime totale: 943,000
- Shikues unikë: 222,000
- Kohë transmetimi: 68 orë

Rrjetet sociale:

- Shikime: 5.7 milion
- Arritje: 7.8 milion

3. Asambleja e Përgjithshme e EEF

Po ashtu gjatë kampionatit u mbajt edhe Asambleja e Federatës Evropiane të Esports. Aty u diskutua për:

- Zhvillimin strategjik
- Garat e ardhshme
- Bashkëpunimin institucional

4. Bashkëpunimi Ndërkombëtar

Në vitin 2025, Federata nënshkroi marrëveshje bashkëpunimi me Federatën Portugeze të Esports.

Fushat kryesore:

- Gara ndërkombëtare
- Shkëmbim përvoje
- Projekte të përbashkëta

5. Evente të tjera Kombëtare

5.1 NEPTUN CS2 Champions

- Kualifikimet: 20–21 shtator 2025
- Finalet: 26–27 shtator 2025
- Vendndodhja: CineStar, Prishtina Mall

5.2 Turneu Tekken 8

- Data: 26 gusht 2025
- Vendndodhja: TechPark, Prishtinë
- Pjesëmarrës: mbi 40

5.3 Trajnimi për reverët dhe trajnerët

Federata jonë, në kuadër të aktiviteteve të saj për ngritjen e kapaciteteve profesionale dhe zhvillimin institucional të Esports-it në Republikën e Kosovës, ka organizuar edhe trajnim zyrtar për trajnerë dhe referë të Esports-it.

Trajnimi është mbajtur më datat 15 dhe 16 nëntor 2025, në sallën e CineStar, Prishtinë. Ligjëruesit kanë trajtuar çështje që lidhen me organizimin e garave në Esports, rolin dhe përgjegjësitë e trajnerëve dhe referëve, si dhe rëndësinë e respektimit të rregullave dhe standardeve përkatëse.

Përfundim

Viti 2025 shënoi një hap të rëndësishëm për esports-in në Kosovë. Përmes organizimit të eventeve të mëdha dhe bashkëpunimeve ndërkombëtare, Federata ka forcuar rolin e saj si institucioni kryesor për zhvillimin e esports-it në vend.

Kampionati Evropian i Esports 2025 dëshmoi se Kosova ka kapacitet për të organizuar evente të mëdha ndërkombëtare dhe për të forcuar pozicionin e saj në skenën globale të esports-it.

Federata Esports e Kosovës për të gjitha këto falënderon bashkëpunëtoret e saj të shumtë cilët ndihmuan që këto ngjarje të realizoheshin në mënyrën më të mirë.
Por duam të ju njoftojmë se jo gjithçka ka shkuar ashtu siç është parë në publik. Ne sidomos në pjesën e dytë të vitit jemi përballur më presion të madh për shkak të obligimeve që u kemi mbetur partnerëve në realizimin e këtyre projekteve. Vonesat në pagesa nga na e MKRS-së na ka shkatuar jo pak telashe tek shumica e pranterve. Me telashe me obligime vazhdojmë ende të përballemi.

Synimet për të ardhmen

Federata e Esports-it e Kosovës vazhdon zhvillimin e aktiviteteve të saj edhe gjatë këtij viti, përkundër sfidave financiare me të cilat përballet. Një nga objektivat strategjikë afatgjatë të Federatës është realizuar me sukses gjatë kësaj periudhe. Hapja e qendrës së trajnimeve **FESK Esports Hub** përfaqëson një arritje të rëndësishme për Federatën, komunitetin e esports-it dhe vendin në tërësi.

Kjo qendër synon të shërbejë si një platformë e qëndrueshme për zhvillimin profesional të ekipeve dhe lojtarëve, duke ofruar trajnime të strukturuara dhe mbështetje teknike. Një ndër prioritetet kryesore mbetet identifikimi dhe zhvillimi i talenteve të reja, për çka Federata ka planifikuar organizimin e një sërë aktivitetesh dhe eventesh gjatë këtij viti.

Sukseset e arritura nga lojtarët e Kombëtares së Kosovës në arenën ndërkombëtare vazhdojnë të jenë një burim i rëndësishëm motivimi për zhvillimin e mëtejmë të esports-it në vend. Veçanërisht vlen të theksohen rezultatet e fundit të Drin Shaqirit ("Makazze") dhe Aulon Fazliajt ("Krabeni"), të cilët kanë përfaqësuar Kosovën me sukses.

Këto arritje forcojnë besimin se Kosova ka potencial për të arritur rezultate edhe më të larta në garat ndërkombëtare. Në këtë kontekst, pjesëmarrja e Kombëtares së Kosovës në Kampionatin Botëror të esports-it, për të cilin tashmë është siguruar kualifikimi, paraqet një mundësi të rëndësishme për prezantimin dhe afirmimin e mëtejshëm të vendit në skenën globale të esports-it.

