FEDERATA ESPORTS KOSOVA

RAPORT PËRMBLEDHËS VJETOR I MONITORIMIT TË AKTIVITETEVE TË ANËTARËVE

Periudha e monitorimit: Janar – Gusht 2026

Data e përgatitjes: 03/08/2026

Data e miratimit: 05/08/2026

Data e publikimit: 06/08/2026

Prishtinë

RAPORT PËRMBLEDHËS VJETOR I MONITORIMIT TË AKTIVITETEVE TË ANËTARËVE TË FEDERATËS ESPORTS KOSOVA

1. HYRJE

Federata Esports Kosova (FESK), në kuadër të përgjegjësive të saj statutare dhe organizative, gjatë vitit 2026 ka realizuar monitorimin e aktiviteteve të anëtarëve dhe klubeve të certifikuara në kuadër të Federatës.

Monitorimi është realizuar me qëllim të përcjelljes së pjesëmarrjes së klubeve dhe sportistëve në aktivitetet e organizuara nga FESK, garat kombëtare dhe aktivitetet tjera sportive elektronike, si dhe për të evidentuar kontributin e anëtarëve në zhvillimin dhe masivizimin e esports në Republikën e Kosovës.

Monitorimi është bazuar në të dhënat e regjistrimeve dhe pjesëmarrjeve në gara, rezultatet zyrtare, dokumentacionin e aktiviteteve, materialet e publikuara në platformat digjitale dhe të dhënat e administruara nga Federata.

2. QËLLIMI I RAPORTIT

Qëllimi i këtij raporti është:

* të paraqesë aktivitetet e anëtarëve të FESK-së gjatë periudhës së monitorimit;

* të evidentojë pjesëmarrjen e klubeve në garat dhe aktivitetet e organizuara nga FESK;

* të dokumentojë rezultatet e klubeve dhe sportistëve në garat kombëtare;

* të evidentojë pjesëmarrjen në aktivitetet ndërkombëtare dhe rajonale;

* të vlerësojë në mënyrë administrative dhe organizative angazhimin e anëtarëve në aktivitetet e esports;

* të identifikojë kontributin e klubeve në zhvillimin e komunitetit të esports në Kosovë;

* të krijojë një pasqyrë vjetore të aktiviteteve të anëtarëve të FESK-së.

3. METODOLOGJIA E MONITORIMIT

Monitorimi i aktiviteteve të anëtarëve është realizuar përmes:

* evidencave të regjistrimit të klubeve dhe sportistëve;

* listave të pjesëmarrësve në gara;

* rezultateve zyrtare të garave;

* raporteve dhe dokumentacionit të aktiviteteve;

* publikimeve në faqen dhe platformat zyrtare të FESK-së;

* materialeve fotografike dhe audiovizuale të aktiviteteve;

* të dhënave të administruara nga Federata;

* pjesëmarrjes së klubeve në kampionate dhe turne kombëtare e ndërkombëtare.

5. AKTIVITETET KOMBËTARE TË MONITORUARA

5.1. Kampionati Shtetëror për Juniorë 2026 – Counter-Strike 2

Federata Esports Kosova organizoi Kampionatin e Kosovës për Juniorë 2026 në disiplinën Counter-Strike 2 (CS2).
Kampionati u zhvillua më 16 maj 2026, në qendrën e trajnimit FESK ESPORTS HUB në Prishtinë.

Në këtë aktivitet morën pjesë 60 lojtarë të organizuar në 11 ekipe.
Aktiviteti zgjati rreth tetë orë dhe u karakterizua nga pjesëmarrje e lartë, konkurrencë dhe përkushtim i sportistëve të rinj.

Rezultatet

Vendi i parë – 6 SIDIUS
Ekipi i përbërë nga: Orgesi; Rioni; Arlindi; Blerti dhe Dioni.

Vendi i dytë – VUSHTRRI TEAM
Ekipi i përbërë nga: Ylli; Gzimi; Joni; Edoni dhe Bardhi.

Vendi i tretë – XPORTAL
Ekipi i përbërë nga: Auroni; Korabi; Amari; Driloni; Erioni.

Kampionati shërbeu edhe si platformë për identifikimin e sportistëve të rinj me potencial për përfaqësim të Kosovës në garat ndërkombëtare.

6. KAMPIONATI I KOSOVËS – LEAGUE OF LEGENDS

Më 12 korrik 2026, në qendrën e trajnimit FESK ESPORTS HUB në Prishtinë, u zhvillua Kampionati i Kosovës për seniorë në disiplinën League of Legends. Në kampionat morën pjesë 16 ekipe.

Rezultatet

Vendi i parë – VENTIRA
Ekipi:

* Nol Hyseni;

* Altin Sllamniku;

* Endrit Ademi;

* Endrit Shabani;

* Alan Ferko.

Vendi i dytë – XPORTAL
Vendi i tretë – TEAM 02

Aktiviteti përfaqëson një nga garat kombëtare të organizuara gjatë vitit 2026 dhe ka kontribuar në zhvillimin e skenës kompetitive të League of Legends në Kosovë.

7. TURNEU COUNTER-STRIKE 2 – FESK ESPORTS HUB

Më 30 gusht 2026, në FESK Esports Hub u organizua turneu në disiplinën Counter-Strike 2 (CS2).
Në këtë aktivitet morën pjesë 16 ekipe, të cilat u përballën në kuadër të formatit konkurrues të turneut.

Rezultatet

Vendi i parë – TEAM MERIS
Vendi i dytë – TEAM ANES
Vendi i tretë – TEAM ORGET

Aktiviteti kontribuoi në zhvillimin e skenës kompetitive vendore dhe krijoi mundësi për përballje ndërmjet ekipeve dhe sportistëve aktivë në komunitetin e esports.

8. AKTIVITETET E TJERA KOMBËTARE

Gjatë periudhës së raportimit janë organizuar dhe zhvilluar edhe aktivitete në disiplina të ndryshme të esports.
Në muajt janar dhe shkurt 2026 janë organizuar aktivitete në:

Counter-Strike 2

Në turneun e Counter-Strike 2 morën pjesë 42 ekipe nga e gjithë Kosova, në kategorinë senior – semi-profesionale.
Aktiviteti ka kontribuar në forcimin e skenës kompetitive vendore, rritjen e standardeve organizative dhe krijimin e mundësive për zhvillimin e sportistëve dhe ekipeve të reja.

Tekken 8 dhe EAFC 26 2v2

Janë zhvilluar gara në disiplinat Tekken 8 dhe EAFC 26 2v2, me pjesëmarrje të garuesve nga:

* Kosova;
* Shqipëria;
* Maqedonia e Veriut.

Në EAFC 26 2v2, vendin e parë e fituan:
* Elias Krasniqi;
* Andi Hoxha.

Në disiplinën Tekken 8, fitues ishte:

* Donat Çollaku.

Këto aktivitete kanë kontribuar në zgjerimin e pjesëmarrjes rajonale dhe në masivizimin e esports në disiplina të ndryshme.

9. PJESËMARRJA NDËRKOMBËTARE – MEDITERRANEAN ESPORTS GAMES 2026

Federata Esports Kosova mori pjesë në Mediterranean Esports Games (MEG) 2026, të zhvilluara më 24 dhe 25 prill 2026, në qytetin Bar, Mali i Zi, në kuadër të Montenegro Future Festival. Në kuadër të aktivitetit u zhvilluan gara në disiplina të ndryshme, përfshirë eFootball dhe Tekken 8. Kosova u përfaqësua në kategorinë eFootball nga lojtari Genc Shala. Genc Shala zhvilloi gjashtë ndeshje dhe arriti tri fitore, duke grumbulluar gjithsej 9 pikë, por nuk arriti të kualifikohej nga faza e grupeve.

Pjesëmarrja në këtë aktivitet përfaqëson një mundësi për sportistët dhe përfaqësuesit e Kosovës që të kenë përvojë në gara ndërkombëtare dhe të krijojnë bashkëpunim me komunitetin rajonal të esports.

10. XP GAMING FESTIVAL 2026

Federata Esports Kosova, në bashkëpunim me klubin Xportal Esports, organizoi XP Gaming Festival (XPGF).
Festivali u zhvillua në disa disiplina:
* **Counter-Strike 2;**
* **Counter-Strike 2 – 1v1;**
* **EA Sports FC 26;**
* **Rocket League.**

Në total, në festival morën pjesë mbi 300 sportistë elektronikë.

Counter-Strike 2

Në fazën e parakualifikimeve online morën pjesë 120 ekipe nga vende të ndryshme.
Pas përfundimit të fazës kualifikuese, 8 ekipet më të mira siguruan pjesëmarrjen në finalet LAN.

Finalistët përfaqësuan:
* Danimarkën;
* Anglinë;
* Finlandën;
* Republikën Çeke;
* Ukrainën;
* Maqedoninë e Veriut;
* Kosovën.

Në mesin e sportistëve pjesëmarrës kishte edhe lojtarë individualë nga:
* Libani;
* Gjeorgjia;

* Iraku;
* Palestina.

Në disiplinat tjera të festivalit morën pjesë rreth 250 garues.

Ky aktivitet ka kontribuar në promovimin e Kosovës si vend për organizimin e aktiviteteve ndërkombëtare të esports dhe në krijimin e mundësive për sportistët vendorë që të konkurrojnë me sportistë nga vende të ndryshme.

11. PASQYRË E AKTIVITETEVE TË MONITORUARA

Bazuar në të dhënat e mbledhura gjatë periudhës së raportimit, aktivitetet kryesore të monitoruara paraqiten si më poshtë:

Aktiviteti	Data	Disiplina	Pjesëmarrja
Turneu CS2	13 mars 2026	CS2	42 ekipe
Tekken 8 / EAFC 26 2v2	21-22 Janar 2026	Tekken 8 / EAFC 26	Pjesëmarrje vendore dhe rajonale
Mediterranean Esports Games	24–25 Prill 2026	eFootball / Tekken 8	Pjesëmarrje ndërkombëtare
Kampionati Junior 2026	16 Maj 2026	CS2	60 lojtarë / 11 ekipe
Kampionati shtetëror Senior në LOL	12 Korrik 2026	League of Legends	16 ekipe
XP Gaming Festival	23-24 Maj 2026	Rocket League / CS2 1v1	Mbi 300 sportistë
Kampionati shtetëror Senior CS2	30 Gusht 2026	CS2	16 ekipe

12. MONITORIMI I ANËTARËVE TË FESK-së

Në kuadër të monitorimit, FESK ka përcjellë pjesëmarrjen dhe aktivitetin e klubeve të certifikuara në aktivitetet e Federatës. Në veçanti, në aktivitetet e monitoruara janë evidentuar pjesëmarrje dhe rezultate të klubeve si:

*** 6 SIDIUS – fitues i Kampionatit të Kosovës për Juniorë në CS2;**
*** VUSHTRRI TEAM – vendi i dytë në Kampionatin e Kosovës për Juniorë në CS2;**

*** XPORTAL – vendi i tretë në Kampionatin e Kosovës për Juniorë në CS2 dhe pjesëmarrje në Kampionatin e Kosovës në League of Legends.**

Për klubet tjera të certifikuara, aktivitetet dhe pjesëmarrja e tyre janë monitoruar përmes evidencave të Federatës, regjistrimeve në gara, dokumentacionit dhe materialeve të publikuara.

13. REZULTATET E MONITORIMIT

Nga monitorimi i aktiviteteve të anëtarëve gjatë periudhës së raportimit janë evidentuar këto rezultate kryesore:

1. Klubet e certifikuara kanë qenë pjesë e aktiviteteve dhe garave të organizuara në kuadër të FESK-së.
2. Është evidentuar pjesëmarrje e konsiderueshme e sportistëve dhe ekipeve në garat kombëtare.
3. Klubet dhe sportistët kanë marrë pjesë në gara në disa disiplina të esports.
4. Është evidentuar pjesëmarrje e klubeve dhe sportistëve në aktivitete me karakter ndërkombëtar dhe rajonal.
5. Aktivitetet e organizuara kanë krijuar mundësi për identifikimin dhe zhvillimin e talenteve të reja.
6. Pjesëmarrja në gara të ndryshme ka kontribuar në zhvillimin e skenës kompetitive të esports në Kosovë.
7. Aktivitetet e anëtarëve kanë kontribuar në masivizimin dhe promovimin e esports si sport i organizuar.

14. PËRFUNDIM

Federata Esports Kosova, përmes mekanizmave të saj administrativë dhe organizativë, ka realizuar monitorimin e aktiviteteve të anëtarëve dhe klubeve të certifikuara gjatë periudhës së raportimit.
Aktivitetet e monitoruara tregojnë një pjesëmarrje të vazhdueshme të komunitetit të esports në gara kombëtare, rajonale dhe ndërkombëtare.

Në veçanti, organizimi i kampionateve kombëtare, aktiviteteve për kategoritë e reja, turneve në disiplina të ndryshme dhe pjesëmarrja në aktivitete ndërkombëtare kanë krijuar mundësi për zhvillimin e sportistëve, klubeve dhe komunitetit të esports në Republikën e Kosovës.
FESK do të vazhdojë monitorimin e aktiviteteve të anëtarëve të saj dhe dokumentimin e pjesëmarrjes, rezultateve dhe aktiviteteve sportive, me qëllim të rritjes së transparencës, llogaridhënies dhe zhvillimit të mëtejmë të esports.

15. PUBLIKIMI DHE QASJA PUBLIKE

Ky raport përmbledhës vjetor publikohet në platformën zyrtare të Federatës Esports Kosova me qëllim të sigurimit të transparencës dhe qasjes së hapur për publikun.

Platforma e publikimit: Webfaqja zyrtare e Federatës Esports Kosova

16. ANEKSET / DËSHMITË

Raportit mund t'i bashkëngjiten, sipas nevojës:

1. Lista e klubeve të certifikuara;
2. Listat e pjesëmarrësve në gara;
3. Rezultatet zyrtare të kampionateve;
4. Procesverbalet e aktiviteteve;
5. Fotografitë dhe materialet e aktiviteteve;
6. Publikimet në platformat digjitale të FESK-së;
7. Vendimet e Bordit për organizimin e aktiviteteve;
8. Dokumente tjera relevante që dëshmojnë aktivitetin e anëtarëve.

Përgatiti:

Sekretari i Federatës Esports Kosova

Miratoi:

Kryetari i Federatës Esports Kosova