FEDERATA ESPORTS KOSOVA

RAPORTI VJETOR I AKTIVITETEVE 2025

Qëllimet dhe rezultatet e aktiviteteve
Data: 28/03/2026
Vendi: Prishtinë

1. Turneu EFC 25 – 2v2

Qëllimet e aktivitetit:

- Promovimi i Esports-it të organizuar në Republikën e Kosovës.
- Angazhimi i komunitetit vendor të lojtarëve.
- Krijimi i mundësive për garim dhe zhvillim të aftësive të lojtarëve.
- Forcimi i bashkëpunimit ndërmjet FESK-së dhe partnerëve vendorë.
- Promovimi i formatit konkurrues 2v2.

Rezultatet e arritura:

- U organizua me sukses turneu EFC 25 – 2v2 në ambientet e Neptun në Prishtinë.
- Morën pjesë 32 lojtarë, të organizuar në 16 ekipe.
- U realizua formati i garës me eliminim direkt.
- U krijua mundësi për pjesëmarrje përmes regjistrimit të hapur.
- U promovua ndërveprimi dhe rrjetëzimi ndërmjet lojtarëve.
- U forcua bashkëpunimi me XPortal dhe Neptun Kosova.

2. Turneu EAFC 25 – Kolegji Universum

Qëllimet e aktivitetit:

- Përfshirja e nxënësve dhe studentëve në aktivitete të organizuara të Esports-it.

Federata eSports Kosovo • FESK • eSports Federation Kosovo

- Promovimi i aftësive digjitale dhe përdorimit të teknologjisë.
- Forcimi i lidhjes ndërmjet arsimit dhe Esports-it.
- Krijimi i mundësive për zhvillimin e aftësive konkurruese të të rinjve.
- Zgjerimi i komunitetit të Esports-it në institucionet arsimore.

Rezultatet e arritura:

- U organizua turneu EAFC 25 më 30 prill 2025 në kampusin e Kolegjit Universum në Prishtinë.
- Aktiviteti zgjati mbi 6 orë.
- U krijua një hapësirë për garim dhe ndërveprim të të rinjve.
- U promovua bashkëpunimi ndërmjet FESK-së dhe Kolegjit Universum.
- U kontribuua në promovimin e Esports-it në mesin e nxënësve dhe studentëve.

Shënim: Numri i pjesëmarrësve nuk është specifikuar në të dhënat e ofruara.

3. Kampionati Evropian i Esports 2025

3.1 Qëllimet e kampionatit

- Organizimi i një ngjarjeje të nivelit evropian në Republikën e Kosovës.
- Promovimi i Kosovës si vend për organizimin e ngjarjeve të mëdha ndërkombëtare të Esports-it.
- Forcimi i bashkëpunimit me federatat dhe organizatat evropiane.
- Zhvillimi i kapaciteteve organizative dhe profesionale të FESK-së.
- Krijimi i mundësive për pjesëmarrje dhe përvojë ndërkombëtare për komunitetin vendor.
- Promovimi i disiplinave të Esports-it në nivel kombëtar dhe ndërkombëtar.

3.2 Rezultatet e arritura

- Kampionati Evropian i Esports 2025 u organizua në Prishtinë.
- Aktiviteti zgjati 6 ditë.
- Morën pjesë 180 lojtarë dhe 36 trajnerë.
- Morën pjesë delegacione nga 26 shtete.

- U zhvilluan garat në disiplinat Counter-Strike 2, Dota 2 dhe Counter-Strike 2 – Femra.
- U realizua një ngjarje me pjesëmarrje ndërkombëtare në Kosovë.
- U krijuan mundësi për bashkëpunime të reja me komunitetin evropian të Esports-it.

3.3 Rezultatet mediale dhe të transmetimit

Qëllimet:

- Promovimi ndërkombëtar i aktivitetit dhe Kosovës.
- Rritja e dukshmërisë së Esports-it përmes transmetimeve digjitale.
- Përfshirja e audiencës ndërkombëtare në aktivitetet e organizuara në Prishtinë.

Rezultatet:

- 6.7 milionë minuta të shikuara.
- 943,000 shikime totale.
- 222,000 shikues unikë.
- 68 orë transmetim.
- 5.7 milionë shikime në rrjetet sociale.
- 7.8 milionë arritje në rrjetet sociale.

4. Asambleja e Federatës Evropiane të Esports

Qëllimet e aktivitetit:

- Pjesëmarrja në diskutimet strategjike për zhvillimin e Esports-it evropian.
- Forcimi i bashkëpunimit ndërmjet federatave.
- Shkëmbimi i përvojave dhe praktikave institucionale.
- Diskutimi i garave dhe aktiviteteve të ardhshme ndërkombëtare.

Rezultatet e arritura:

- U mbajt Asambleja e Federatës Evropiane të Esports në Prishtinë.
- U diskutuan çështje të zhvillimit strategjik dhe garave të ardhshme.
- U promovua bashkëpunimi ndërmjet federatave evropiane.

- FESK pati mundësi të marrë pjesë në diskutime me rëndësi për zhvillimin e Esports-it.

5. Bashkëpunimi me Federatën Portugeze të Esports-it

Qëllimet e bashkëpunimit:

- Zhvillimi i marrëdhënieve ndërkombëtare në fushën e Esports-it.
- Shkëmbimi i përvojave dhe njohurive profesionale.
- Krijimi i mundësive për projekte të përbashkëta.
- Forcimi i bashkëpunimit ndërmjet federatave.

Rezultatet e arritura:

- U nënshkrua marrëveshje bashkëpunimi me Federatën Portugeze të Esports-it.
- U krijua bazë për bashkëpunim në gara ndërkombëtare.
- U identifikuan fusha të përbashkëta për shkëmbim përvoje dhe zhvillim projektesh.
- U zgjeruan marrëdhëniet ndërkombëtare të FESK-së.

6. NEPTUN CS2 Champions

Qëllimet e aktivitetit:

- Promovimi i disiplinës Counter-Strike 2 në Kosovë.
- Krijimi i mundësive për garim të organizuar.
- Angazhimi i lojtarëve vendorë.
- Forcimi i bashkëpunimit me partnerët e sektorit privat.
- Zhvillimi i aktiviteteve konkurruese në komunitetin e Esports-it.

Rezultatet e arritura:

- U zhvilluan kualifikimet më 20–21 shtator 2025.
- Finalet u mbajtën më 26–27 shtator 2025.
- Finalet u organizuan në CineStar, Prishtina Mall.
- U realizua një aktivitet konkurrues në disiplinën Counter-Strike 2.
- U promovua pjesëmarrja e komunitetit vendor në garat e Esports-it.

7. Turneu Tekken 8

Qëllimet e aktivitetit:

- Promovimi i lojërave luftarake si pjesë e Esports-it.
- Angazhimi i komunitetit të lojtarëve të Tekken.
- Krijimi i mundësive për garim dhe zhvillim të aftësive.
- Zgjerimi i disiplinave të përfshira në aktivitetet e FESK-së.

Rezultatet e arritura:

- U organizua turneu Tekken 8 më 26 gusht 2025.
- Aktiviteti u zhvillua në TechPark, Prishtinë.
- Morën pjesë mbi 40 lojtarë.
- U krijua mundësi për garim dhe ndërveprim ndërmjet pjesëmarrësve.
- U promovua diversiteti i disiplinave të Esports-it në Kosovë.

8. Trajnimi për trajnerë dhe referë të Esports-it

Qëllimet e aktivitetit:

- Ngritja e kapaciteteve profesionale të trajnerëve dhe referëve.
- Përmirësimi i standardeve të organizimit të garave.
- Zhvillimi i njohurive mbi rregullat dhe procedurat e garave.
- Qartësimi i rolit dhe përgjegjësive të trajnerëve dhe referëve.
- Forcimi i zhvillimit institucional të Esports-it në Kosovë.

Rezultatet e arritura:

- U organizua trajnim zyrtar më 15 dhe 16 nëntor 2025.
- Trajnimi u mbajt në sallën e CineStar, Prishtinë.
- U trajtuan çështje të organizimit të garave të Esports-it.
- U trajtuan përgjegjësitë e trajnerëve dhe referëve.
- U diskutua rëndësia e respektimit të rregullave dhe standardeve profesionale.
- U kontribuua në ngritjen e kapaciteteve profesionale të kuadrove të Esports-it.

9. Përmbledhje e përgjithshme e qëllimeve dhe rezultateve

Qëllimet e përgjithshme të FESK-së gjatë vitit 2025

1. Zhvillimi dhe promovimi i Esports-it të organizuar në Kosovë.
2. Rritja e pjesëmarrjes së komunitetit vendor në aktivitete kombëtare.
3. Organizimi i garave dhe kampionateve në disiplina të ndryshme.
4. Promovimi ndërkombëtar i Republikës së Kosovës përmes Esports-it.
5. Forcimi i bashkëpunimit me federatat dhe organizatat ndërkombëtare.
6. Ngritja e kapaciteteve profesionale të trajnerëve, referëve dhe organizatorëve.
7. Zhvillimi i partneriteteve me institucionet arsimore dhe sektorin privat.

Rezultatet e përgjithshme të arritura

Gjatë vitit 2025, Federata e Esports Kosova realizoi aktivitete të ndryshme kombëtare dhe ndërkombëtare, duke përfshirë turne, kampionate, trajnime dhe bashkëpunime institucionale.

Ndër rezultatet kryesore të vitit janë:

- Organizimi i Kampionatit Evropian të Esports 2025 në Prishtinë.
- Pjesëmarrja e 180 lojtarëve dhe 36 trajnerëve nga 26 shtete në kampionat.
- Organizimi i turneve kombëtare në EAFC 25, Tekken 8 dhe Counter-Strike 2.
- Angazhimi i komunitetit vendor përmes aktiviteteve të hapura dhe konkurruese.
- Zhvillimi i trajnimit për trajnerë dhe referë të Esports-it.
- Nënshkrimi i marrëveshjes së bashkëpunimit me Federatën Portugeze të Esports-it.
- Promovimi i Kosovës përmes transmetimeve dhe shtrirjes mediale ndërkombëtare.

Përfundim

Aktivitetet e zhvilluara gjatë vitit 2025 kanë kontribuar në përmbushjen e objektivave të Federatës së Esports Kosova për zhvillimin, promovimin dhe institucionalizimin e Esports-it në Republikën e Kosovës.

Përmes këtyre aktiviteteve, FESK ka krijuar mundësi të reja për pjesëmarrje, garim, zhvillim profesional dhe bashkëpunim ndërkombëtar, duke forcuar bazën për zhvillimin e mëtejshëm të Esports-it në vitet në vijim.