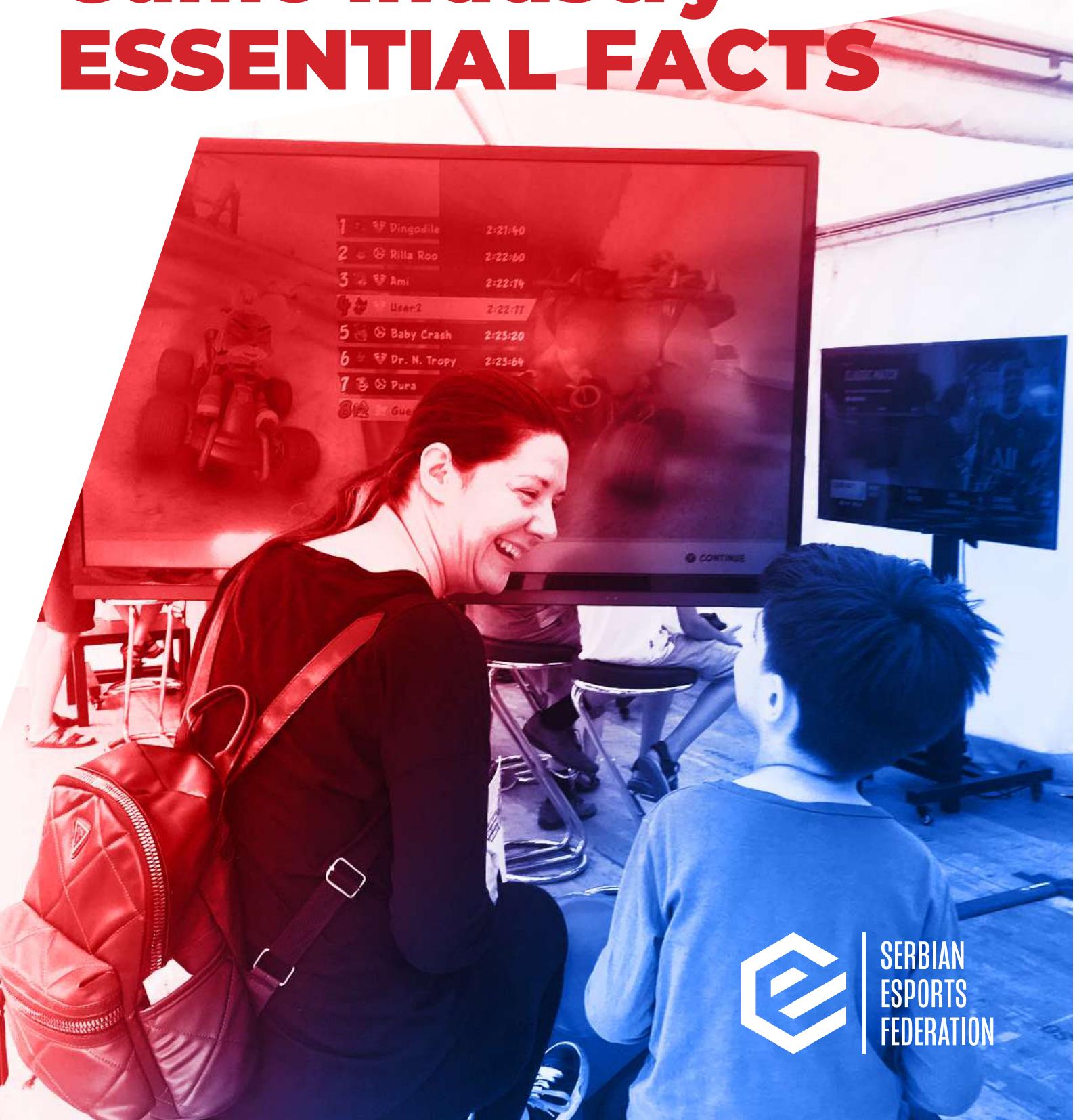


SRPSKI E-SPORTS SAVEZ

2023 About the Video Game Industry ESSENTIAL FACTS



SERBIAN
ESPORTS
FEDERATION

E-sports su organizovana takmičenja u kojima se timovi ili pojedinci takmiče igrajući video igre predviđene za veći broj igrača. U prevodu, esports je oblik takmičenja uz pomoć video igara, ime je skraćenica termina elektronski sport, a u upotrebi su još i termini esport, eSport i sl. Esportom je moguće baviti se uz pomoć internet veze sa bilo koje lokacije ili pristupom računarskoj mreži, na to predviđenim lokacijama: stadioni, arene i slično. Savez je krovna esports organizacija u Srbiji i glavni pokretač rasta i razvoja esporta u Srbiji, uspostavljajući standarde za klubove, igrače, sudije i razna internacionalna takmičenja u kojima učestvuju države, organizujući međunarodne turnire, proširujući na nove igre i priključujući nove članice. Savez takođe pruža sistemsku podršku pri organizovanju turnira, organizuje državna takmičenja i lige te osigurava standardizaciju kroz uvođenje i provođenje pravila. Srpski E-sports Savez je savez esports klubova i udruženja koji okupljaju ljubitelje elektronskih igara i takmičenja.



Članovi smo Sportskog saveza Srbije gde su udruženi nadležni nacionalni granski sportski savezi, nadležni nacionalni sportski savezi za oblasti sporta, nacionalna stručna i druga sportska udruženja, kao i teritorijalni sportski savezi za autonomnu pokrajinu, jedinicu lokalne samouprave i gradsku opštinu. Ministarstvo omladine i sporta je u februaru 2019. godine donelo rešenje kojim se utvrđuje da Savez ispunjava uslove za obavljanje sportskih aktivnosti i sportskih delatnosti u grani sporta esports. Lokalne samouprave i sportski savezi su prepoznali da esport više nije samo igranje videoigara nego da da se esportisti isto tako trude kao i prave sportske atlete. Esports se menja u Srbiji i regionu. Najviše se menjaju organizacije, ali i prepoznavanje esporta od drugih institucija. Velika promena u organizacijama je da sve više profesionalnih timova imaju trenere, sportske psihologe, nutricioniste, lične menadžere. Skoro sve zemlje imaju saveze a jedino Srpski E-sports savez se u regionu bavi promocijom, popularizacijom i regulacijom fidžitala kao novog sporta, stvaranju baze igrača, prelasku iz amaterskog u profesionalni nivo takmičenja kao i formiranje i jačanje novih klubova.

Savez takođe pruža sistemsku podršku pri organizovanju takmičenja i turnira, organizuje državna takmičenja i lige i osigurava standardizaciju kroz uvođenje i sprovodenje pravila Međunarodnog fidžital Saveza (World Phygital Community – WPC). Poseban cilj Saveza je podizanje svesti o uticaju fidžitala na društvo i pojedinca i razvijanje fidžital sporta i digitalne kompetencije građana i sastoji se od kombinacije tradicionalnih sportskih disciplina i sportskih simulacija (sport + esports i MR tehnologije) kao što su fudbal, košarka, hokej, karting, MMA, trke dronova. Za realizaciju ovog posebnog cilja može da posluži Strategija razvoja digitalnih veština u Republici Srbiji kao i dokument Evropske Komisije – Okvir digitalne kompetencije za građane (Digital Competence Framework for Citizens ili DigComp), koji predstavlja alat za unapređenje digitalnih kompetencija građana i definiše zajednički jezik o tome kako identifikovati i opisati ključne oblasti digitalne kompetencije stvarajući na taj način zajedničku referencu na nivou cele Evrope.



Odnosi se na sposobljenost za sigurnu i kritičku upotrebu informaciono-komunikacijske tehnologije za rad, školovanje i u komunikaciji. Njeni ključni elementi su osnovne informaciono-komunikacijske veštine i sposobnosti: upotreba računara, pronalaženje, procenu, pohranjivanje, stvaranje, prikazivanje i razmenu informacija i razvijanje saradničkih mrež putem interneta. Digitalne kompetencije sve više postaju kompetencije koje su od suštinskog značaja za sve građane. Osnovne digitalne kompetencije, dugoročno posmatrano, stiču se prevashodno u sistemu obrazovanja koji obezbeđuje pristup sistematisovanim naučnim znanjima, a nivo posedovanja digitalnih kompetencija učenika, između ostalog, zavisi u velikoj meri od nivoa digitalnih kompetencija nastavnika. Stoga se od nastavnika očekuje da poseduju odgovarajući nivo informatičke, informacione, digitalne i medijske pismenosti, kao i da u oblastima u kojima realizuju nastavu poznaju moderne koncepte, metode i alate koji prepostavljaju smislenu upotrebu digitalnih tehnologija. Fidžital sport se sastoji od kombinacije tradicionalnih sportskih disciplina i sportskih simulacija (sport + esports i MR tehnologije) kao što su fudbal, košarka, hokej, karting, MMA, trke dronova...

Savez smatra svojom dužnošću, ali i obavezom, upoznati javnost sa svim pozitivnim aspektima koje nude video igre, ali takođe i upozoriti na njihove negativne i potencijalno opasne aspekte. Prevencija negativnih uticaja na decu i društvo kroz edukaciju o zdravom i odgovornom igranju igara jedan je od mera sprečavanja neželjenih posledica. Video igre uključuju sve uzraste, svaki pol, rasu i prihvataju svakoga. Neprimereno ponašanje, diskriminacija i prost rečnik strogog su zabranjeni, takvo ponašanje treba prijaviti ne tolerisati. Prednosti esporta: podstiču jačanje koncentracije i kognitivnih sposobnosti, razvijaju čitanje i matematičku pismenost, omogućuju sticanje iskustava u sigurnom ekosistemu, poboljšavaju motoričke i prostorne veštine i obradu vizuelnih podataka, olakšavaju prilagođavanje novonastalim situacijama, pojednostavljaju upoznavanje novih ljudi i sticanje novih prijatelja, podučavaju učestvovanje u timskom radu, razvijaju veštine logičkog zaključivanja, donošenja odluka i rešavanja problema, olakšavaju učenje stranih jezika, naglašavaju važnost tačnosti i preciznosti, korisne kao pomoć u vaspitanju i obrazovanju i pomažu pri oporavku od fizičkih i psihičkih trauma.



Nedostaci su: preterano igranje može imati loš uticaj na zdravlje i rezultovati sa zavisnošću o video igramama, nisu zamena za fizičke aktivnosti, mogu dovesti do socijalne izolacije, pojačana izloženost i moguće navikavanje na nasilje i mogu pružiti pogrešna ili nerealna očekivanja o stvarnom životu.

Preporuke saveza za odgovorno igranje: nakon što su odradene sve ostale bitne obaveze u životu – poseban naglasak na školu; maksimalno preporučeno vreme igranja igara u jednom danu je 1 sat; ako se igra duže, pauza koja uključuje odmor tela i očiju u trajanju od najmanje 15 minuta nakon 1 sata provedenog igrajući video igre; bavljenje sportskim aktivnostima koje podstiču rad celog tela i boravak na svežem vazduhu; podsticanje socijalnih aktivnosti sa drugim ljudima i zajedničko druženje na otvorenom; pravilne, česte i zdrave prehrambene navike; ne podstičemo korišćenje energetskih napitaka; podsticanje prijateljstva, druženja, zajedničkog rada i zdravog takmičarskog duha

Pozitivni aspekti: smanjujaju stres; pomažu u bržem razmišljanju, brzom analiziranju i donošenju odluka; razvijaju strategiju i predviđanje; pomažu u čitanju i razvoju matematičkih veština; podstiču kreativnost i održavaju mozak aktivnim; podstiču koncentraciju, memoriju i racionalno rasuđivanje planiranjem i logikom; podstiču praćenje uputstava, logiku i rešavanje problema, koordinaciju ruku i očiju i motoričkih sposobnosti; razvijaju obavljanje više zadataka odjednom, kao i postizanju više ciljeva

Negativni aspekti: opasnost od povećanja agresivnog ponašanja zbog igranja igara koje podstiču nasilje i agresivnost; preokupiranost video igrama mogu dovesti do preteranog igranja igara i gubljenje interesa za druge aktivnosti; socijalna izolacija – odnosi sa prijateljima i članovima porodice mogu biti zanemareni zbog preteranog igranja igara; učenje pogrešnih vrednosti – neke igre uče pogrešnim životnim vrednostima pogotovo kad je naglašeno nasilno ponašanje; slab školski uspeh zbog zanemarivanja školskih obaveza zbog preteranog igranja; štetan učinak na zdravlje – preterano igranje može dovesti do preskakanja obroka i gubitka sna što može imati štetan učinak na zdravlje.



Rekordan broj klubova u UEKS

Od aprila 2017. godine, nakon što je Srpski E-sports savez poverio organizaciju i rukovođenje takmičenjem, Udruženje esports klubova Srbije (UEKS) je u članstvo primila i klubove sa teritorije Kosova i Metohije kao i Vojvodine, čime je započet proces izdvajanja profesionalnog esporta kao posebne kategorije u okviru esports organizacije. Udruženje je osnovano je sa ciljem unapređenja najvišeg ranga takmičenja na teritoriji Republike Srbije, a krajnji cilj jeste ukupno poboljšanje kvaliteta srpskog esporta. Udruženje predstavlja sportsko udruženje klubova koji se takmiče u Srbiji, a koji delegiraju svoje predstavnike u organe udruženja. Omogućeno je rešavanje pitanja od zajedničkog interesa za sve klubove, kao i za igrače i trenere tih klubova. Udruženje promoviše najviše sportske vrednosti i preduzima mera koje treba da spreče negativne pojave u esportu. U fokusu su borba za obezbeđenje regularnosti takmičenja, borba protiv korišćenja nedozvoljenih sredstava i drugih negativnih pojava u esportu.

Počeo upis esports klubova u nacionalnu evidenciju organizacija u oblasti sporta

Prvi esports klub koji je uspešno prvi izvršio obavezu upisa u nacionalnu evidenciju organizacija u oblasti sporta Zavoda za sport i medicinu sporta Republike Srbije pod rednim brojem: 20426210-22/1 u skladu sa članom 168. Zakona o sportu („Službeni glasnik RS“, broj 10/2016) i Pravilnikom o sadržaju i načinu vođenja nacionalnih evidencija u oblasti sporta („Službeni glasnik RS“, broj 24/17) je Lekas Hill Esports.



Double T esports – prvi esports klub iz Raške

Udruženje je osnovano je sa ciljem unapređenja esporta na teritoriji Raške oblasti i delovače u saradnji sa Srpskim E-sports savezom i u skladu sa njegovim Statutom. Saradnjom se unapređuju međusobni odnosi klubova, sistem takmičenja i uslovi organizacije takmičenja. Omogućeno je rešavanje pitanja od zajedničkog interesa za sve klubove, kao i za igrače i trenere tih klubova. Takođe, stara se i o obezbeđivanju što boljeg stručnog rada u klubovima. Kroz saradnju sa medijima teži se popularizaciji esporta, boljeg informisanja javnosti i stvaranju bolje komunikacije među svim zainteresovanim stranama.

LINK eSports organizovao studentski Summer Ranking

E-sport sekcija LINK obrazovne alijanse održala je LAN takmičenje u gejming centru Net Escape i na dvodnevnom LAN takmičenju dobio prve CS:GO, LoL i FIFA timove. Pored studenata Visoke škole strukovnih studija za informacione tehnologije (ITS), zaigrali su i predstavnici Savremene gimnazije, Srednje škole za informacione tehnologije (ITHS), International Schoola i Fakulteta savremenih umetnosti u Beogradu. Kada je reč o formatu, CS:GO i League of Legends timovi su igrali BO3 polufinala, dok su njihovi finalni mečevi bili BO5. FIFA, koja ima poprilično kraće partie u odnosu na CS:GO i LoL, imala je prvo grupnu fazu, pa tek onda BO3 polufinale i BO5 finale.



Prva faza projekta LINK eSports bilo je skautiranje, a druga je takmičenje u vidu turnira timova sastavljenih od učenika i studenata sa pet različitih fakulteta i srednjih škola. Timovi su se najpre takmičili međusobno, a potom svaki sa dva tima istovremeno. Kada je reč o formatu, CS:GO i League of Legends timovi su igrali BO3 polufinala, dok su njihovi finalni mečevi bili BO5. FIFA, koja ima poprilično kraće partie u odnosu na CS:GO i LoL, imala je prvo grupnu fazu, pa tek onda BO3 polufinale i BO5 finale. LINK eSports kao deo LINK obrazovne alijanse osnovan je radi popularizacije takmičarskog bavljenja esportom. S obzirom na svetsku popularnost esporta, prilikom izbora takmičarskih disciplina vodili su se onim najzastupljenijim, kako bi rezultati koje će timovi na kraju takmičenja postići dobili na vrednosti.



FIFA e-reprezentacija igra protiv Izraela

Povodom obeležavanja 30 godina od uspostavljanja diplomatskih odnosa Srbije i Izraela odigraće se FIFA Pro Clubs meč, u kojem se igra 11 protiv 11, a svaki igrač kontroliše svog fudbalera na terenu. Nedavno okupljena srpska fudbalska e-reprezentacija odigraće u subotu 25. juna protiv Izraela dvomeč, što će biti njihov prvi zvanični susret. Svaka ekipa ima 11 igrača, igraće se na konzoli PS4, sa posebno prilagođenim dresovima uz najpopularnijeg Pro Clubs komentatora Matiju "Feniks" Šabanovića.



Srpski esports timovi na Sajmu sporta

Sportski savez Srbije jedanaesti put je organizovao specijalizovani sportski sajam koji je trajao od 23. do 25. septembra. Uprkos svim izazovima, već sada i petu godinu za redom, svojim poslovnim odlukama trudimo se biti u korak sa svetskim trendovima, a činjenica da se malo koji esport savez može pohvaliti petom godinom postojanja godišnjica koja govori sama za sebe. S obzirom da esport beleži godišnju stopu rasta, promocija na sajmovima i stranim tržištima od izuzetne su važnosti. Većina srpskih igarača prepoznata je na međunarodnom nivou, ali moramo biti prepoznati i od strane domaćih političara kako bismo zadržali taj nivo uspeha. Srećni smo što Sportski savez Srbije sistemski prati i podržava industriju i što je ove godine deo toga preuzeo 'na sebe' i odlučio predstaviti i esports. Gaming industrija u Srbiji i u idućim godinama će sigurno rasti i čime definitivno ulazi u red industrija koje znatno pridonose srpskoj privredi.

Link esports – Play smart!

Na Sajmu sporta predstavljen prvi studentski esports tim u regionu. Koliko je važna esports i gejming industrija ukazuju podaci da je tokom dve pandemijske godine zabeležen dupli rast prihoda. Zapošljava i veliki broj različitih stručnjaka među kojima ima i stranaca iz raznih zemalja, posebno tzv. data analitičara, zatim web i game dizajnera, pa i programera, kojih nedostaje delimično zbog odlaska iz zemlje, a delimično i zato što još nema školskih i obrazovnih programa za ta specijalna zanimanja i veštine. Rastu te industrije svakako pomaže i veliko zanimanje za kompjuterske igre, potom popularnost srpskih igara u svetu, ali i mnoga nacionalna i međunarodna takmičenja u esportu, koja najčešće imaju i velike nagradne fondove za pojedinačne i timove pobednike.



Jedan od timova koji je predstavljen na Sajmu sporta je LINK esports prvo studentsko udruženje. Milena Ilić je naglasila da je za njih to važan deo poslovanja, na čemu rade od početka 2022. godine, jer je esport jako privlačan mladima i da je između ostalog u pripremi distance learning program kao doprinos edukaciji odgovornog bavljenja esportom i gejmingom. "LINK eSports je deo LINK Educational Alliance. Osnovan je radi promocije značaja esporta među učenicima i studentima. Udruženje doprinosi razvoju esporta u Srbiji i na Balkanu. Članovi LINKeSports su učenici i studenti naših srednjih škola i fakulteta."

Srbija član Evropskog amaterskog E-sports saveza

EAES se bavi promocijom, popularizacijom i regulisanjem univerzitetskog esporta. Nakon dugog niza godina postojanja sada Srbija ima pravo da učestvuje na turnirima u organizaciji EAES. Poseban cilj Evropskog amaterskog E-sports saveza je podizanje svesti o uticaju video igara na društvo i pojedinca, sistemski podrška pri organizovanju grassroots i univerzitetskih takmičenja, standardizacija kroz uvodenje i sprovodenje pravila.



AMATEUR
EUROPE
ESPORTS FEDERATION



twitter.com/ereprezentacija

Srbija i Rusija odigrali prvi zvaničan meč u NBA2K ProAM

Srbija se dobro pokazala u jednoj od najpopularnijih košarkaških simulacija današnjice. Srbija je u prvoj utakmici best-of-2 formatu nadigrana rezultatom 80:61 (20:16, 20:16, 18:13, 22:16). IJBG_- je postigao 30 poena, KompozitorBG 10 poena +12 skokova, isazh86 postigao 9 poena, Kosinus2k 7 poena, King2kSerbia YT 5 poena, ali su u drugoj utakmici naši takođe pretrpeli poraz 48:68 (11:11, 9:19, 12:22, 16:16), King2kSerbia YT (15 poena), IJBG_- (14 poena), Kosinus2k (8 poena), KompozitorBG (8 poena), isazh86 (3 poena), čime su naši u ukupnom rezultatu izgubili 2:0 na turniru koji je deo inicijative u obeležavanja 185 godina od obnavljanja diplomatskih odnosa između Rusije i Srbije. Iako je turnir bio online, igrači su se posebno zahvalili ambasadi Rusije u Srbiji, i Košarkaškom savezu Rusije što su omogućili igračima odlične uslove da se mogu pripremiti za ovo takmičenje.



eWorld Cup

Celodnevna konstantna akcija i definitivno priprema za povratak FIFA u 2023. godini. Najbolji srpski igrači u FIFA igrali za glavnu nagradu na turniru koji se igrao u Galeriji u sklopu "Doživi mundijal" by AdmiralBet na kojem su posetioci pored eWorld Cup-a imali priliku i ispratiti predstavljanje raznih igara i još gomilu toga. U odličnoj LAN atmosferi došli smo do kraja eWorld Cup-a a ovog puta je uniform mode osvojio Nemanja Čubrilo. Mladi igrač je po prvi put zaigrao takmičenje, a uspeo je čak da osvoji i trofej. Njegov protivnik u finalu je bio Miloš "krunalex" Krunić. Pobedom od 2-0 u finalnom BO3 duelu, Nemanja je upisao sebe u istoriju kao prvak najvećeg PlayStation 5 LAN-a u Srbiji do sada.

Doživi mundijal

Esports se vratio na LAN nakon duge pauze zbog COVID-19 pandemije. Galerija Beograd, AdimralBet i Srpski E-sports savez organizovali su FIFA/PES turnire su se održali od 19/20. novembra i 3/4. decembra i najavljuju Svetsko prvenstvo u Kataru. Na Savskom trgu na prvom spratu Galerije koji je krasio ogroman dres fudbalske reprezentacije Srbije, tokom trajanja bilo je organizovano javno gledanje svih utakmica našeg tima. Svi koji su se odlučili da fudbalski spektakl dožive u Galeriji protiv Brazila 24. novembra i protiv Švajcarske 2. decembra mogli su da odmere snage igrajući sa najboljim PES i FIFA igračima na "Beat the Pro" i "Charity 2v2 eFootball Cup".



Beat the Pro

Jedinstvena prilika da se odigra sa Roksom, najboljim igračem u Evropi. „Beat the Pro“ u organizaciji Galerije i Polydor pre meča Srbije i Brazil, mogućnost za igrače da se dokažu, upišu se u istoriju i tako osvoje Panini dres. Turnir je deo manifestacije koja je objedinila gejming i fudbal, pod nazivom "Doživi mundijal". Naravno, tu je i prestižna titula za onog ko uspe da pobedi najboljeg u Evropi ali i mogućnost za sve da pokažu talenat. Hvala i svima na ludim mečevima, navijačima na odličnoj atmosferi, kao i novim mladim snagama koji su se odlično snašli na prvom turniru. Želeli bismo se zahvaliti i Galeriji koja je bila domaćin "Beat the pro" turnira! Svakako veliko hvala I Paniniju koji je podržao event kako bi eFootball igrači dobili nagrade! Pratimo Roksu u daljem takmičenju ove godine!



FIFA23 kamp

U Galeriji Beograd je održan jedinstveni kamp čiji je fokus zabava, učenje i community. Namjenjen je za dečake i devojčice svih uzrasta i peporučuje se da su već igrali FIFA-u i da imaju osnovno znanje o igri. Kamp je namenjen onima koji žele poboljšati svoje osnovne veštine kako bi postali još bolji. Kamp će istražiti potpuno nove mehanizme uključujući najefikasnije uglove šutiranja, dribling, kao i odbrambene aspekte igre. Kamp je vodio Miloš Krunic i bilo je mesta za 6 polaznika. Pojavila su se neka nova lica a došli su i oni koji sa nama od prvog dana. U svakom slučaju okupili su se na jednom mestu zaljubljenici u FIFA a Panini je obezbedio nagrade za sve bilo profesionalne ili povremene igrače, navijače ili zainteresovane gledaoce.

eFootball Masters

eFootball Masters je jedinstveni događaj koji je okupio sve nivoe igrača i navijača na jednome mestu. Turnir je na startu imao 14 igrača a nakon prvog dana najboljih 8 koji su igrali fazu kvalifikacija priključilo se ostalima koji su dobili pozivnice za glavni deo turnira. Imali smo ponešto za svakoga: bilo da je došao da osvoji titulu šampiona ili upozna nove ljude i zaigra svoju omiljenu igru; dobro se zabavi i osvoji nagrade. Igrači svih nivoa su bili dobrodošli: od casual igrača i onih koje samo zanima eFootball, do igrača koji su došli sa ciljem da pobede! Turniri su uvek prilika da se upoznaju novi ljudi i pridruže se esports zajednici a ovog puta na jednom mestu, vredne robne i novčane nagrade, kao i nagrade za one koji se nisu plasirali u samu završnicu turnира.



— GALERIJA —

eFootball MASTERS

2022



Powered by GG



SIM Racing Winter Challenge

Među stazama koje su se vozile bile su i one najuzbudljivije: Monza, Red Bull Ring, Silverstone, Nurburgring i Brands Hatch. Link esports, prvo studentsko esports udruženje, nakon uspešnog turnira Belgrade Trophy, vratilo je po drugi put Assetto Corsa u Beograđanku, ali u potpuno novom izdanju. Prijave su bile otvorene do 23. februara u 23:59h a prijavilo se 18 vozača. Ppobednik Ivan Stanivuković je osvojio trofej i vaučer za kupovinu gejming opreme u vrednosti od 6.000 dinara, dok su drugoplasirani i trećeplasirani dobili vaučer za kupovinu gejming opreme u vrednosti od 4.000 dinara i tri časa vožnje u SIM Racing centru.

Vukašin Peković predstavljaće Srbiju na Olympic Esports Series u oficijalnoj igri GRAN TURISMO 7

Međunarodni olimpijski komitet (MOK) je predstavio Olympic Esports Series 2023. MOK je našao kompromis koji je našao na odobrenje zajednice da se elektronski sportovi uključe u popis disciplina na Olympic Virtual Series. Virtuelna takmičenja će biti održana u disciplinama kao što je biciklizam, tenis, streličarstvo i ples. Gran Turismo, koji je malo poznatiji od konkurenčije, ima najveću esports publiku od predstavljenih disciplina. Kvalifikacije će početi u predstojećem periodu, a završnica novog Olympic Esports Seriesa će biti održana ovog leta u Singapuru. U 2021. godini Olympic Esports Week se igrao u Tokiju, a sada će Olympic Series biti održan u periodu od 22. do 25. juna u "Suntec Convention & Exhibition Centre" u Singapuru. Ove godine igrači iz Srbije dobijaju novu priliku predstaviti državu u najboljem svetu kao srpski olimpijski predstavnik na Olympic Esports Series.

Nakon nacionalnih kvalifikacija u aprilu u organizaciji Evolution Racing Tima u Sim Master Centru, sa punom podrškom AMSS i SAMSa (Sportski Auto Moto Savez Beograda), oprobalo se preko 60 takmičara od kojih su se izdvojili samo najbrži. Za prvo mesto u nacionalnim kvalifikacijama izborio se Vukašin Peković, mladi ambiciozni vozač i jedan od prvih članova EVO racing kluba, koji je na stazi Deep Forest zabeležio vreme od 1.15,112 po krugu. Rodjen u Beogradu 2003. godine, student Ekonomije i veliki zaljubljenik u auto moto sport. Od 2019. godine se bavi profesionalno sim rejsingom i borio se sa velikim svetskim imenima na digitalnim platformama i turnirima po svetu. Vukašin je 2020. godine zauzeo 91. mesto na svetskim F1 kvalifikacijama. Peković je važan deo tima Evolution Racing, koji se takođe takmiči u F1 seriji, kao i u GT takmičenjima na profesionalnom nivou i na svetskoj sceni. Ceo Evolution Team, SAMSS i AMSS stoje iza ovog mladog talenta i rade na njegovom usavršavanju, kako bi ostvario što bolji rezultat na predstojećim igrama Olympic Esports Series 2023.





Specialised Expo 2027/28
Candidate

Kandidaturu EXPO 2027 podržao Srpski E-sports savez

Republika Srbija i Grad Beograd su se kandidovali za organizaciju Specijalizovane izložbe EXPO 2027 sa temom „Igra(j) za čovečanstvo – sport i muzika za sve“. Generalna Skupština Međunarodnog biroa za izložbe (BIE) u Parizu razmatrala je sve kandidature i izabrala Beograd za domaćina Međunarodne specijalizovane izložbe EXPO 2027. Ta vest je privukla veliku pažnju javnosti kako u Srbiji, tako i u zemljama regionala, ali i u Evropi. Esports zajednica Srbije je snažno podržala kandidaturu Beograda za domaćina Expo 2027.

Organizacija ove manifestacije u Beogradu je velika prilika za naš esports i gaming – za nove kontakte sa međunarodnim biznisom, za promociju ne samo naših proizvoda, projekata i kompanija, nego i za predstavljanje svetu novog lica Srbije i regionala, novog evropskog esports, gaming i visokotehnološkog haba.“ Želimo u ime saveza da čestitamo na izboru za domaćina svetske izložbe EXPO 2027 i veoma smo ponosni što smo imali priliku da damo svoj skromni doprinos noseći logo na našim dresovima. Znamo da nas očekuje veliki posao i sigurni smo da će Beograd biti pravi domaćin kao što je do sada to uvek i bio. Savez stoji na raspolaganju i nadamo se da ćemo imati priliku da budemo deo uspešnog tima koji će organizovati Expo 2027 u našem gradu.

Gaming zona na vrhu posećenosti na Danima porodice

Posetnici su imali priliku da obiju 15 tematskih zona koje su postavljane od Terazija do Kalemegdana, te da uživaju u bogatom umetničkom, kulturnom i sportskom programu, uz kreativne radionice, pozorišne predstave i sportske aktivnosti za najmlađe. Sve tematske zone danas su bile otvorene za posetioce do 20 časova. Grad Beograd je pozvao sve da dođu i iskoriste vreme sa porodicom, decom, komšijama i prijateljima i uživaju u manifestaciji posvećenoj porodici. Građani i gosti srpske prestonice, u velikom broju i svih životnih dobi, posetili su manifestacije „Beogradski dani porodice“ koja je proglašena manifestacijom od posebnog značaja za naš grad.

БЕОГРАДСКИ
ДАНИ
ПОРОДИЦЕ

24. и 25. јун 2023.

• уметност • музика • спорт • љубимци •
• децији програм • представе • радионице • видео игре •

Београд
www.beograd.rs

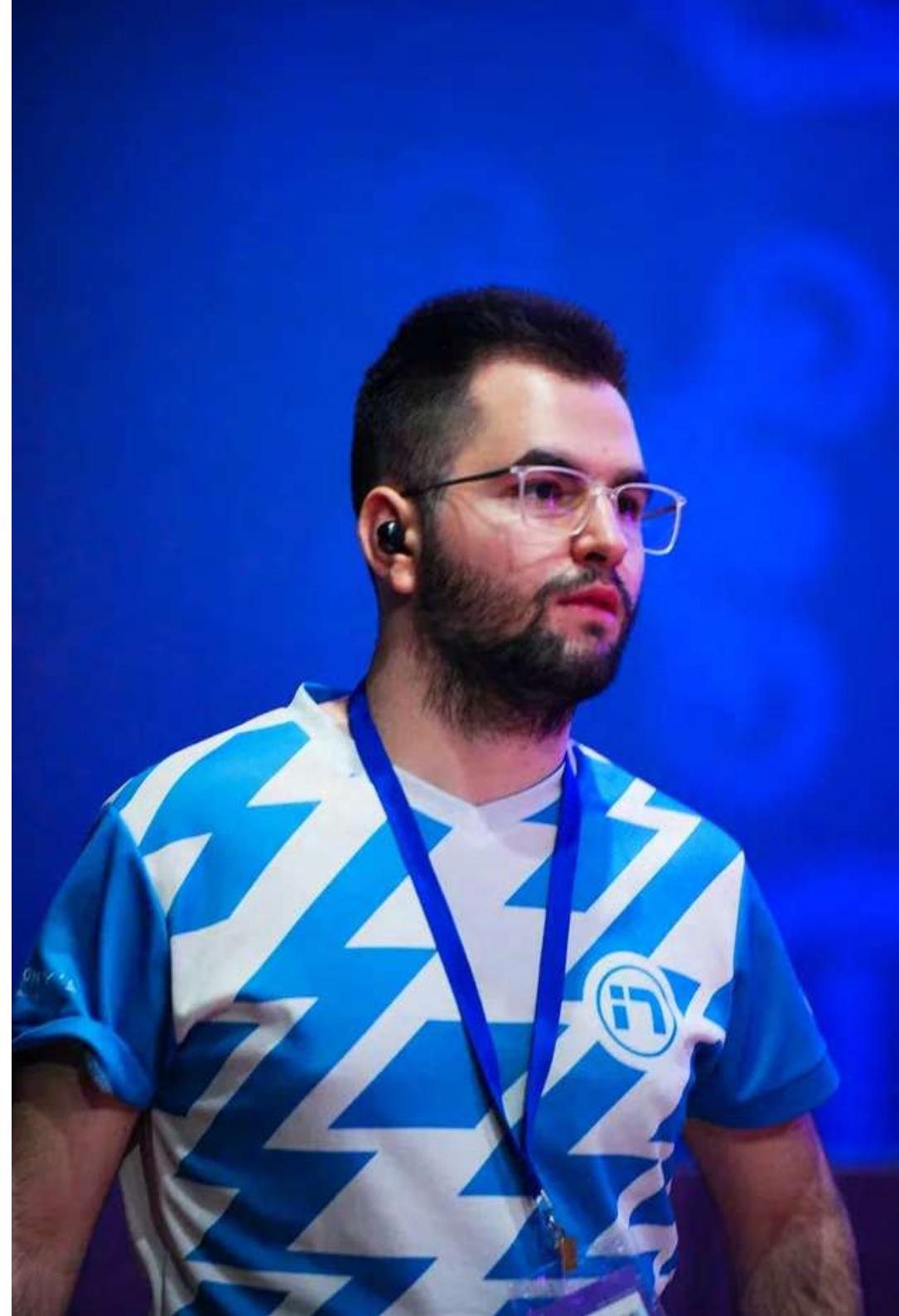


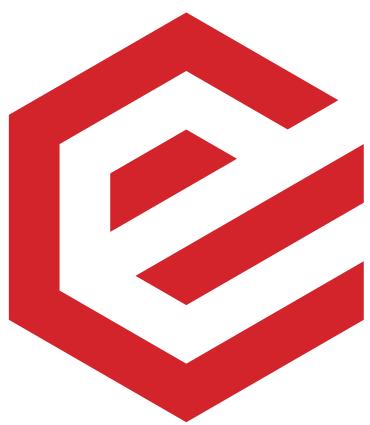
U najvećoj open air gaming zoni do sada u Srbiji je bilo 15 PlayStation5 konzola (u 4 pagode), 3 PlayStation4 konzole (u retro kontejneru) uz 400 igara iz PlayStation+ kataloga uz pomoć optičkog interneta (up link 1 Gbps, brzina na lan kablovima 100/100 a na WiFi 200/200 Gbps), Playstation VR2, F1 simulatori, LED ekran 5,5 metara x 3 metra. Takve zone su očekivano najpopularnije na festivalima. Srpski E-sports savez je jedina organizacija koja je bila na svim Sajmovima sporta od 2017. godine do danas. Organizacija je kroz godine stekla veliku popularnost kod domaće i kod strane publike. Nova statistika nam otkriva da je Gaming zona bila ubedljivo najpopularnija zona, bar po broju istovremenih posetilaca. Tačnije, statistika je pokazala da je prvi dan bio najposećeniji (možda i zbog pauze zbog COVID-19 pandemije) i poseta je bila neverovatna. Imali smo čak 275 istovremenih posetilaca u jednom trenutku. Najveći broj istovremenih posetilaca drugog dana je bio 153.

“Data Science Conference” partner Saveza do 2024. godine

Data Science Conference (DSC) je jedna od vodećih svetskih franšiza koja je posvećena veštačkoj inteligenciji i nauci o podacima, a koju organizuju Data & AI Cosmos DOO i Data Universe DOO. To je multidisciplinarna konferencija sa obiljem međunarodno priznatih govornika, prezentacija, diskusija, radionica i praktičnih tutorijala. DSC je do sada organizovao događaje koje je posetilo preko 20.000 učesnika iz više od 130 država. Od 2015. godine do danas DSC je uspostavio partnerstvo sa više od 200 kompanija, 50 profesionalnih zajednica i preko 30 akademskih institucija, dopirući do više od 1.000.000 entuzijasta i profesionalaca u pomenutoj oblasti. Moto DSC je "Menjajmo svet kroz podatke!"

DSC EUROPE





SERBIAN ESPORTS FEDERATION

2023

About the Video Game Industry ESSENTIAL FACTS

Srpski E-sports savez

Autor: Dalibor Marinović

Dizajn: Stevan Šormaz, Slobodan Marković

Stampa: Layout

Autori fotografija: GOF

Naslovna fotografija: Dani porodice Beograd

Specijalna zahvalnost British Esports Association na izuzetnoj pomoći u realizaciji
ove brošure.

**Contact us
to learn more:**



www.esports.org.rs