

LIVE PRÉ-JOGO:

**PREPARANDO
SUA REDE
PARA O MAIOR EVENTO
DO FUTEBOL**

**PREPARANDO SUA REDE PARA
O MAIOR EVENTO DE STREAMING DA HISTÓRIA**



COPA EM NÚMEROS

POR QUE A COPA DO MUNDO 2026 É DIFERENTE DE TUDO?

48

SELEÇÕES
PARTICIPANTES

104

JOGOS
TRANSMITIDOS

5bi

ESPECTADORES
ESTIMADOS (FIFA)

39

DIAS DE
TORNEIO

27

DIAS COM JOGOS
CONSECUTIVOS

04

JANELAS DE
JOGOS POR DIA
(APROX. 13H, 16H, 19H, 22H)

+5

PLATAFORMAS DE
STREAMING NO
BRASIL

ONDE VAI PASSAR FRAGMENTAÇÃO INÉDITA DOS DIREITOS DE TRANSMISSÃO



YOUTUBE

104

JOGOS

TODOS OS JOGOS,
GRATUITOS NO YOUTUBE.

52 EXCLUSIVOS.

GLOBO

GLOBO | SPORTV | GLOBOPLAY

55

JOGOS

TV ABERTA + FECHADA.
GLOBOPLAY / GETV.

**TRANSMISSÃO DE TODOS
OS JOGOS DO BRASIL**



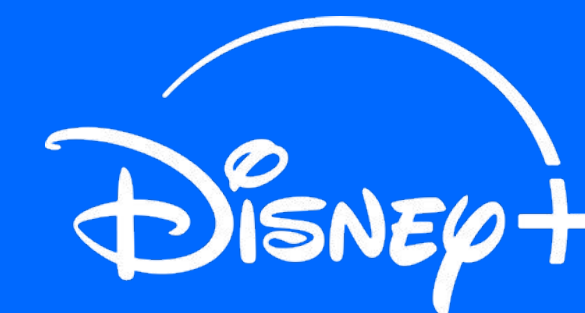
SBT | N SPORTS

32

JOGOS

TV ABERTA. GALVÃO + LEIFERT.

**RETORNA APÓS
28 ANOS.**



DISNEY+ | CAZÉTV RELAY

CDN

DISTRIBUIÇÃO VIA CDN

REDISTRIBUI CAZÉTV VIA
AKAMAI + FASTLY.

MULTI-CDN DINÂMICO.

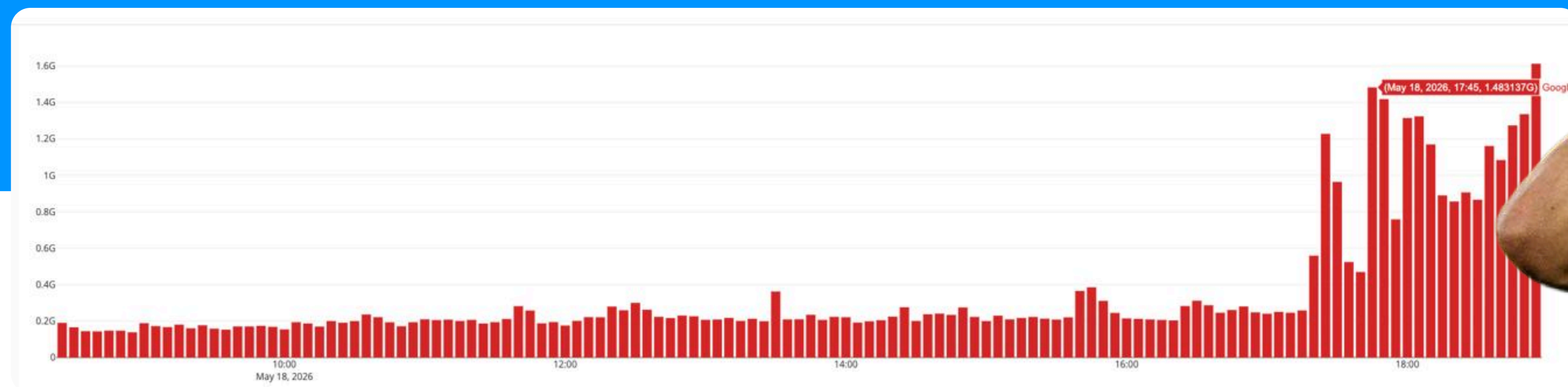
ONDA 1 - STREAMING

O QUE ACONTECEU NA CONVOCAÇÃO (18/05/2026)



Origem nos streamings: Google (YouTube), Globo (Akamai e Fastly) e AWS. As maiores redes viram, em poucos minutos, aumentos médios de 70% a 130% sobre o baseline horário — e **picos pontuais de 500%**.

O crescimento agregado nas maiores redes do país foi de 8% a 15% no intervalo. Sinal claro: as **CDNs estão na linha de frente.**



+500%
PICO PONTUAL

70-130%
MÉDIA DE
AUMENTO

8-15%
NAS MAIORES
REDES DO BRASIL

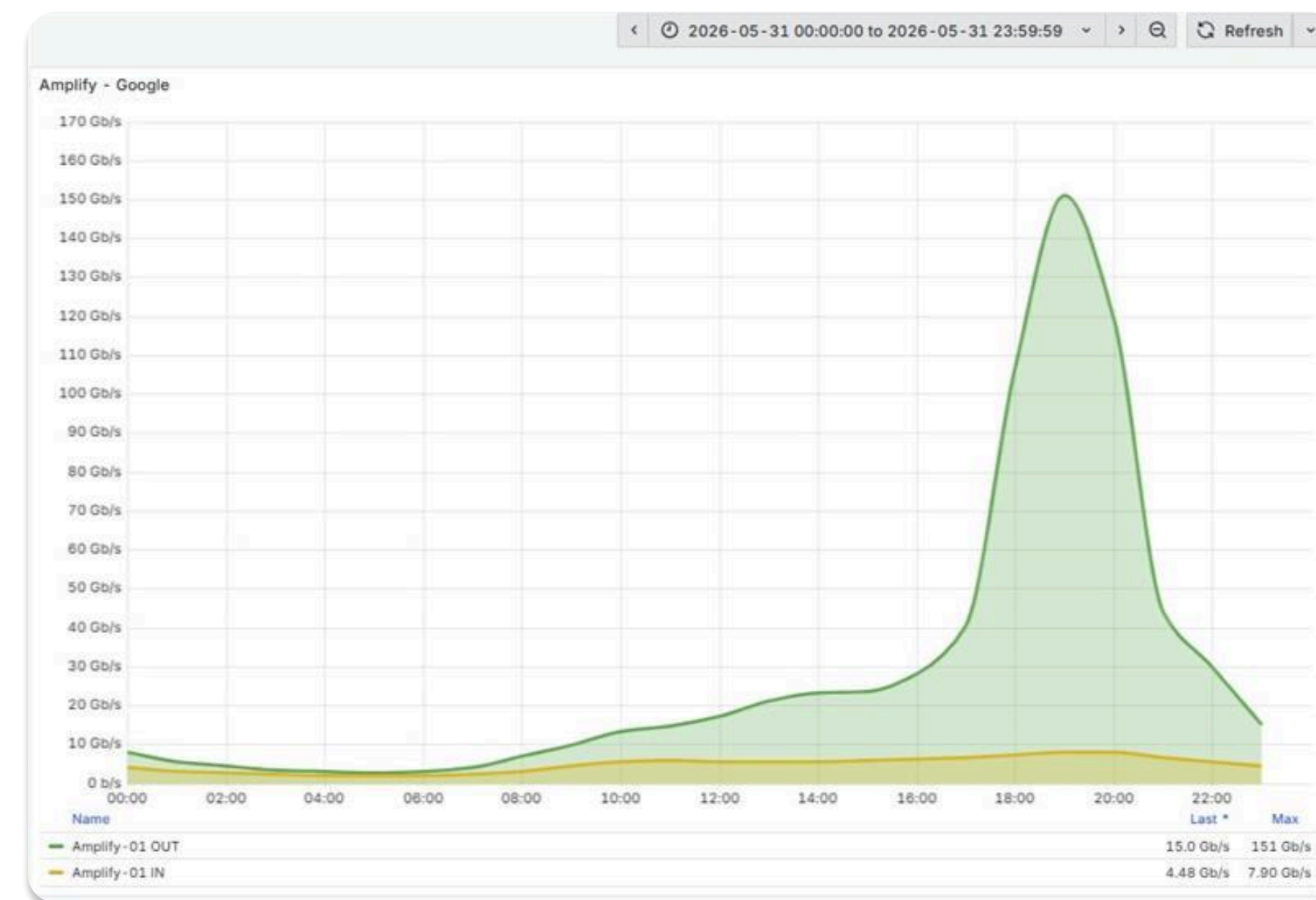
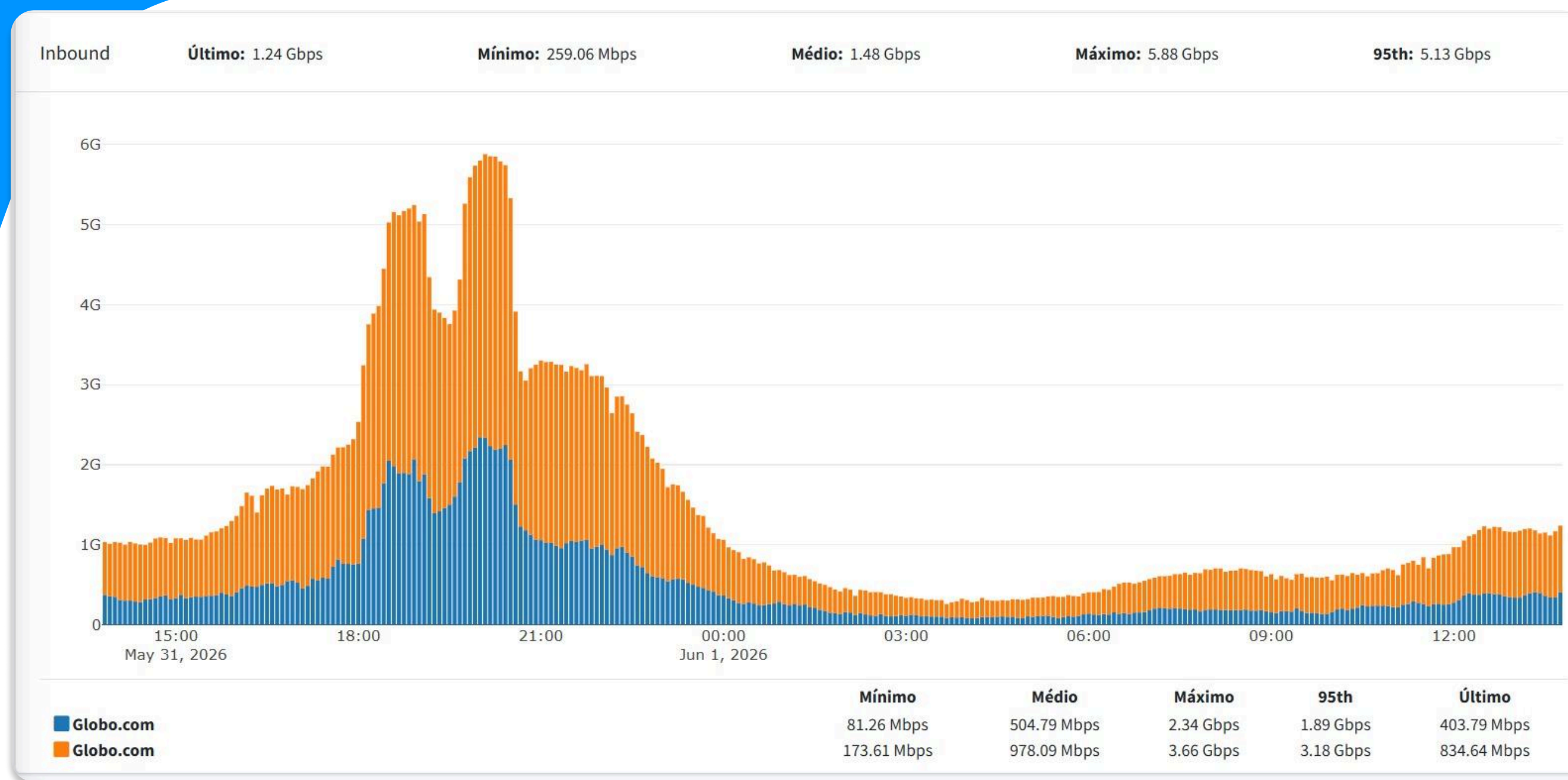
LEITURA PARA OS JOGOS

Se a convocação fez isso em 1h30, jogos com Brasil em horário nobre devem extrapolar — exige cache, peering e trânsito redundantes operando em folga.

EFEITO NEYMAR OU ALERTA SENDO IGNORADO?

ONDA 1 - STREAMING

O QUE ACONTECEU NO JOGO BRASIL X PANAMÁ? (31/05/2026)



Dois picos distintos: primeiro tempo + intervalo + segundo tempo
P95 de 5,13 Gbps: volume elevado sustentado durante parte significativa do evento.
Retorno gradual: tráfego reduziu progressivamente após o encerramento da partida.

PERFIL TÍPICO DE EVENTO AO VIVO:
 FORTE CONCENTRAÇÃO DE AUDIÊNCIA EM JANELAS ESPECÍFICAS DA TRANSMISSÃO.

BASELINE PRÉ-JOGO ~1,0 GBPS DE TRÁFEGO.

CRESCIMENTO OBSERVADO +4,88 GBPS SOBRE O BASELINE.

Tráfego OUT atingiu pico de 151 Gb/s
Antes do pico, rede operava em torno de 30 a 40 Gb/s
Aumento aproximado de 3,8x no momento crítico

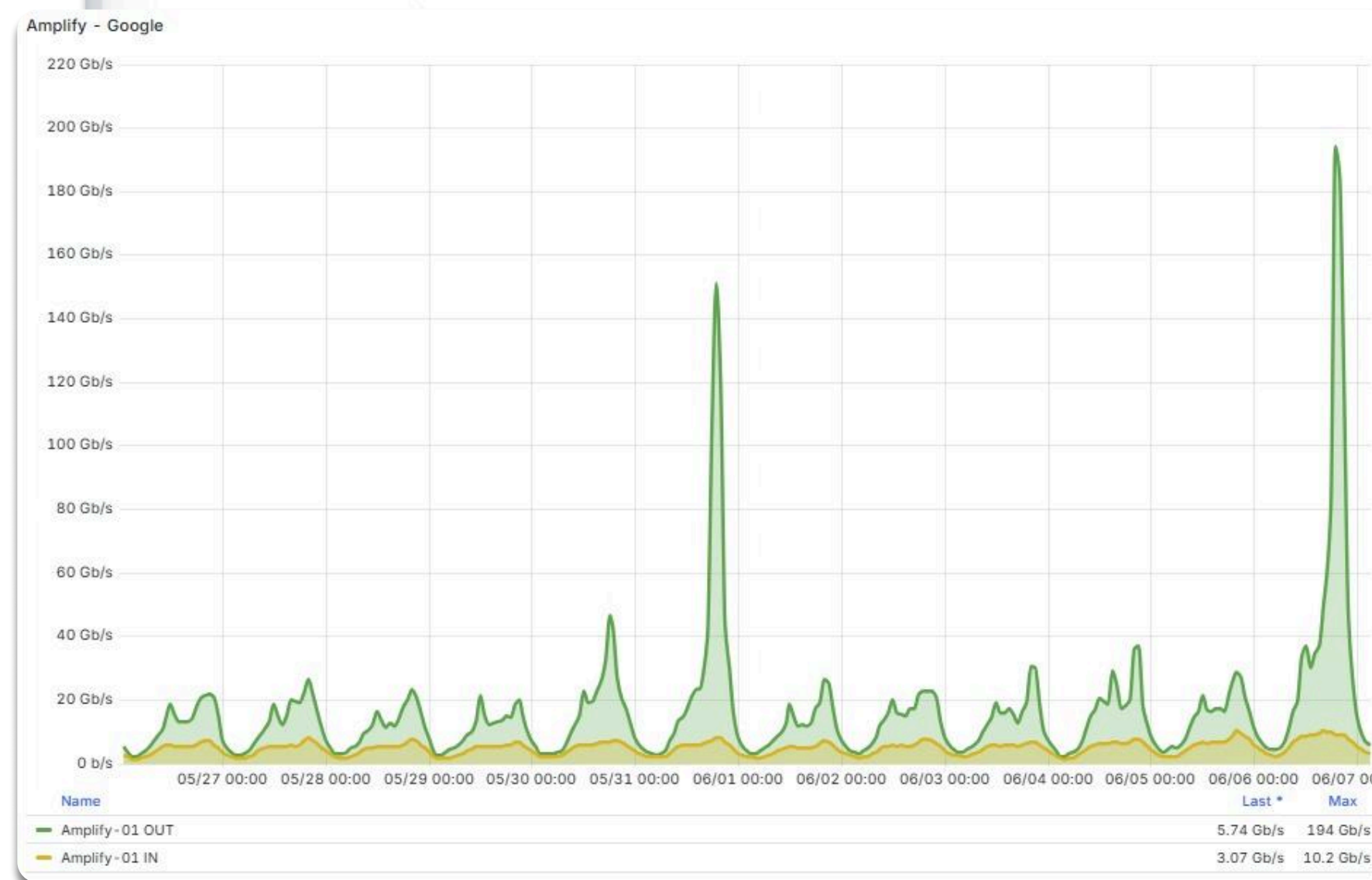
PICO DA TRANSMISSÃO 5,88 GBPS.

VARIAÇÃO RELATIVA AUMENTO DE APROXIMADAMENTE 490% (5,9X).

INÍCIO DA SUBIDA POUCOS MINUTOS ANTES DO JOGO.

ONDA 1 - STREAMING

O QUE ACONTECEU NO JOGO BRASIL X EGITO? (06/06/2026)



AUMENTO APROXIMADO 4x a 6x

PICO DA TRANSMISSÃO 35-37 GB/S

MAIOR PRESSÃO ENTRE 19h e 21h

BASELINE PRÉ-JOGO 5-8 GB/S

ONDA 2 - REDES SOCIAIS

Os picos não vão embora. ELES SE SOMAM!

Do meio da convocação em diante, antecipação dos picos noturnos das redes sociais (Meta, TikTok, X). A rede sustentou esse patamar até o fim da noite.

Implicação prática: a janela operacional crítica começa às 13h e termina na madrugada. Não é mais o horário de pico tradicional.



INSTAGRAM + FACEBOOK +
WHATSAPP

PICO ANTECIPADO + SUSTENTADO



TikTok

VÍDEO CURTO +
LIVES REATIVAS

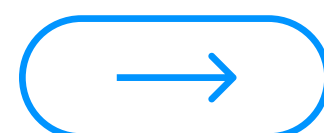
PICO ANTECIPADO + SUSTENTADO



X

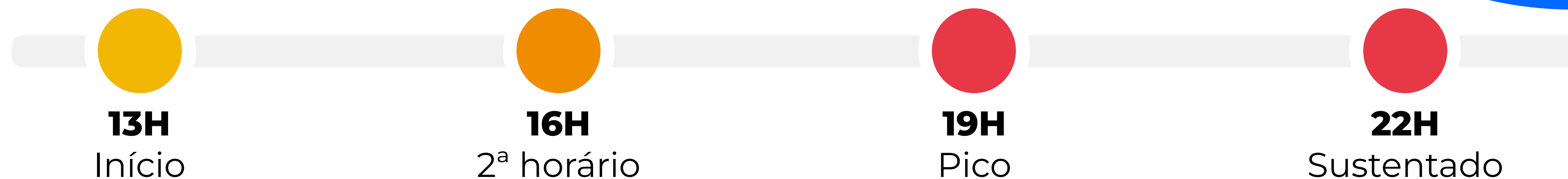
TEMPO REAL, REAÇÃO A LANCES

PICO ANTECIPADO + SUSTENTADO



PADRÃO A SER MONITORADO. transição streaming → redes sociais no pós-jogo, com atenção para picos somados nas janelas em que há dois jogos simultâneos (+40% sobre o nível das 19h).

JANELA DE JOGOS QUATRO HORÁRIOS POR DIA, PICO CONTÍNUO DESDE A TARDE



Exemplo: 24/06/2026 - 6 Jogos no dia

Fase de grupos · Qua., 24/06			
Grupo B		Grupo B	
Suíça	Qua., 24/06 16:00	Bósnia e Herzegovina	Qua., 24/06 16:00
Canadá		Catar	
Grupo C		Grupo C	
Marrocos	Qua., 24/06 19:00	Escócia	Qua., 24/06 19:00
Haiti		Brasil	
Grupo A		Grupo A	
África do Sul	Qua., 24/06 22:00	Tchéquia	Qua., 24/06 22:00
Coreia do Sul		México	

Pico adicional estimado

+40%

Sobre o nível das 19h, nas janelas com dois jogos simultâneos.

Verificar capacidade dos links antes das 22h em todos os dias com jogos sobrepostos.

PLANO DE AÇÃO

O QUE FAZER — ANTES, DURANTE E DEPOIS

Nós, como parceiros de sustentação, atuamos juntos em cada etapa



AGORA

- ▶ Mapear gargalos: utilização atual dos links em horário de pico noturno, equipamentos de backbone
- ▶ Verificar status de GGC (Google) e GCA (Globo) na rede
- ▶ Avaliar capacidade de trânsito, peering IX.br e PNIs
- ▶ Revisar carga dos CGNATs (CPU/Mem)
- ▶ Revisar por onde cada CDN chega em sua rede, e contornar gargalos
- ▶ Criar dashboard zabbix/ grafana com todos os links
- ▶ Definir freeze técnico: sem mudanças nos dias de jogos críticos



DURANTE

- ▶ Monitorar CDNs em tempo real: Google (GGC), Globo, Akamai/Fastly, AWS (ter os dashboards prontos)
- ▶ Atenção para DUAS ONDAS: streaming e redes sociais
- ▶ Dias com 2 jogos simultâneos: avaliar links 1h antes do 2º jogo
- ▶ War room simplificado nos jogos do Brasil (13/06, 20/06, 24/06)
- ▶ Registrar picos e interfaces saturadas para análise posterior



PÓS-JOGO

- ▶ Consolidar dados de pico por CDN e interface
- ▶ Revisar baseline e ajustar limiares de alerta
- ▶ Identificar upgrades de capacidade estruturais necessários
- ▶ Documentar lições para eventos futuros

PREPARE-SE!

O MAIOR EVENTO
DE STREAMING
DA HISTÓRIA
ESTÁ COMEÇANDO

