

# Coupe du monde de foot: le plus grand réseau événementiel jamais élaboré

Faire communiquer entre eux tous les intervenants de la Coupe du Monde ne sera pas une mince affaire! Le système de communication devra être sans faille.

Gare aux pannes ou aux défaillances techniques ou aux attaques pirates !... Le moindre incident un peu sérieux pourrait risquer de perturber ou de paralyser, même partiellement, un événement retransmis en direct dans le monde entier. Tout incident un peu visible serait immédiatement répercuté sur les grands médias qui couvrent l'événement. L'effet serait vite dévastateur en termes d'image de marque! On imagine toutes les communautés d'utilisateurs qu'il va falloir desservir: organisateurs, délégation par pays, entraîneurs, bénévoles, journalistes, chaînes TV-broadcasts, clubs de supporters... Les organisateurs ont tablé sur 45.000 connexions, dispersés sur 12 sites principaux (stades, notamment). C'est le constructeur Avaya qui s'est porté candidat et a été sélectionné par la FIFA, aux côtés de Deutsche Telekom. Nul doute qu'ils ont mesuré les risques. Toute une batterie de tests a été menée en association avec des experts, Netconsult Online Ltd. « *La défaillance du réseau n'est pas une option!* », répètent les responsables d'Avaya. Tout a été prévu, affirment-ils: sécurité du réseau physique et informatique, système de détection d'intrusion, solutions de sécurité, des protocoles de sécurité, des définitions de virus mises à jour, un logiciel anti-virus et un programme de récupération en cas de catastrophes. La proposition retenue est celle d'une architecture de « réseau convergé » ? combinant voix et données sur la même infrastructure. Ce méga-réseau sera utilisé par les équipes, les arbitres, les journalistes ainsi que par les officiels du Comité Organisateur et de la FIFA pour une variété de tâches, y compris l'accréditation, la communication des résultats, la logistique et le transport. Gare aux bugs... La solution va notamment permettre de transmettre, sans fil, des articles et des photographies numériques à la seconde à partir des terrains de football. Il s'agit notamment de relier les 12 stades réservés par la FIFA, ainsi que leurs centres multimédia et le siège social de la FIFA situé à Berlin. Il donnera accès à quantité d'applications réseau : accréditation des joueurs et des journalistes, résultats des matchs, suivi des stocks, confirmation des réservations d'hôtels, transport et logistique, gestion de la billetterie et maintenance des systèmes de sécurité. Après plusieurs phases de tests, le déploiement du réseau a commencé dans les stades depuis fin avril. Ainsi, d'ici le 29 avril, les réseaux de tous les sites ont été installés et testés pour que les stades puissent ouvrir leurs portes le 15 mai. Avec plus de 35 000 connexions réseau, environ 40 000 périphériques connectés et près de 15 téra-octets de données échangées, ce vaste projet permettra à Avaya d'élargir la notoriété et la connaissance de sa marque, ainsi que de démontrer à ses clients et prospects l'étendu de ses capacités techniques. Venez visiter notre blog : Spécial Coupe du monde

## **Zoom technique**

Les sous-ensembles -Le centre de données, -Les hôtels FIFA, -Le bureau LOC, -Le centre média international, -Le centre de commande et les aéroports. Les statistiques et les renseignements des matchs en cours sont collectés à chaque stade et sont distribués en temps réel par le réseau convergé. Les informations sont également disponibles en temps réel sur Yahoo. Les photographes « de terrain » utilisent le réseau WAN pour envoyer leurs photos et leurs articles aux agences dans le monde entier La configuration, en résumé: \* WLAN : le réseau à haut débit rend les journalistes

et les employés plus productifs \* Softphone : productivité augmentée et réductions de coûts  
Extension cellulaire (EC500) : ne jamais manquer un appel grâce aux téléphones portables \* PBX IP;  
des Communications Intelligentes 'au bon moment' Téléphones SIP : utilisation d'une large gamme  
de standards basés sur des téléphones SIP.