

Esportes e entretenimento conectados 2026



Vinte cidades nos Estados Unidos, no Canadá e no México sediarão grandes eventos esportivos em 2026. Este relatório aborda como redes 5G públicas e privadas podem apoiar os torcedores e as operações comerciais, proporcionando a experiência completa no destino que milhões de pessoas esperam.

Para o ecossistema tecnológico mais amplo

© Ericsson 2026

Introdução

Vinte cidades nos EUA, Canadá e México sediaram grandes eventos esportivos em 2026, atraindo um grande número de torcedores internacionais. Torcedores que esperam experiências completas no destino e dependem de conectividade móvel durante toda a duração de sua estadia. Um grupo de usuários diversificado que abrange torcedores casuais, fanáticos, VIPs e Patrocinadores Corporativos.

A Ericsson preparou uma visão geral das cinco áreas em que as capacidades das redes 5G públicas e privadas podem fazer a diferença na experiência geral.

Aproveite a leitura, com insights, evidências e ações que podem levá-lo por um caminho semelhante!

Aviso Legal: Os insights, evidências e ações propostas apresentadas neste relatório baseiam-se no pensamento atual de profissionais de mercado respeitados e em fatos de fontes consideradas precisas e confiáveis. No entanto, a Ericsson não faz declarações nem oferece garantias quanto à precisão, integridade ou confiabilidade dessas informações. A Ericsson expressamente se isenta de toda responsabilidade por quaisquer reivindicações legais, danos, perdas ou consequências decorrentes ou relacionadas a estas declarações prospectivas, ao uso de dados proprietários ou publicamente disponíveis, ou à aplicação de quaisquer ações propostas aqui contidas. Os usuários utilizam este relatório inteiramente por sua própria conta e risco. Este relatório destina-se exclusivamente a promover conversas estratégicas sobre temas do setor em todo o ecossistema tecnológico mais amplo e não deve ser interpretado como aconselhamento profissional, garantia de resultados ou base para decisões de negócios sem verificação independente e consultoria profissional.

Para o ecossistema tecnológico mais amplo

Aprimoramento digital da experiência dos torcedores nos locais de eventos

Reduzir atritos nas filas de atendimento ao público

Novos ângulos para produções de mídia

Prioridade de rede para segurança e equipes de emergência

Torcedores de esportes do mundo todo esperam uma experiência completa no destino

Aprimoramento digital da experiência do público nos espaços de eventos



Seis oportunidades para aprimorar a experiência em eventos
ao vivo, sejam competições esportivas ou shows

A experiência ao vivo dos torcedores melhora com o aprimoramento digital, e o 5G se tornou a principal forma de conexão nos locais de eventos.

O que há de novo: Seis anos após o início do ciclo de implantação, o 5G se consolidou como o principal acesso sem fio em arenas esportivas e espaços de entretenimento, com potencial para escalar ainda mais.

Por que isso importa: A implantação de múltiplas redes 5G, somada a uma rede pública 5G em cada venue, limita o potencial de escala.

Problema: Eventos esportivos e musicais ao vivo têm grande apelo para o público, e os preços dos ingressos estão disparando. Todos os que vão a um espaço de evento têm smartphones e esperam que os organizadores aprimorem a experiência digital. Hoje, o público espera que a experiência ao vivo seja digitalmente aumentada e corresponda ao que pagam.

Resultados esperados: O aprimoramento digital da experiência do usuário varia entre esportes e shows. Todos os ingressos agora são digitais. É possível acessar digitalmente no celular. O compartilhamento ao vivo de fotos e vídeos nas redes sociais é amplamente adotado. Sobreposições de dados, áudio e vídeo no celular levam as experiências a um novo patamar.

Inovações em soluções: As redes 5G públicas em grandes locais agora podem ser dimensionadas para concentrações muito altas de pessoas e alta capacidade em ambas direções (downlink e uplink), utilizando uma combinação de acesso e espectro em banda média e mmWave. A zona do público se estende para além do próprio local do evento, a áreas ao redor, para apoiar atividades de socialização antes dos jogos e atividades em trânsito nos acessos ao local.



A final anual de futebol americano abriu caminho para inovações com potencial de escalar para os principais locais do continente.

>100 locais com 5G: A final anual de futebol americano em Miami foi a primeira a oferecer serviços 5G públicos para conectar os torcedores em 2020. A expansão do 5G público ocorreu então nos principais locais de esportes profissionais e hoje alcança mais de 100 locais internos e externos nos Estados Unidos.

5G versus Wi-Fi: O 5G e o Wi-Fi evoluíram em paralelo, mas na final anual de futebol americano de 2025, houve uma mudança nos padrões de tráfego: o 5G continuou crescendo, enquanto o Wi-Fi caiu 50%, resultando em uma proporção de 3:1 entre tráfego 5G e Wi-Fi. Esses são indicadores iniciais de que os investimentos poderão se concentrar em uma das duas tecnologias no futuro.

Garantia de desempenho: A Ericsson constatou que 4 em cada 10 frequentadores de eventos estão dispostos a pagar um valor adicional por conectividade com garantia de desempenho em eventos. O valor adicional que os frequentadores de eventos estão dispostos a pagar varia entre 5% e 15% do preço do ingresso.

Espaço para crescer: Há 246 locais esportivos nos EUA com mais de 20.000 assentos. A maior escalabilidade do 5G em locais de esportes e entretenimento está correlacionada à redução de múltiplas infraestruturas de redes sem fio paralelas.

Conclusão: À medida que as redes 5G escalam nos locais de esportes e entretenimento, elas podem se tornar o acesso primário para os torcedores.

>100

O 5G público atende hoje mais de 100 espaços esportivos e de entretenimento nos Estados Unidos¹

3:1

A proporção entre tráfego de dados 5G e Wi-Fi na final de futebol americano de 2025²

40%

Dos frequentadores de eventos estão dispostos a pagar um valor adicional pela garantia de desempenho da rede³

246

Há 246 espaços de esportes e entretenimento nos EUA com mais de 20.000 assentos⁴

1.) Relatórios trimestrais dos principais provedores 5G Tier 1 dos EUA

2.) [Nova realidade ou apenas anomalia: o uso de Wi-Fi despencou no Super Bowl 59](#), Stadium Tech Report, 27 de fevereiro de 2025

3.) [O 5G está atendendo às demandas dos consumidores em grandes eventos](#), Ericsson ConsumerLab, 5 de novembro de 2024

4.) [Lista de estádios dos Estados Unidos por capacidade](#), Wikipedia, 23 de março de 2026

Status Atual

Um mix variado de redes sem fio nos locais

Uma ou várias redes 5G para engajamento do público, implantadas por diferentes provedores de serviços

Rede Wi-Fi para engajamento do público implantada e atualizada pelo proprietário do espaço

Redes com fio, ou redes Wi-Fi específicas para operações, apoiam a transformação das operações comerciais nos locais

Um Passo à Frente

Atualizar o 5G para se tornar o acesso primário ao local

As redes dos espaços são dimensionadas para suportar as diversas necessidades e padrões de tráfego do público de esportes e música.

Múltiplas soluções 5G de provedores diferentes implantadas no mesmo espaço

Investimentos em capacidade de Wi-Fi público limitados

Impulsionar

Atualizar a rede 5G para uma solução de host neutro que atenda todos o público no espaço.

Atualizar a rede para uma rede 5G de host neutro nos locais com capacidade para atender a todo o público e a todas as suas necessidades de comunicação.

Habilitar níveis de conectividade personalizados para diferentes grupos de participantes (Entrada geral, Arquibancadas, Camarotes corporativos e Representantes de patrocinadores)

O Wi-Fi público é mantido como backup para os serviços 5G primários

Liderar a Mudança

5G público/privado híbrido nos espaços

Adicionar capacidades de rede celular privada virtual a uma única infraestrutura de rede sem fio compartilhada, atendendo ao uso público dos participantes do evento e ao uso privado das operações comerciais no espaço.

Reduzir atritos nas filas de atendimento



Reduzir atritos e a necessidade de atendentes nas filas de atendimento ao público

Para o ecossistema tecnológico mais amplo

© Ericsson 2026

Ótimas redes nos espaços de eventos podem solucionar cinco filas comuns, eliminando atritos para o público e reduzindo a necessidade de atendentes

O que há de novo: As redes dos espaços expandiram-se do 5G público que atende diretamente os torcedores para também introduzir capacidades 5G privadas ou 5G privadas virtuais para suportar as operações comerciais nos espaços.

Por que isso importa: O tempo que os participantes passam em filas nos espaços gera atrito e exige um grande número de funcionários por curtos períodos durante um evento.

Problema: O público interage com muitos processos nos eventos. Os processos que causam filas hoje estão sem conectividade (estacionamento, triagem de segurança), dependem de conectividade universal (controle de ingressos) ou utilizam tecnologias lentas e não confiáveis (terminais de pagamento).

Resultados esperados: Minimizar o tempo para encontrar estacionamento (antes do evento) e para retirar o veículo (após o evento). Fornecer triagem móvel segura de ingressos digitais antes da entrada. Reduzir o tempo de triagem de segurança dos torcedores na entrada do local. Reduzir o tempo necessário para pedir e pagar por alimentos, bebidas e mercadorias.

Inovações em soluções: Redes 5G privadas ou slicing de uma rede 5G pública adaptadas às necessidades específicas de cada operação de negócio. Conectividade prioritária para smartphones utilizados na assistência de estacionamento e controle de ingressos pelos funcionários. Dispositivos de triagem de segurança conectados via rede celular. Terminais de pagamento conectados via slicing 5G de baixa latência.



Reduzir o atrito nas filas de atendimento ao público protege entre um quarto e metade das receitas das principais ligas esportivas profissionais nos EUA.

Grande variação nas receitas geradas nos locais: As receitas geradas nos espaços esportivos profissionais vêm de assentos, camarotes, alimentação e estacionamento. A MLS tem a maior participação de receitas dos locais, com 57%, e a NFL tem a menor, com 27%.

Chegada em cima da hora: Muitos torcedores chegam muito perto do início dos jogos e corridas. O número de veículos envolvidos pode chegar a 25.000 para um jogo de futebol americano e 8.000 para um jogo de basquete. A chegada em cima da hora pressiona o estacionamento, a emissão de ingressos e a triagem de segurança.

Alimentos e Bebidas: As compras de alimentos e bebidas geralmente se concentram em períodos muito curtos, como durante os intervalos de um jogo. A tecnologia digital pode aumentar a eficiência nos fluxos de trabalho de processamento de pedidos e pagamentos.

Mercadorias licenciadas: Menos de 1/3 das compras de mercadorias licenciadas acontecem online, e os espaços esportivos desempenham um papel vital nas compras presenciais. Pagamentos eficientes são um foco essencial para maximizar as compras de mercadorias quando os torcedores estão motivados e ansiosos para comprar.

Conclusão: A conectividade 5G adaptada para baixa latência é uma ferramenta poderosa para eliminar o atrito nas filas de atendimento ao público nos espaços esportivos.

27–57%
das receitas das ligas
são geradas nos espaços esportivos¹

76%
dos visitantes
chegam
próximos de
30 minutos do
início do jogo²

13 min
tempo médio
gasto nas filas
de alimentação
nos jogos da
NFL em
2024/2025³

68,4%
das vendas de
mercadorias
licenciadas nos
EUA vieram de
canais offline em
2025⁴

1.) [Visualized: How U.S. Sports leagues make money](#), VisualCapitalist, 23 de julho de 2024.

2.) [Pesquisa 2025 sobre segurança em esportes para espectadores](#), The University of Southern Mississippi, 3 de setembro de 2025

3.) [The NFL Fan and Stadium Experience: relatório de pós-temporada 2024-2025](#), MashGin, 23 de janeiro de 2025.

4.) Mercado de artigos esportivos licenciados (2026-2033), Grand View Research

Status Atual

Conectividade universal para controle de ingressos com smartphones

Conectividade universal para smartphones (4G, 5G ou alternativas sem fio) é fornecida aos funcionários para controle de ingressos digitais na entrada.

Os terminais de pagamento são conectados por redes com fio ou tecnologias sem fio alternativas.

Um Passo à Frente

Conectividade diferenciada para controle de ingressos

Adição de conectividade diferenciada otimizada para controle de ingressos digitais (alta confiabilidade e baixa latência) usando smartphones conectados por uma parcela 5G privada virtual da rede 5G pública.

Impulsionar

Adição de conectividade diferenciada a terminais de pagamento

Adição de conectividade diferenciada otimizada para terminais de pagamento com interfaces 5G conectadas por uma rede 5G privada ou porção 5G privada virtual de uma rede 5G pública.

Liderar a Mudança

Experiências personalizadas para todos os dispositivos para minimizar o atrito

Interfaces 5G em todos os dispositivos usados nas filas de atendimento ao público, conectadas com opções de conectividade diferenciada, otimizadas para cada processo de negócios.

Novos ângulos para produções de mídia

Explorar quatro oportunidades para elevar as produções de mídia com novos ângulos de câmera

Câmeras conectadas oferecem aos produtores de mídia novas formas de proporcionar experiências aos torcedores em TVs, tablets, smartphones e muito mais

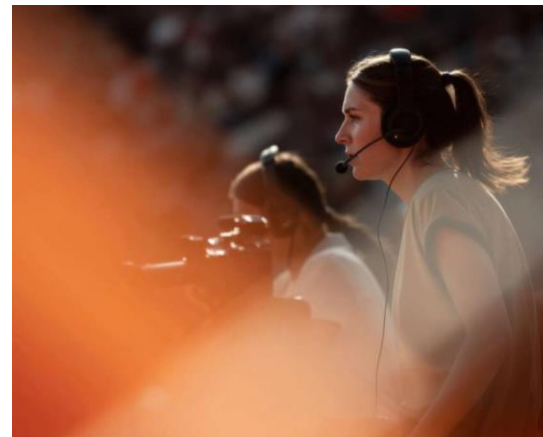
O que há de novo: As redes 5G privadas e 5G privadas virtuais podem conectar câmeras usadas em produções de mídia profissional, eliminando a necessidade de cabos entre as câmeras e os centros de produção.

Por que isso importa: As produções de mídia esportiva são essenciais para as ligas e emissoras, e elas inovam continuamente para elevar a experiência dos torcedores que estão longe dos eventos.

Problema: A concorrência entre emissoras pelos direitos de mídia esportiva é intensa. Os esportes dependem de uma grande parcela de suas receitas proveniente de acordos de mídia. É vital engajar o público por meio de experiências midiáticas envolventes.

Resultados esperados: Aumentar a flexibilidade ao conectar câmeras de TV fixas e itinerantes em produções ao vivo sem cabos. Conectar câmeras operadas remotamente em locais de difícil acesso. Ampliar as opções de câmeras de baixo custo. Reduzir etapas e o tempo entre a captura e a publicação de fotos.

Solução: Câmeras de produção de mídia conectadas a redes 5G privadas ou 5G privadas virtuais, com capacidade de uplink e latência dimensionadas para produção em tempo real. Câmeras de vídeo e fotográficas conectadas por transmissores de dados 5G portáteis. Smartphones avançados usados em produções com atletas, torcedores e eventos menores.



Câmeras de TV para transmissão em movimento



Smartphones utilizados em produções de mídia



Câmeras de TV para transmissão operadas remotamente



Fotógrafos de imagens estáticas

Utilizar as redes 5G como ferramenta para produções de mídia coloca em foco a confiabilidade, a capacidade de uplink e as capacidades de latência

Importância da produção de mídia: Os direitos de TV e streaming de esportes nos EUA foram projetados para atingir US\$ 29,25 bilhões em 2025. O dobro em relação a 2015 e com projeção de crescimento para US\$ 37 bilhões em 2030. Os direitos de mídia esportiva desempenham um papel importante no apelo de um canal de streaming. Com taxas mais altas de direitos e preços mais elevados para os consumidores, surgem expectativas de maior qualidade de produção.

Produções de transmissão externa: Produções esportivas de alto nível são complexas. Especialmente em locais ao ar livre com poucos eventos por ano. A produção de mídia do Tour Americano Profissional de Golfe apoia seus torneios com 9 trailers de produção no local, até 72 câmeras, 150 microfones e 35 a 80 milhas de cabo de fibra óptica.

Capacidade de uplink: A produção de mídia investe os requisitos das redes móveis, pois o fluxo de dados vai das câmeras para a nuvem. Produções de transmissão ao vivo requerem 35 Mbps para Full HD e 60 Mbps para 4K por câmera³. Produções ao vivo exigem capacidade de uplink garantida, baixa latência e alta confiabilidade para operar sem fios.

Fotógrafos de imagens estáticas: 1.600 fotógrafos de imagens estáticas cobriram os jogos em 2024. Cada fotógrafo pode gerar até 10 mil fotos por dia. Câmeras conectadas ao 5G transformam o fluxo de edição e publicação e permitem a publicação instantânea.

Conclusão: Redes 5G privadas e 5G privadas virtuais foram testadas em grandes eventos e podem ser ampliadas para produções maiores.

US\$ 29.25B
valor dos direitos de TV e streaming esportivo nos EUA em 2025¹

72
o número típico de câmeras necessárias para cobrir um torneio profissional de golfe²

35–60
Mbps de capacidade de uplink necessária para vídeo Full HD ou 4K³

1.600
fotógrafos de imagens estáticas cobriram os jogos de verão de 2024⁴

1.) [Os direitos esportivos nos Estados Unidos devem chegar a 37 bilhões de dólares até 2030](#), S&P Global, S&P Global, 7 de abril de 2025

2.) [Os caminhões do PGA Tour inauguram uma nova era na transmissão](#), Global Golf Post, 29 de fevereiro de 2024

3.) [O 5G e as Network APIs estão impulsionando as produções de mídia ao vivo](#), Ericsson Mobility Report

4.) [Paris 2024 Summer Olympics](#), Alpha Sports Pro

Status Atual

Produções de mídia limitadas a câmeras com fio

Todas as câmeras de vídeo nas produções de mídia são conectadas por fio ao centro de produção.

Todas as câmeras de vídeo são operadas por um(a) câmera/operador(a).

Todas as câmeras estáticas dependem de fluxos de trabalho sequenciais da captura à publicação, com equipe de 1 a 3 pessoas presentes nos locais (fotógrafo, runner de cartão de mídia, editor)

Um Passo à Frente

Câmeras conectadas ao 5G com capacidades quase ao vivo

Câmeras de vídeo conectadas a redes 5G públicas via conectividade universal, sem garantias de uplink, latência ou confiabilidade. Limitando o uso prático à transmissão sem fio de vídeo gravado.

Câmeras estáticas conectadas ao 5G público com editores operando em fluxos de trabalho baseados em nuvem. Competindo pela capacidade de uplink com as atividades dos torcedores

Impulsionar

Redes 5G privadas para produções de mídia nos locais

Redes 5G privadas, dimensionadas para produção de mídia, são implantadas em paralelo com redes 5G públicas.

Opção de conectividade diferenciada adaptada às necessidades das produções de vídeo ao vivo

Opção de conectividade diferenciada adaptada às necessidades dos fotógrafos de imagens estáticas, com alto pico de tráfego durante os momentos de ação competitiva.

Liderar a Mudança

Redes de locais híbridas para 5G público e 5G privado virtual

Uma infraestrutura 5G comum para necessidades de 5G público e 5G privado virtual nos locais.

Prioridade para produções de mídia profissional sobre o compartilhamento ao vivo dos torcedores nas redes sociais

Prioridade de rede para segurança e equipes de emergência

Segurança e equipes de emergência exercem funções vitais e precisam de acesso prioritário nos espaços de eventos e arredores

A comunicação das equipes de segurança e dos equipes de emergência vai além das necessidades dos torcedores e das empresas

O que há de novo: Os requisitos de conectividade para equipes de segurança e equipes de emergência em grandes eventos crescem com o tipo e o tamanho do evento.

Por que isso importa: Os esforços de segurança e de equipes de emergência em grandes eventos alcançaram 20 cidades no Canadá, México e EUA este ano.

Segurança do local: Uma combinação de pessoal de segurança humano e equipamentos, incluindo câmeras de vigilância e detectores de drones. A comunicação confiável dentro do grupo é vital, especialmente para prevenir incidentes de forma proativa e para movimentações maiores e não planejadas de visitantes.

Paramédicos (EMTs): Planejados para atender atletas e se deslocar junto aos visitantes onde eles estiverem e para locais específicos de atendimento. As comunicações entre as duas últimas equipes são essenciais para levar rapidamente a força móvel aos visitantes necessitados e para as interações entre a equipe móvel e os locais de atendimento fixos. Os paramédicos planejam um nível mais alto de prontidão em eventos realizados em clima quente.

Forças de segurança pública: A terceira categoria principal de pessoal é a das forças de segurança pública. O papel e o número de pessoal necessário variam conforme os esportes.

Comunicação entre agências: Quanto maior o evento, maior é a demanda por comunicação entre agências em vários níveis.



O número de funcionários dedicados à segurança e ao bem-estar cresce significativamente com o tamanho e a importância de um evento

Classificação de Avaliação de Eventos Seguros (SEAR): O Departamento de Segurança Interna dos EUA definiu cinco níveis para avaliações de segurança em grandes eventos. Os dois níveis mais altos (1 e 2) envolvem suporte federal e interagências no planejamento e execução dos eventos.

Grande empreitada de segurança pública: A FirstNet se preparou para o torneio de futebol deste verão investindo US\$ 430 milhões ao longo de três anos para apoiar mais de 300 agências em 140 locais nas 11 cidades-sede dos EUA. O esforço envolveu mais de 2.000 melhorias de rede no total.

Profissionais de segurança: Uma grande categoria de pessoal, operando portões de segurança e triagem de bagagens na entrada e por todo o local. Esses profissionais de segurança são vitais para gerenciar grandes fluxos de pessoas em tempo real. Um profissional de segurança para cada 150 visitantes é uma regra geral, mas os números variam amplamente dependendo das especificidades de um evento.

Agências envolvidas durante: Os paramédicos cuidam de atletas e visitantes em casos de emergência. As forças de segurança pública uniformizadas podem variar de 300 em um jogo regular de futebol americano ao dobro disso para o grande torneio de futebol. Com uma divisão típica de metade dentro e metade fora do local.

Conclusão: As equipes de segurança e os equipes de emergência têm os maiores requisitos de comunicação nos locais e arredores. Além dos altos requisitos, é importante que as soluções de comunicação abranjam todas as agências envolvidas de forma consistente.



1.) [Fact Sheet: o que são os eventos Special Event Assessment Rating \(SEAR\)?](#) Department of Homeland Security

2.) [FirstNet and the summer of soccer: Putting public safety first](#), 15 de junho de 2026

3.) [Grandes eventos, riscos maiores: como as equipes mantêm grandes eventos seguros](#), Security Magazine, 3 de fevereiro de 2025

4.) [Os sistemas que podem falhar: seis vulnerabilidades que precisam ser tratadas antes de grandes eventos](#), Police1, 21 de novembro de 2025.

Status Atual

Redes sem fio específicas para equipes de segurança e equipes de emergência

Redes sem fio específicas para equipes de segurança e equipes de emergência

Sem integração/coordenação das capacidades de comunicação entre diferentes agências de equipes de emergência

Um Passo à Frente

Conectividade móvel universal para equipes de segurança e equipes de emergência

Comunicação entre equipes de segurança e equipes de emergência com smartphones convencionais.

Conectividade universal sobre redes móveis sem distinção entre torcedores, empresas que operam nos locais, equipes de segurança e equipes de emergência.

Impulsionar

Capacidades de redes dedicadas para equipes de segurança e equipes de emergência

Soluções de rede móvel dedicadas para equipes de segurança e equipes de emergência.

Dispositivos móveis específicos adaptados às necessidades de diferentes perfis de usuários.

Redes/fatias dedicadas com características personalizadas para atender cada profissão ativa no local.

Dimensionado para corresponder à diferença de tamanho e padrões de comunicação entre diferentes agências.

Liderar a Mudança

Alocação dinâmica de conectividade diferenciada

Uma infraestrutura móvel comum para torcedores, operações comerciais, equipes de segurança e equipes de emergência nos locais e arredores

Equipes de segurança e equipes de emergência solicitando conectividade no local sob demanda, e prioridade em situações de emergência.

Torcedores de esportes do mundo todo esperam uma experiência completa no destino



Torcedores internacionais em grandes eventos dependem de conectividade durante toda a viagem

Os grandes eventos esportiva atraem uma ampla mistura de torcedores internacionais em grande número, que ficam por períodos prolongados

O que há de novo: 20 cidades nos EUA, Canadá e México sediarão grandes eventos globais em 2026

Por que isso importa: Os torcedores em grandes eventos globais esperam experiências digitais mais parecidas com as da final anual de futebol americano e do maior espetáculo nas corridas do que em um dia de jogo típico nas ligas profissionais.

Problema: Os torcedores que visitam um evento global de alta relevância esperam uma experiência completa no destino. Frequentemente fazem parte de grupos maiores e ficam por períodos prolongados. Uma grande parcela é composta por visitantes internacionais, com uma mistura de FANáticos e VIPs/Patrocinadores. O custo total de sua viagem é significativo, e eles dependem de uma conectividade sólida durante toda a estadia.

Resultados esperados: Uma experiência digital de alta qualidade para torcedores internacionais, da chegada ao portão de embarque, em todos os locais, áreas metropolitanas e rotas de transporte onde passam grande parte do tempo durante a visita.

Inovações em soluções: Expansões da rede 5G em locais e cidades-sede. Melhorias permanentes e temporárias de cobertura e capacidade nos locais, arredores e em zonas de torcedores dedicadas. Ofertas de conectividade personalizadas para diferentes categorias de torcedores e patrocinadores, com diferenciação de conectividade correspondente, nos locais de competição. Oportunidade para os organizadores integrarem ou oferecerem pacotes de conectividade premium com ingressos para assentos premium.



Grandes eventos esportivos têm muito a aprender uns com os outros no que diz respeito à definição de expectativas

6,5 M ingressos disponíveis no campeonato mundial de futebol nos EUA, México e Canadá¹

275k-400k torcedores presentes em cada uma das corridas de carros de ponta no Canadá, México e EUA²

172 TB de tráfego de dados móveis foram gerados na histórica corrida de 500 milhas em Indianápolis em 2025³

24 parceiros comerciais do campeonato mundial de futebol⁴

1.) [FIFA World Cup ticketing programme launches in September](#). 10 de setembro de 2025.

2.) [Formula 1's record breaking 2025 season in numbers](#). 19 de dezembro de 2025

3.) [Verizon dominates Indy 500 Data Connectivity](#), 29 de maio de 2025

4.) [Commercial Partnerships](#), FIFA, 23 de março de 2026

Espectadores globais são diferentes:

Ficam por vários dias, frequentemente viajam em grupos e incluem torcedores apaixonados, clientes corporativos e patrocinadores.

Frequentedores do futebol: 6,5 milhões de torcedores assistem ao campeonato mundial de futebol em 16 cidades em três países em 2026. 48 equipes classificadas disputam 104 jogos ao longo de 39 dias. A estadia média dos visitantes deve variar de 10 a 16 dias, dependendo da origem.

Frequentedores das corridas de carros de ponta: A primeira grande série de documentários esportivos impulsionou a frequência em todo o mundo para a principal série de corridas de carros. Os EUA, Canadá e México sediam cinco corridas durante fins de semana de 3 dias: Austin (>400 mil participantes em 2024), Cidade do México (>400 mil), Montreal (352 mil), Las Vegas (>300 mil em 2025) e Miami (275 mil).

O histórico evento de 500 milhas em

Indianápolis: A Verizon registrou 172 TB de tráfego em sua rede em 2025. 1/3 do tráfego ocorreu dentro do local e 2/3 fora. 3/4 do tráfego de dados dentro do local foi downstream para os torcedores, e 1/4 foi upstream dos torcedores. Este único dia com 350.000 torcedores gerou mais de 40x o tráfego médio de dados móveis durante os jogos regulares de futebol americano.

Patrocinadores: Os patrocinadores corporativos são um grupo importante de participantes em grandes eventos. Um grupo que espera experiências acima e além do que consumidores e empresas podem adquirir. Os organizadores do grande torneio de futebol têm três níveis de patrocínio, com 24 parceiros comerciais no topo, mais aproximadamente 50 apoiadores das cidades-sede envolvidos.

Conclusão: O futebol e as séries de corridas de carros definem um alto padrão para as experiências completas no destino em 2026

Status Atual	Um Passo à Frente	Impulsionar	Liderar a Mudança
Experiências indiferenciadas para torcedores e patrocinadores nos locais	Expansão da rede 5G limitada aos locais	Expansão da rede 5G nos locais e nas cidades-sede	Ofertas de experiências digitais especiais para torcedores internacionais
Aproveitar a infraestrutura 5G existente nos locais que farão parte do superciclo de 2026	Expandir as redes 5G em todos os locais nos padrões definidos pela final anual de futebol americano	Expandir as redes 5G em todos os locais e pelas cidades nos padrões definidos pela final anual de futebol americano	Direcionar ofertas internacionais com pacotes dedicados para a duração de sua experiência
Todas as experiências são baseadas em conectividade universal	Estender o aprimoramento digital para recursos específicos de futebol e corridas.	Expandir as redes 5G nas principais áreas que fazem parte da experiência completa no destino: atrações turísticas, rotas de transporte público, áreas de solização pré-jogo, além de distritos de hospitalidade e entretenimento	Ofertas de conectividade em camadas correspondendo ao espectro dos ingressos de entrada até os patrocinadores em camarotes corporativos



ERICSSON

<https://www.ericsson.com/pt/5g/the-5g-opportunity-in-sports-and-entertainment>