

Intervista a Carlo Lisa, managing director di Deltatre Video, società che fornisce servizi informatici al mondo dello sport.

Il cervello della Fifa World Cup è italiano

di Luciano Barelli

Deltatre è presente nel cuore dell'International Broadcasting Center della Fifa a Monaco. Ci può spiegare cosa fate?

Deltatre è un gruppo mondiale attivo nella fornitura di servizi informatici per lo sport, costituito da tre società, di cui due in Italia e una a Londra.

La capogruppo Deltatre Informatica, nata nel 1986 e specializzata in software e servizi per lo sport, è basata a Torino insieme a Deltatre Video, focalizzata sulla convergenza tra il mondo del broadcast e il mondo Ict. Deltatre Media, basata a Londra, offre servizi multimediali al mercato inglese.

Deltatre ha un contratto con Fifa per la gestione del *Result System* per tutto il campionato mondiale 2006.

Il nostro sistema produce le statistiche di livello 1 (relative a nomi dei giocatori, tiri in porta, goal, fuori gioco, falli,

etc) e di livello 2 (che comprendono dettagli relativi al comportamento di ogni giocatore) per ogni partita.

Il tutto viene memorizzato nel *Central Result System*: una banca dati progettata e gestita da noi, che lavora su piatta-

forma Sql Server e risiede nell'Ibc (International Broadcasting Center) di Monaco, dove abbiamo installato il nostro data center, che è collegato alla rete realizzata da Avaya, responsabile del networking dell'intero sistema.



Come si svolge in pratica il vostro lavoro?

Tutto il data entry viene effettuato da personale Deltatre altamente specializzato. In ogni stadio abbiamo una postazione in tribuna in cui due *spotter* Deltatre effettuano una vera e propria "telecronaca telematica" della partita in corso, registrando in tempo reale tutti gli eventi tramite il nostro software specializzato, con la definizione temporale del minuto. Per esempio, l'informazione inserita può essere del tipo "al 42° minuto a centro-campo è stato commesso un fallo da XX su YY". I dati sono trasmessi ai nostri studi mobili (*van*) parcheggiati nello stadio, dove un nostro operatore televisivo produce e fornisce alla regia i contributi grafici, che a sua volta li sovrappone ai segnali live.

I segnali TV prodotti allo stadio vengono trasmessi tramite la rete triple-play di Avaya - che utilizza il doppio anello ridondante di fibre ottiche di T-System per la trasmissione all'Ibc di Monaco - e confluiscono nel nostro Central Result System (Crs), dove lavorano una quindicina di persone che gestiscono il data center e i server grafici che servono la main control room di Hbs, la società che gestisce tutta l'attività televisiva del campionato per conto della Fifa.

Le informazioni del Crs vengono rese disponibili a tutte le applicazioni televisive, al *print system* che stampa tutte le informazioni per la sala stampa e a tutti i siti Internet convenzionati, attraverso la extranet www.fifadata.com che abbiamo realizzato per gestire il "media channel" della Fifa. Vengono passate anche ai *mobile content provider* che distribuiscono i contenuti ai terminali mobili, utilizzando un data feed con un protocollo basato su Xml, che viene poi convertito dai content provider in Sms, Mms o video in funzione del tipo di servizio e di telefo-

nino disponibile. Le statistiche di livello 2 sulle partite giocate (analisi dettagliata del comportamento di ogni giocatore), vengono inserite da un team di quattro *spotter* Deltatre (due per ogni squadra in campo) che analizzano le registrazioni delle partite e inseriscono tutti i dati relativi nel data base. Questi dati dettagliati vengono usati anche per il servizio aggiuntivo di *enhanced graphics* che realizziamo per HBS, che a sua volta fornisce ai broadcaster uno spettacolo pre-confessionato da trasmettere nel pre-partita e nel post-partita.

Il nostro sistema di grafica televisiva è basato su una piattaforma Pc, software standard come 3D Studio Max per creare i modelli standard 3D e sul nostro software con cui mappiamo i dati che vengono dal nostro Result System sui modelli standard e li *renderizziamo* in tempo reale, anche in HD (50 immagini 1920x1080 per secondo).

Quando avete iniziato a sviluppare questo sistema?

Il nostro sistema è stato realizzato per supportare la Champions League: abbiamo un contratto di esclusiva con la UEFA dal 1992 per gestire tutto il sistema per la Champions League.

Sono già quattro anni che gestiamo questo sistema per Fifa: abbiamo iniziato nel 2002 in Corea-Giappone e da allora l'abbiamo utilizzato in tutte le manifestazioni Fifa.

Oltre al Result System fornite altri servizi?

Utilizzando i dati del Result System, produciamo tutte le sovra impressioni trasmesse durante le partite, tramite il nostro sistema di grafica televisiva.

Abbiamo un contratto con Fifa per fornire tutta la grafica *multilateral* (che viene fornita a tutti i broadcaster) e un con-

tratto con Hbs per produrre tutte le *unilateral graphics* (grafica fornita a singoli broadcaster) e tutti gli altri servizi di grafica televisiva che Hbs fornisce ai broadcaster come Bbc, Sky, etc.

Hbs produce nei vari stadi (*venues*) i segnali multilaterali (*feed*), sia in formato ad alta definizione (HD) che con definizione standard (SD) e li distribuisce ai carrier completi della nostra grafica o privi di grafica (*clean stadium feed*).

Noi forniamo la grafica in inglese per il multilateral oltre che in italiano, arabo, francese, spagnolo per la distribuzione unilateral.

Sul Central Result System sono basati altri servizi, come il sistema di supporto ai commentatori televisivi, che fornisce quattro canali in tempo reale negli stadi (*on venue*) e sei all'Ibc, corredati da tutte le statistiche dettagliate, con un formato studiato appositamente per i commentatori televisivi (*Commentator Monitor System*).

Forniamo anche un servizio di data feed che viene usato non solo dalle *mobile production* ma anche dai broadcaster che hanno servizi di Tv interattiva e mettono a disposizione dei loro utenti delle pagine di informazioni supplementari accessibili tramite il telecomando Tv.

Infine, gestiamo un servizio di live streaming del press briefing quotidiano Fifa di Berlino: riceviamo i segnali video e audio in quattro lingue (inglese, francese, tedesco e spagnolo) e diffondiamo sulla extranet Fifa uno stream compatibile con Windows Media a beneficio dei giornalisti che non possono presenziare al meeting. Alla fine della conferenza stampa, rendiamo disponibili i file audio MP3 per i giornalisti che non si sono potuti collegare in tempo reale.