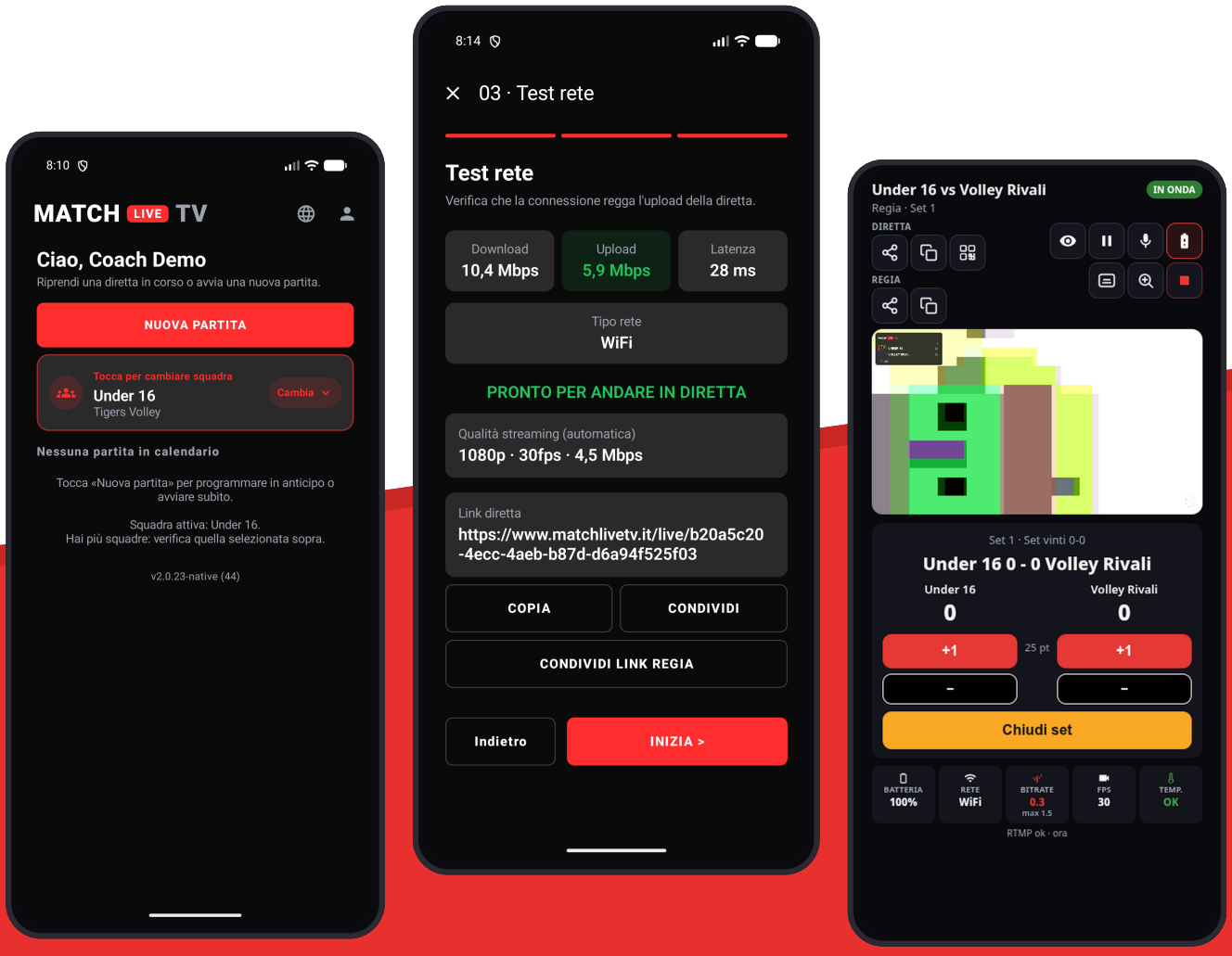
Match Live TV

BENUTZERHANDBUCH

Android-App & Web-Regie

So gehst du mit dem Smartphone direkt vom Spielfeld live und steuerst Anzeigetafel, Pause, Audio und Sponsor von einem zweiten Gerät aus.



INHALT

Inhaltsverzeichnis

—	Einführung und bevor du startest	3

TEIL A · ANDROID-APP

01	Anmeldebildschirm	4
02	Passwort vergessen	5
03	Spiele-Hub	6
04	Konto	7
05	Neues Spiel — den Weg wählen	8
06	Assistent Schritt 1 — Spieldetails	9
07	Logo und Farbe des Gegners anpassen	10
08	Assistent Schritt 1 — Ort, Liga und Regeln	11
09	Assistent Schritt 2 — Übertragung	12
10	Assistent Schritt 3 — Netzwerktest	13
11	Assistent Schritt 3 — Nach dem Test: Links und Start	14
12	Live-Bildschirm	15

TEIL B · WEB-REGIE

13	Die Web-Regie: was sie ist und wie man sie öffnet	17
14	QR-Code des Livestreams	20
15	Sponsor-Nachricht	21
16	Feldzoom	22
17	Qualität und maximale Bitrate	23

IN DER HALLE

✔	Checkliste für den Spieltag	24
?	Häufige Probleme	25
✎	Notizen	26

EINFÜHRUNG

So nutzt du dieses Handbuch

Dieses Handbuch erklärt Schritt für Schritt, wie du mit der App **Match Live TV** auf dem Android-Smartphone live gehst und wie du Spielstand und Übertragung über die **Web-Regie** auf einem zweiten Gerät (Tablet, Laptop oder anderes Smartphone) steuerst.

Das Beispiel ist ein **Volleyball**-Team (*Under 16* des Vereins *Tigers Volley*) gegen *Volley Rivali*. Der Ablauf ist bei Basketball und anderen Sportarten gleich: Anzeigetafel, Punkteregeln und einige Bezeichnungen ändern sich.

Im Text sind Schaltflächen und Elemente der Oberfläche so hervorgehoben: `Neues Spiel`.

> **SCREENSHOTS AUF ITALIENISCH**
> Die Bilder in diesem Handbuch zeigen App und Regie mit **italienischer** Oberfläche. Auf deinem Smartphone siehst du dieselben Bildschirme in deiner Sprache: Die im Text genannten Schaltflächen heißen so wie in der deutschen App.

Bevor du startest

01
Konto
E-Mail und Passwort eines Nutzers *Trainer* oder *Übertragungsteam*, der für das Team freigeschaltet ist.

02
Netzwerk
Am besten ein eigenes oder zumindest stabiles WLAN; meide Hotspots, die von vielen Smartphones überlastet sind.

03
Android-Berechtigungen
Beim ersten Start fragt die App nach Kamera, Mikrofon und (bei neueren Android-Versionen) Benachrichtigungen. Erlaube sie: Ohne Kamera und Mikrofon kannst du nicht live gehen.

04
Akku
Smartphone möglichst laden; Akkunutzung für Match Live TV auf **Nicht eingeschränkt** stellen (siehe unten).

05
Zweites Gerät (empfohlen)
Für die **Web-Regie**: ein Tablet oder Laptop, auf dem du den Regie-Link öffnest und die Anzeigetafel aktualisierst, ohne das filmende Smartphone zu berühren.

06
Sprache
Oben rechts (Globus-Symbol) kannst du Italiano, English, Français, Deutsch, Español oder „System“ wählen.

> **ACHTUNG · AKKU**
> In der Halle kann die App eine gelbe Warnung zeigen, wenn Android die Akkunutzung einschränkt. Stelle vor einem echten Spiel die Akkunutzung von Match Live TV auf **Nicht eingeschränkt**: *Android-Einstellungen → Apps → Match Live TV → Akku → Nicht eingeschränkt*.

TEIL A · ANDROID-APP

01 Anmeldebildschirm

Beim Start ohne aktive Sitzung erscheint der Anmeldebildschirm.

Oben siehst du das Logo von Match Live TV und den Slogan. In der Mitte:

- den Titel **Anmelden**
- das Feld **E-Mail**
- das Feld **Passwort** (Augensymbol rechts zum Ein- und Ausblenden der Zeichen)
- den Link Passwort vergessen?
- die Schaltfläche Anmelden (aktiv, sobald E-Mail und Passwort ausgefüllt sind)

Unten steht außerdem die App-Version (z. B. `v2.0.23-native (44)`): nützlich, wenn du den Support kontaktierst.

WAS TUN

Gib deine Zugangsdaten ein und tippe auf Anmelden. Stimmen E-Mail oder Passwort nicht, zeigt die App eine Fehlermeldung; versuche es erneut oder nutze die Passwort-Wiederherstellung.

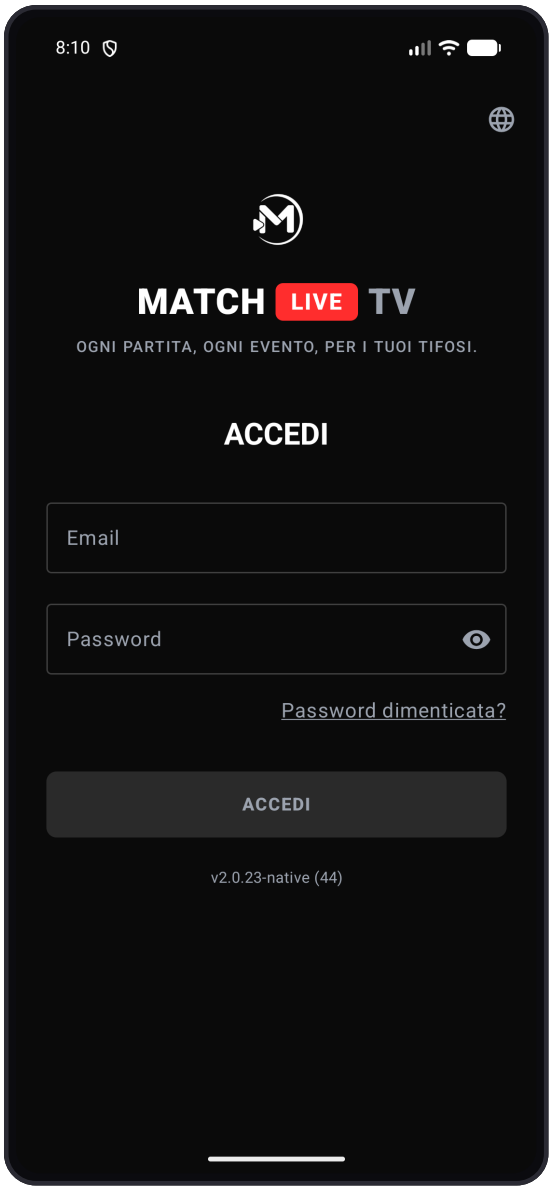


Abb. 1 · Anmeldebildschirm

TEIL A · ANDROID-APP

02 Passwort vergessen

Wenn du dein Passwort nicht mehr weißt, tippe auf dem Anmeldebildschirm auf Passwort vergessen?.

Es öffnet sich ein eigener Bildschirm mit:

- dem Pfeil **Zurück** oben links (zurück zur Anmeldung)
- dem Titel **Passwort vergessen**
- einer kurzen Erklärung: Gib die E-Mail des Kontos ein und du erhältst einen Link zum Zurücksetzen des Passworts
- dem Feld **E-Mail**
- der Schaltfläche Reset-Link senden

Ist die Adresse registriert, erhältst du nach dem Senden die E-Mail zum Zurücksetzen (sieh auch im Spam-Ordner nach).

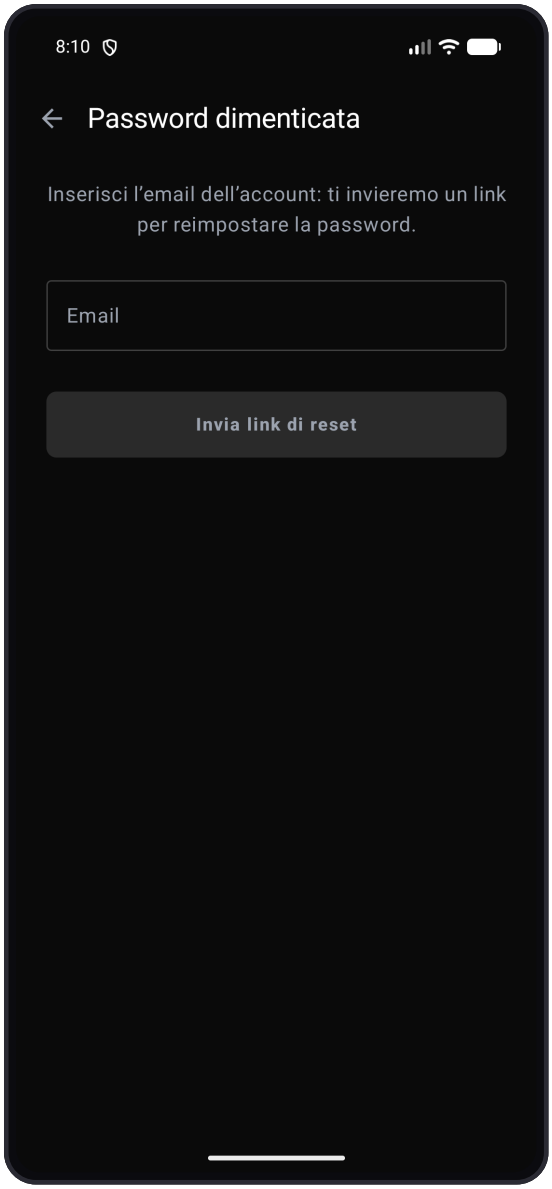


Abb. 2 · Passwort vergessen

TEIL A · ANDROID-APP

03 Spiele-Hub

Nach der Anmeldung landest du im **Hub**, der Zentrale für deine Livestreams.

ELEMENT	FUNKTION
Logo **MATCH LIVE TV**	Erkennungszeichen der App (oben links)
Globus-Symbol	Öffnet die Sprachauswahl
Profil-Symbol	Öffnet den Bildschirm **Konto**
Begrüßung	Zeigt, wer angemeldet ist
Untertitel	*Nimm einen laufenden Livestream wieder auf oder starte ein neues Spiel.*
Neues Spiel	Plant ein Spiel oder öffnet sofort den Assistenten
Karte **aktives Team**	Zeigt das ausgewählte Team und den Verein; Text *Tippen zum Teamwechsel*; Schaltfläche Wechseln
Kalenderbereich	Liste der geplanten Spiele oder *Keine Spiele im Kalender*

> **WICHTIG**
> Wenn du mehrere Teams betreust, **prüfe vor dem Livestart immer**, dass auf der Karte das richtige steht (im Beispiel *Under 16*). Tippe auf Wechseln (oder die Karte), um die Liste zu öffnen und ein anderes Team zu wählen.

Ist auf diesem Konto bereits ein Livestream offen, zeigt der Hub auch die Karte **Laufenden Livestream fortsetzen** mit dem Spielnamen: Von dort kehrst du zur Übertragung zurück, ohne den ganzen Assistenten zu wiederholen.



Abb. 3 · Spiele-Hub

TEIL A · ANDROID-APP

04 Konto

Tippe im Hub oben rechts auf das Profilsymbol.

Profil

- **E-Mail** (nur lesbar) mit deiner Rolle darunter (z. B. *Rolle: Trainer*)
- änderbarer **Name**
- die Schaltfläche `Profil speichern`

Passwort ändern

Drei Felder: aktuelles Passwort, neues Passwort (mit den Anforderungen unter dem Feld) und Bestätigung. Die Schaltfläche `Passwort aktualisieren` wird aktiv, wenn die Angaben gültig sind.

Ganz unten meldet `Abmelden` das Konto auf diesem Smartphone ab. Mit dem Pfeil oben links kehrst du zum Hub zurück, ohne dich abzumelden.

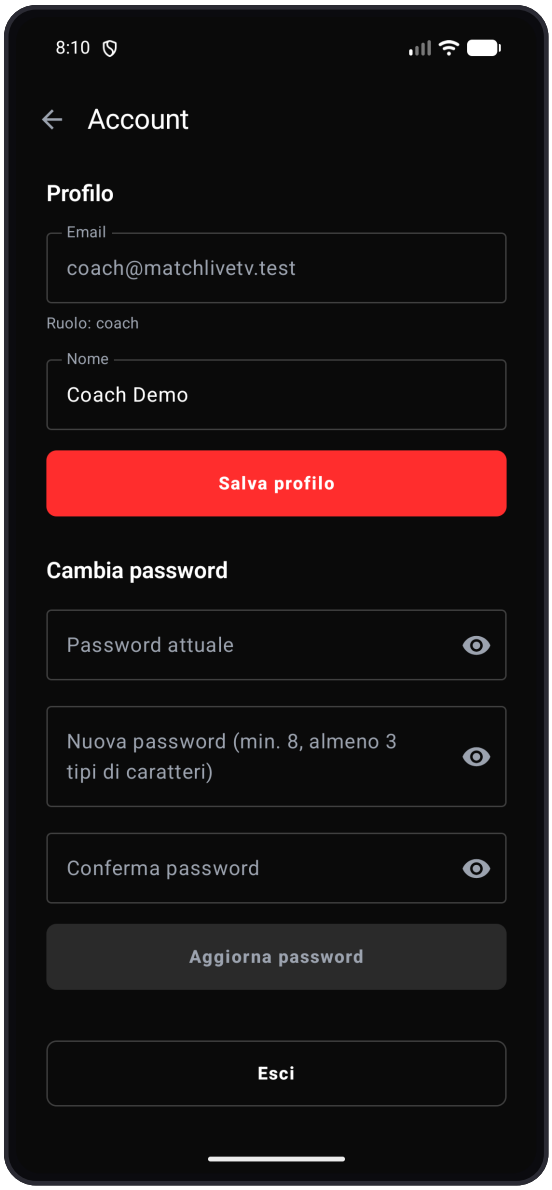


Abb. 4 · Konto

TEIL A · ANDROID-APP

05 Neues Spiel — den Weg wählen

Ein Tipp auf **Neues Spiel** öffnet ein Blatt von unten.

OPTION	WOFÜR
Spiel planen	Du legst Datum, Uhrzeit und Gegner fest. Das Spiel erscheint auch auf der Website; den Livestream startest du später in der Halle.
Jetzt starten	Legt das Spiel sofort an und öffnet den Einrichtungsassistenten, ohne geplante Uhrzeit. Ideal, wenn du schon vor Ort bist.

Der Untertitel (*Im Voraus planen oder die Live-Einrichtung sofort starten.*) fasst beide Wege zusammen. Oben rechts im Blatt schließt das **X** es, ohne etwas zu tun.

> **WAS TUN**
> Für den Weg in diesem Handbuch wähle **Jetzt starten**.



Abb. 5 · Blatt Neues Spiel

TEIL A · ANDROID-APP

06 Assistent Schritt 1 — Spieldetails

Der Assistent mit drei Schritten öffnet sich. Der erste ist **01 · Spiel**: Oben siehst du den Fortschrittsbalken (erstes Segment rot) und rechts das Symbol der Sportart.

Heimteam

Zeigt das aktive Team (z. B. *Under 16*) mit Vereinslogo und -farbe. Das Menü ⋮ (*Team bearbeiten*) erlaubt das Anpassen des Heim-Brandings, wenn Tarif und Berechtigungen es zulassen.

Gastteam

Namensfeld (im Beispiel *Volley Rivali*) und Menü ⋮, um Logo und Farbe **anzupassen** (nächstes Kapitel).

Pausenbild

Vorschau des Bildes, das die Zuschauer in einer Pause oder ohne Signal sehen. Mit `Bild für dieses Spiel ändern` ersetzt du es nur für dieses Spiel (meist eine Premium-Funktion).

Sponsor-Nachricht live

Optionales Feld: Text, der während des Livestreams unten durchlaufen kann (auch über die Web-Regie änderbar).

Scrolle nach unten für Ort, Liga und Regeln (Kapitel 08).

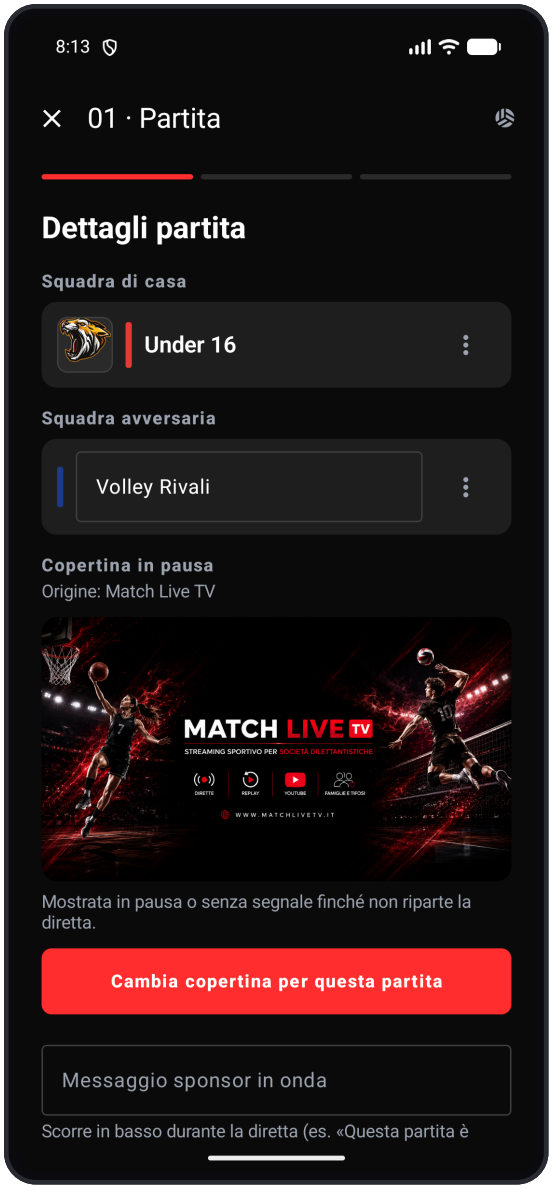


Abb. 6 · Assistent Schritt 1 — Teams

TEIL A · ANDROID-APP

07 Logo und Farbe des Gegners anpassen

Tippe in der Zeile **Gastteam** auf ⋮ → **Anpassen**.

Im Blatt **Anpassen** findest du:

1. **Teamname** — wie er auf Anzeigetafel und Overlay erscheint.
2. **Logo** — Vorschau (*Kein Logo*, falls keins vorhanden), LOGO HOCHLADEN und gegebenenfalls ENTFERNEN.
3. **Teamfarbe** — Vorschaukreis, Feld für Sättigung/Helligkeit und Regler **Farbton**.

Aktionen

- SPEICHERN — übernimmt Name und Farbe
- ABBRECHEN — schließt, ohne die letzten Änderungen zu übernehmen

> **WARUM DAS HILFT**
> So ist das Gastteam im Livestream kein graues, allgemeines „Gegner"-Team.

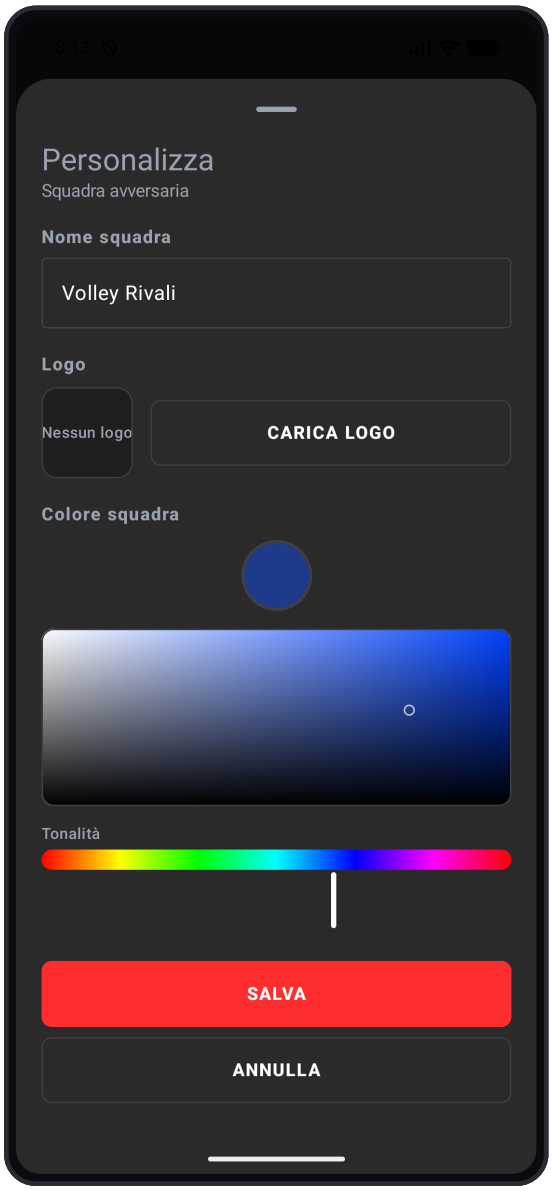


Abb. 7 · Gastteam anpassen

TEIL A · ANDROID-APP

08 Assistent Schritt 1 — Ort, Liga und Regeln

Weiter unten im ersten Schritt findest du den Rest der Spieleinrichtung.

- noch einmal **Pausenbild** und Bild für dieses Spiel ändern
- **Sponsor-Nachricht live**
- **Ort** — Halle / Spielfeld
- **Liga (optional)** — z. B. Bezirksliga, Sommerturnier
- **Individuelles Video-Overlay** — Schalter (falls im Tarif enthalten)
- **Individuelle Punkteregeln** — standardmäßig gelten im Volleyball die üblichen Regeln (*3 Gewinnsätze, Sätze bis 25, Tiebreak bis 15*). Mit dem Schalter legst du abweichende Sätze/Punkte fest

Unten: WEITER > geht zum Schritt Übertragung. Zurück kehrt zum vorherigen Bildschirm zurück.

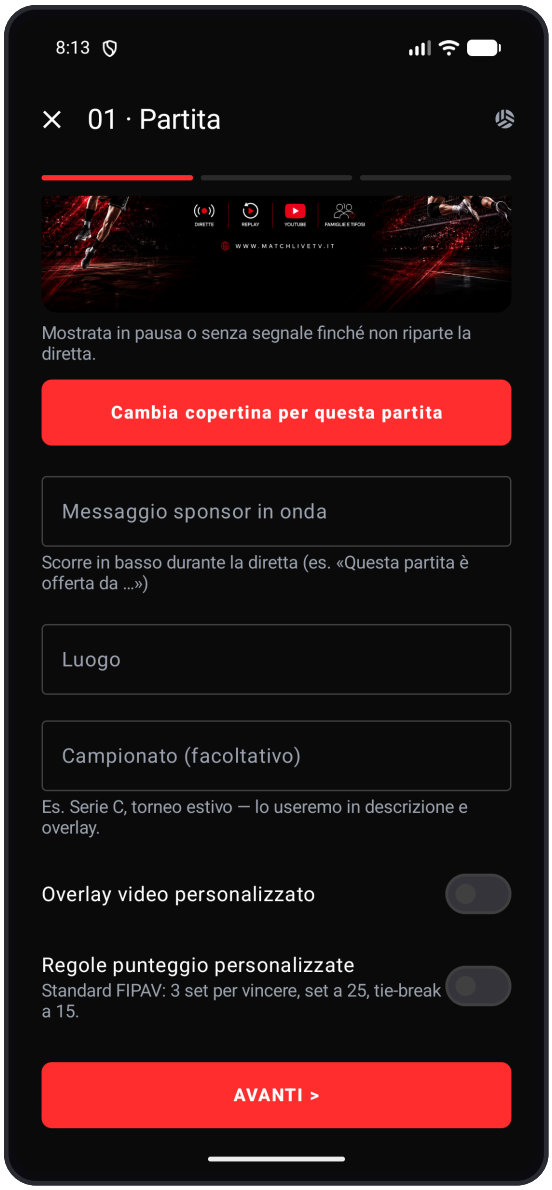


Abb. 8 · Assistent Schritt 1 — weitere Optionen

TEIL A · ANDROID-APP

09 Assistent Schritt 2 — Übertragung

Der zweite Schritt ist **02 · Übertragung**.

Tarif

Oben kann der aktive Tarif erscheinen (z. B. *Tarif Premium Full*): Er bestimmt Plattformen und Zusatzfunktionen.

Plattform

Tippe auf die gewünschte Karte (roter Rahmen = ausgewählt):

- **Match Live TV** — live auf unserer Website (inklusive)
- **YouTube Live** — wenn der Kanal des Vereins/Teams verbunden ist und der Tarif es erlaubt (der Kanalname kann angezeigt werden)

Sichtbarkeit

- **ÖFFENTLICH** — kann in den Listen und Suchergebnissen der Website erscheinen
- **NICHT GELISTET** — erscheint nicht in öffentlichen Listen; nur wer den Link hat, kann zuschauen (Tests, Training, private Spiele)

Unter den Schaltflächen steht eine kurze Erklärung der gewählten Option. Aktionen: Zurück und WEITER >.

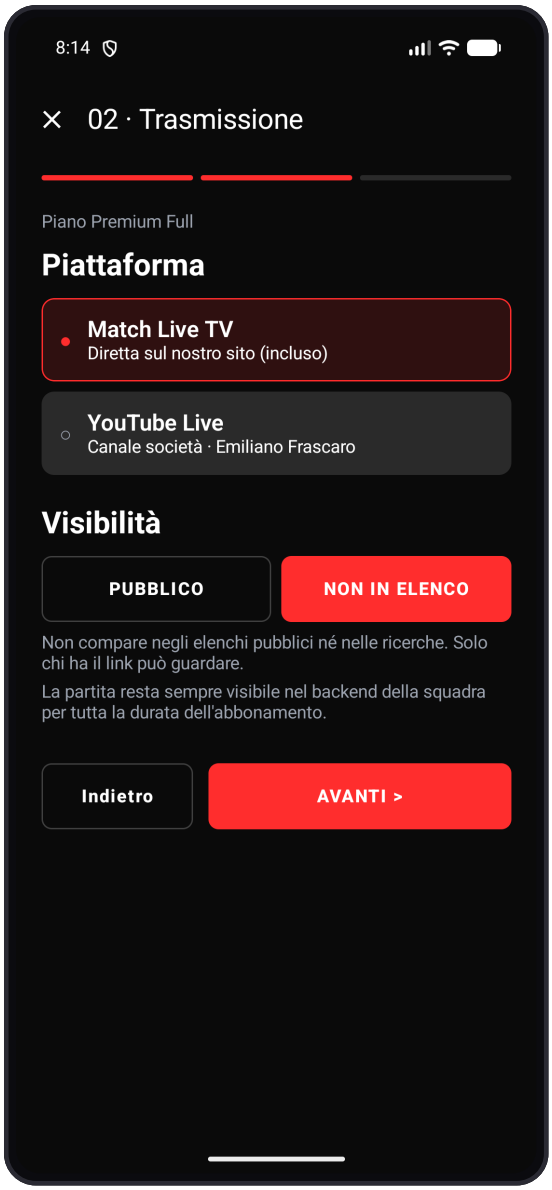


Abb. 9 · Assistent Schritt 2 — Übertragung

TEIL A · ANDROID-APP

10 Assistent Schritt 3 — Netzwerktest

Der dritte Schritt ist **03 · Netzwerktest**. Er prüft den **Upload**: „Surfen geht gut“ reicht nicht.

Beim Öffnen stehen die Werte auf null:

- Download
- Upload
- Latenz
- Netzwerktyp

Die Schaltfläche STARTEN > bleibt deaktiviert, bis der Test ein brauchbares Ergebnis liefert.

WAS TUN

Tippe auf NETZWERKTEST STARTEN und warte ein paar Sekunden.

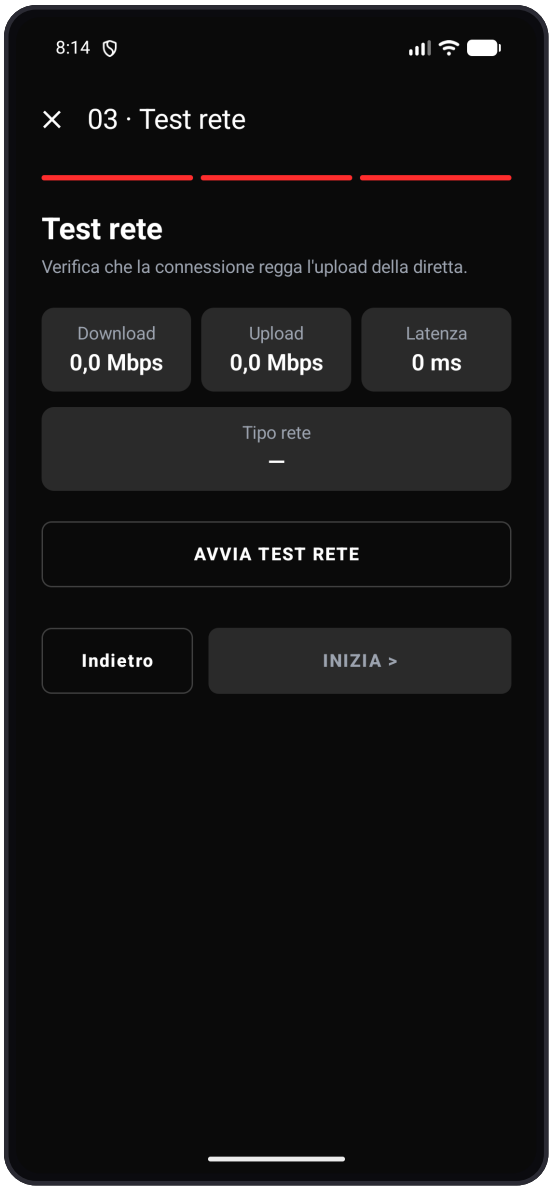


Abb. 10 · Assistent Schritt 3 — vor dem Test

TEIL A · ANDROID-APP

11 Assistent Schritt 3 — Nach dem Test: Links und Start

Nach dem Test füllt sich der Bildschirm.

Wenn alles passt, siehst du in der Regel:

- echte Werte für **Download**, **Upload** (oft hervorgehoben) und **Latenz**
- **Netzwerktyp** (z. B. WLAN)
- die Meldung **BEREIT FÜR DEN LIVE-START**
- die vorgeschlagene **Streaming-Qualität (automatisch)** (z. B. *1080p · 30fps · … Mbps* oder 720p je nach Verbindung)
- den **Live-Link** auf der Website (`https://www.matchlivetv.it/live/...`)
- die Aktionen KOPIEREN, TEILEN und REGIE-LINK TEILEN

REGIE-LINK TEILEN öffnet (nach Bestätigung) das Android-Teilen-Menü mit der URL der Web-Regie: Schick sie dem zweiten Bediener vor dem Start.

WAS TUN

Wenn du bereit bist, tippe auf STARTEN >. Das Smartphone wechselt ins Querformat und zeigt den Live-Bildschirm.



Abb. 11 · Assistent Schritt 3 — nach dem Test

TEIL A · ANDROID-APP

12 Live-Bildschirm

Nach STARTEN > bist du die **Regie am Spielfeld**: Smartphone im Querformat, Kamera auf Sendung, Bedienelemente an den Bildschirmrändern.

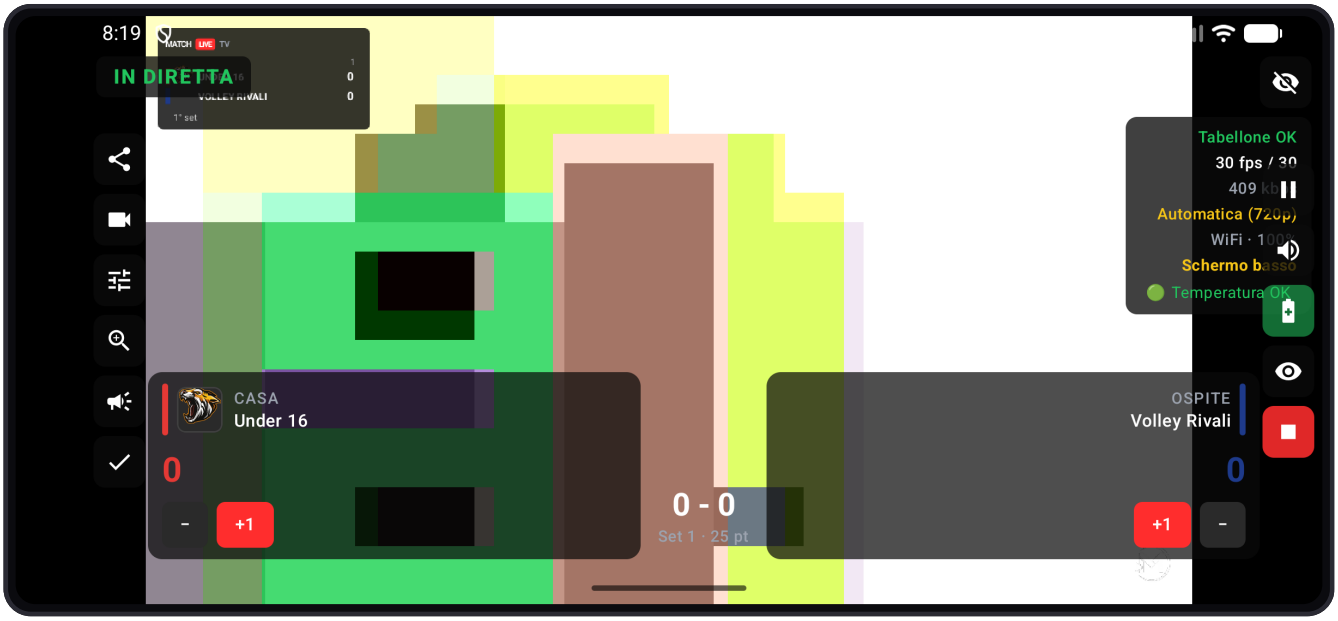


Abb. 12 · Live-Bildschirm

Was du siehst

- Das Abzeichen **LIVE** (wenn der Stream aktiv ist)
- Mini-Anzeigetafel: Heim gegen Gast, Punkte, Satz/Periode
- Mitte: Kameravorschau
- Punktefeld (im Volleyball: **+1** / **–** für Heim und Gast; gewonnene Sätze und Zielpunkte)
- Seitliche Symbolspalten (links = Teilen / Qualität / Zoom / Sponsor / Satz; rechts = Pause / Audio / Bildschirm / Beenden)
- Telemetrie-Feld (fps, Bitrate, Netz, Temperatur, Status der Anzeigetafel)

TEIL A · ANDROID-APP

Linke Spalte

BEDIENELEMENT	WAS ES TUT
Livestream teilen	Teilt den öffentlichen Link des Livestreams
Regie-Link teilen	Teilt den Link der Web-Regie (nach einer Bestätigung)
Maximale Encode-Auflösung und Bitrate	Öffnet/setzt die Qualitätsgrenzen am Smartphone
Spielfeld zoomen	Digitaler Zoom auf das Spielfeld
Sponsor-Nachricht	Bearbeitet den Sponsor-Laufschrift im Livestream
SATZ BEENDEN	Beendet den laufenden Satz (Volleyball), mit Bestätigung

Rechte Spalte

BEDIENELEMENT	WAS ES TUT
Steuerung aus- / einblenden	Macht den Bildschirm frei für den besseren Bildausschnitt
Livestream pausieren	Pausiert: Das **Pausenbild** läuft, bis du fortsetzt
Audio stummschalten	Sendet das Mikrofon nicht mehr in den Stream (nützlich bei Musik in der Halle)
Bildschirm-Dimmung	Senkt nach etwa einer Minute die Helligkeit des Smartphones, damit es weniger warm wird; ein Tippen stellt sie wieder her
Eco-Vorschau	Schaltet die lokale Kameravorschau aus/ein, um Akku und Wärme zu sparen
Livestream beenden	Beendet die Übertragung endgültig (mit Bestätigung)

Livestream beenden

1. Tippe auf **Livestream beenden** (Stopp-Symbol).
2. Bestätige im Dialog (*Livestream beenden?* / Beenden).

> **ACHTUNG**
> Dann endet die Übertragung für alle Zuschauer. Für eine Auszeit oder Pause nutze **Pause**, nicht Beenden.

TEIL B · WEB-REGIE

13 Die Web-Regie: was sie ist und wie man sie öffnet

Die **Regie** ist eine per Token geschützte Webseite (lange URL, nicht indexiert) für einen zweiten Bediener: Sie aktualisiert die Anzeigetafel, pausiert, schaltet den Ton stumm und regelt Zoom, Sponsor und Qualität, ohne das filmende Smartphone zu berühren.

So bekommst du sie

1. Im Assistenten Schritt 3: REGIE-LINK TEILEN, oder
2. Auf dem Live-Bildschirm: Symbol **Regie-Link teilen** → bestätigen → URL teilen oder kopieren.

Öffne die URL in Chrome/Safari auf dem Tablet oder Laptop. Die Sprache der Seite richtet sich nach den Browsereinstellungen oder dem Cookie der Website.

Kopfzeile

- Spieltitel: *Heim vs Gast* (z. B. *Under 16 vs Volley Rivali*)
- Untertitel: **Regie** · aktueller Satz / aktuelle Periode
- Status-Abzeichen: **Live** / **Pausiert** / **Wartet** / **Beendet**

Videovorschau

Unter der Werkzeugleiste: HLS-Player der aktuellen Ausgabe (Kamera oder Pausenbild). Sendet das Smartphone nicht, erscheint *Vorschau wartet auf Signal…*.

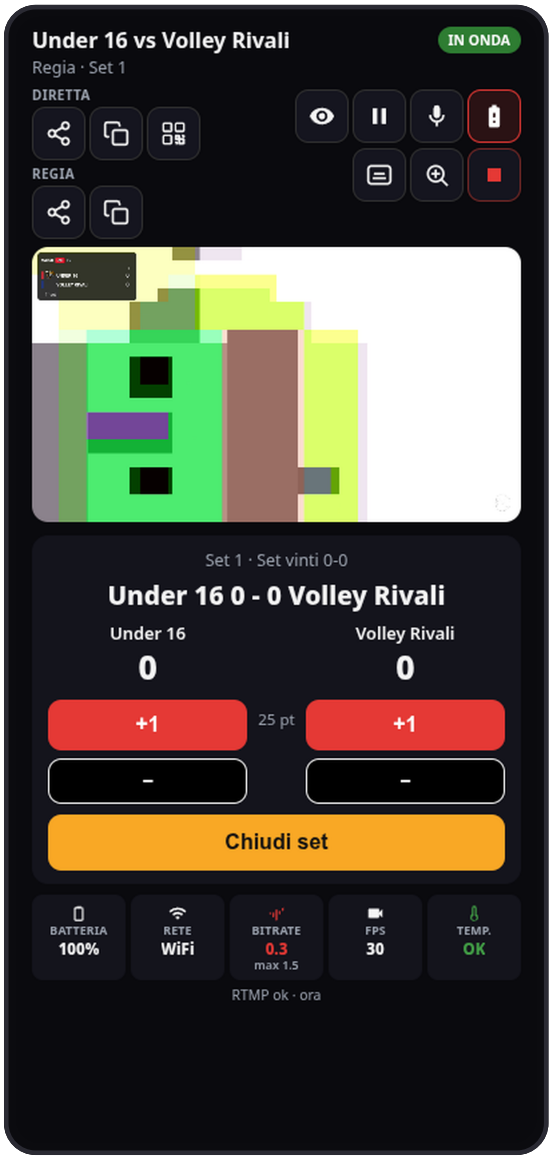


Abb. 13 · Regie — Übersicht

TEIL B · WEB-REGIE

Schnellzugriffsleiste

Zwei Gruppen links und die Live-Bedienelemente rechts.

SCHALTFLÄCHE	FUNKTION
Gruppe **Live**	
Livestream teilen	Teilt den öffentlichen Link des Livestreams
Live kopieren	Kopiert den Live-Link in die Zwischenablage
Live-QR anzeigen	Öffnet ein Fenster mit QR-Code und URL (Kapitel 14)
Gruppe **Regie**	
Regie-Link teilen	Teilt genau diese Steuer-URL
Regie kopieren	Kopiert die Regie-URL in die Zwischenablage
Live-Bedienelemente (rechts)	
Vorschau aus- / einblenden	Ohne Videovorschau spart das Tablet Bandbreite (das Smartphone sendet weiter)
Pausieren / Livestream fortsetzen	Wie in der App: Pausenbild auf Sendung / Kamera wieder live (mit Bestätigung)
Audio stummschalten / einschalten	Mikrofon im Stream aus/an (mit Bestätigung)
Bildschirm-Dimmung	Schaltet die Dimmung auf dem Live-Smartphone ein/aus
Sponsor-Nachricht live	Öffnet das Laufschrift-Feld (Kapitel 15)
Feldzoom	Öffnet die Zoomstufen (Kapitel 16)
Livestream beenden (roter Stopp)	Beendet den Livestream für alle (mit Bestätigung)

Anzeigetafel (Volleyball)

- Satzzeile: z. B. *Satz 1 · Gewonnene Sätze 0-0*
- Aktueller Spielstand Heim–Gast
- Für jedes Team: große Punktzahl, rote Schaltfläche **+1**, Schaltfläche **–** (nimmt den letzten Punkt zurück)
- In der Mitte das Satzziel (z. B. *25 Pkt.*)
- Orange Schaltfläche **Satz beenden** — beendet den laufenden Satz (mit Bestätigung). Bei gewonnenem Satz oder Spiel können die Fenster *Satz gewonnen* / *Spiel gewonnen* erscheinen

> ANDERE SPORTARTEN
> Im Basketball und anderen Sportarten ändern sich die Bedienelemente (Viertel, +1/+2/+3, Uhr…), Kopfleiste und Telemetrie funktionieren aber genauso.

Telemetrie des Smartphones

ANZEIGE	BEDEUTUNG

Akku	Akkustand des Smartphones in der Halle
Netz	Netzwerktyp (z. B. WLAN)
Bitrate	Aktuelle und maximale Mbps; antippen öffnet die Qualität
FPS	Bilder pro Sekunde
Temp.	Wärmestatus (*OK* / *Warm* / …)

Darunter: Status des Senders (**RTMP ok** / **RTMP fehlt**) und wie aktuell die letzte Meldung ist (*jetzt*, *vor N s* oder *Telefon antwortet nicht*).

TEIL B · WEB-REGIE

14 QR-Code des Livestreams

Tippe in der Gruppe **Live** der Werkzeugleiste auf **Live-QR anzeigen**.

Das Fenster **Scannen zum Anschauen** erscheint:

- Hinweis, den Code mit der Kamera zu erfassen
- großer QR-Code
- URL des Livestreams als Text
- Schaltfläche Schließen

> **IN DER HALLE**
> Die Fans scannen den QR-Code, statt die Adresse einzutippen.



Abb. 14 · Regie — Live-QR-Code

TEIL B · WEB-REGIE

15 Sponsor-Nachricht

Tippe auf das Symbol **Sponsor-Nachricht live**.

Es öffnet sich ein Feld mit:

- einem Textfeld (Platzhalter *Dieses Spiel wird präsentiert von …*)
- dem Häkchen **Im Live anzeigen** — wenn aktiv, läuft der Text im Overlay

Du änderst den Sponsor, ohne das Kamera-Smartphone zu berühren.

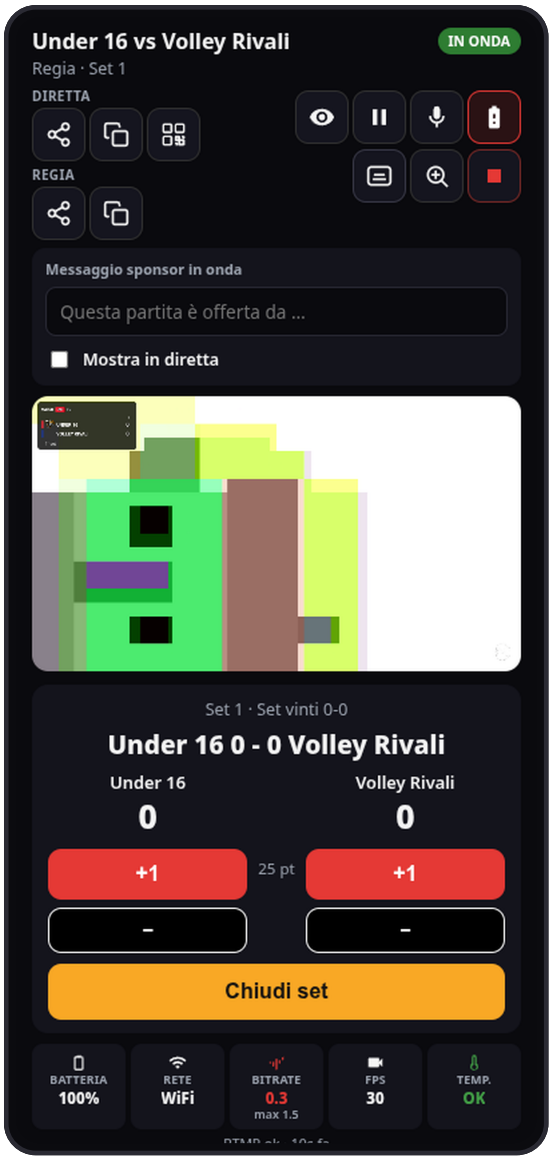


Abb. 15 · Regie — Sponsor

TEIL B · WEB-REGIE

16 Feldzoom

Tippe auf **Feldzoom**.

STUFE	WIRKUNG
Normal	Standardausschnitt
Näher	Mittlerer Digitalzoom
Noch näher	Maximaler Digitalzoom

Die gewählte Stufe hat einen hervorgehobenen Rahmen. Praktisch, wenn das Smartphone fest steht und du die Aktion vom Tablet aus näher heranholen willst.

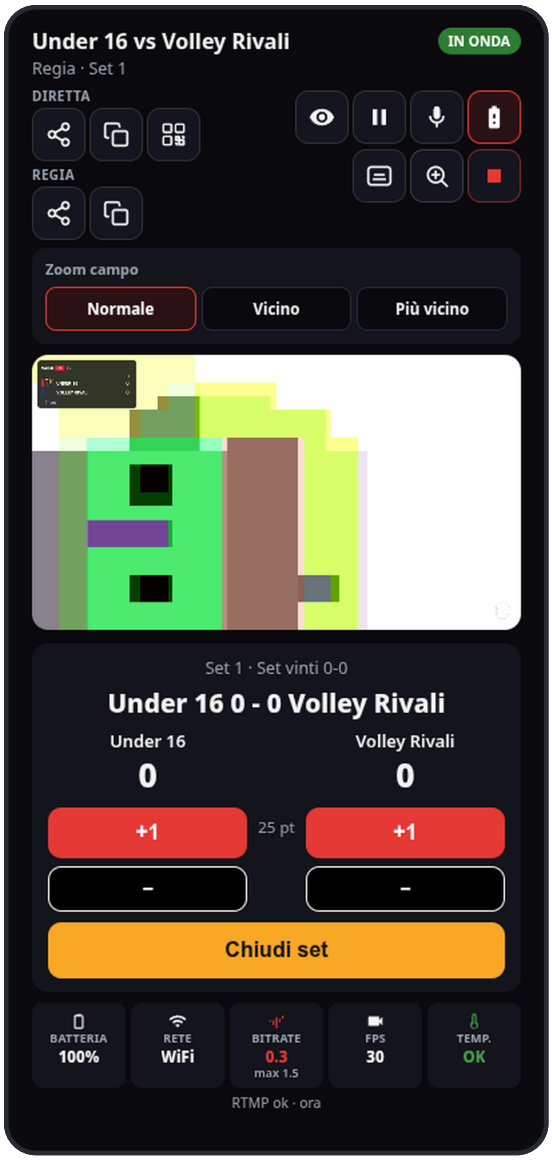


Abb. 16 · Regie — Zoom

TEIL B · WEB-REGIE

17 Qualität und maximale Bitrate

Tippe in der Telemetrie auf die Anzeige **Bitrate**.

Die Auswahl **Maximale Übertragungsauflösung** erscheint, mit typischen Optionen:

- **Automatisch (720p)** — standardmäßig empfohlen
- 360p / 480p / 720p mit verschiedenen Mbps
- bis 1080p, wenn das Netz es erlaubt

Der Hilfetext erklärt, wann du senken (heißes Modem, begrenztes Datenvolumen) oder erhöhen solltest. Bei laufendem Livestream wirkt sich die Obergrenze vor allem auf die Encode-Bitrate aus.

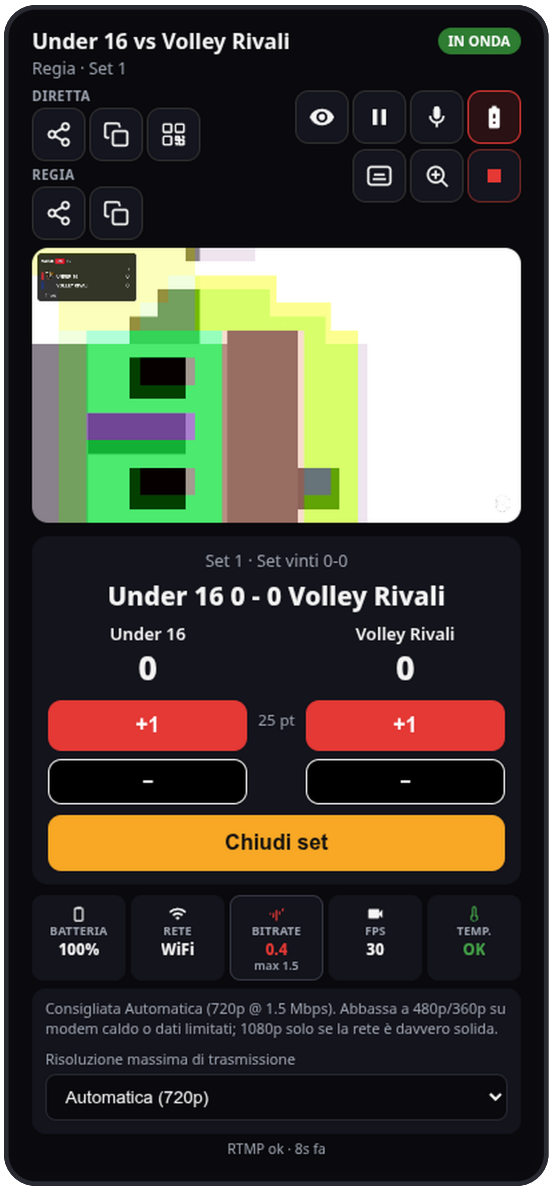


Abb. 17 · Regie — Qualität

IN DER HALLE

Checkliste für den Spieltag

Der empfohlene Ablauf, von der Ankunft bis zum Schlusspfiff.

- [ ] 01 Komm früh, verbinde das Smartphone mit dem WLAN der Halle und lade es.
- [ ] 02 Öffne Match Live TV und prüfe das **aktive Team**.
- [ ] 03 Prüfe, dass keine Akkuwarnung erscheint; falls doch, stelle die App auf nicht eingeschränkt.
- [ ] 04 Neues Spiel → **Jetzt starten** (oder ein bereits geplantes Spiel fortsetzen).
- [ ] 05 Gegner eintragen, eventuell Logo/Farbe **anpassen**, Ort und Sponsor.
- [ ] 06 Plattform und Sichtbarkeit wählen (für Tests: **NICHT GELISTET**).
- [ ] 07 NETZWERKTEST STARTEN; Live-Link und **Regie-Link** mit deinem Helfer teilen.
- [ ] 08 STARTEN >, Spielfeld ins Bild nehmen; der zweite Bediener öffnet die Regie und führt die Anzeigetafel.
- [ ] 09 Am Spielende **Livestream beenden** (in der App oder in der Regie) und bestätigen.

IN DER HALLE

Häufige Probleme

Die häufigsten Situationen und was du prüfen solltest.

SITUATION	WAS PRÜFEN
Falsche E-Mail oder Passwort	Zugangsdaten; Passwort-Wiederherstellung; Feststelltaste
Server nicht erreichbar	Mobile Daten/WLAN; VPN; in einer Minute erneut versuchen
Kein Team / du kannst nicht übertragen	Der Verein muss dich bei mindestens einem Team als Übertragungsteam eintragen
Gelbes Akku-Banner	Android-Einstellungen → Apps → Match Live TV → Akku → **Nicht eingeschränkt**
Netzwerktest ungenügend	Besseres WLAN, weniger Geräte, Test in Routernähe wiederholen
Livestream bricht von selbst ab	Akku nicht eingeschränkt; Smartphone laden; aggressive Stromsparfunktionen des Herstellers meiden
Regie: *Vorschau wartet auf Signal…* / *RTMP fehlt*	Das Smartphone sendet nicht (App geschlossen, im Hintergrund oder Netz): zurück zum Live-Bildschirm der App
Falsche Anzeigetafel oder Sportart	Richtiges Team im Hub gewählt? Basketball und Volleyball haben unterschiedliche Tafeln
Fans finden den Link nicht	Bei **NICHT GELISTET** muss der Link verschickt werden (oder als QR-Code aus der Regie gezeigt)

SUPPORT

Schreib an **info@matchlivetv.it** oder nutze die Seite **Support** der Website. Nenne Verein, Team, App-Version und wenn möglich einen Screenshot.

IN DER HALLE

Notizen

Platz für das WLAN der Halle, Kontakte der Regie-Bediener und Erinnerungen.



Jedes Spiel, jedes Event, für deine Fans.

www.matchlivetv.it