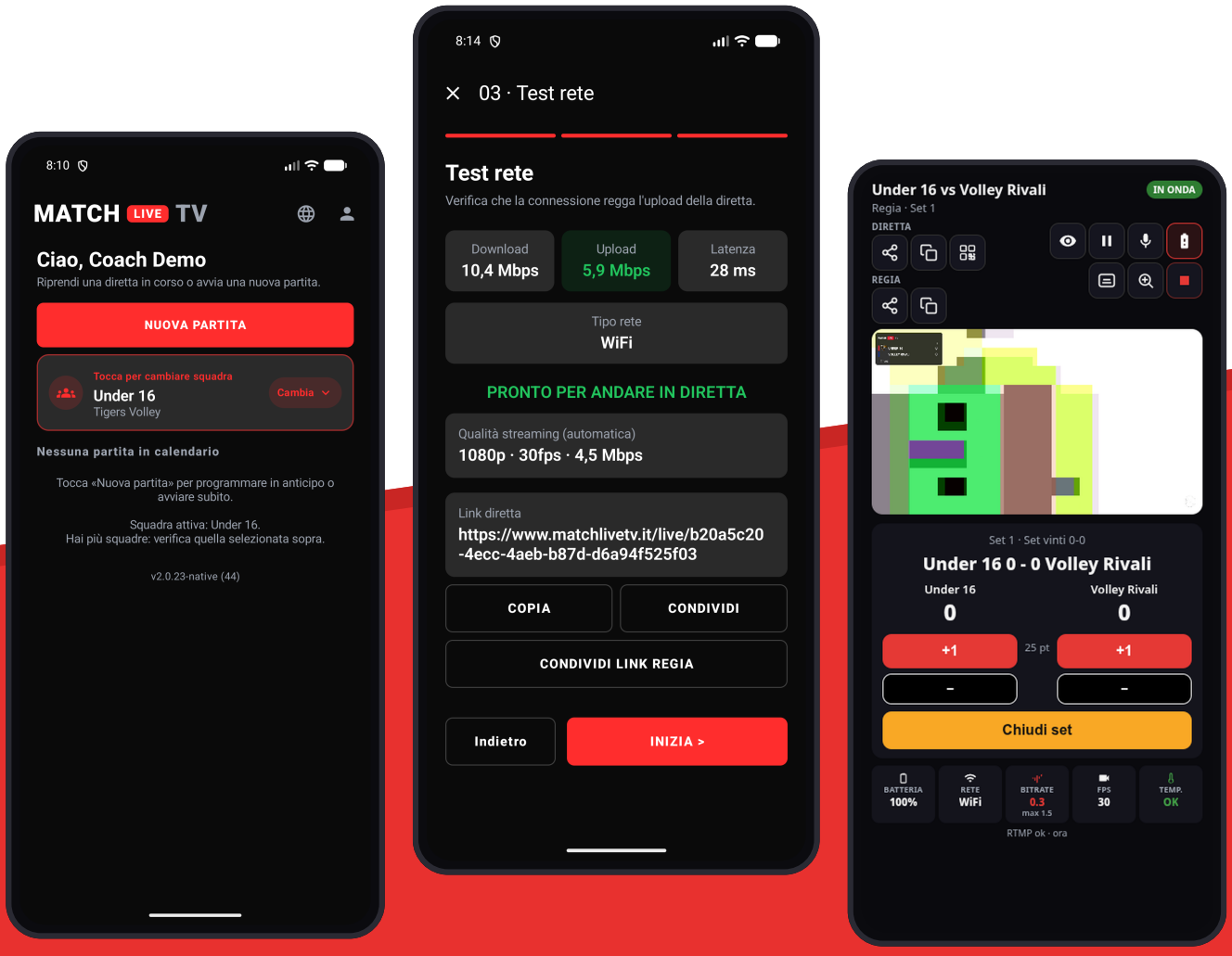
Match Live TV

GUIDE D'UTILISATION

App Android & Régie web

Comment passer en direct depuis le terrain avec votre smartphone et gérer le tableau de score, la pause, l'audio et le sponsor depuis un second appareil.



CONTENU

Sommaire

—	Introduction et avant de commencer	3

PARTIE A · APP ANDROID

01	Écran de connexion	4
02	Mot de passe oublié	5
03	Hub des matchs	6
04	Compte	7
05	Nouveau match — choisir le parcours	8
06	Assistant étape 1 — Détails du match	9
07	Personnaliser le logo et la couleur de l'adversaire	10
08	Assistant étape 1 — Lieu, championnat et règles	11
09	Assistant étape 2 — Diffusion	12
10	Assistant étape 3 — Test réseau	13
11	Assistant étape 3 — Après le test : liens et départ	14
12	Écran du direct	15

PARTIE B · RÉGIE WEB

13	La régie web : ce que c'est et comment l'ouvrir	17
14	QR code du direct	20
15	Message sponsor	21
16	Zoom terrain	22
17	Qualité et débit maximal	23

AU GYMNASE

✔	Check-list du jour de match	24
?	Problèmes fréquents	25
✎	Notes	26

INTRODUCTION

Comment utiliser ce guide

Ce guide explique, pas à pas, comment utiliser l'app **Match Live TV** sur Android pour passer en direct, et comment gérer le score et la diffusion depuis la **régie web** sur un second appareil (tablette, ordinateur portable ou autre téléphone).

L'exemple est une équipe de **volley-ball** (*Under 16* du club *Tigers Volley*) contre *Volley Rivali*. Le déroulement est le même pour le basket et les autres sports : le tableau de score, les règles de points et quelques libellés changent.

Dans le texte, les boutons et les éléments de l'interface sont mis en évidence ainsi : `Nouveau match`.

> **CAPTURES EN ITALIEN**
> Les images de ce guide montrent l'app et la régie avec l'interface en **italien**. Sur votre téléphone vous verrez les mêmes écrans dans votre langue : les noms des boutons cités dans le texte sont ceux que vous trouverez dans l'app en français.

Avant de commencer

01
Compte
E-mail et mot de passe d'un utilisateur *coach* ou *staff diffusion* déjà habilité sur l'équipe.

02
Réseau
De préférence un Wi-Fi dédié ou au moins stable ; évitez les points d'accès saturés par de nombreux téléphones.

03
Autorisations Android
Au premier lancement l'app demande caméra, micro et (sur les Android récents) notifications. Accordez-les : sans caméra ni micro, impossible de passer en direct.

04
Batterie
Téléphone en charge si possible ; batterie **sans restriction** pour Match Live TV (voir plus bas).

05
Second appareil (conseillé)
Pour la **régie web** : une tablette ou un ordinateur portable sur lequel ouvrir le lien régie et mettre à jour le score sans toucher au téléphone qui filme.

06
Langue
En haut à droite (icône globe) vous pouvez choisir Italiano, English, Français, Deutsch, Español ou « Système ».

> **ATTENTION · BATTERIE**
> Au gymnase, l'app peut afficher un avertissement jaune si Android limite l'utilisation de la batterie. Avant un vrai match, réglez Match Live TV sur une utilisation de la batterie **sans restriction** : *Paramètres Android → Applications → Match Live TV → Batterie → Sans restriction*.

PARTIE A · APP ANDROID

01 Écran de connexion

Au démarrage, si aucune session n'est active, l'écran de connexion s'affiche.

En haut se trouvent le logo Match Live TV et le slogan. Au centre :

- le titre **Connexion**
- le champ **E-mail**
- le champ **Mot de passe** (icône œil à droite pour afficher ou masquer les caractères)
- le lien Mot de passe oublié ?
- le bouton Connexion (actif quand e-mail et mot de passe sont remplis)

En bas apparaît aussi la version de l'app (ex. `v2.0.23-native (44)`) : utile si vous contactez le support.

> **QUE FAIRE**
> Saisissez vos identifiants et touchez Connexion. Si l'e-mail ou le mot de passe ne correspondent pas, l'app affiche un message d'erreur ; réessayez ou utilisez la récupération du mot de passe.

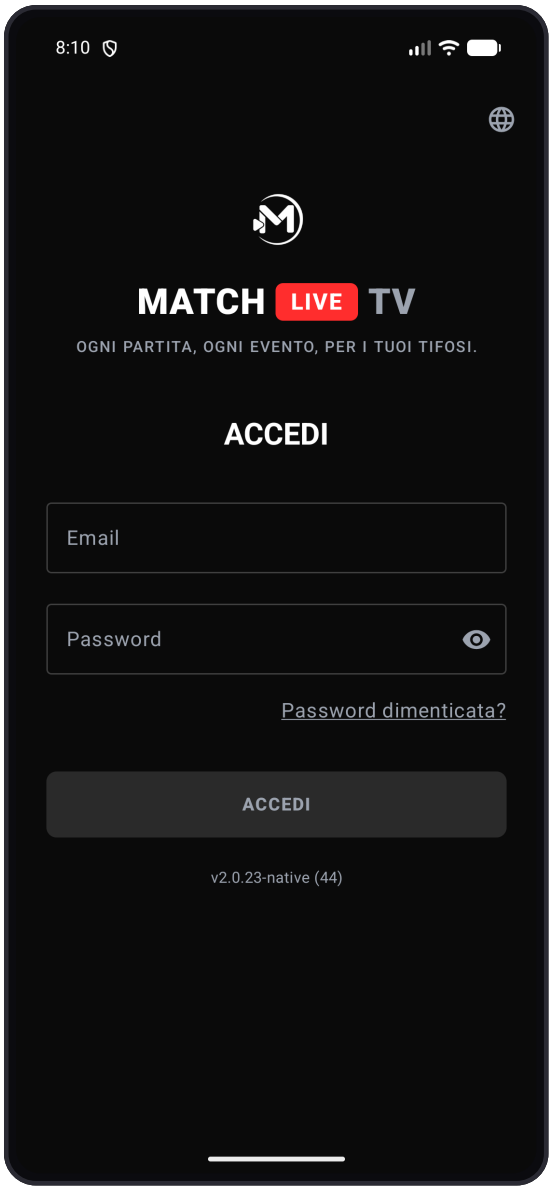


Fig. 1 · Écran de connexion

PARTIE A · APP ANDROID

02 Mot de passe oublié

Si vous ne vous souvenez plus du mot de passe, touchez Mot de passe oublié ? sur l'écran de connexion.

Un écran dédié s'ouvre avec :

- la flèche **Retour** en haut à gauche (revient à la connexion)
- le titre **Mot de passe oublié**
- une courte explication : saisissez l'e-mail du compte et vous recevrez un lien pour réinitialiser le mot de passe
- le champ **E-mail**
- le bouton Envoyer le lien

Après l'envoi, si l'adresse est enregistrée, vous recevez l'e-mail de réinitialisation (vérifiez aussi les spams).

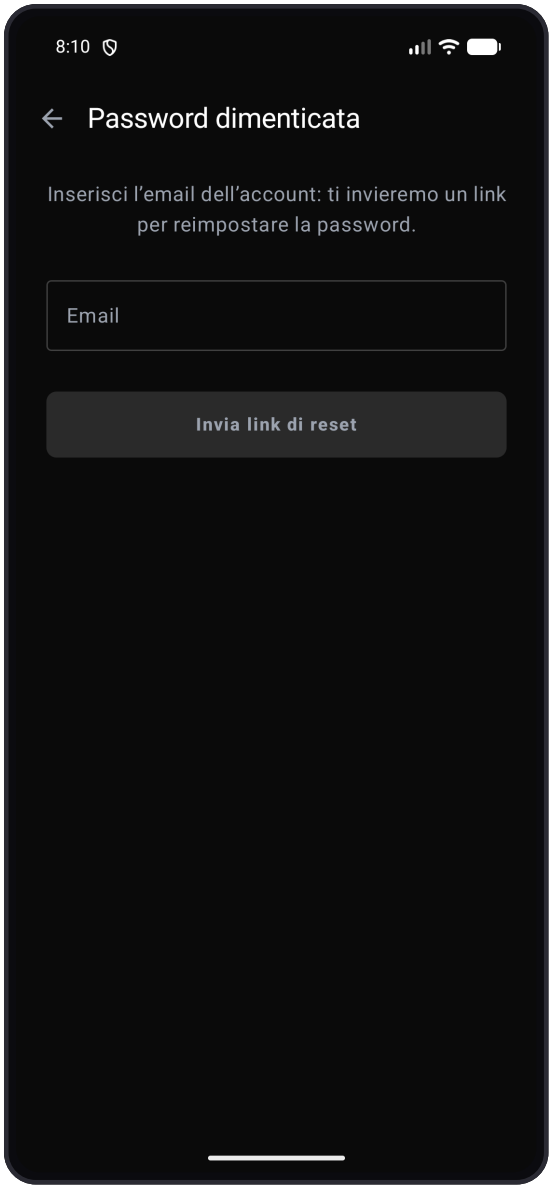


Fig. 2 · Mot de passe oublié

PARTIE A · APP ANDROID

03 Hub des matchs

Après la connexion vous arrivez sur le **hub**, le centre opérationnel de vos directs.

ÉLÉMENT	FONCTION
Logo **MATCH LIVE TV**	Identité de l'app (en haut à gauche)
Icône **globe**	Ouvre le choix de la langue
Icône **profil**	Ouvre l'écran **Compte**
Salutation	Confirme qui est connecté
Sous-titre	*Reprenez un direct en cours ou démarrez un nouveau match.*
Nouveau match	Planifie un match ou ouvre tout de suite l'assistant
Carte **équipe active**	Affiche l'équipe et le club sélectionnés ; texte *Appuyez pour changer d'équipe* ; bouton Changer
Zone calendrier	Liste des matchs planifiés ou *Aucun match au calendrier*

> **IMPORTANT**
> Si vous gérez plusieurs équipes, **vérifiez toujours avant de passer en direct** que la carte affiche la bonne (dans l'exemple *Under 16*). Touchez Changer (ou la carte) pour ouvrir la liste et choisir une autre équipe.

Si un direct est déjà ouvert sur ce compte, le hub peut aussi afficher la carte **Reprendre le direct en cours** avec le nom du match : de là vous revenez à la diffusion sans refaire tout l'assistant.



Fig. 3 · Hub des matchs

PARTIE A · APP ANDROID

04 Compte

Depuis le hub, touchez l'icône profil en haut à droite.

Profil

- **E-mail** (lecture seule) avec le rôle en dessous (ex. *Rôle : coach*)
- **Nom** modifiable
- le bouton `Enregistrer le profil`

Changer le mot de passe

Trois champs : mot de passe actuel, nouveau mot de passe (avec les exigences de complexité sous le champ) et confirmation. Le bouton `Mettre à jour le mot de passe` s'active quand les données sont valides.

En bas, `Déconnexion` déconnecte le compte de ce téléphone. Utilisez la flèche en haut à gauche pour revenir au hub sans vous déconnecter.

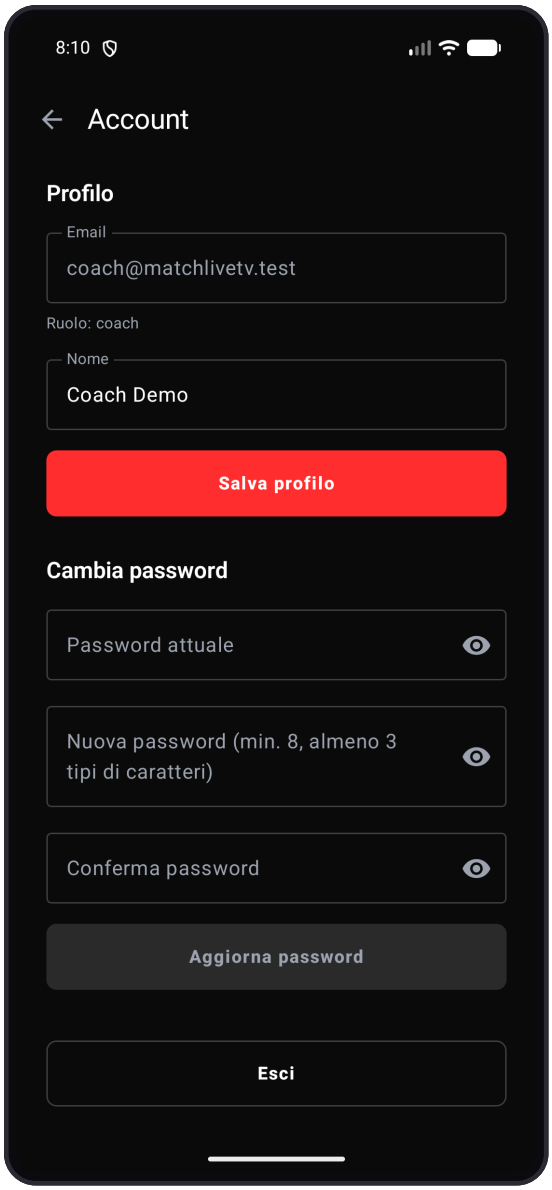


Fig. 4 · Compte

PARTIE A · APP ANDROID

05 Nouveau match — choisir le parcours

En touchant **Nouveau match**, une feuille s'ouvre depuis le bas.

OPTION	À QUOI ELLE SERT
Planifier le match	Vous fixez date, heure et adversaire. Le match apparaît aussi sur le site ; vous lancerez le direct plus tard, au gymnase.
Démarrer maintenant	Crée tout de suite le match et ouvre l'assistant de configuration, sans horaire planifié. Idéal quand vous êtes déjà sur place.

Le sous-titre (*Planifiez à l'avance ou lancez la configuration du direct tout de suite.*) résume les deux modes. En haut à droite de la feuille, le **X** la ferme sans rien faire.

> **QUE FAIRE**
> Pour le parcours de ce guide, choisissez **Démarrer maintenant**.



Fig. 5 · Feuille nouveau match

PARTIE A · APP ANDROID

06 Assistant étape 1 — Détails du match

L'assistant en trois étapes s'ouvre. La première est **01 · Match** : en haut vous voyez la barre de progression (premier segment rouge) et, à droite, l'icône du sport.

Équipe à domicile

Affiche l'équipe active (ex. *Under 16*) avec le logo et la couleur du club. Le menu ⋮ (*Modifier l'équipe*) permet de personnaliser l'identité visuelle de l'équipe à domicile, si votre forfait et vos droits le permettent.

Équipe adverse

Champ du nom (dans l'exemple *Volley Rivali*) et menu ⋮ pour **Personnaliser** logo et couleur (chapitre suivant).

Image de pause

Aperçu de l'image montrée aux spectateurs pendant une pause ou sans signal. Avec `Changer l'image pour ce match` vous pouvez la remplacer pour ce seul match (fonction généralement Premium).

Message sponsor à l'antenne

Champ facultatif : texte qui peut défiler en bas pendant le direct (modifiable aussi depuis la régie web).

Faites défiler vers le bas pour le lieu, le championnat et les règles (chapitre 08).

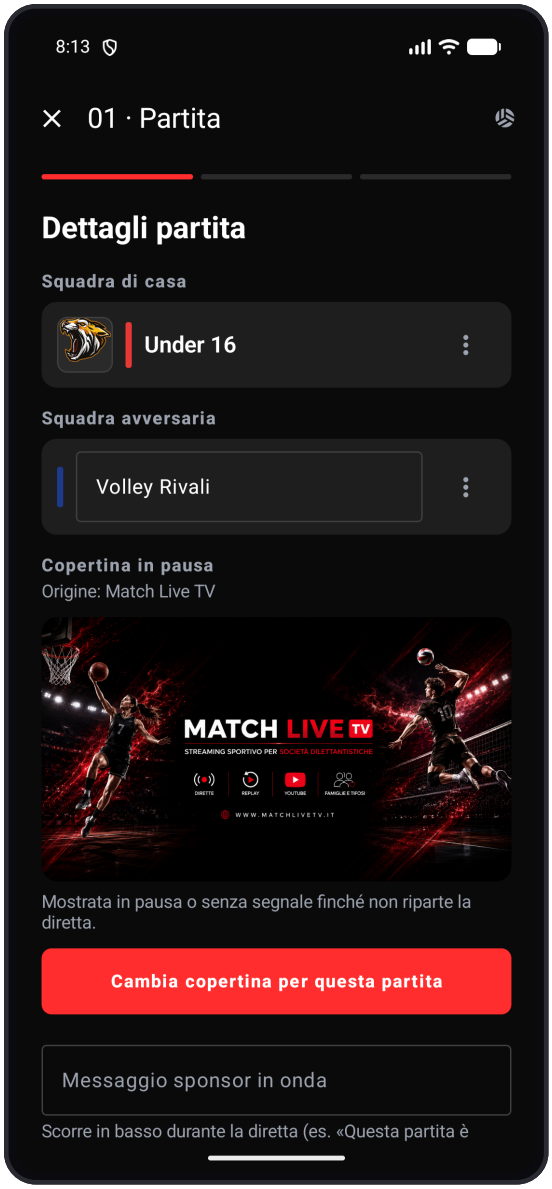


Fig. 6 · Assistant étape 1 — équipes

PARTIE A · APP ANDROID

07 Personnaliser le logo et la couleur de l'adversaire

Sur la ligne **Équipe adverse**, touchez ⋮ → **Personnaliser**.

Dans la feuille **Personnaliser** vous trouvez :

1. **Nom de l'équipe** — celui qui apparaît sur le tableau de score et l'overlay.
2. **Logo** — aperçu (*Aucun logo* s'il manque), CHARGER LE LOGO et, le cas échéant, SUPPRIMER.
3. **Couleur de l'équipe** — cercle d'aperçu, zone saturation/luminosité et curseur **Teinte**.

Actions

- ENREGISTRER — applique le nom et la couleur
- ANNULER — ferme sans appliquer les dernières modifications

> POURQUOI C'EST UTILE
> Ainsi, à l'antenne, l'équipe visiteuse n'est pas un « Adversaire » gris générique.

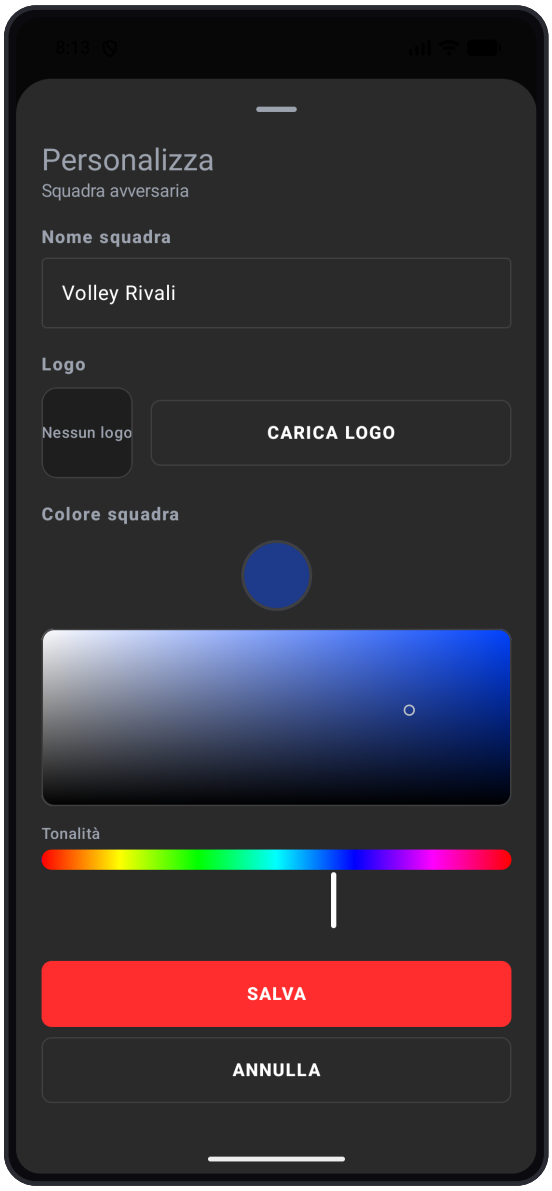


Fig. 7 · Personnaliser l'équipe adverse

PARTIE A · APP ANDROID

08 Assistant étape 1 — Lieu, championnat et règles

En faisant défiler la première étape, vous trouvez la suite de la configuration du match.

- de nouveau **Image de pause** et Changer l'image pour ce match
- **Message sponsor à l'antenne**
- **Lieu** — gymnase / terrain
- **Championnat (facultatif)** — ex. championnat régional, tournoi d'été
- **Overlay vidéo personnalisé** — interrupteur (si prévu par le forfait)
- **Règles de score personnalisées** — par défaut, au volley, les règles standard s'appliquent (*3 sets gagnants, sets à 25, tie-break à 15*). En activant l'interrupteur vous pouvez définir des sets/points non standard

En bas : SUIVANT > passe à l'étape diffusion. Retour revient à l'écran précédent.

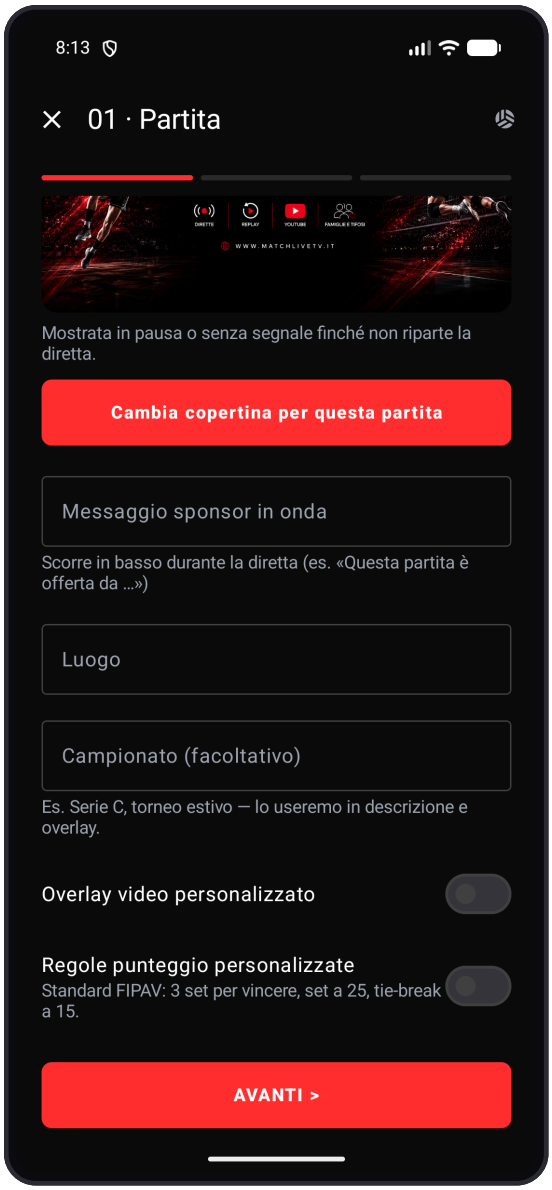


Fig. 8 · Assistant étape 1 — options du bas

PARTIE A · APP ANDROID

09 Assistant étape 2 — Diffusion

La deuxième étape est **02 · Diffusion**.

Forfait

En haut peut apparaître le forfait actif (ex. *Forfait Premium Full*) : il détermine les plateformes et les fonctions en plus.

Plateforme

Touchez la carte voulue (bordure rouge = sélectionnée) :

- **Match Live TV** — direct sur notre site (inclus)
- **YouTube Live** — si la chaîne du club/de l'équipe est connectée et que le forfait le permet (le titre de la chaîne peut s'afficher)

Visibilité

- **PUBLIC** — peut apparaître dans les listes et les recherches du site
- **NON RÉPERTORIÉ** — n'apparaît pas dans les listes publiques ; seuls ceux qui ont le lien peuvent regarder (essais, entraînements, matchs privés)

Sous les boutons, une courte explication décrit le mode choisi. Actions : Retour et SUIVANT >.

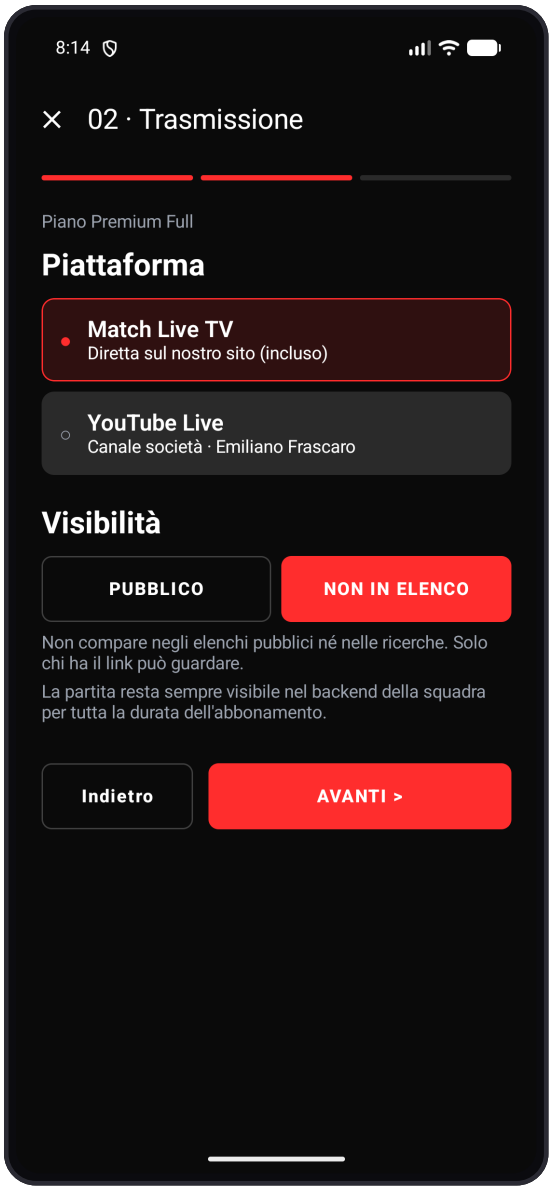


Fig. 9 · Assistant étape 2 — diffusion

PARTIE A · APP ANDROID

10 Assistant étape 3 — Test réseau

La troisième étape est **03 · Test réseau**. Elle vérifie l'**envoi** (upload) : « bien naviguer » ne suffit pas.

À l'ouverture les valeurs sont à zéro :

- Téléchargement
- Envoi
- Latence
- Type de réseau

Le bouton DÉMARRER > reste désactivé tant que le test ne donne pas un résultat utilisable.

> **QUE FAIRE**
> Touchez LANCER LE TEST RÉSEAU et attendez quelques secondes.

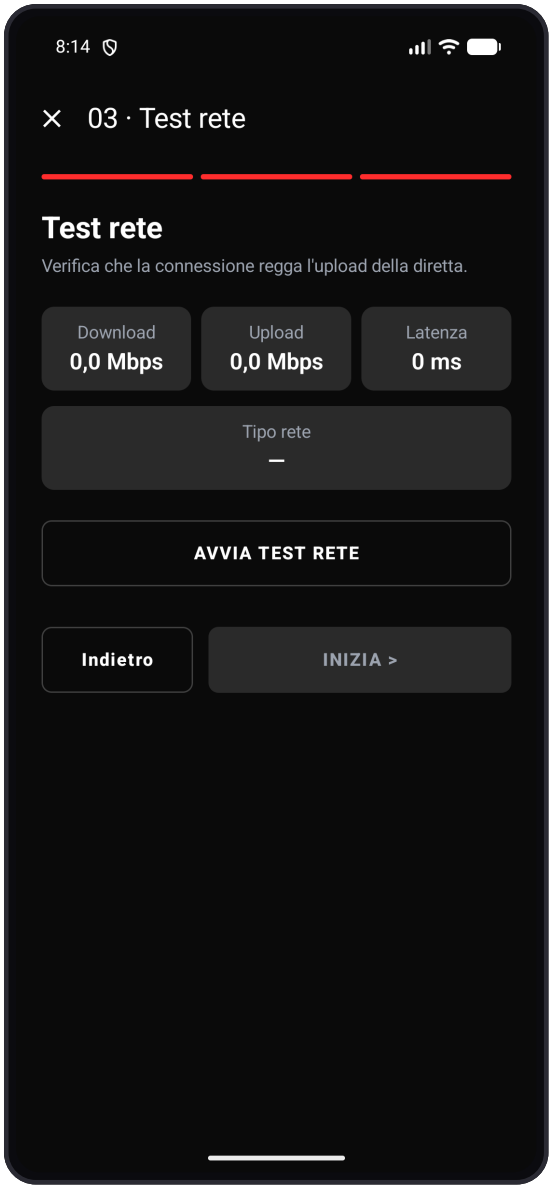


Fig. 10 · Assistant étape 3 — avant le test

PARTIE A · APP ANDROID

11 Assistant étape 3 — Après le test : liens et départ

Une fois le test terminé, l'écran se complète.

Si tout va bien, vous voyez en général :

- les valeurs réelles de **Téléchargement**, **Envoi** (souvent mis en évidence) et **Latence**
- le **Type de réseau** (ex. WiFi)
- le message **PRÊT À PASSER EN DIRECT**
- la **Qualité de streaming (automatique)** proposée (ex. *1080p · 30fps · … Mbps* ou 720p selon la connexion)
- le **Lien du direct** sur le site (`https://www.matchlivetv.it/live/...`)
- les actions COPIER, PARTAGER et PARTAGER LE LIEN RÉGIE

PARTAGER LE LIEN RÉGIE ouvre (après confirmation) le menu de partage Android avec l'URL de la régie web : envoyez-la au second opérateur avant de commencer.

QUE FAIRE

Quand vous êtes prêt, touchez DÉMARRER >. Le téléphone passe à l'horizontale sur l'écran du direct.



Fig. 11 · Assistant étape 3 — après le test

PARTIE A · APP ANDROID

12 Écran du direct

Après DÉMARRER > vous êtes la **régie au bord du terrain** : téléphone à l'horizontale, caméra à l'antenne, commandes sur les bords de l'écran.

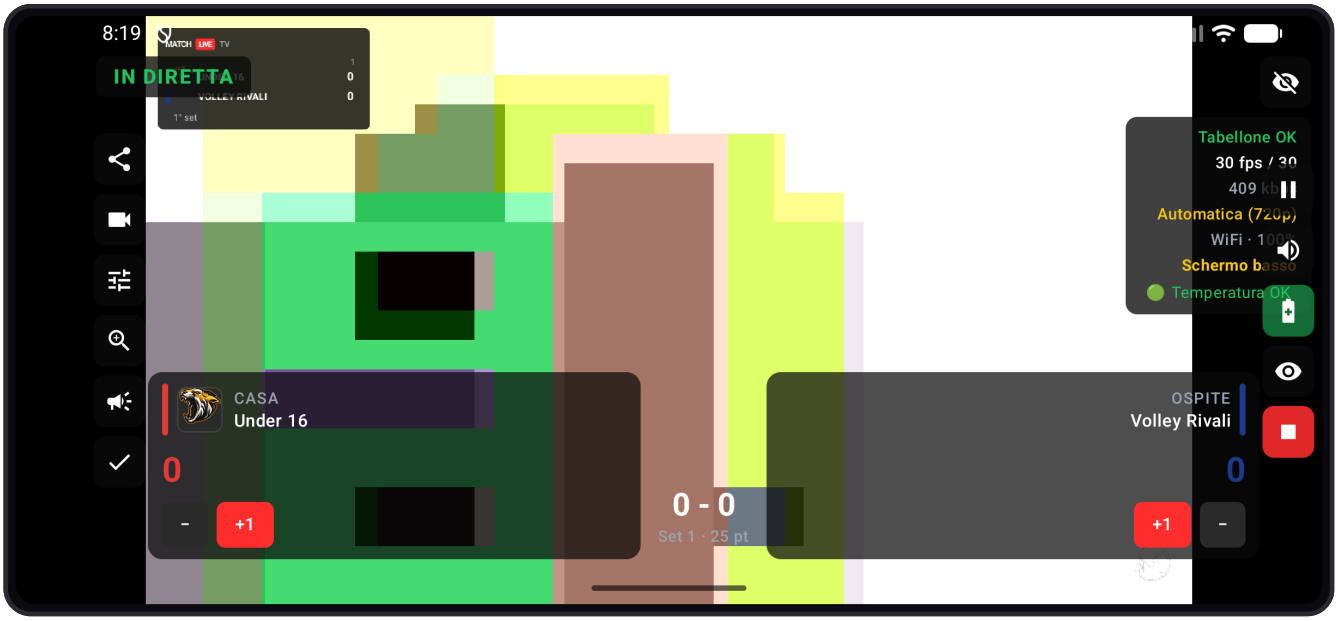


Fig. 12 · Écran du direct

Ce que vous voyez

- Le badge **EN DIRECT** (quand la diffusion est active)
- Mini tableau de score : domicile contre visiteurs, points, set/période
- Zone centrale : aperçu de la caméra
- Panneau de score (au volley : **+1** / **–** pour domicile et visiteurs ; sets gagnés et points visés)
- Colonnes d'icônes latérales (gauche = partage / qualité / zoom / sponsor / set ; droite = pause / audio / écran / fin)
- Encadré de télémétrie (fps, débit, réseau, température, état du tableau de score)

PARTIE A · APP ANDROID

Colonne de gauche

COMMANDE	CE QU'ELLE FAIT
Partager le direct	Partage le lien public du direct
Partager le lien régie	Partage le lien de la régie web (après une confirmation)
Résolution et débit maximaux de transmission	Ouvre/règle les limites de qualité côté téléphone
Zoom terrain	Zoom numérique sur le terrain
Message sponsor	Modifie le bandeau sponsor à l'antenne
FERMER LE SET	Ferme le set en cours (volley), avec confirmation

Colonne de droite

COMMANDE	CE QU'ELLE FAIT
Masquer / Afficher les commandes	Libère l'écran pour mieux cadrer
Mettre le direct en pause	Met en pause : l'**image de pause** passe à l'antenne jusqu'à la reprise
Couper l'audio	N'envoie plus le micro dans le flux (utile avec de la musique dans le gymnase)
Économie d'écran	Après environ une minute, baisse la luminosité du téléphone pour qu'il chauffe moins ; un toucher la rétablit
Aperçu éco	Désactive/active l'aperçu local de la caméra pour économiser batterie et chaleur
Terminer le direct	Arrête définitivement la diffusion (avec une confirmation)

Terminer le direct

1. Touchez **Terminer le direct** (icône stop).
2. Confirmez dans la boîte de dialogue (*Terminer le direct ?* / Arrêter).

> **ATTENTION**
> À ce moment la diffusion s'arrête pour tous les spectateurs. Pour un temps mort ou une pause, utilisez **Pause**, pas Terminer.

PARTIE B · RÉGIE WEB

13 La régie web : ce que c'est et comment l'ouvrir

La **régie** est une page web protégée par un jeton (URL longue, non indexée) pensée pour un second opérateur : elle met à jour le score, met en pause, coupe l'audio et règle zoom, sponsor et qualité sans toucher au téléphone qui filme.

Comment l'obtenir

1. Depuis l'étape 3 de l'assistant : `PARTAGER LE LIEN RÉGIE`, ou
2. Depuis l'écran du direct : icône **Partager le lien régie** → confirmez → partagez ou copiez l'URL.

Ouvrez l'URL dans Chrome/Safari sur la tablette ou l'ordinateur. La langue de la page suit les préférences du navigateur ou le cookie du site.

En-tête

- Titre du match : *Domicile vs Visiteurs* (ex. *Under 16 vs Volley Rivali*)
- Sous-titre : **Régie** · set/période en cours
- Badge d'état : **En direct** / **En pause** / **En attente** / **Terminé**

Aperçu vidéo

Sous la barre d'outils : lecteur HLS de la sortie actuelle (caméra ou image de pause). Si le téléphone ne diffuse pas, vous voyez *Aperçu en attente du signal…*.

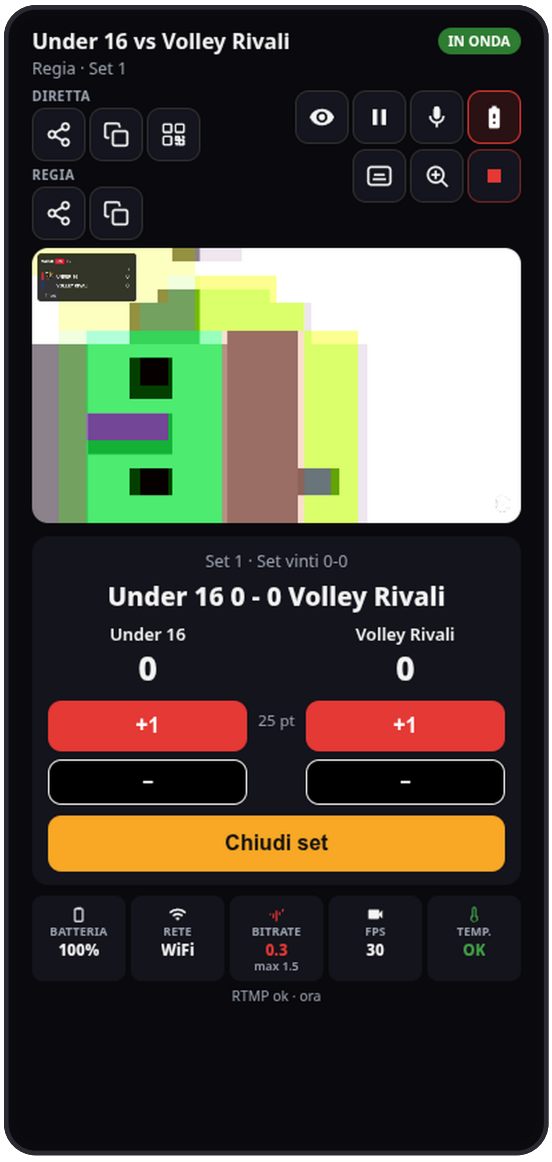


Fig. 13 · Régie — vue d'ensemble

PARTIE B · RÉGIE WEB

Barre d'actions rapides

Deux groupes à gauche et les commandes du direct à droite.

BOUTON	FONCTION
Groupe **Direct**	
Partager le direct	Partage le lien public du direct
Copier live	Copie le lien du direct dans le presse-papiers
Afficher le QR du direct	Ouvre une fenêtre avec QR code et URL (chapitre 14)
Groupe **Régie**	
Partager le lien régie	Partage cette même URL de contrôle
Copier régie	Copie l'URL de la régie dans le presse-papiers
Commandes du direct (droite)	
Masquer / Afficher l'aperçu	Couper l'aperçu vidéo économise de la bande passante sur la tablette (le téléphone continue de diffuser)
Mettre en pause / Reprendre le direct	Comme dans l'app : image de pause à l'antenne / caméra de nouveau en direct (avec confirmation)
Couper / Réactiver l'audio	Micro coupé/actif dans le flux (avec confirmation)
Économie d'écran	Active/désactive la baisse de luminosité sur le téléphone en direct
Message sponsor à l'antenne	Ouvre le panneau du bandeau (chapitre 15)
Zoom terrain	Ouvre les niveaux de zoom (chapitre 16)
Terminer le direct (stop rouge)	Termine le direct pour tous (avec confirmation)

Tableau de score (volley)

- Ligne des sets : ex. *Set 1 · Sets gagnés 0-0*
- Score actuel domicile–visiteurs
- Pour chaque équipe : grands chiffres, bouton rouge **+1**, bouton **–** (annule le dernier point)
- Au centre l'objectif du set (ex. *25 pt*)
- Bouton orange **Fermer le set** — ferme le set en cours (avec confirmation). Quand un set ou le match est gagné, les fenêtres *Set gagné* / *Match remporté* peuvent apparaître

> AUTRES SPORTS
> Au basket et dans les autres sports les commandes changent (quart-temps, +1/+2/+3, chronomètre…), mais la barre du haut et la télémétrie fonctionnent de la même façon.

Télémétrie du téléphone

INDICATEUR	SIGNIFICATION

Batterie	Niveau de batterie du téléphone au gymnase
Réseau	Type de réseau (ex. WiFi)
Débit	Mbps actuels et maximum ; touchez pour ouvrir la qualité
FPS	Images par seconde
Temp.	État thermique (*OK* / *Chaude* / …)

En dessous : état de l'émetteur (**RTMP ok** / **RTMP absent**) et fraîcheur de la dernière mise à jour (*maintenant*, *il y a N s* ou *Téléphone sans réponse*).

PARTIE B · RÉGIE WEB

14 QR code du direct

Dans le groupe **Direct** de la barre d'outils, touchez **Afficher le QR du direct**.

La fenêtre **Scannez pour regarder** apparaît :

- consigne pour viser le code avec l'appareil photo
- grand QR code
- URL du direct en texte
- bouton Fermer

> AU GYMNASE
> Les supporters scannent le QR code au lieu de taper l'adresse.



Fig. 14 · Régie — QR code du direct

PARTIE B · RÉGIE WEB

15 Message sponsor

Touchez l'icône **Message sponsor à l'antenne**.

Un panneau s'ouvre avec :

- un champ texte (texte indicatif *Ce match est offert par …*)
- la case **Afficher en direct** — si elle est cochée, le texte défile dans l'overlay

Vous changez le sponsor sans toucher au téléphone qui filme.

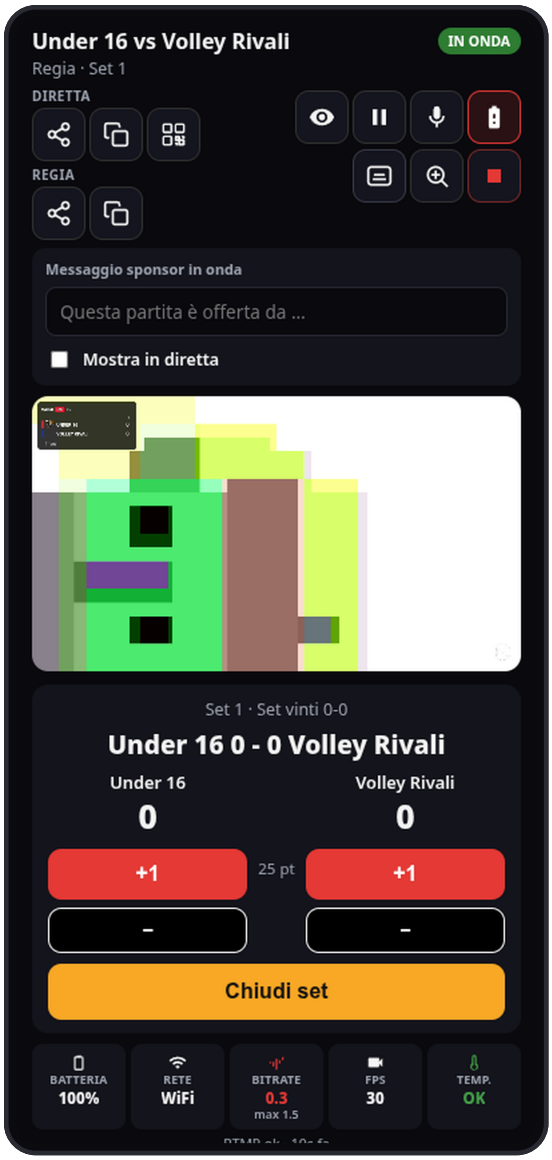


Fig. 15 · Régie — sponsor

PARTIE B · RÉGIE WEB

16 Zoom terrain

Touchez **Zoom terrain**.

NIVEAU	EFFET
Normal	Cadrage standard
Proche	Zoom numérique moyen
Plus proche	Zoom numérique maximal

Le niveau choisi a une bordure mise en évidence. Utile quand le téléphone est fixe et que vous voulez rapprocher l'action depuis la tablette.

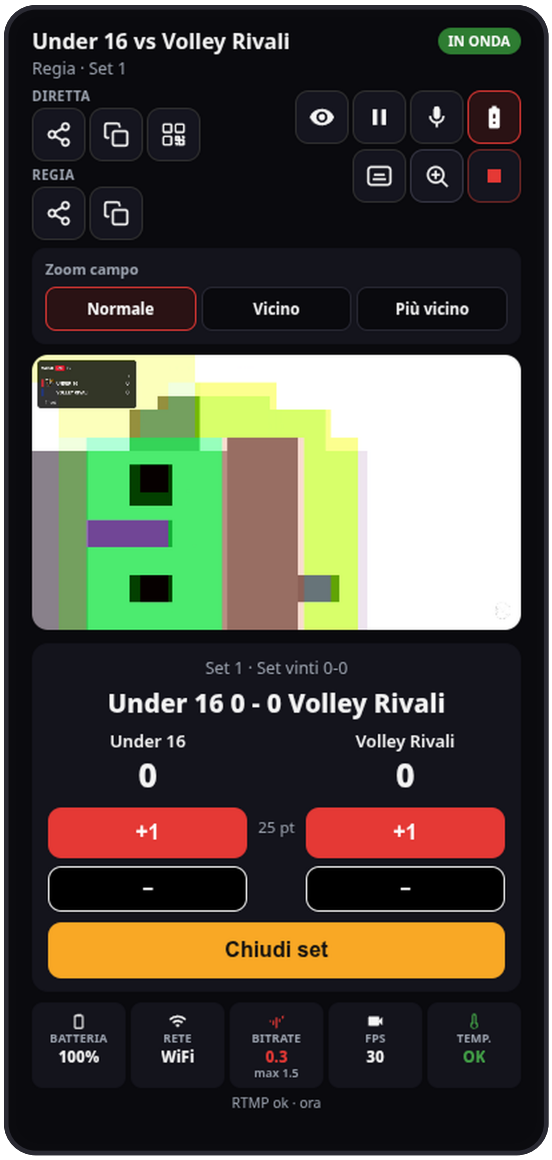


Fig. 16 · Régie — zoom

PARTIE B · RÉGIE WEB

17 Qualité et débit maximal

Touchez l'indicateur **Débit** dans la télémétrie.

Le sélecteur **Résolution maximale de transmission** apparaît, avec des options typiques :

- **Automatique (720p)** — conseillé par défaut
- 360p / 480p / 720p à différents Mbps
- jusqu'à 1080p si le réseau le permet

Le texte d'aide explique quand baisser (modem chaud, données limitées) ou monter. Avec le direct déjà lancé, changer le plafond agit surtout sur le débit d'encodage.

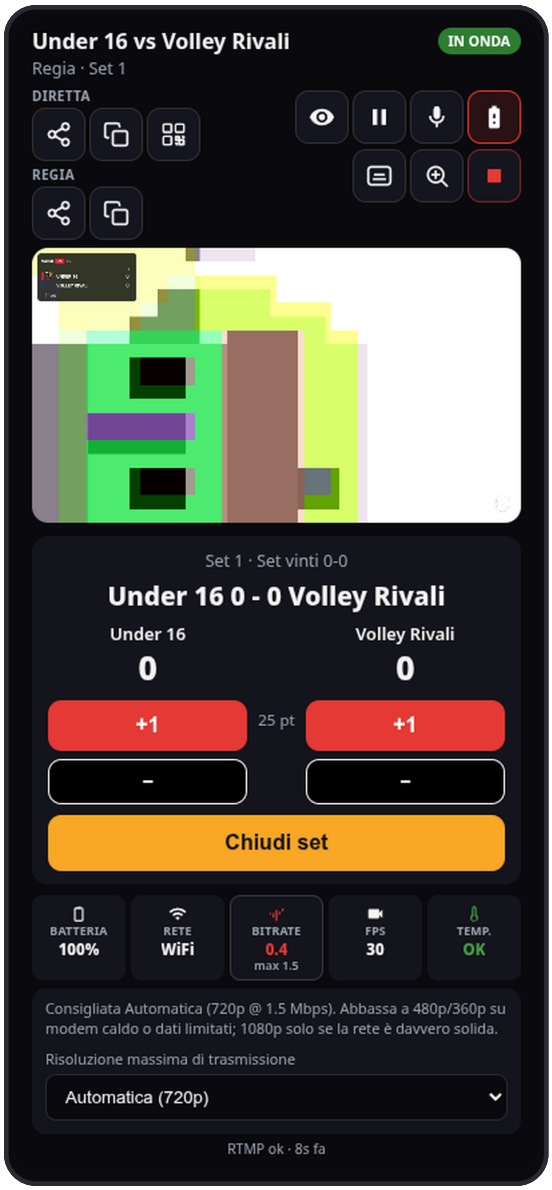


Fig. 17 · Régie — qualité

AU GYMNASE

Check-list du jour de match

Le déroulement conseillé, de l'arrivée au coup de sifflet final.

- ☐ 01 Arrivez en avance, connectez le téléphone au Wi-Fi du gymnase et mettez-le en charge.
- ☐ 02 Ouvrez Match Live TV et vérifiez l'**équipe active**.
- ☐ 03 Vérifiez qu'il n'y a pas d'avertissement batterie ; s'il y en a, mettez l'app sans restriction.
- ☐ 04 Nouveau match → **Démarrer maintenant** (ou reprenez un match déjà planifié).
- ☐ 05 Renseignez l'adversaire, éventuellement **Personnaliser** logo/couleur, le lieu et le sponsor.
- ☐ 06 Choisissez plateforme et visibilité (pour les essais : **NON RÉPERTORIÉ**).
- ☐ 07 Lancez LANCER LE TEST RÉSEAU ; partagez le lien du direct et le **lien régie** avec la personne qui vous aide.
- ☐ 08 DÉMARRER >, cadrez le terrain ; le second opérateur ouvre la régie et met à jour le score.
- ☐ 09 À la fin du match, **Terminer le direct** (depuis l'app ou la régie) et confirmez.

AU GYMNASE

Problèmes fréquents

Les situations les plus courantes et ce qu’il faut vérifier.

SITUATION	QUE VÉRIFIER
E-mail ou mot de passe incorrect	Identifiants ; récupération du mot de passe ; verrouillage majuscules
Serveur injoignable	Connexion données/Wi-Fi ; VPN ; réessayez dans une minute
Aucune équipe / vous ne pouvez pas diffuser	Le club doit vous ajouter comme staff diffusion sur au moins une équipe
Bannière jaune batterie	Paramètres Android → Applications → Match Live TV → Batterie → **Sans restriction**
Test réseau insuffisant	Meilleur Wi-Fi, moins d’appareils, refaites le test près du routeur
Le direct s’interrompt tout seul	Batterie sans restriction ; téléphone en charge ; évitez les économiseurs de batterie agressifs du fabricant
Régie : *Aperçu en attente du signal…* / *RTMP absent*	Le téléphone ne diffuse pas (app fermée, en arrière-plan, ou réseau) : revenez sur l’écran du direct dans l’app
Mauvais tableau de score ou sport	Bonne équipe sélectionnée dans le hub ? Basket et volley ont des tableaux différents
Les supporters ne trouvent pas le lien	En **NON RÉPERTORIÉ** le lien doit être envoyé à la main (ou montré en QR code depuis la régie)

SUPPORT

Écrivez à **info@matchlivetv.it** ou utilisez la page **Support** du site. Indiquez le club, l’équipe, la version de l’app et, si possible, une capture d’écran.

AU GYMNASE

Notes

Espace pour le Wi-Fi du gymnase, les contacts des opérateurs régie et les pense-bêtes.



Chaque match, chaque événement, pour vos supporters.

www.matchlivetv.it