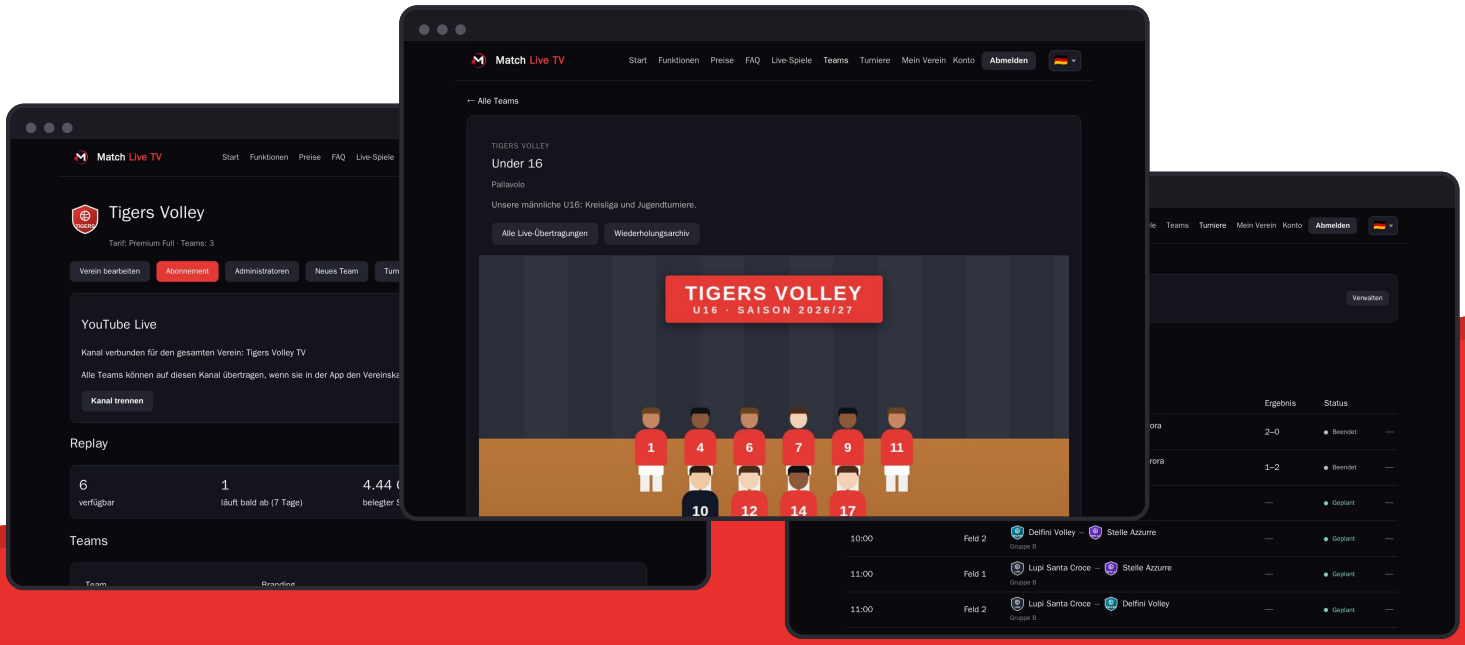
Match Live TV

BENUTZERHANDBUCH

Webplattform & Teamverwaltung

Verein, Teams, Spiele, Replays, Turniere und Abo am Computer verwalten: alles, was du vor und nach dem Livestream brauchst.



INHALT

Inhaltsverzeichnis

—	Einführung, Rollen und Tarife	3
TEIL A · ERSTE SCHRITTE		
01	Registrierung und Anlegen des Vereins	5
02	Anmeldung, Passwort und Menü	7
03	Dein Konto und die E-Mail-Benachrichtigungen	8
TEIL B · DER VEREIN		
04	Die Vereinsseite	9
05	Verein bearbeiten: Logo, Farben, Cover	11
06	YouTube Live	12
07	Vereinsadministratoren	13
TEIL C · TEAMS		
08	Ein Team anlegen	14
09	Team-Details und Kader	15
10	Team bearbeiten und öffentliche Seite	16
11	Übertragungsverantwortliche	17
TEIL D · SPIELE UND LIVESTREAMS		
12	Spielplan	19
13	Ein Spiel planen	20
14	Livestreams und Seiten für die Fans	22
TEIL E · REPLAYS		
15	Replay-Archiv	24
16	Die Replay-Seite	26
TEIL F · TURNIERE (PREMIUM FULL)		
17	Ein Turnier anlegen	27
18	Teams und Gruppen	28
19	Spielplan und Ergebnisse	29
20	K.-o.-Runde	30
21	Turnier-Livestreams und Operatoren	31
22	Das Turnier veröffentlichen	33
TEIL G · ABONNEMENT		
23	Tarife und Abonnement	34
24	Rechnungsdaten, Zahlungen und Rechnungen	36
IN DER PRAXIS		
✔	Checkliste zum Saisonstart	37
✔	Checkliste für die Spielwoche	38
?	Häufige Probleme	39
✎	Notizen	40

EINFÜHRUNG

So nutzt du dieses Handbuch

Dieses Handbuch erklärt den Web-Teil von **Match Live TV**: die Seiten, die du am Computer unter **www.matchlivetv.it** öffnest, um Verein und Teams zu organisieren, Spiele zu planen und Replays, Turniere und Abonnement zu verwalten.

Der Livestream vom Spielfeld läuft über die Smartphone-App und wird in den Handbüchern **Android-App & Web-Regie** und **iPhone-App & Web-Regie** erklärt. Hier findest du alles, was davor und danach passiert: wer streamen darf, was die Fans sehen und wo die Aufzeichnungen landen.

Die Screenshots stammen von der Live-Website mit deutscher Oberfläche. Das Beispiel ist der Volleyballverein *Tigers Volley* mit den Teams *Under 16*, *Under 14* und *Serie D Femminile* im Tarif **Premium Full**. Für Basketball und andere Sportarten sind die Seiten gleich; nur Anzeigetafel, Zählregeln und einige Bezeichnungen ändern sich.

Im Text sind Schaltflächen und Menüpunkte so hervorgehoben: Verein bearbeiten; die wichtigsten (roten) Schaltflächen so: Im Kalender speichern.

Wer macht was

ROLLE	WAS SIE TUN KANN
Hauptansprechpartner (Owner)	Die Person, die den Verein registriert hat. Verwaltet alles: Teams, Spiele, Replays, Turniere, **Abonnement, Abrechnung und Administratoren**. Erhält Rechnungen und Hinweise zum Abo.
Delegierter Administrator	Vom Owner eingeladen. Verwaltet Teams, Spiele, Replays und Turniere; sieht **kein** Abo und keine Abrechnung und kann keine weiteren Administratoren einladen.
Übertragungsverantwortliche	Konto, das zu einem Team eingeladen wurde: streamt mit der App und plant die Spiele der zugewiesenen Teams.
Regie (ohne Konto)	Wer den **Regie-Link** aus der App erhält: aktualisiert Spielstand, Pause, Ton und Sponsoren von einem zweiten Gerät.
Fans und Familien	Schauen Livestreams und Replays im Browser, ohne App und ohne Konto.

EINFÜHRUNG

Was jeder Tarif enthält

Es gibt ein einziges Abo für den ganzen Verein, gültig für alle seine Teams. Du kannst den Tarif jederzeit auf der Seite Abonnement wechseln (Kapitel 23).

FUNKTION	FREE	PREMIUM LIGHT	PREMIUM FULL
Übertragungskonten	1	bis zu 5	unbegrenzt
Gleichzeitige Spiele (ganzer Verein)	1	3	10
Replays	nein	30 Tage	90 Tage
MP4-Download der Replays	nein	ja	ja
YouTube Live	nein	Kanal von Match Live TV	Vereinskanal
Eigenes Cover mit Sponsoren	nein	nein	ja
Delegierte Administratoren	keine	1	unbegrenzt
Mehrtägige Turniere, Delegation und K.-o.-Runde	nein	nein	ja

Preise bei Erscheinen dieses Handbuchs (Einführungspreis): **Premium Light 59 €/Jahr** oder 7,90 €/Monat, **Premium Full 199 €/Jahr** oder 24,90 €/Monat. Die aktuellen Preise stehen immer auf der Seite **Preise** der Website und auf der Abo-Seite des Vereins. Livestreams auf der Website sind in allen Tarifen enthalten, auch in Free.

Bevor du loslegst

01
Computer oder Tablet
Die Verwaltungsseiten sind für große Bildschirme gedacht: aktuelles Chrome, Safari, Edge oder Firefox.

02
E-Mail des Owners
Eine Adresse, die du wirklich liest: Einladungen, Replay-Hinweise und Rechnungen kommen dort an.

03
Logo und Farben
Vereinslogo (PNG, JPEG oder WebP) und die beiden Vereinsfarben: Sie erscheinen im Livestream, auf öffentlichen Seiten und in Replays.

04
Rechnungsdaten
Name der Organisation, USt-IdNr. oder Steuernummer, Adresse, SDI-Code oder PEC: nötig für die kostenpflichtigen Tarife.

05
App auf dem Smartphone
Match Live TV aus dem App Store oder von Google Play, für alle, die streamen. Die Zugangsdaten sind dieselben wie auf der Website.

06
Sprache
Oben rechts (Flagge) kannst du Italiano, English, Français, Deutsch oder Español wählen.

TEIL A · ERSTE SCHRITTE

01 Registrierung und Anlegen des Vereins

Die Registrierung erfolgt einmal durch den Hauptansprechpartner des Vereins: zuerst das persönliche Konto, dann der Verein mit seinem ersten Team.

Schritt 1 — das Konto des Owners

1. Öffne **www.matchlivetv.it** und klicke oben rechts auf **Team registrieren**.
2. Fülle **Name**, **E-Mail**, **Passwort** und **Passwort bestätigen** aus. Das Passwort braucht mindestens 8 Zeichen und mindestens 3 Arten aus Klein- und Großbuchstaben, Ziffern und Sonderzeichen.
3. Bestätige Datenschutzerklärung und Nutzungsbedingungen.
4. Klicke auf **Weiter**.

> **ACHTUNG · MINDERJÄHRIGE**
> Mit der Registrierung erklärst du, volljährig zu sein und – falls der Verein minderjährige Sportler hat – berechtigt zu sein, deren Bilder zu veröffentlichen (Vereinsfunktionär, autorisierter Trainer), sowie die Regeln der Datenschutzerklärung einzuhalten.

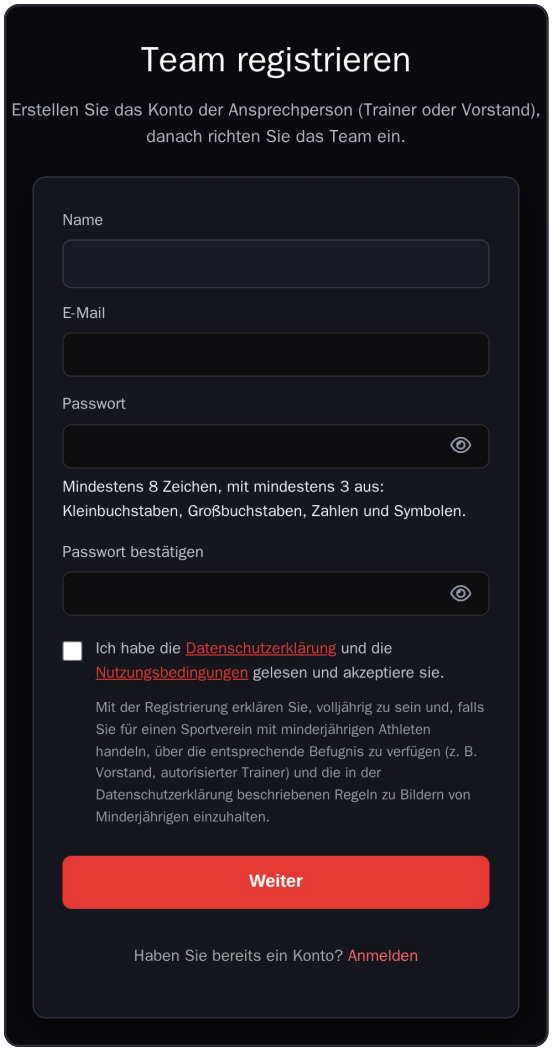


Abb. 1 · Registrierung des Owners

TEIL A · ERSTE SCHRITTE

Schritt 2 — dein Verein

Gleich danach öffnet sich die Seite **Dein Verein**. Sie enthält drei Bereiche auf einem Bildschirm:

BEREICH	WAS DU EINTRÄGST
Verein	Vereinsname, Hauptsportart, Logo (Datei oder Webadresse) und die beiden Farben. Die *Vorschau der Kopfzeile* zeigt das Ergebnis sofort.
Rechnungsdaten	Art des Inhabers, Name der Organisation, USt-IdNr. oder Steuernummer, E-Mail, Adresse, SDI-Code oder PEC. Du kannst sie auch später ergänzen (Kapitel 24).
Erstes Team	Teamname (z. B. *Under 15*) und der **Starttarif**: Free, Premium Light oder Premium Full.

Klicke auf Verein erstellen: Die Vereinsseite öffnet sich (Kapitel 04).

WAS TUN

Wenn du beim Tarif unsicher bist, starte mit **Free**: Die Zahlungsart (Karte, Überweisung, monatlich oder jährlich) wählst du später auf der Abo-Seite, und ein kostenpflichtiger Tarif wird erst nach der Zahlung aktiv.

WEITERE TEAMS

Hier legst du nur das erste Team an. U13, U15, erste Mannschaft und alle weiteren fügst du auf der Vereinsseite mit Neues Team hinzu.



Abb. 2 · Dein Verein (Anfang)

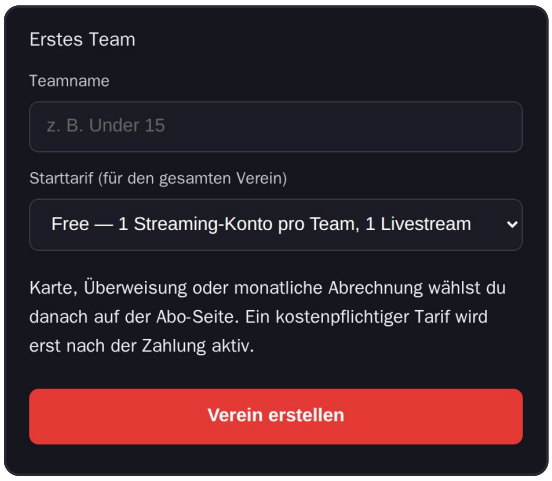


Abb. 3 · Erstes Team und Tarif

TEIL A · ERSTE SCHRITTE

02 Anmeldung, Passwort und Menü

Website und App verwenden dieselben Zugangsdaten. Nach der Anmeldung führt das obere Menü direkt zu deinem Verein.

Anmelden

1. Klicke oben rechts auf `Anmelden`.
2. Gib **E-Mail** und **Passwort** ein (das Augensymbol zeigt oder verbirgt die Zeichen).
3. Klicke auf **Anmelden**.

Passwort vergessen

1. Klicke auf der Anmeldeseite auf `Passwort vergessen?`
2. Gib die E-Mail des Kontos ein und klicke auf **Reset-Link senden**.
3. Öffne die E-Mail (prüfe auch Spam und Werbung), folge dem Link und wähle ein neues Passwort. Ist der Link abgelaufen, fordere einen neuen an.

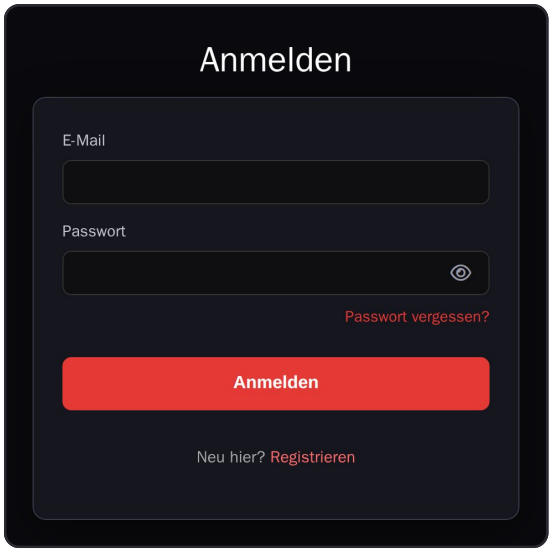


Abb. 4 · Anmeldung

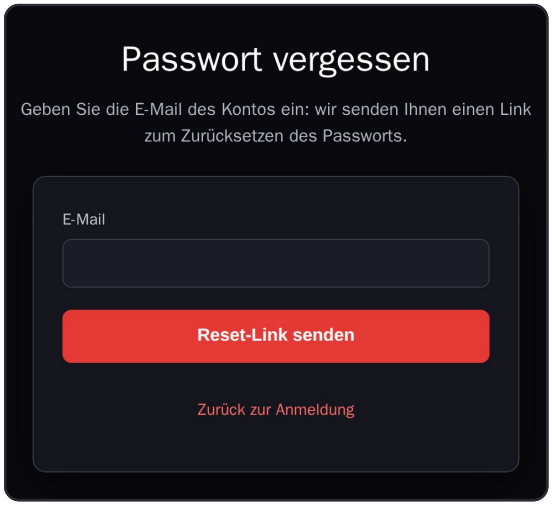


Abb. 5 · Passwort vergessen

Das Menü nach der Anmeldung



Abb. 6 · Oberes Menü, angemeldeter Benutzer

PUNKT	WOHIN ER FÜHRT
Mein Verein	Die Vereinsseite (Kapitel 04). Wer nur Übertragungsverantwortlicher ist, sieht stattdessen **Mein Team**.
Konto · Abmelden	Profil, Passwort und Benachrichtigungen (Kapitel 03) · Website verlassen.

TEIL A · ERSTE SCHRITTE

03 Dein Konto und die E-Mail-Benachrichtigungen

Unter Konto verwaltest du deine persönlichen Daten und wählst, welche Replay-E-Mails du erhältst.

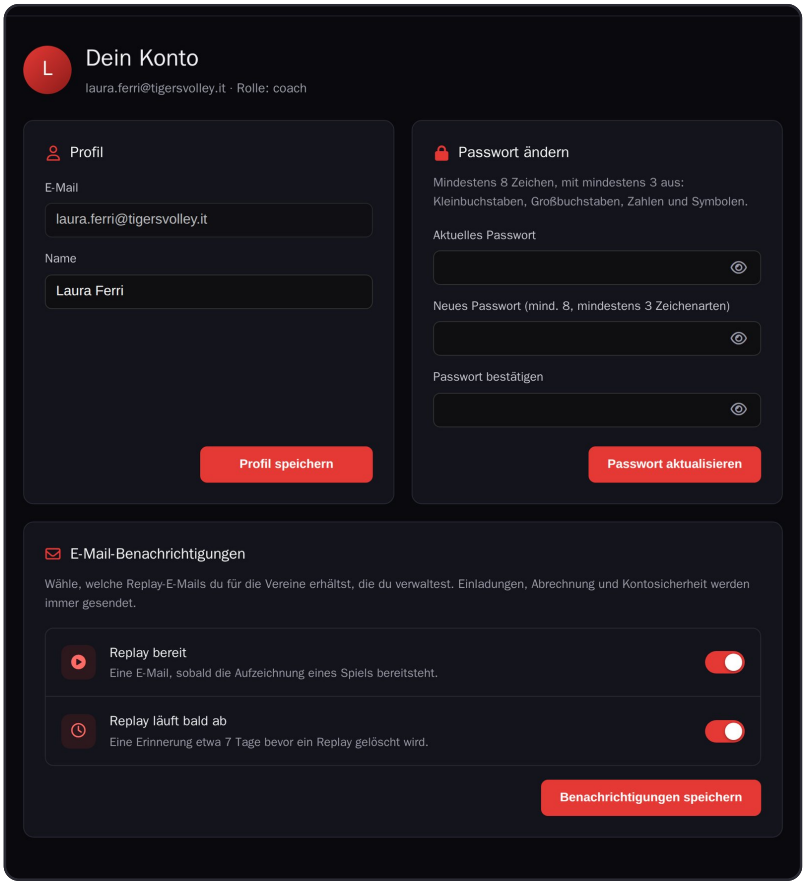


Abb. 7 · Seite Konto

BEREICH	WAS DU TUST
Profil	Ändere den **Namen**, der in Einladungen und E-Mails erscheint. Die Anmelde-E-Mail lässt sich hier nicht ändern: Schreib dafür dem Support.
Passwort ändern	Gib das aktuelle Passwort und zweimal das neue ein, dann **Passwort aktualisieren**.
E-Mail-Benachrichtigungen	Zwei unabhängige Schalter: **Replay bereit** (E-Mail, sobald die Aufzeichnung verarbeitet ist) und **Replay läuft bald ab** (Erinnerung etwa 7 Tage vor dem Löschen). Dann **Benachrichtigungen speichern**.

> **ZU VIELE E-MAILS?**
> Replay-Benachrichtigungen gehen an Owner und Administratoren, für alle Teams des Vereins. Jede Person kann sie im eigenen Konto abschalten; auch der Link am Ende jeder E-Mail führt hierher. Einladungen, Abrechnung und Kontosicherheit werden immer gesendet.

TEIL B · DER VEREIN

04 Die Vereinsseite

Dein Ausgangspunkt: aktiver Tarif, Schnellzugriffe, YouTube-Kanal, Replay-Zahlen und die Liste der Teams.

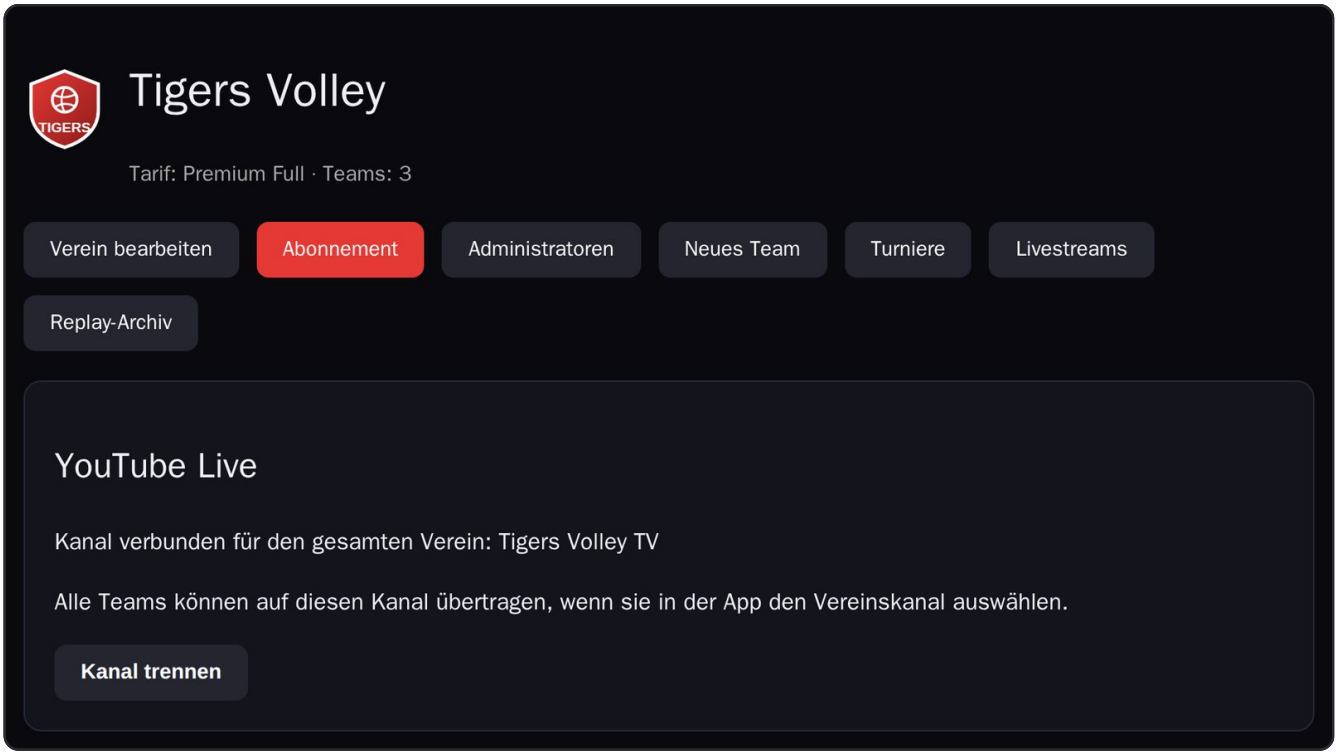


Abb. 8 · Kopfbereich und Schnellzugriffe

SCHALTFLÄCHE	FUNKTION
Verein bearbeiten	Name, Sportart, Logo, Farben, Cover, Live-Plattform (Kapitel 05).
Abonnement	Tarif, Zahlungen und Rechnungen. Nur für den Owner (Kapitel 23–24).
Administratoren	Einladen und Entziehen delegierter Administratoren. Nur für den Owner (Kapitel 07).
Neues Team	Fügt dem Verein ein Team hinzu (Kapitel 08).
Turniere	Turnierverwaltung, mit Premium Full. In anderen Tarifen führt die Schaltfläche zum Abo (Kennzeichnung **FULL**).
Livestreams	Laufende Livestreams und geplante Spiele aller Teams des Vereins (Kapitel 14).
Replay-Archiv	Alle Aufzeichnungen des Vereins (Kapitel 15). Sichtbar in Tarifen mit Replays.

TEIL B · DER VEREIN

Replays und Teams

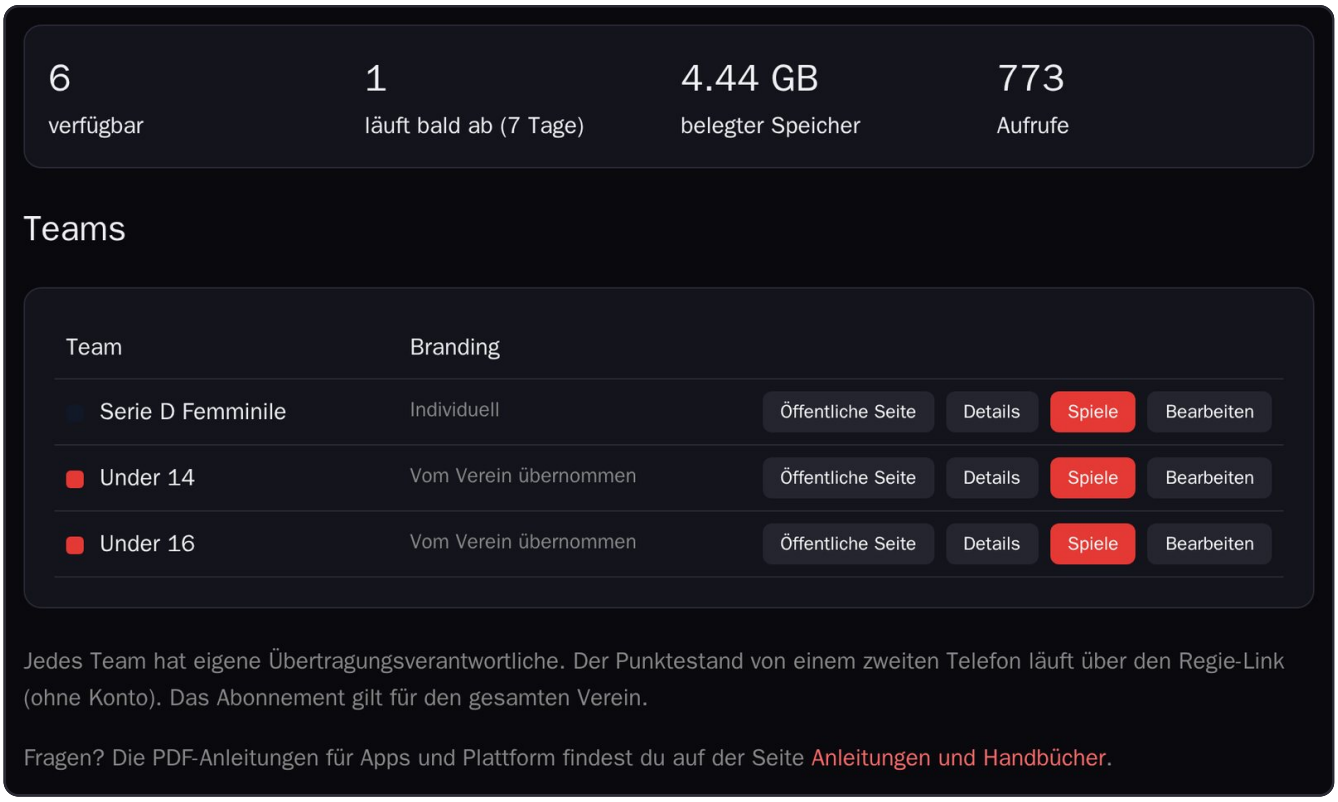


Abb. 9 · Replay-Übersicht und Teamliste

Der Bereich **Replay** fasst zusammen, wie viele Replays verfügbar sind, wie viele in den nächsten 7 Tagen ablaufen, den belegten Speicher und die Aufrufe insgesamt.

In der Tabelle **Teams** zeigt das kleine Farbquadrat die Hauptfarbe des Teams; die Spalte **Branding** sagt, ob das Team eigenes Logo und eigene Farben nutzt (*Individuell*) oder die des Vereins (*Vom Verein übernommen*). Für jede Zeile:

SCHALTFLÄCHE	FUNKTION
Öffentliche Seite	Öffnet in einem neuen Tab die Seite, die Eltern und Fans sehen (Kapitel 14).
Details	Kader, Übertragungsverantwortliche, Einladungen, Replays des Teams (Kapitel 09 und 11).
Spiele	Spielplan des Teams und Spielplanung (Kapitel 12).
Bearbeiten	Name, Foto, Beschreibung, Branding und öffentliche Adresse des Teams (Kapitel 10).

> GUT ZU WISSEN
> Jedes Team hat eigene Übertragungsverantwortliche. Den Spielstand von einem anderen Handy führst du über den Regie-Link, ohne Konto. Das Abo gilt für den ganzen Verein.

TEIL B · DER VEREIN

05 Verein bearbeiten: Logo, Farben, Cover

Die hier festgelegte visuelle Identität wird im Livestream, auf öffentlichen Seiten, in Replays und von allen Teams ohne eigenes Branding verwendet.

FELD	HINWEISE
Vereinsname	Erscheint in Livestreams, auf öffentlichen Seiten und in E-Mails.
Hauptsportart	Vorschlag für Teams und Turniere.
Logo (Bild)	Wähle eine PNG-, JPEG- oder WebP-Datei; die Vorschau erscheint sofort. Alternativ die Webadresse eines bereits online verfügbaren Logos einfügen.
Haupt- und Zweitfarbe	Farbquadrat, Hex-Code (z. B. `#e53935`) oder eine der *Schnellfarben*. Die Vorschau der Kopfzeile zeigt das Ergebnis.
Live-Cover (Sponsoren)	16:9-Bild (max. 5 MB), das Zuschauer und YouTube sehen, wenn der Livestream pausiert oder ohne Signal ist. Mit **Premium Full**; sonst wird das Cover von Match Live TV genutzt.

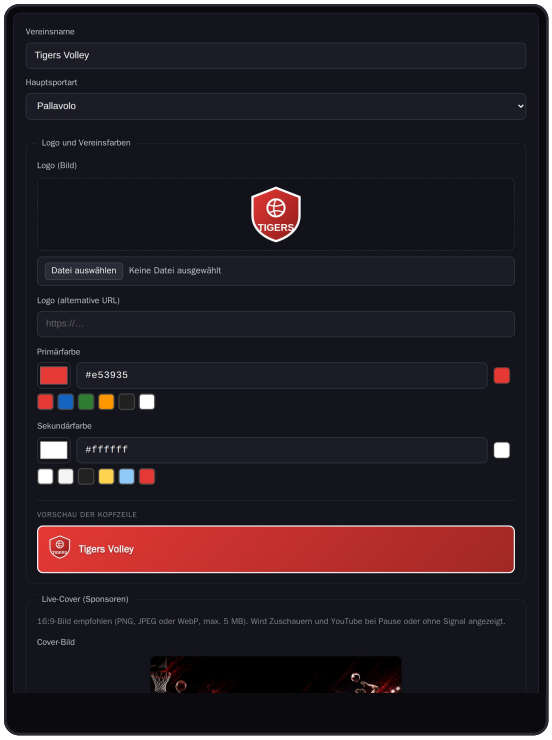


Abb. 10 · Logo und Farben des Vereins

Klicke am Ende unten auf der Seite auf **Speichern**.

Live-Plattform

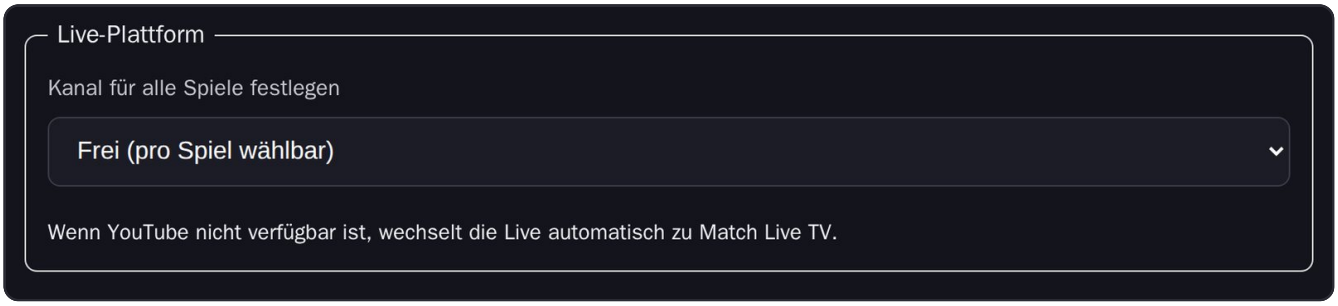


Abb. 11 · Vorgegebener Kanal für alle Spiele

AUSWAHL	WIRKUNG
Frei (pro Spiel wählbar)	Wer das Spiel plant oder startet, wählt zwischen Match Live TV Website und YouTube.
Immer Match Live TV (Website)	Alle Livestreams des Vereins laufen auf der Website.
Immer YouTube	Alle Livestreams laufen auf YouTube. Ist YouTube nicht verfügbar (Kontingent, Kanal, Fehler), wechselt der Livestream automatisch zu Match Live TV.

TEIL B · DER VEREIN

06 YouTube Live

Livestreams können auch auf YouTube laufen. Der Kanal hängt vom Tarif ab: mit Light der offizielle Kanal von Match Live TV, mit Full auch der eigene Vereinskanal.

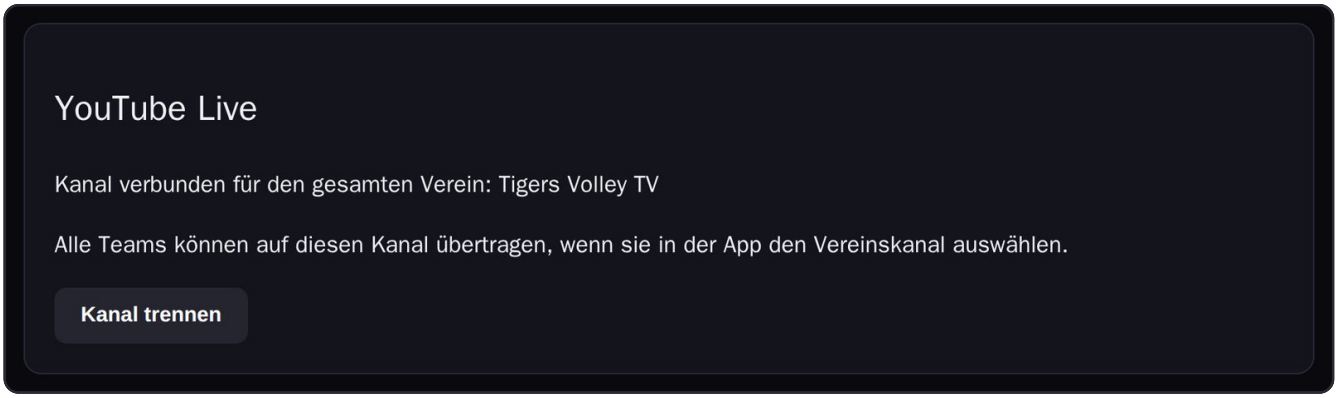


Abb. 12 · Bereich YouTube Live auf der Vereinsseite (Kanal verbunden)

TARIF	SO FUNKTIONIERT ES
Free	YouTube nicht verfügbar: Livestreams laufen auf der Website von Match Live TV.
Premium Light	YouTube-Livestreams aller Teams laufen auf dem offiziellen Kanal von **Match Live TV**. Nichts zu verbinden: In der App „YouTube Live“ wählen.
Premium Full	Du kannst den **YouTube-Kanal des Vereins** verbinden, gültig für alle Teams. Bis dahin laufen YouTube-Livestreams auf dem Kanal von Match Live TV.

Den Vereinskanal verbinden (Premium Full)

1. Klicke auf der Vereinsseite im Bereich **YouTube Live** auf `YouTube-Kanal des Vereins verbinden`.
2. Melde dich mit dem Google-Konto an, dem der Kanal gehört, und wähle den richtigen Kanal.
3. Erteile die angefragten Berechtigungen: Du kehrst mit der Meldung *Kanal verbunden für den gesamten Verein* zur Seite zurück.

> **ACHTUNG · YOUTUBE-KANAL**
> Auf dem Kanal muss **Livestreaming aktiviert** sein (die erste Aktivierung kann bis zu 24 Stunden dauern und erfordert eine Telefonbestätigung). Zum Trennen `Kanal trennen` verwenden: Livestreams nutzen dann den Kanal von Match Live TV, bis du wieder einen verbindest.

Für jedes Spiel kannst du danach wählen, wohin und mit welcher Sichtbarkeit gestreamt wird (Kapitel 13), sofern der Verein die Plattform nicht vorgegeben hat (Kapitel 05).

TEIL B · DER VEREIN

07 Vereinsadministratoren

Der Owner kann sich von weiteren Administratoren helfen lassen, ohne sein Passwort zu teilen. Die Seite öffnet sich mit `Administratoren`.

Einen Administrator einladen

1. Gib im Bereich **Administrator einladen** die E-Mail der Person ein.
2. Klicke auf **Einladung senden**. Eine E-Mail mit dem Link geht raus, gültig **7 Tage**.
3. Die Person nimmt die Einladung mit dieser E-Mail an (ohne Konto legt sie dabei eines an) und erscheint unter **Delegierte Administratoren**.

Die Zahl der Administratoren hängt vom Tarif ab: keine mit Free, 1 mit Premium Light, unbegrenzt mit Premium Full.

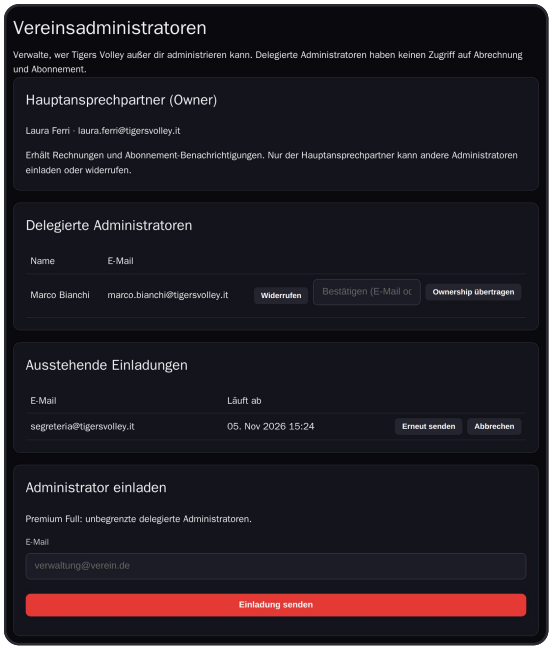


Abb. 13 · Vereinsadministratoren

WEITERE AKTIONEN

AKTION	WO
Erneut senden / Abbrechen	Zeile der Einladung unter **Ausstehende Einladungen**.
Widerrufen	Zeile des Administrators: entzieht den Zugang sofort.
Ownership übertragen	Macht diesen Administrator zum neuen Owner. Zur Bestätigung seine E-Mail oder den Vereinsnamen eingeben.
Verlauf	Protokoll von Einladungen, Annahmen und Widerrufen, als CSV exportierbar.

ACHTUNG · OWNERSHIP

Die Übertragung ist endgültig: Der neue Owner erhält Rechnungen und Hinweise und verwaltet statt dir Abo und Administratoren.

FÜR DELEGIERTE

Ein delegierter Administrator sieht oben auf der Vereinsseite den Hinweis *Du bist delegierter Administrator dieses Vereins* und kann jederzeit mit `Verein verlassen` aussteigen.

TEIL C · TEAMS

08 Ein Team anlegen

Jede Altersklasse (U13, U16, erste Mannschaft …) ist ein Team des Vereins, mit eigenem Spielplan, Kader, Staff und eigener öffentlicher Seite.

1. Klicke auf der Vereinsseite auf `Neues Team`.
2. Gib den **Teamnamen** ein (z. B. *U15 männlich*) und wähle die **Sportart**.
3. Hat das Team eine andere Identität als der Verein, fülle **Branding-Überschreibung** aus: eigenes Logo und eigene Farben. Leer lassen, um die des Vereins zu nutzen.
4. Klicke auf **Team hinzufügen**.

> **VERSCHIEDENE SPORTARTEN**
> Ein Volleyballverein kann auch ein Basketballteam haben: Die Sportart des Teams bestimmt Anzeigetafel, Zählregeln und die Positionen im Kader.

DANACH

Öffne die **Details** des Teams: Füge den Kader hinzu (Kapitel 09) und vor allem die **Übertragungsverantwortlichen** (Kapitel 11), also die Personen, die mit der App streamen.

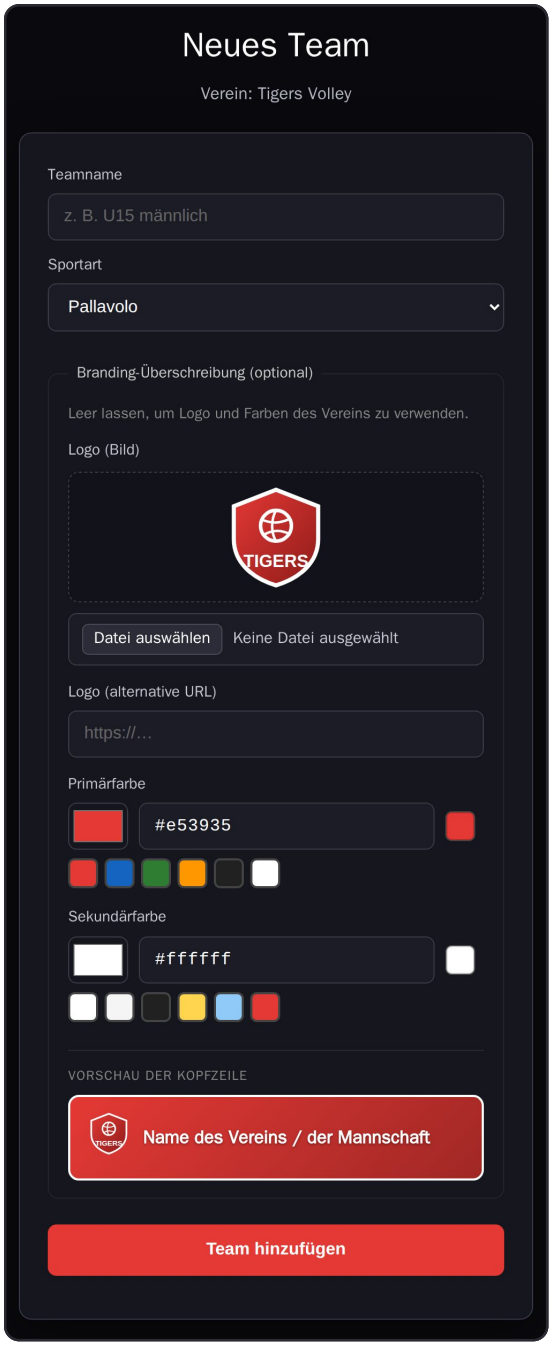


Abb. 14 · Neues Team

TEIL C · TEAMS

09 Team-Details und Kader

Die Seite **Details** bündelt alles zum Team: Vorstellung, Kader, wer streamt, Einladungen und Replays.

Kader und Konten sind zwei verschiedene Dinge: Der Kader gibt keinerlei Zugang; damit jemand streamen kann, braucht es einen Übertragungsverantwortlichen (Kapitel 11).

Oben stehen Verein, Name, Tarif, Zahl der Übertragungsverantwortlichen und aktiven Spiele, Beschreibung und Kaderzahlen. Darunter das **Teamfoto** (hochzuladen über Team bearbeiten).

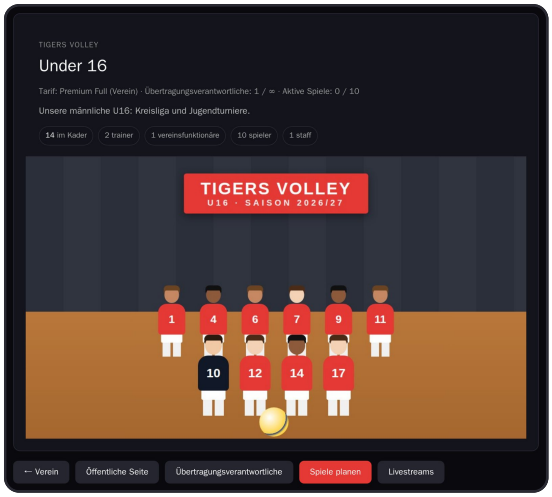


Abb. 15 · Kopfbereich des Teams

SCHALTFLÄCHE	FUNKTION
← Verein	Zurück zur Vereinsseite.
Öffentliche Seite	Die Seite für die Fans.
Übertragungsverantwortliche	Springt zum Staff-Bereich (Kapitel 11).
Spiele planen	Spielplan des Teams (Kapitel 12).
Livestreams	Livestreams und geplante Spiele.

Kader

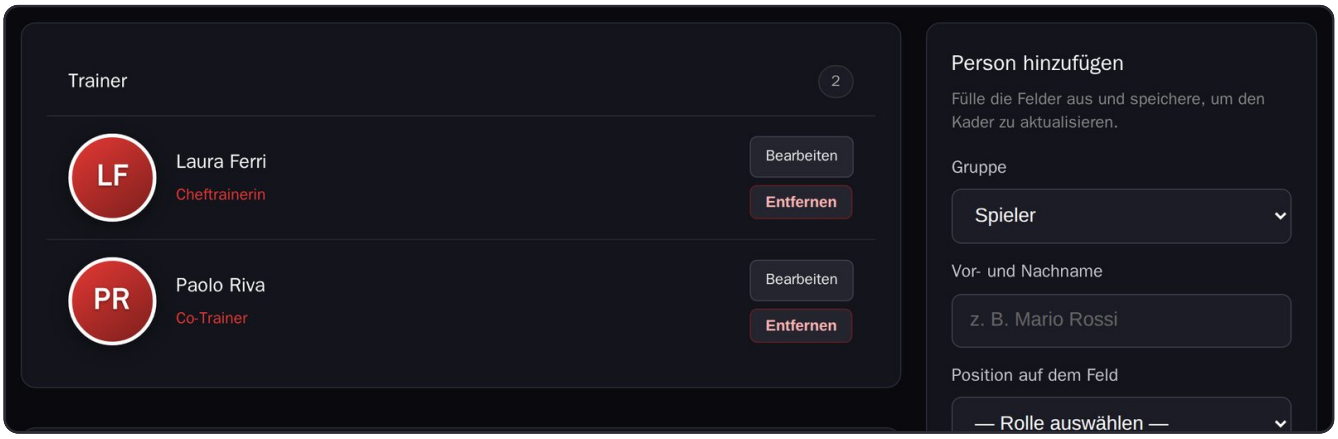


Abb. 16 · Kader und Bereich „Person hinzufügen“

1. Wähle im Bereich **Person hinzufügen** die **Gruppe**: Trainer, Vereinsfunktionäre, Spieler oder Staff.
2. Gib den **vollständigen Namen** ein; bei Spielern **Position** und **Trikotnummer** wählen, bei allen anderen eine freie Rolle (z. B. *Cheftrainer*, *Präsident*).
3. Optional: eine **Kurzbeschreibung** und ein **Foto** (ohne Foto erscheint ein Avatar mit Initialen in den Teamfarben).
4. Klicke auf Zum Kader hinzufügen. Jede Karte lässt sich mit Bearbeiten ändern oder mit Entfernen löschen.

TEIL C · TEAMS

10 Team bearbeiten und öffentliche Seite

Über Bearbeiten (Vereinsseite) oder Team bearbeiten (Detailseite) änderst du Vorstellung, Bilder und öffentliche Adresse des Teams.

FELD	HINWEISE
Teamname · Sportart	Wie beim Anlegen.
Teambeschreibung	Vorstellung, Erfolge, Saisonziele: erscheint in den Details und auf der öffentlichen Seite.
Team-Foto	Gruppenfoto oder Wappen, hervorgehoben in Details und auf der öffentlichen Seite.
Team-Branding (Überschreibung)	Eigenes Logo, eigene Farben und eigenes Cover. Leer = die des Vereins.
Adresse der öffentlichen Seite	Der letzte Teil der Adresse: **matchlivetv.it/squadre/***under-16*. Nur Kleinbuchstaben, Ziffern und Bindestriche.
Kader auf der öffentlichen Seite anzeigen	Wenn aktiv, sind Spieler und Staff für alle mit dem Link sichtbar. Lass es aus, wenn dir das lieber ist.

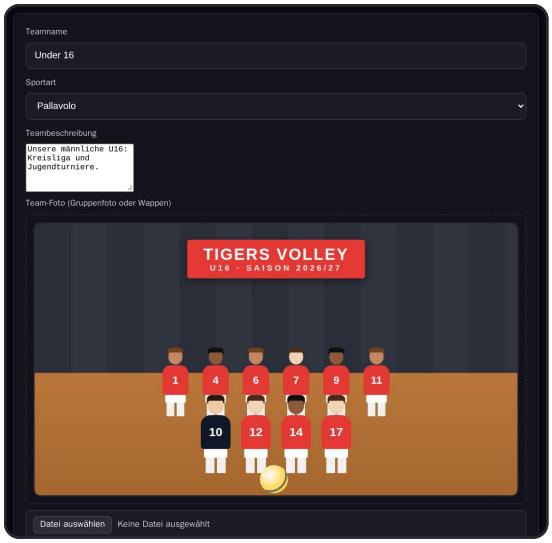


Abb. 17 · Name, Beschreibung und Foto

Mit Team speichern bestätigen.

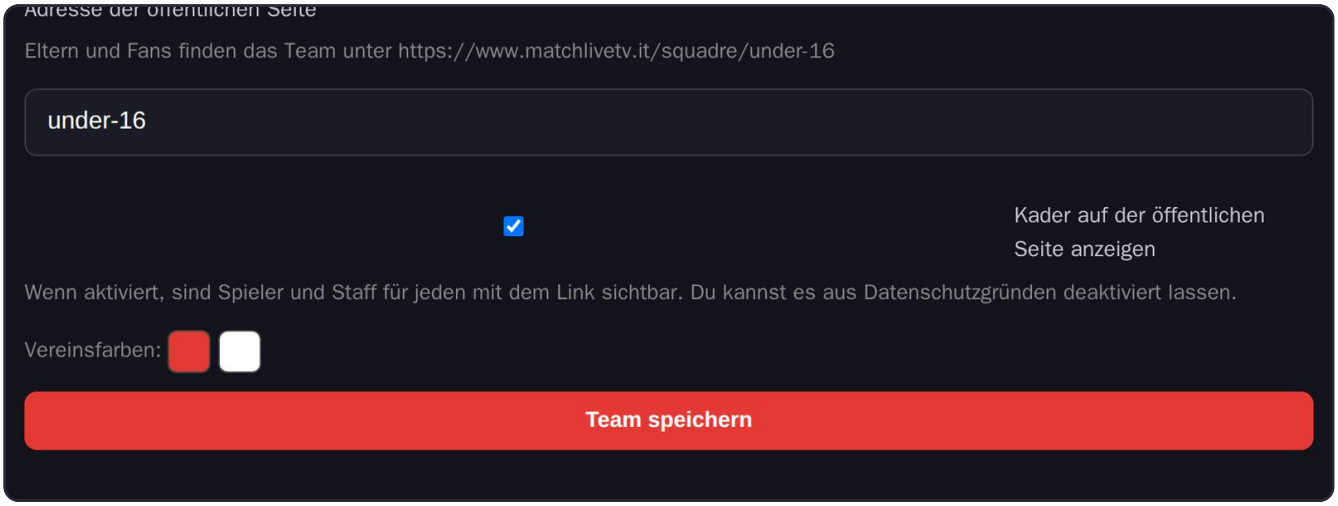


Abb. 18 · Öffentliche Adresse und Sichtbarkeit des Kaders

ACHTUNG · BILDER VON MINDERJÄHRIGEN

Bevor du Fotos und Kader minderjähriger Sportler veröffentlichst, stelle sicher, dass die Einwilligungen der Familien vorliegen, wie es die Datenschutzregeln des Vereins vorsehen.

TEIL C · TEAMS

11 Übertragungsverantwortliche

Das sind die Konten, die für ein Team mit der App streamen dürfen. Sie werden unten auf der Seite **Details** des Teams verwaltet.

Hauptkonto

Das Konto, mit dem der Verein registriert wurde, ist für jedes Team bereits freigeschaltet: Damit kannst du dich in der App anmelden und ohne weitere Schritte live gehen.

Einen weiteren Operator einladen

1. Gib im Bereich **Account zum Übertragen einladen** die E-Mail der Person ein (Elternteil, Vereinsfunktionär, Videofilmer).
2. Klicke auf Zugangslink per E-Mail senden. Der Link gilt **7 Tage**; du kannst ihn auch kopieren und per WhatsApp oder SMS schicken.
3. Die Einladung bleibt unter **Ausstehende Einladungen**, bis sie angenommen wird; mit Abbrechen ziehst du sie zurück.
4. Nach der Annahme erscheint die Person unter **Weitere Konten, die übertragen können**. Mit Widerrufen entziehst du den Zugang.

Die Zahl der Übertragungskonten hängt vom Tarif ab (1, bis zu 5, unbegrenzt).

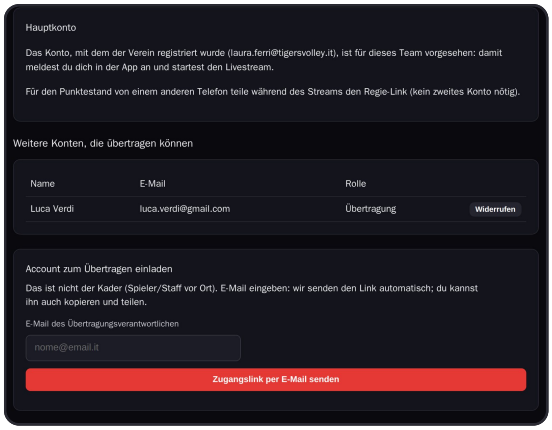


Abb. 19 · Hauptkonto, Operatoren, Einladung

> **SPIELSTAND OHNE KONTO**
> Um die Anzeigetafel von einem zweiten Handy zu führen, braucht es kein weiteres Konto: Während des Livestreams teilt die streamende Person den **Regie-Link** aus der App (siehe App-Handbücher).

TEIL C · TEAMS

Was die eingeladene Person sieht

Der Link in der E-Mail öffnet die Seite **Team-Zugang** mit dem Teamnamen:

- Ohne Konto legt sie **Name und Passwort** fest (die E-Mail ist bereits die eingeladene), akzeptiert Datenschutz und Bedingungen und klickt auf **Konto erstellen und zur App**.
- Mit bestehendem Konto klickt sie auf **Anmelden**; die Einladung wird bei der Anmeldung angenommen.
- Am Handy kann sie **Einladung in der App öffnen** verwenden.

Ab dann sieht sie das Team in der App unter den Teams, die sie streamen darf, und kann seine Spiele auch auf der Website planen.

> **ACHTUNG · RICHTIGE E-MAIL**
> Die Einladung gilt nur für die E-Mail, an die sie geschickt wurde. Nutzt die Person eine andere Adresse, ziehe die Einladung zurück und sende eine neue an die richtige E-Mail.

Ausstehende Einladungen und Replays des Teams

Unter den Operatoren zeigt die Seite noch nicht angenommene Einladungen (mit Ablaufdatum) und das **Replay-Archiv** des Teams, mit dem Link **Alle Replays verwalten** zum vollständigen Archiv.

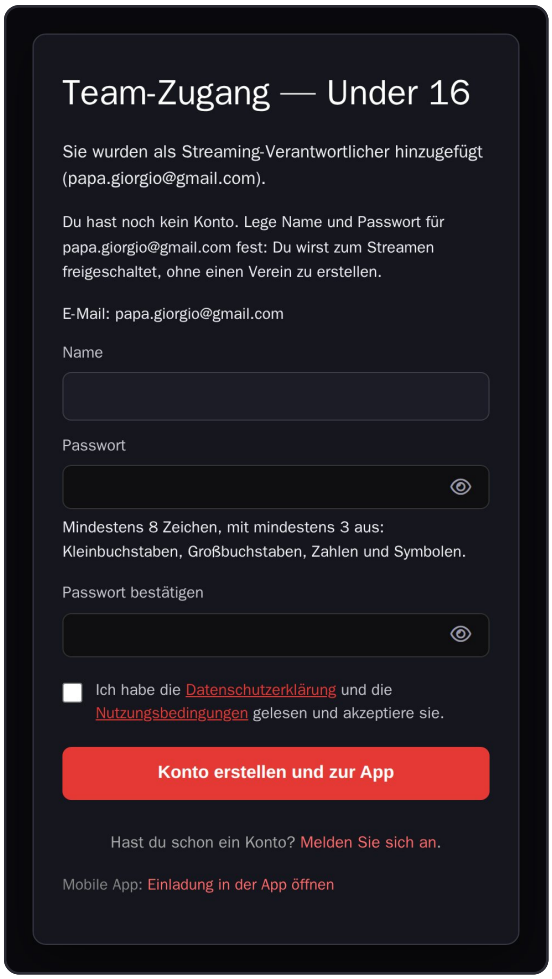


Abb. 20 · Einladungsseite

TEIL D · SPIELE UND LIVESTREAMS

12 Spielplan

Spiele am Computer zu planen spart in der Halle Zeit: In der App ist das Spiel schon vorbereitet, mit Gegner, Farben, Cover und Sponsoren.

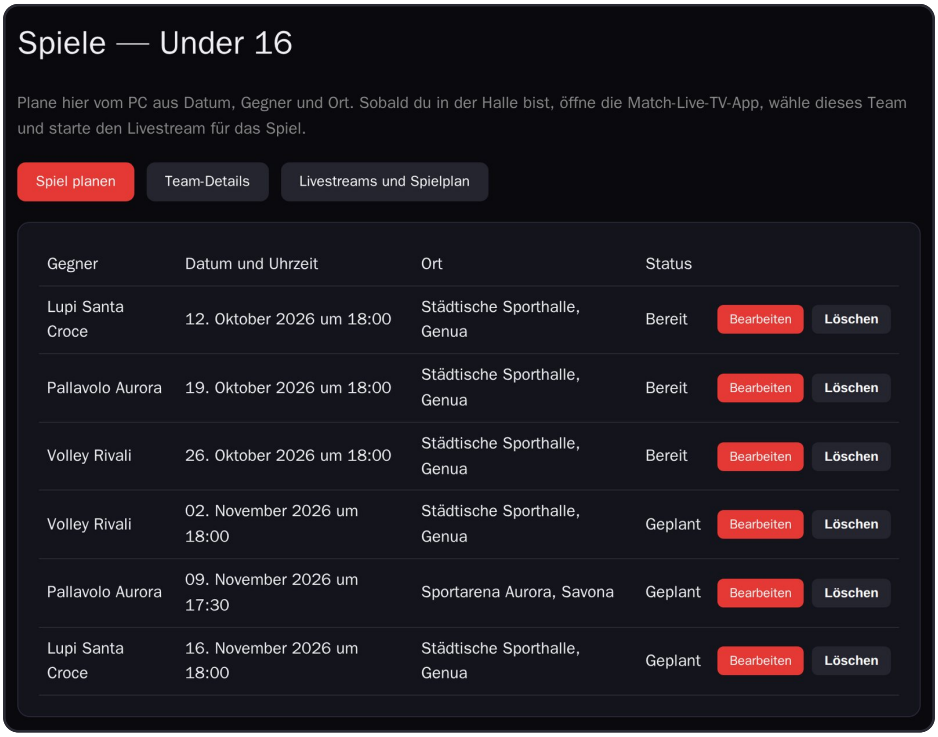


Abb. 21 · Spiele des Teams

Du gelangst hierher über **Spiele** auf der Vereinsseite oder **Spiele planen** in den Team-Details. Für jedes Spiel siehst du Gegner, Datum und Uhrzeit, Ort und Status:

STATUS	BEDEUTUNG
Geplant	Im Kalender mit künftigem Datum: erscheint in der App und unter den nächsten Spielen auf der Website.
Bereit	Datum erreicht oder vorbei: Das Spiel kann noch in der App gestartet werden.
Läuft / fortsetzbar	Auf diesem Spiel gibt es einen aktiven oder unterbrochenen Livestream.
Keine Uhrzeit	Datum und Uhrzeit fehlen: über `Bearbeiten` ergänzen.

Bearbeiten ändert die Spieldaten; `Löschen` entfernt es aus dem Kalender (nach Bestätigung). Bereits gestreamte Spiele mit Replay bleiben im Replay-Archiv.

> **FÜR ALLE TEAMS AUF EINMAL**
> Auf der Seite `Livestreams` des Vereins öffnet **Spiel planen** dasselbe Formular mit zusätzlicher Auswahl des **Teams**: Administratoren sehen alle Teams, Übertragungsverantwortliche nur ihre eigenen.

TEIL D · SPIELE UND LIVESTREAMS

13 Ein Spiel planen

Das Formular **Spiel planen** bereitet alles für den Livestream vor. Der Livestream startet nicht von selbst: Du startest ihn vom Handy aus, wenn du in der Halle bist.

FELD	WOFÜR ES DIENT
Gegner	Name der Gastmannschaft: erscheint im Titel, auf der Anzeigetafel und im Replay.
Gegnerfarbe	Farbe der eingeblendeten Anzeigetafel.
Gegnerlogo	Optional, neben dem Namen angezeigt.
Pausenbild	Bild nur für dieses Spiel, gezeigt in der Pause oder ohne Signal. Lädst du keines hoch, wird das des Teams oder Vereins genutzt (oder das von Match Live TV). *Quelle* zeigt, welches verwendet wird.
Sponsor-Nachricht live	Text, der während des Livestreams unten durchläuft (z. B. *Dieses Spiel wird präsentiert von …*).
Ort · Liga	Optional; für Beschreibung und Einblendung.
Datum und Uhrzeit	Geplanter Beginn.

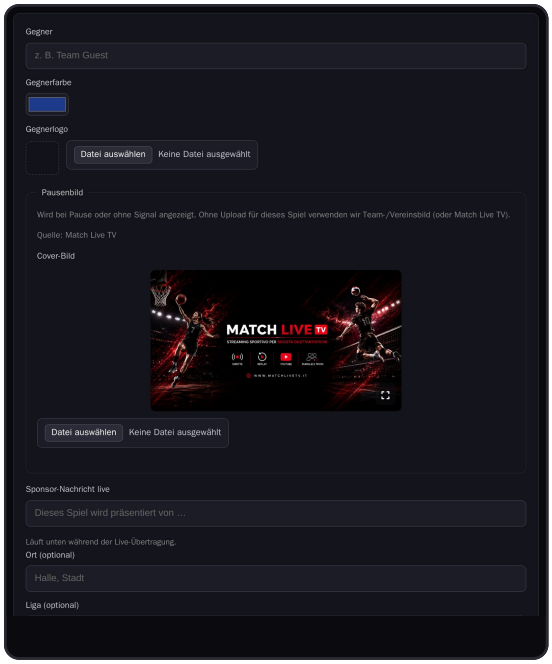


Abb. 22 · Gegner und Cover

TEIL D · SPIELE UND LIVESTREAMS

Übertragung

FELD	OPTIONEN
Wohin streamen	**Match Live TV Website** oder **YouTube** (in Tarifen mit YouTube). Hat der Verein die Plattform vorgegeben, ist die Wahl bereits getroffen.
Privatsphäre	**Nicht gelistet**: Der Livestream ist nur mit dem Link sichtbar. **Öffentlich**: Er erscheint auch in den Listen der Website und des Kanals.
YouTube-Kanal	Mit Premium Full: *Automatisch*, *Vereinskanal* oder *Match Live TV Kanal*.

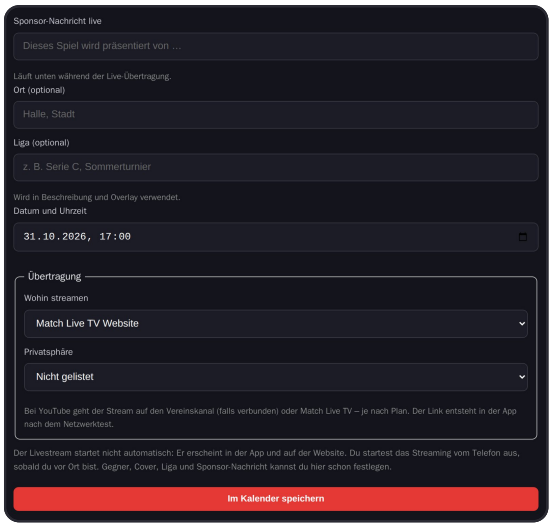


Abb. 23 · Sponsor, Datum und Übertragung

Klicke auf **Im Kalender speichern**: Das Spiel erscheint im Spielplan, in der App und unter den nächsten Spielen auf der Website.

IN DER HALLE

Öffne die App Match Live TV, wähle das Team und tippe auf das geplante Spiel: Alles ist schon ausgefüllt. Der YouTube-Link entsteht in der App nach dem Netztest.

FÜR TESTS

Nutze **Nicht gelistet**: Nur wer den Link hat, sieht den Livestream.

TEIL D · SPIELE UND LIVESTREAMS

14 Livestreams und Seiten für die Fans

Eltern, Großeltern und Fans schauen im Browser zu, ohne App und ohne Konto. Das sind die Seiten zum Teilen.

Livestreams und Spiele des Vereins

Auf der Vereinsseite zeigt Livestreams nur die Teams des Vereins: laufende Livestreams, **nächste Spiele** (auf der Website oder in der App geplant) und Turniere. Oben gibt es eine Suche nach Verein, Team, Gegner oder Ort.

Startet ein Team den Stream, rückt das Spiel im Bereich der laufenden Livestreams nach oben. Vor Beginn zeigt die Karte **Geplant**.

Wer den Verein verwaltet, sieht hier zusätzlich Spiel planen und Bearbeiten auf den Karten; Fans nicht.

> **WAS TEILEN**
> Für ein einzelnes Spiel teilst du den Livestream-Link (aus der App, vor dem Start). Für die ganze Saison teilst du die **öffentliche Seite des Teams**: Dort finden die Fans immer nächste Spiele, laufenden Livestream und Replays.

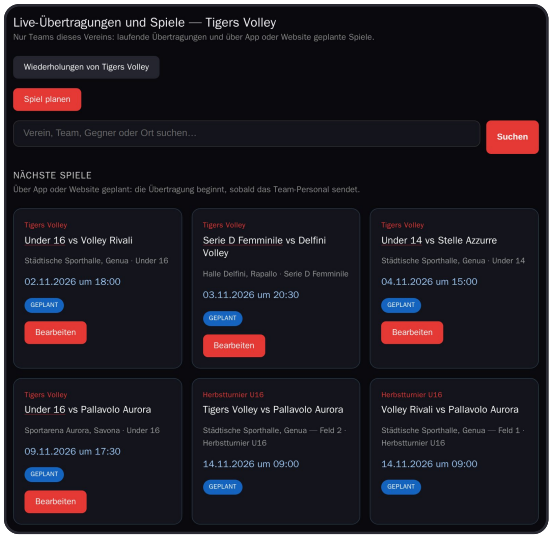


Abb. 24 · Livestreams und Spiele des Vereins

TEIL D · SPIELE UND LIVESTREAMS

Die öffentliche Seite des Teams

Unter **matchlivetv.it/squadre/***teamname* (Kapitel 10) finden die Fans:

- Name, Verein, Sportart, Beschreibung und Teamfoto;
- `Alle Live-Übertragungen` und `Wiederholungsarchiv`;
- **Nächste Spiele** mit Datum, Ort und Status;
- **Neueste Wiederholungen** (nur öffentliche) und *Alle Wiederholungen ansehen*;
- den **Kader**, wenn du ihn anzeigen lässt.

Die Liste aller Teams findest du im Menü unter `Teams`.

WAS TUN

Setze den Link der Teamseite in die Bio deiner Social-Media-Profile, in die WhatsApp-Gruppe der Familien und auf die Vereinswebsite.

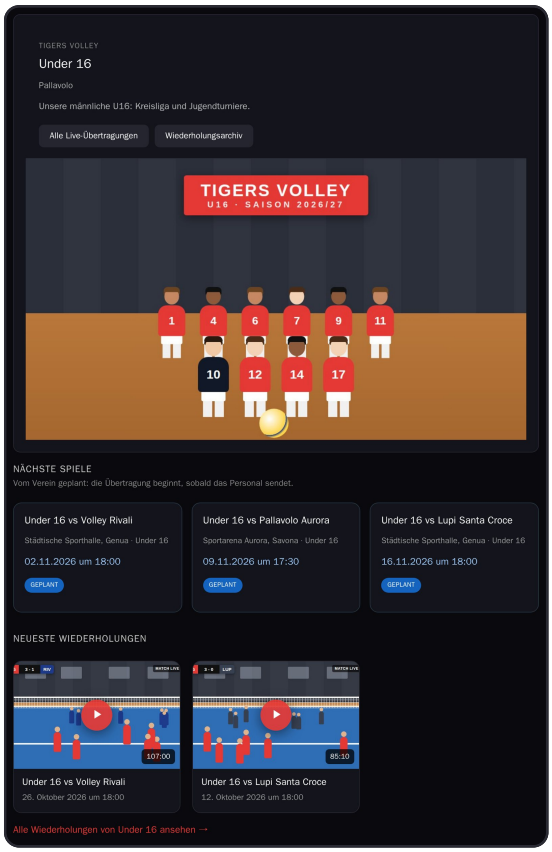


Abb. 25 · Öffentliche Teamseite

TEIL E · REPLAYS

15 Replay-Archiv

Mit Premium Light und Full wird jeder Livestream aufgezeichnet. Danach erscheint das Replay im Archiv, und Owner und Administratoren erhalten eine E-Mail (sofern aktiviert, Kapitel 03).

Das Archiv öffnest du mit `Replay-Archiv` auf der Vereinsseite. Oben stehen vier Zahlen: verfügbare Replays, in den nächsten 7 Tagen ablaufende Replays, belegter Speicher und Aufrufe insgesamt. Die Filter **Team** und **Status** (Verfügbar, In Bearbeitung, Abgelaufen / Fehler) grenzen die Liste ein. Für jedes Replay siehst du Vorschaubild, Titel, Team, Datum, Dauer, Aufrufe, **Ablaufdatum** und Status.

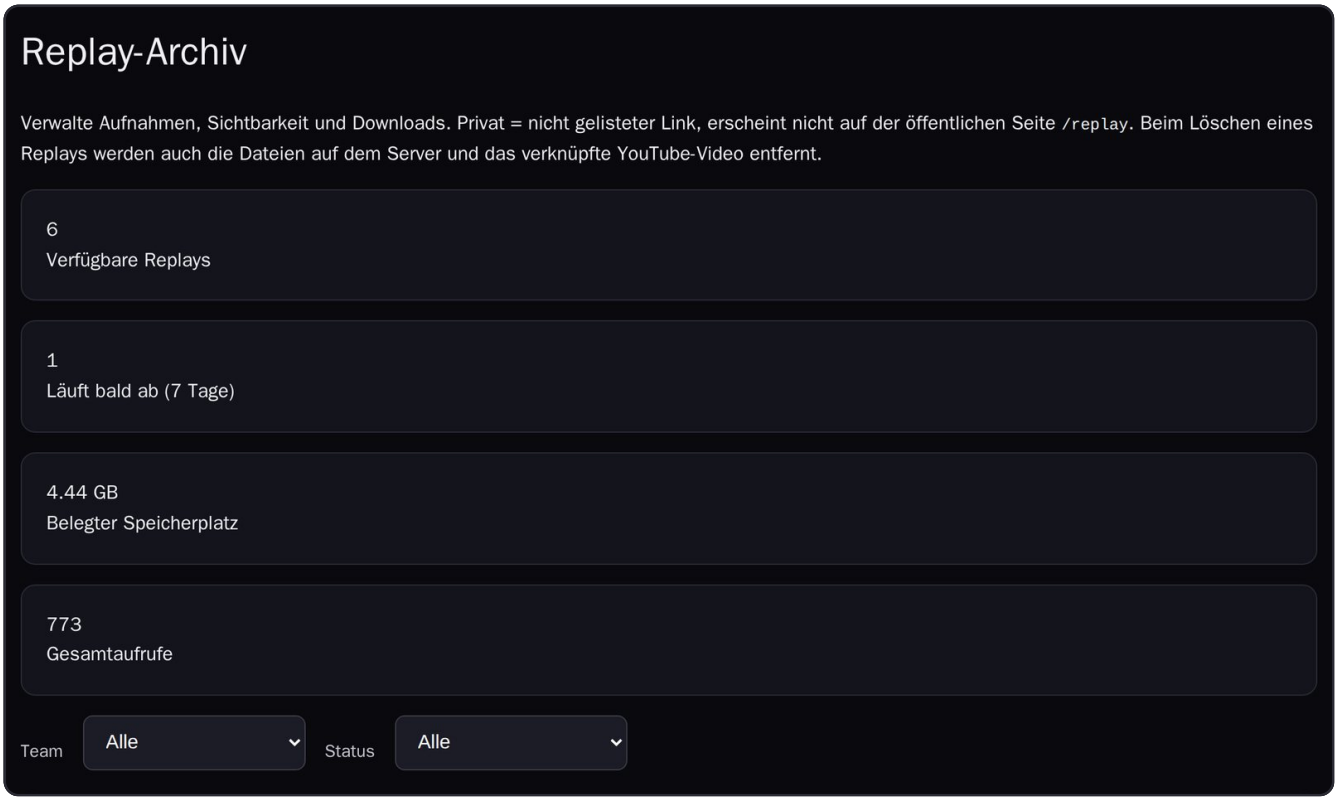


Abb. 26 · Replay-Archiv des Vereins

STATUS	BEDEUTUNG
In Bearbeitung	Das Video wird vorbereitet: meist einige Minuten nach Ende des Livestreams.
Verfügbar	Ansehen, herunterladen, veröffentlichen möglich.
Läuft bald ab	Weniger als 7 Tage bis zum automatischen Löschen.
Abgelaufen · Fehler	Nicht mehr verfügbar.

ACHTUNG · ABLAUF

Replays bleiben für die Dauer des Tarifs verfügbar (30 Tage mit Light, 90 mit Full) und werden dann gelöscht. Lade das MP4 herunter oder veröffentliche es vor Ablauf auf YouTube, wenn du es behalten möchtest.

TEIL E · REPLAYS

Aktionen für jedes Replay

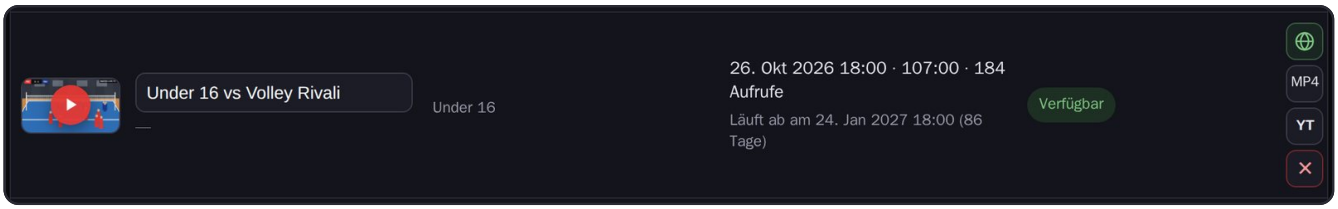


Abb. 27 · Eine Zeile des Archivs, rechts die Aktionen

ELEMENT	FUNKTION
Vorschaubild ▶	Öffnet das Replay in einem neuen Tab (Kapitel 16).
Titel	Das Feld ist bearbeitbar: neuen Titel eingeben und bestätigen (Enter oder Klick außerhalb des Felds).
Schloss / Globus	Sichtbarkeit. **Globus** = **Öffentlich**, gelistet auf der Website und der Teamseite. **Schloss** = **Privat**, nur mit dem Link sichtbar. Ein Klick wechselt den Zustand.
MP4	Lädt die Videodatei auf den Computer herunter.
YT	Veröffentlicht das Replay auf YouTube (auf dem vom Tarif vorgesehenen Kanal). Ist es schon veröffentlicht, öffnet es das Video auf YouTube.
×	Löscht das Replay (siehe unten).

Ein Replay löschen

Nach × fragt ein Fenster, wo gelöscht werden soll:

- **Nur von der Website** — das Video bleibt auf YouTube;
- **Nur von YouTube** — es bleibt auf der Website verfügbar;
- **Von Website und YouTube** — vollständiges Löschen.

Ist das Replay nicht auf YouTube, fragt das Fenster nur nach einer Bestätigung.

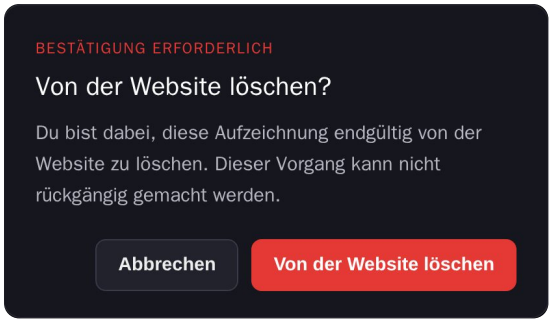


Abb. 28 · Bestätigung des Löschens

> **ACHTUNG**
> Das Löschen ist **endgültig**: Die Dateien werden vom Server entfernt.

TEIL E · REPLAYS

16 Die Replay-Seite

Diese Seite sehen die Fans, wenn du ein Replay öffnest oder seinen Link teilst.

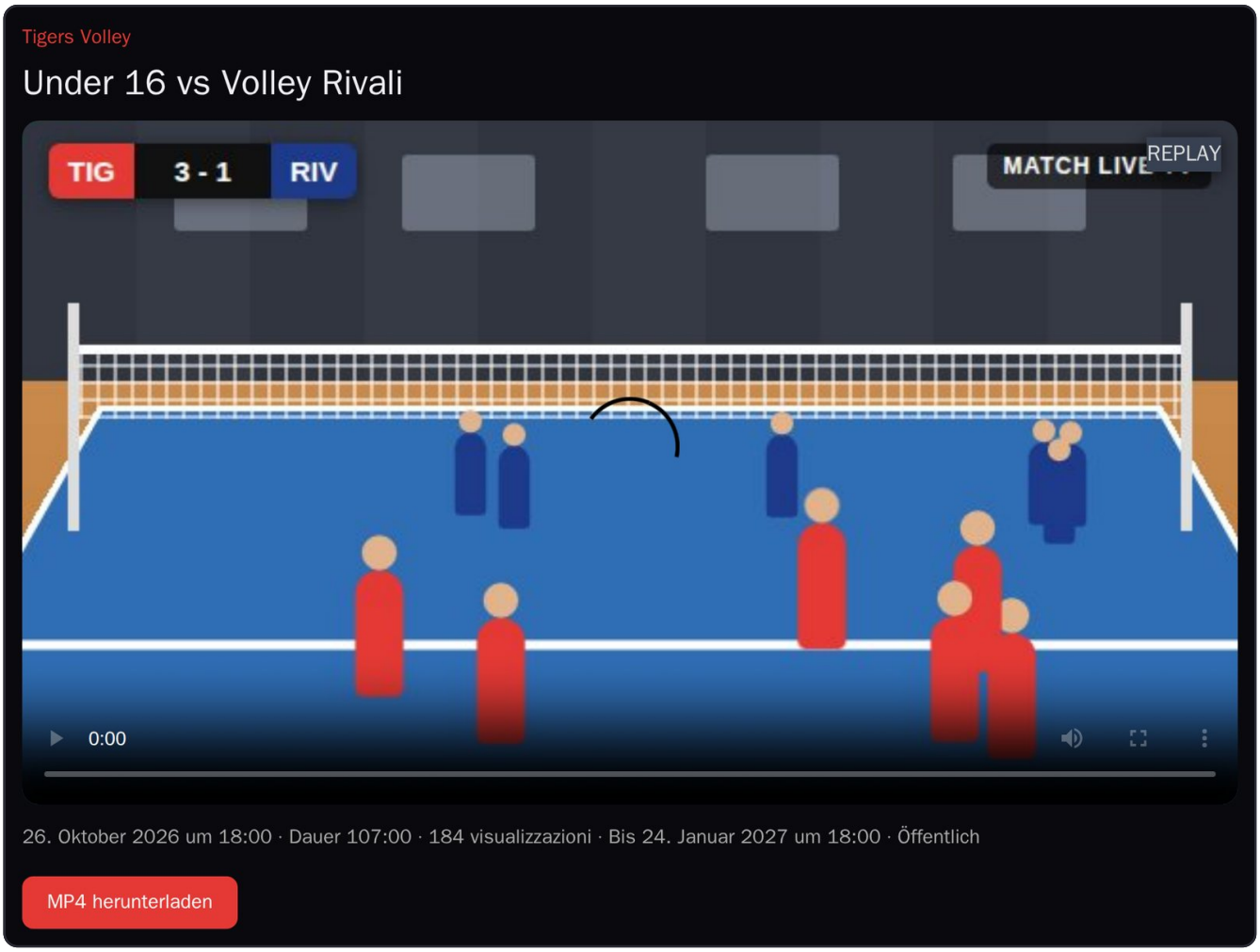


Abb. 29 · Replay eines Spiels

- Oben Verein und Spieltitel; darunter der **Player** mit der während des Livestreams aufgezeichneten Anzeigetafel.
- Die Zeile unter dem Player zeigt Datum, Dauer, Aufrufe, Ablauf und Sichtbarkeit.
- **MP4 herunterladen** erscheint in Tarifen mit Download (Light und Full): bei öffentlichen Replays nur für angemeldete Benutzer, bei privaten Replays für alle mit dem Link.

> ÖFFENTLICHE UND PRIVATE REPLAYS
> **Öffentliche** Replays erscheinen im Replay-Bereich der Website und auf der Teamseite. **Private** nicht, sie öffnen sich aber trotzdem über den direkten Link: Teile ihn nur mit Personen deiner Wahl.

TEIL F · TURNIERE

17 Ein Turnier anlegen

Mit **Premium Full** organisierst du mehrtägige Turniere: auch mit Teams anderer Vereine, Gruppen, Spielplan, K.-o.-Runde, Livestreams durch mehrere Operatoren und einer öffentlichen Seite zum Teilen.

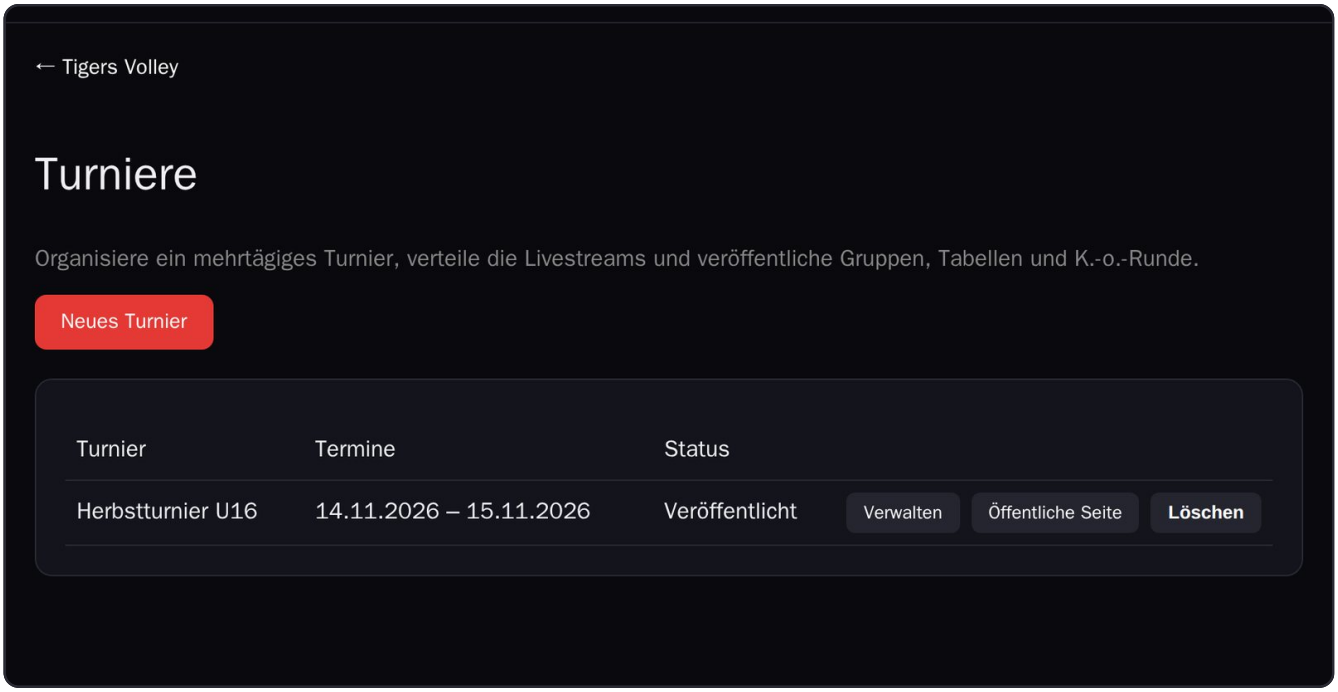


Abb. 30 · Turnierliste des Vereins

1. Klicke auf der Vereinsseite auf Turniere, dann auf Neues Turnier.
2. Fülle **Name**, **Sportart**, **Ort**, **Beginn** und **Ende** aus.
3. Wähle den **Modus** und bei K.-o.-Runde die Zahl der **Teams in der K.-o.-Runde** (2, 4, 8 oder 16).
4. Optional: **Turnierlogo**, **Felder** (eins pro Zeile, z. B. *Feld 1*, *Feld 2*) und **Beschreibung**.
5. Klicke auf Turnier erstellen.

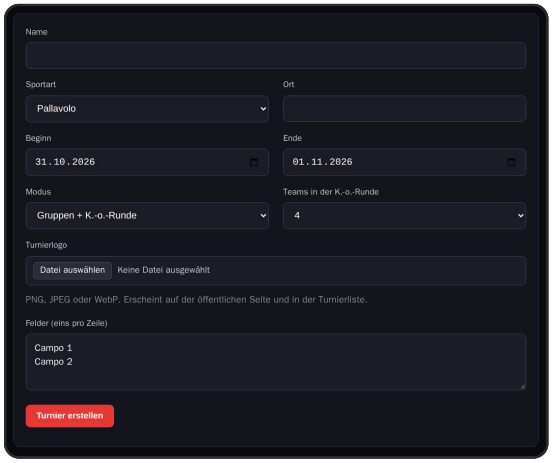


Abb. 31 · Neues Turnier

MODUS	STRUKTUR
Nur Gruppen	Jeder gegen jeden in Gruppen, Abschlusstabelle.
Nur K.-o.-System	Ausscheidungsrunde.
Gruppen + K.-o.-Runde	Gruppen, dann Halbfinale und Finale mit den Bestplatzierten.
Freier Spielplan	Spiele von Hand eingetragen, ohne Struktur.

TEIL F · TURNIERE

18 Teams und Gruppen

Die Turnierseite hat einen Kopfbereich mit den allgemeinen Befehlen und fünf Reiter: Teams, Struktur, Spielplan, Livestreams, K.-o.-Runde.



Abb. 32 · Kopfbereich und Reiter des Turniers

Reiter Teams

1. Gib unter **Team hinzufügen** den Namen ein und wähle die **Gruppe**; ist es ein Team deines Vereins, kannst du es verknüpfen (optional). Klicke auf **Team hinzufügen**.
2. In jeder Zeile kannst du Name und Gruppe ändern, das **Logo** hochladen (PNG, JPEG oder WebP) und Speichern klicken; Löschen entfernt das Team. Die Logos erscheinen im Spielplan, in der Live-Einblendung und auf der öffentlichen Seite.

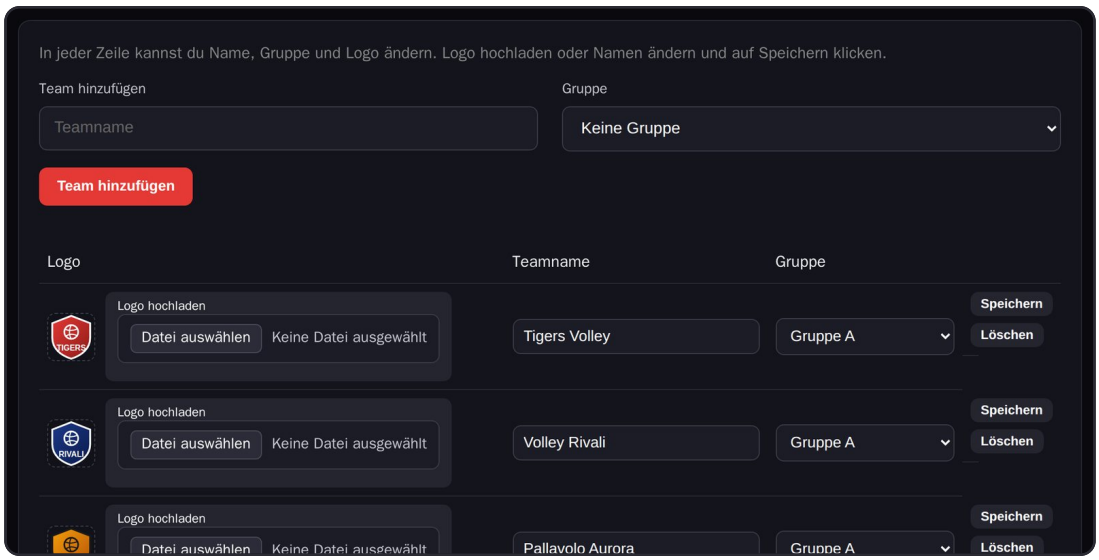


Abb. 33 · Teams des Turniers

Reiter Struktur

Listet Gruppen und Runden der K.-o.-Phase auf. Du kannst eine Gruppe hinzufügen (Gruppe hinzufügen) oder eine leere löschen. Im Modus *Gruppen + K.-o.-Runde* startet das Turnier mit *Gruppe A* und *Gruppe B*.

TEIL F · TURNIERE

19 Spielplan und Ergebnisse

Im Reiter **Spielplan** erzeugst du die Gruppenspiele, passt Uhrzeiten und Felder an und trägst die Ergebnisse ein.

---

1. Klicke auf `Gruppenspiele erzeugen`: Der Spielplan „jeder gegen jeden“ wird mit vorgeschlagenen Uhrzeiten und Feldern angelegt.
2. Ändere in jeder Zeile **Datum und Uhrzeit**, **Feld** und bei Bedarf die Teams **Heim** und **Gast** (die Schaltfläche ⇄ tauscht sie). Dann `Speichern`.
3. Nach dem Spiel das **Ergebnis** eintragen und speichern: Die Gruppentabelle aktualisiert sich von selbst.
4. Für weitere Spiele `Weiteres Spiel hinzufügen` nutzen und bei Bedarf die Runde wählen (Halbfinale, Finale …).

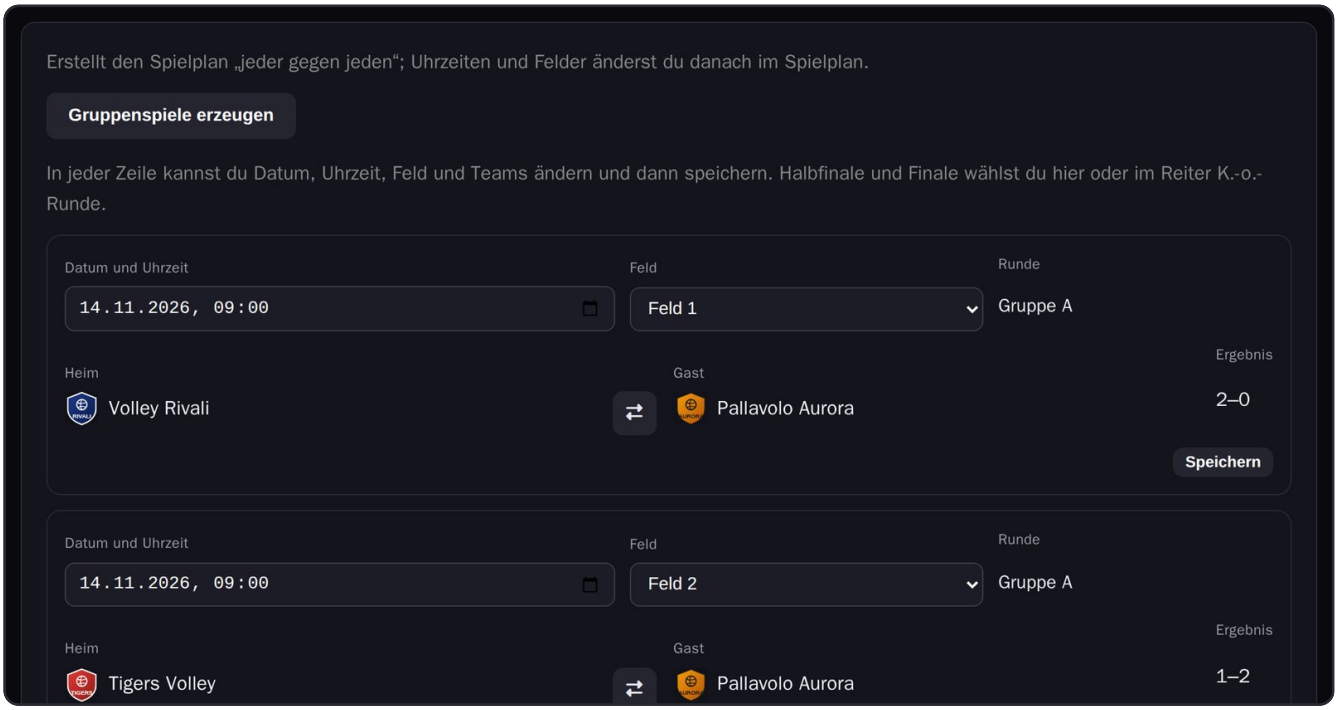


Abb. 34 · Spielplan des Turniers

> **ERGEBNISSE AUS DEM LIVESTREAM**
> Wird das Spiel gestreamt, wird der Spielstand der Regie-Anzeigetafel am Ende des Livestreams übernommen. Du kannst ihn jederzeit von Hand korrigieren.

> **GLEICHZEITIGE LIVESTREAMS**
> Liegen in einem Zeitfenster mehr Spiele, als dein Tarif gleichzeitige Livestreams erlaubt, zeigt die Seite einen Hinweis: Verschiebe eine Uhrzeit oder verzichte auf einen Livestream.

TEIL F · TURNIERE

20 K.-o.-Runde

Der Reiter **K.-o.-Runde** zeigt die Gruppentabellen und die Finalrunden.

1. Trage alle Gruppenergebnisse ein: Die Tabelle bestimmt Platz 1 und 2 (Spalten Sp Spiele, S Siege, N Niederlagen, Pkt Punkte).
2. Klicke auf **K.-o.-Runde füllen**: Erste und Zweite jeder Gruppe kommen ins Halbfinale. Du kannst die Teams auch selbst in den Menüs wählen.
3. Sobald du ein Halbfinalergebnis speicherst, wird das **Finale automatisch** mit den Siegern gefüllt.

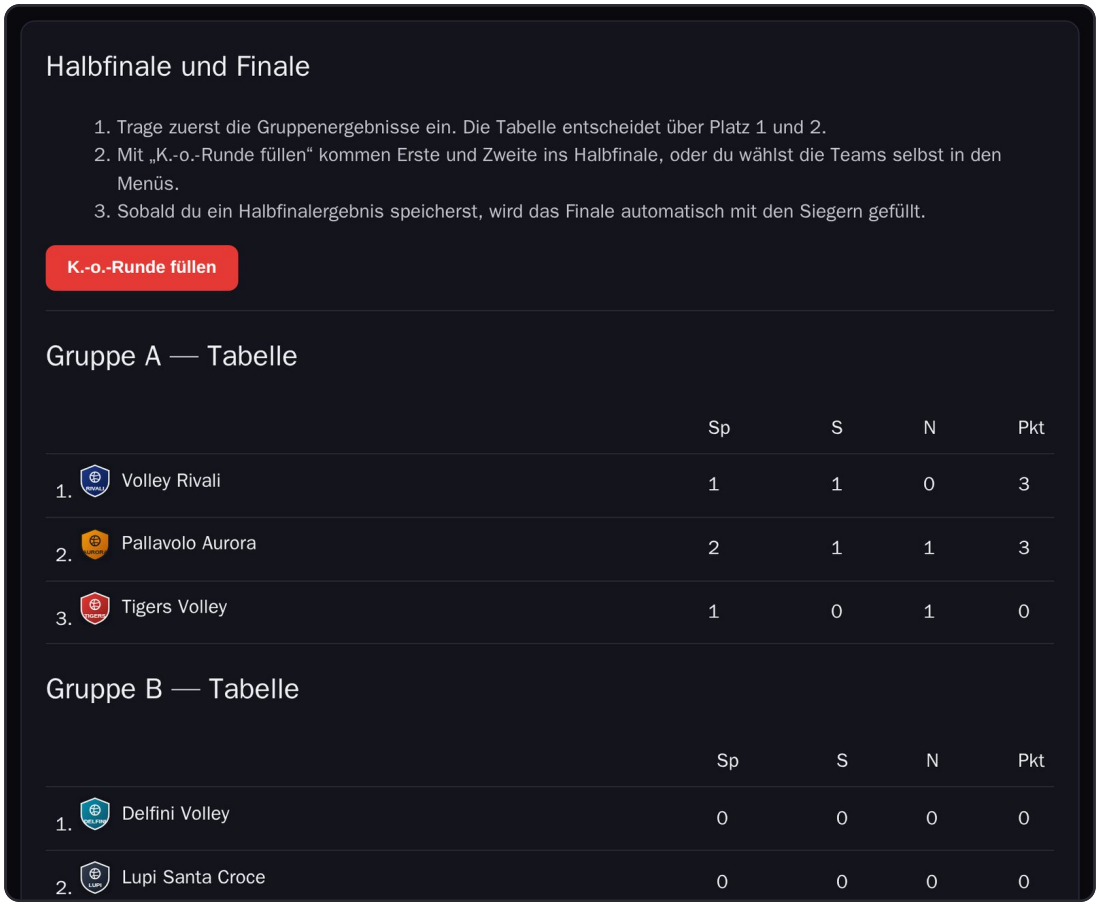


Abb. 35 · Tabellen und Finalrunden

WAS TUN

Prüfe nach dem letzten Gruppenspiel die Tabellen, fülle die K.-o.-Runde und lege im Reiter Spielplan Uhrzeiten und Felder der Finalrunden fest.

TEIL F · TURNIERE

21 Turnier-Livestreams und Operatoren

Im Reiter **Livestreams** legst du fest, wer welches Spiel streamt – auch Personen anderer Vereine – und verfolgst den Stand jedes Livestreams.

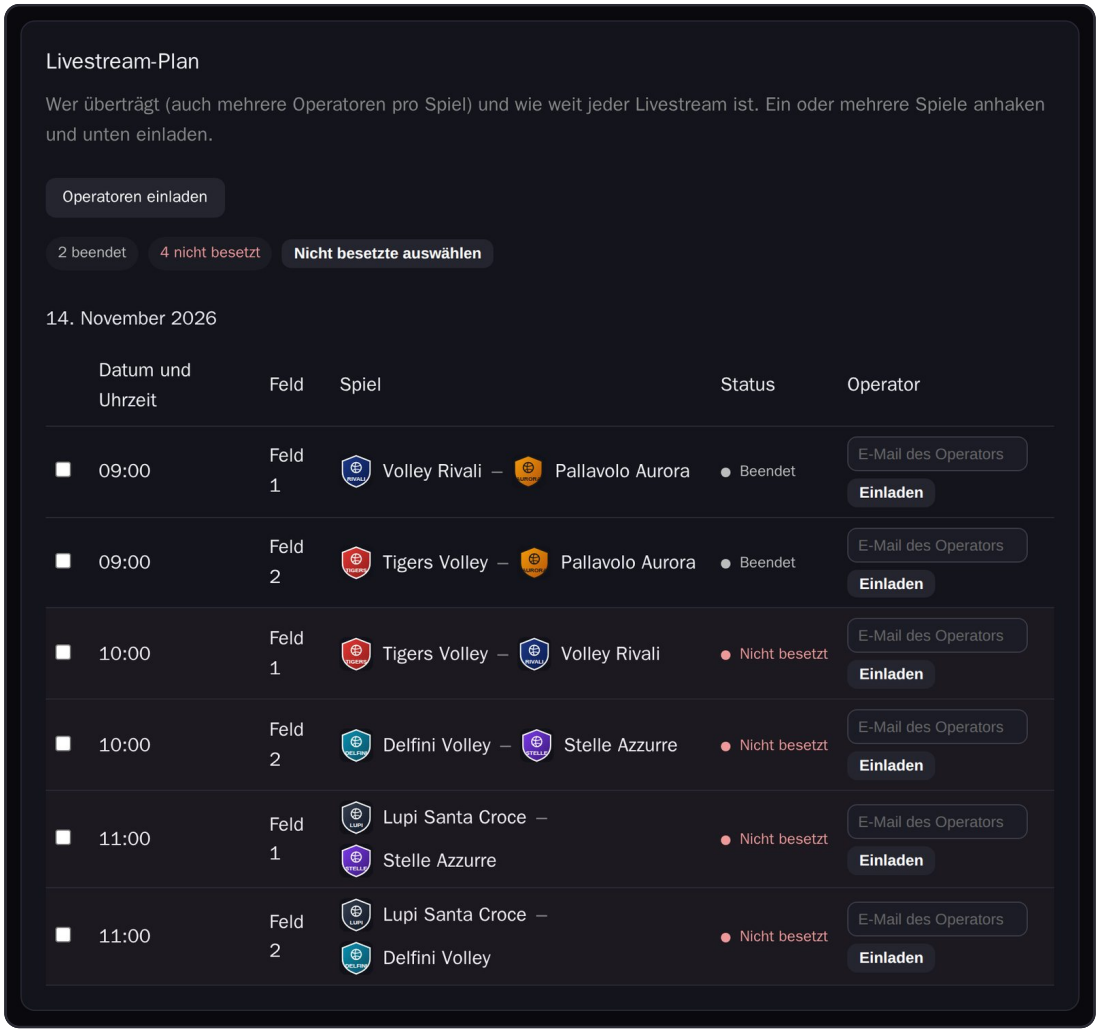


Abb. 36 · Livestream-Plan

STATUS	BEDEUTUNG
Nicht besetzt	Kein Operator zugewiesen.
Wartet auf Operator	Einladung gesendet, noch nicht angenommen oder Livestream nicht gestartet.
Wartet auf Anpfiff	Operator bereit, das Spiel hat noch nicht begonnen.
Live · Beendet	Livestream läuft oder ist beendet.

Oben stehen Zähler (beendet, nicht besetzt …) und `Nicht besetzte auswählen`, das alle Spiele ohne Operator auf einmal anhakt. In jeder Zeile kannst du auch direkt einladen, indem du die E-Mail eingibst und auf `Einladen` klickst.

TEIL F · TURNIERE

Operatoren einladen

1. Hake im Livestream-Plan ein oder mehrere Spiele an (auch bereits besetzte, um einen zweiten Operator hinzuzufügen).
2. Gib unter **Operatoren einladen** die **E-Mail des Operators** ein und, wenn du willst, eine **Notiz** (z. B. *Stativ mitbringen, Ankunft 8:30*).
3. Prüfe den **E-Mail-Text**: eine vorausgefüllte, bearbeitbare Vorlage mit Fett, Listen, Links und Bildern. `{{link_invito}}` wird beim Senden zum echten Link.
4. Klicke auf **Ausgewählte einladen**.

Alternativ, ohne Spiele anzuhaken: **Feld** und **Datum** wählen und auf **Feld und Tag einladen** klicken; der Operator übernimmt alle Spiele dieses Felds an diesem Tag.

Entwurf speichern bewahrt den E-Mail-Text auf, damit du später weitermachen kannst.

> **WAS DER OPERATOR TUT**
>
> Er nimmt die Einladung mit derselben E-Mail an (Anmeldung oder Registrierung) und findet die zugewiesenen Spiele startbereit in der App Match Live TV. Administrator des Vereins wird er dadurch nicht.

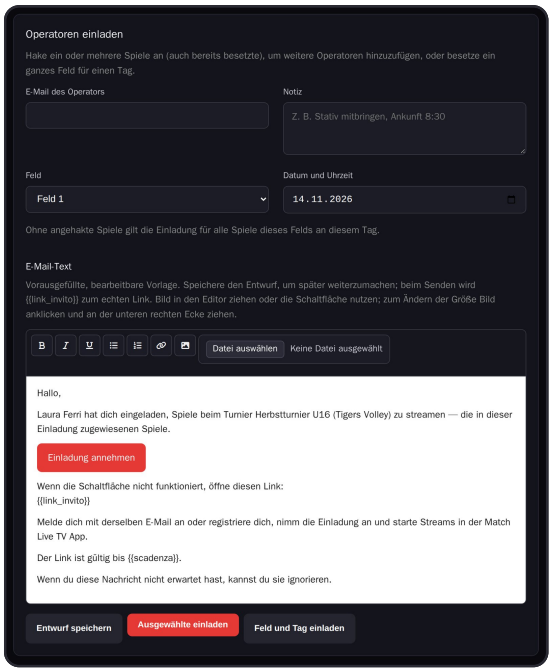


Abb. 37 · Operatoren einladen und E-Mail-Text

TEIL F · TURNIERE

22 Das Turnier veröffentlichen

Solange es ein Entwurf ist, siehst nur du das Turnier. Nach der Veröffentlichung finden die Fans eine Seite mit Spielplan, Ergebnissen, K.-o.-Runde, Livestreams und Replays.

BEFEHL	WIRKUNG
Veröffentlichen	Das Turnier wird **Veröffentlicht** und erscheint auf der Website unter `Turniere`.
Zurück zum Entwurf	Blendet die öffentliche Seite wieder aus.
Archivieren	Nach Turnierende: weiter einsehbar, aber nicht mehr unter den laufenden Turnieren.
Löschen	Löscht Turnier, Teams, Spielplan, Einladungen und zugehörige Replays. Nicht rückgängig zu machen.
Öffentliche Seite	Öffnet die Vorschau (im Entwurf erscheint oben ein Hinweis).

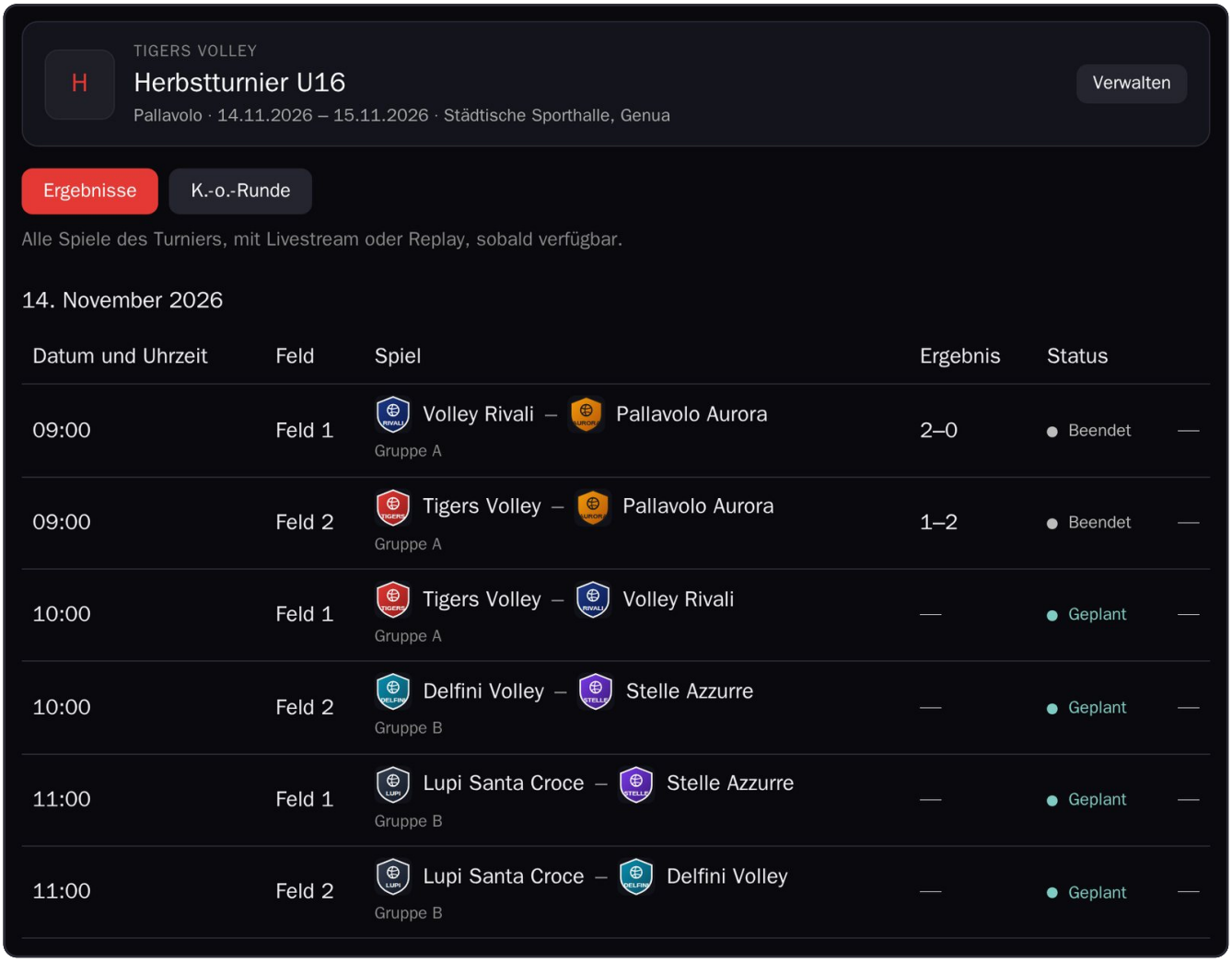


Abb. 38 · Öffentliche Turnierseite: Reiter Ergebnisse

Die öffentliche Seite hat zwei Reiter: **Ergebnisse** (alle Spiele mit Ergebnis und Link zum Livestream oder Replay) und **K.-o.-Runde** (Gruppen, Tabellen und Finalrunden).

TEIL G · ABONNEMENT

23 Tarife und Abonnement

Die Seite **Abonnement** sieht nur der Hauptansprechpartner. Der Tarif gilt für alle Teams des Vereins.

Einen Tarif aktivieren

1. Ergänze die **Rechnungsdaten** (Kapitel 24): Ohne sie bleiben die Schaltflächen der kostenpflichtigen Tarife deaktiviert.
2. Klicke unter dem gewählten Tarif auf die Schaltfläche mit dem Preis: **jährlich** (günstiger) oder **monatlich**.
3. Bezahle per Karte auf der sicheren Seite von **Stripe**. Bei der Rückkehr ist der Tarif bereits aktiv.

Per Überweisung zahlen

Klicke unter dem Tarif auf `Per Banküberweisung zahlen` und bestätige: Du erhältst die Bankdaten. Der Tarif wird aktiv, sobald Match Live TV den Zahlungseingang bestätigt; bis dahin bleibt der aktuelle Tarif.

> **ÜBERWEISUNG · KEINE AUTOMATISCHE VERLÄNGERUNG**
>
> Bei Zahlung per Überweisung verlängert sich das Abo nicht von selbst: Bei Ablauf fällt der Verein auf Free zurück, sofern keine neue Überweisung erfolgt.

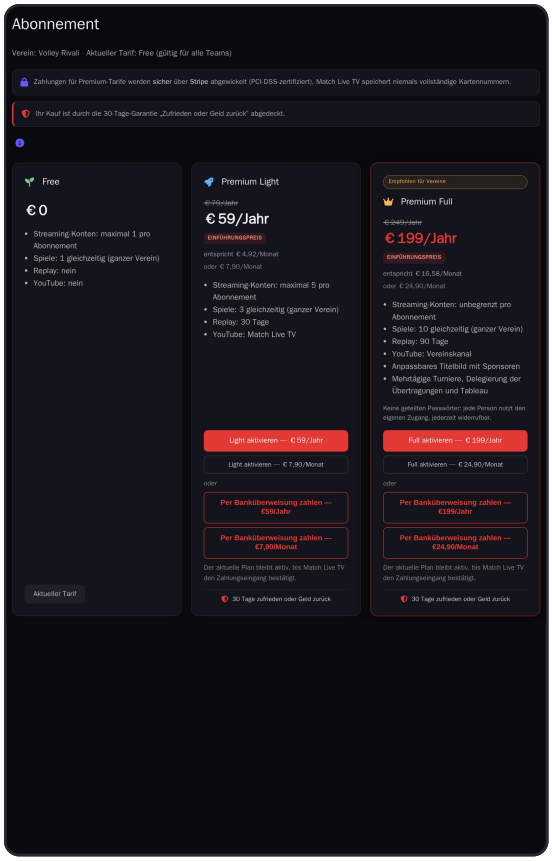


Abb. 39 · Tarifwahl (Verein im Tarif Free)

TEIL G · ABONNEMENT

Wechseln oder kündigen

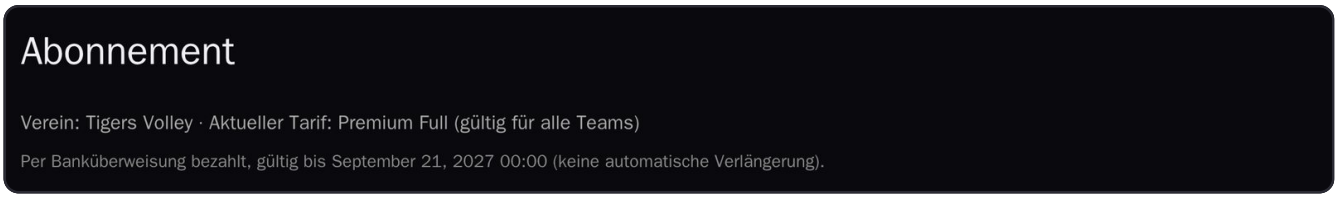


Abb. 40 · Aktueller Tarif und Ablauf

VORGANG	WAS PASSIERT
Upgrade	Höherer Tarif oder Wechsel von monatlich zu jährlich: Die Differenz wird sofort von der gespeicherten Karte abgebucht, der neue Tarif ist sofort aktiv.
Downgrade	Von Full zu Light: Der neue Tarif beginnt mit der nächsten Verlängerung, ohne Abbuchung jetzt. Bis dahin bleiben die aktuellen Funktionen.
Abonnement kündigen	Es bleibt bis zum Ende des bereits bezahlten Zeitraums gültig, dann wechselt der Verein ohne weitere Abbuchungen zu Free.
Zu Free wechseln	Über den Support anfragen.

Oben auf der Seite stehen immer aktueller Tarif, nächste Verlängerung oder Ablauf und eventuell geplante Wechsel. Der Bereich `Infos zu Tarifwechsel und Abrechnung` fasst diese Regeln zusammen.

> **SICHERE ZAHLUNGEN**
> Kartenzahlungen laufen über Stripe (PCI-DSS-zertifiziert): Match Live TV speichert nie die vollständige Kartennummer. Für die kostenpflichtigen Tarife gilt eine 30-tägige *Geld-zurück-Garantie*.

TEIL G · ABONNEMENT

24 Rechnungsdaten, Zahlungen und Rechnungen

Die Rechnungen werden mit den hier eingetragenen Daten ausgestellt und über das italienische E-Rechnungssystem (SDI) oder per PEC versendet. Du öffnest die Seite mit Daten bearbeiten auf der Abo-Seite.

FELD	HINWEISE
Art des Inhabers	Verein / Organisation mit USt-IdNr., Gemeinnütziger Verein, Privatperson.
Name der Organisation	Bei Privatpersonen Vor- und Nachname.
USt-IdNr. · Steuernummer	USt-IdNr. für Vereine, Steuernummer für Privatpersonen.
Rechnungs-E-Mail	Erhält eine Kopie der Rechnungen.
Adresse, Ort, Prov., PLZ, Land	Sitz. Provinz als Kürzel (z. B. *GE*), Land als ISO-Code (z. B. *IT*).
SDI-Code · PEC	Mindestens eines von beiden ist nötig. Der SDI-Code hat 7 Zeichen.

Klicke auf Rechnungsdaten speichern.

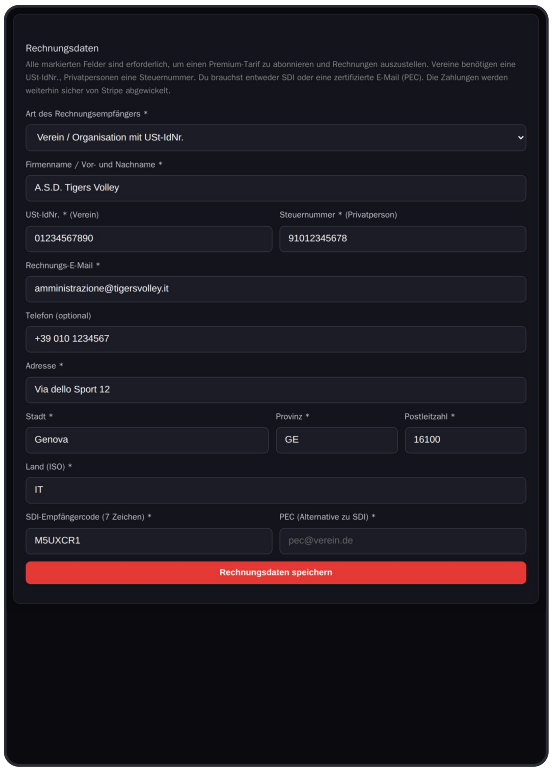


Abb. 41 · Rechnungsdaten

Zahlungen und Rechnungen

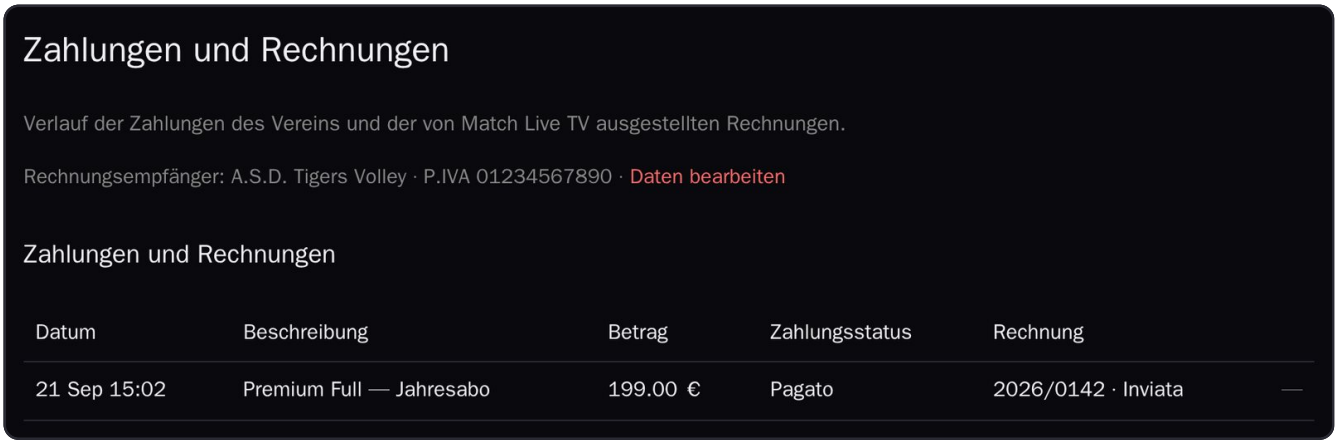


Abb. 42 · Zahlungsverlauf

Unten auf der Abo-Seite steht der Zahlungsverlauf mit Datum, Beschreibung, Betrag, Status und Rechnungsnummer. Sobald die Rechnung bereit ist, erscheint PDF herunterladen.

IN DER PRAXIS

Checkliste zum Saisonstart

Einmal am Computer zu erledigen, vor dem ersten Spiel.

- ☐ 01 Konto des Owners registrieren und Verein anlegen (Kapitel 01).
- ☐ 02 Unter `Verein bearbeiten` Logo und Farben hochladen; mit Premium Full das Cover mit Sponsor ergänzen.
- ☐ 03 Rechnungsdaten ergänzen und den gewählten Tarif aktivieren (Kapitel 23–24).
- ☐ 04 Mit Premium Full den YouTube-Kanal des Vereins verbinden (Kapitel 06).
- ☐ 05 Alle Teams mit `Neues Team` anlegen; für jedes Foto, Beschreibung und öffentliche Adresse.
- ☐ 06 Die **Übertragungsverantwortlichen** jedes Teams einladen und prüfen, ob sie angenommen haben.
- ☐ 07 Wenn du Hilfe bei der Verwaltung brauchst, delegierte Administratoren einladen (Kapitel 07).
- ☐ 08 Kader eintragen und entscheiden, ob er auf der öffentlichen Seite erscheint (Einwilligung der Familien).
- ☐ 09 Die Spiele der Hinrunde im Spielplan jedes Teams eintragen.
- ☐ 10 Die Links der Teamseiten mit Familien und Fans teilen; wählen, welche Replay-E-Mails du erhältst (Kapitel 03).

IN DER PRAXIS

Checkliste für die Spielwoche

Vor dem Spiel am Computer, in der Halle am Handy, danach wieder am Computer.

- ☐ 01 Prüfen, ob das Spiel im Spielplan steht, mit richtigem Datum, Uhrzeit und Ort.
- ☐ 02 Gegner, Farbe und Logo eintragen; gibt es einen Tagessponsor, die Sponsor-Nachricht oder das Cover ergänzen.
- ☐ 03 Plattform und Sichtbarkeit wählen (**Nicht gelistet** für Tests).
- ☐ 04 Prüfen, wer streamt, und ob die Person die aktuelle App und ihre Zugangsdaten hat.
- ☐ 05 Den Link der Teamseite teilen oder, aus der App, den Livestream-Link.
- ☐ 06 In der Halle: Start in der App auf dem geplanten Spiel, Regie-Link an die Person, die den Spielstand führt (siehe App-Handbücher).
- ☐ 07 Nach dem Spiel: Replay im Archiv prüfen, Titel korrigieren, Öffentlich oder Privat wählen.
- ☐ 08 Zum Aufbewahren über den Ablauf hinaus: MP4 herunterladen oder auf YouTube veröffentlichen.

IN DER PRAXIS

Häufige Probleme

Die häufigsten Situationen und was zu prüfen ist.

SITUATION	WAS PRÜFEN
Ich sehe weder Abonnement noch Administratoren	Beides ist dem Hauptansprechpartner vorbehalten. Als delegierter Administrator wende dich an ihn.
Die Schaltfläche Turniere trägt die Kennzeichnung FULL	Turniere erfordern Premium Full: Die Schaltfläche führt zur Abo-Seite.
Die Schaltflächen der kostenpflichtigen Tarife sind deaktiviert	Es fehlen Rechnungsdaten: Die Seite zeigt, welche Felder zu ergänzen sind.
Ein Operator sieht das Team nicht in der App	Wurde die Einladung angenommen, mit der E-Mail, an die sie ging? **Ausstehende Einladungen** prüfen und bei Bedarf erneut senden.
Die Einladung ist abgelaufen	Einladungen gelten 7 Tage: zurückziehen und eine neue senden.
Ich kann keine Operatoren oder Administratoren hinzufügen	Tariflimit erreicht: nicht mehr benötigte Zugänge entziehen oder in einen höheren Tarif wechseln.
Das geplante Spiel erscheint nicht in der App	Richtiges Team in der App gewählt? Datum und Uhrzeit eingetragen? Liste in der App aktualisieren.
YouTube fehlt bei den Plattformen	Tarif Free, oder mit Full ist der Kanal nicht verbunden oder hat Livestreaming auf YouTube nicht aktiviert.
Das Replay fehlt	Tarif Free (keine Replays), Verarbeitung läuft noch, oder das Replay ist abgelaufen.
Die Fans finden das Replay nicht	Es ist **Privat**: Im Archiv auf Öffentlich stellen oder den direkten Link schicken.
Zu viele Replay-E-Mails	Konto → E-Mail-Benachrichtigungen: Replay bereit oder Replay läuft bald ab abschalten.
Logo oder Farben ändern sich im Livestream nicht	Das Team hat ein eigenes Branding, das das des Vereins überschreibt: unter Team bearbeiten prüfen.

SUPPORT

Schreib an **info@matchlivetv.it** oder nutze die Seite **Support** der Website. Gib Vereinsnamen, Team, die Seite, auf der du bist, und wenn möglich einen Screenshot an.

IN DER PRAXIS

Notizen

Platz für Adressen der Teamseiten, Kontakte der Operatoren, Codes und Erinnerungen.



Jedes Spiel, jedes Event, für deine Fans.

www.matchlivetv.it