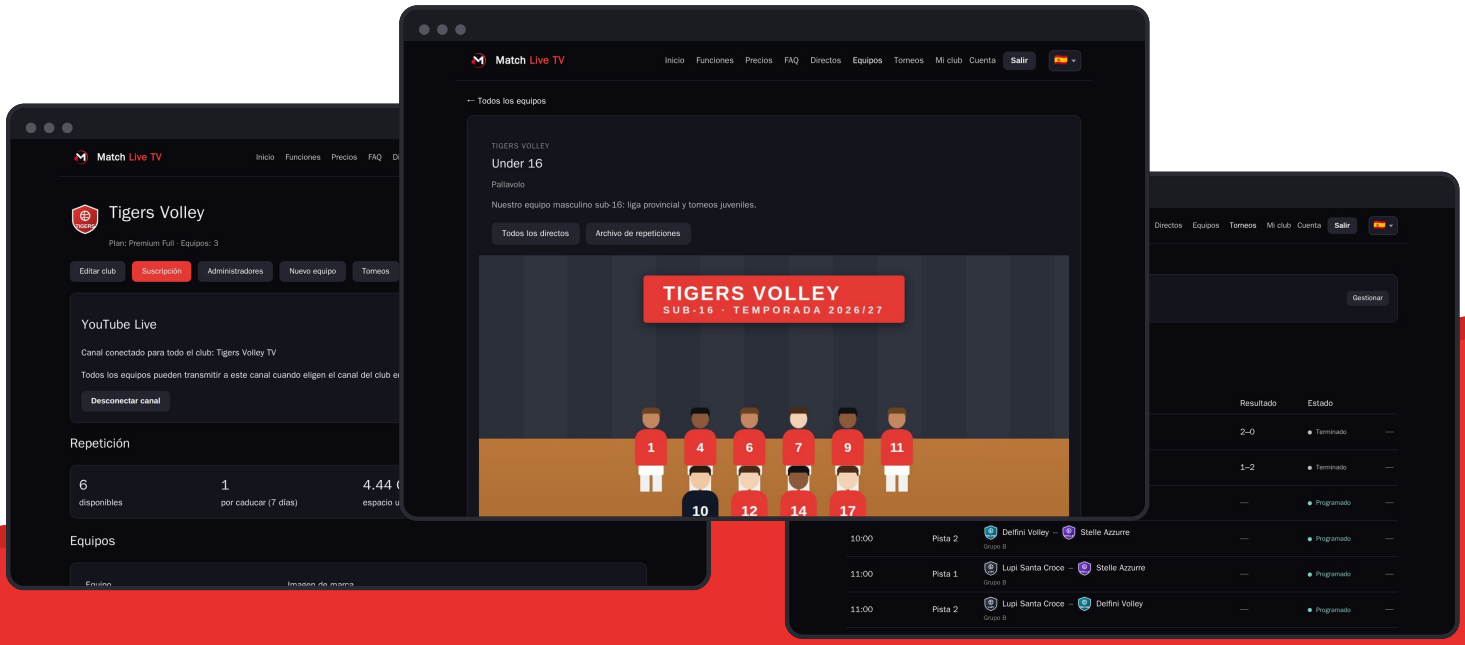
Match Live TV

GUÍA DE USUARIO

Plataforma web & gestión de equipos

Cómo gestionar desde el ordenador el club, los equipos, los partidos, las repeticiones, los torneos y la suscripción: todo lo que necesitas antes y después del directo.



CONTENIDO

Índice

—	Introducción, roles y planes	3

PARTE A · PRIMEROS PASOS

01	Registro y creación del club	5
02	Acceso, contraseña y menú	7
03	Tu cuenta y las notificaciones por correo	8

PARTE B · EL CLUB

04	La página del club	9
05	Editar club: logo, colores, portada	11
06	YouTube Live	12
07	Administradores del club	13

PARTE C · EQUIPOS

08	Crear un equipo	14
09	Detalles del equipo y plantilla	15
10	Editar equipo y página pública	16
11	Responsables de transmisión	17

PARTE D · PARTIDOS Y DIRECTOS

12	Calendario de partidos	19
13	Programar un partido	20
14	Directos y páginas para la afición	22

PARTE E · REPETICIONES

15	Archivo de repeticiones	24
16	La página de la repetición	26

PARTE F · TORNEOS (PREMIUM FULL)

17	Crear un torneo	27
18	Equipos y grupos	28
19	Calendario y resultados	29
20	Cuadro final	30
21	Directos del torneo y operadores	31
22	Publicar el torneo	33

PARTE G · SUSCRIPCIÓN

23	Planes y suscripción	34
24	Datos de facturación, pagos y facturas	36

EN LA PRÁCTICA

✔	Lista de inicio de temporada	37
✔	Lista de la semana de partido	38
?	Problemas frecuentes	39
✎	Notas	40

INTRODUCCIÓN

Cómo usar esta guía

Esta guía explica la parte web de **Match Live TV**: las páginas que abres en el ordenador en **www.matchlivetv.it** para organizar el club y los equipos, programar los partidos y gestionar repeticiones, torneos y suscripción.

El directo desde la pista se hace con la app del móvil y se explica en las guías **App Android & control web** y **App iPhone & control web**. Aquí encontrarás todo lo que pasa antes y después: quién puede transmitir, qué ve la afición y dónde terminan las grabaciones.

Las capturas proceden del sitio en producción con la interfaz en español. El ejemplo es el club de voleibol *Tigers Volley* con los equipos *Under 16*, *Under 14* y *Serie D Femminile*, en el plan **Premium Full**. Para baloncesto y otros deportes las páginas son las mismas; solo cambian el marcador, las reglas de puntuación y algunas etiquetas.

En el texto, los botones y elementos de la interfaz aparecen así: `Editar club`; los botones principales (rojos), así: `Guardar en el calendario`.

Quién hace qué

ROL	QUÉ PUEDE HACER
Contacto principal (owner)	La persona que registró el club. Gestiona todo: equipos, partidos, repeticiones, torneos, **suscripción, facturación y administradores**. Recibe las facturas y los avisos de la suscripción.
Administrador delegado	Invitado por el owner. Gestiona equipos, partidos, repeticiones y torneos; **no** ve la suscripción ni la facturación y no puede invitar a otros administradores.
Responsable de transmisión	Cuenta invitada a un equipo: emite desde la app y programa los partidos de los equipos que tiene asignados.
Control (sin cuenta)	Quien recibe el **enlace de control** desde la app: actualiza marcador, pausa, audio y patrocinadores desde un segundo dispositivo.
Afición y familias	Ven directos y repeticiones en el navegador, sin app y sin cuenta.

INTRODUCCIÓN

Qué incluye cada plan

La suscripción es única para todo el club y vale para todos sus equipos. Puedes cambiar de plan en cualquier momento desde la página Suscripción (capítulo 23).

FUNCIÓN	FREE	PREMIUM LIGHT	PREMIUM FULL
Cuentas de transmisión	1	hasta 5	ilimitadas
Partidos simultáneos (todo el club)	1	3	10
Repeticiones	no	30 días	90 días
Descarga MP4 de las repeticiones	no	sí	sí
YouTube Live	no	canal Match Live TV	canal del club
Portada personalizada con patrocinadores	no	no	sí
Administradores delegados	ninguno	1	ilimitados
Torneos de varios días, delegación y cuadro	no	no	sí

Precios vigentes al publicarse esta guía (precio de lanzamiento): **Premium Light 59 €/año** o 7,90 €/mes, **Premium Full 199 €/año** o 24,90 €/mes. Los precios actualizados están siempre en la página **Precios** del sitio y en la página Suscripción del club. Los directos en el sitio están incluidos en todos los planes, también en Free.

Antes de empezar

01
Ordenador o tableta
Las páginas de gestión están pensadas para pantallas grandes: Chrome, Safari, Edge o Firefox actualizados.

02
Email del owner
Una dirección que leas de verdad: allí llegan invitaciones, avisos de repeticiones y facturas.

03
Logo y colores
Logo del club (PNG, JPEG o WebP) y los dos colores del club: aparecen en el directo, en las páginas públicas y en las repeticiones.

04
Datos de facturación
Razón social, NIF/CIF o código fiscal, dirección, código SDI o PEC: necesarios para los planes de pago.

05
App en el móvil
Match Live TV desde App Store o Google Play, para quien transmite. Las credenciales son las mismas que en el sitio.

06
Idioma
Arriba a la derecha (bandera) puedes elegir Italiano, English, Français, Deutsch o Español.

PARTE A · PRIMEROS PASOS

01 Registro y creación del club

El registro se hace una sola vez, por parte del contacto principal del club: primero la cuenta personal y después el club con su primer equipo.

Paso 1 — la cuenta del owner

1. Abre **www.matchlivetv.it** y pulsa **Registrar equipo** arriba a la derecha.
2. Rellena **Nombre**, **Email**, **Contraseña** y **Confirmar contraseña**. La contraseña necesita al menos 8 caracteres y al menos 3 tipos entre minúsculas, mayúsculas, números y símbolos.
3. Marca la aceptación de la política de privacidad y de las condiciones de servicio.
4. Pulsa **Continuar**.

> **ATENCIÓN · MENORES**
> Al registrarte declaras ser mayor de edad y, si el club tiene deportistas menores, estar autorizado a publicar sus imágenes (directivo, entrenador autorizado) y respetar las reglas descritas en la política de privacidad.

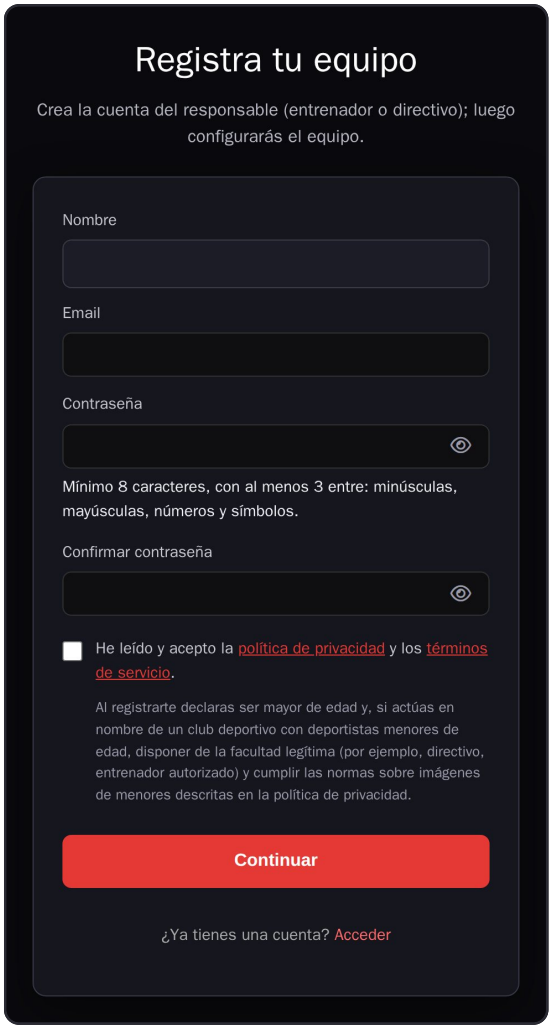


Fig. 1 · Registro del owner

PARTE A · PRIMEROS PASOS

Paso 2 — tu club

Justo después se abre la página **Tu club**. Reúne tres bloques en una sola pantalla:

BLOQUE	QUÉ INTRODUCIR
Club	Nombre del club, deporte principal, logo (archivo o dirección web) y los dos colores. La *vista previa del encabezado* muestra enseguida el resultado.
Datos de facturación	Tipo de titular, razón social, NIF/CIF o código fiscal, email, dirección, código SDI o PEC. También puedes completarlos más tarde (capítulo 24).
Primer equipo	Nombre del equipo (p. ej. *Under 15*) y el **plan inicial**: Free, Premium Light o Premium Full.

Pulsa Crear club: se abre la página del club (capítulo 04).

QUÉ HACER

Si no tienes claro el plan, empieza con **Free**: la forma de pago (tarjeta, transferencia, mensual o anual) se elige después en la página Suscripción, y un plan de pago solo se activa tras el pago.

MÁS EQUIPOS

Aquí solo creas el primer equipo. Sub-13, Sub-15, primer equipo y todos los demás se añaden desde la página del club con Nuevo equipo.



Fig. 2 · Tu club (inicio)

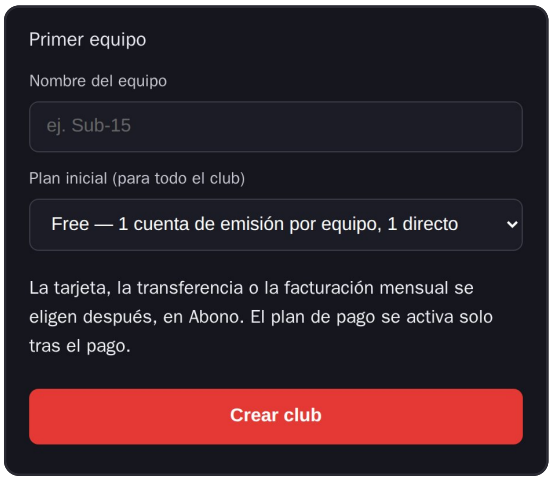


Fig. 3 · Primer equipo y plan

PARTE A · PRIMEROS PASOS

02 Acceso, contraseña y menú

El sitio y la app usan las mismas credenciales. Tras acceder, el menú superior lleva directamente a tu club.

Acceder

1. Pulsa `Acceder` arriba a la derecha.
2. Introduce **Email** y **Contraseña** (el icono del ojo muestra u oculta los caracteres).
3. Pulsa **Entrar**.

Contraseña olvidada

1. En la página de acceso pulsa `¿Olvidaste la contraseña?`
2. Introduce el email de la cuenta y pulsa **Enviar enlace de restablecimiento**.
3. Abre el email recibido (revisa también spam y promociones), sigue el enlace y elige una contraseña nueva. Si el enlace ha caducado, vuelve a pedirlo.

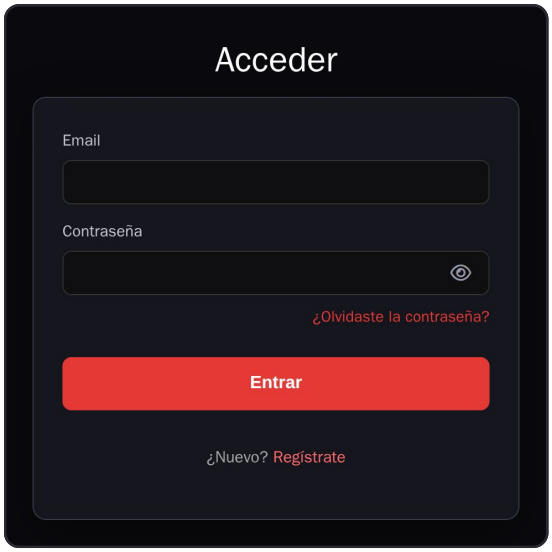


Fig. 4 · Acceso

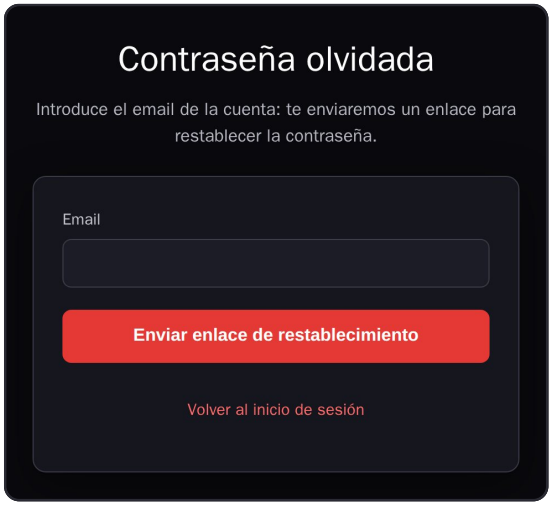


Fig. 5 · Contraseña olvidada

El menú tras acceder



Fig. 6 · Menú superior, usuario conectado

ELEMENTO	ADÓNDE LLEVA
Mi club	La página del club (capítulo 04). Quien solo es responsable de transmisión ve en su lugar **Mi equipo**.
Cuenta · Salir	Perfil, contraseña y notificaciones (capítulo 03) · salir del sitio.

PARTE A · PRIMEROS PASOS

03 Tu cuenta y las notificaciones por correo

Desde Cuenta gestionas tus datos personales y eliges qué correos recibir sobre las repeticiones.

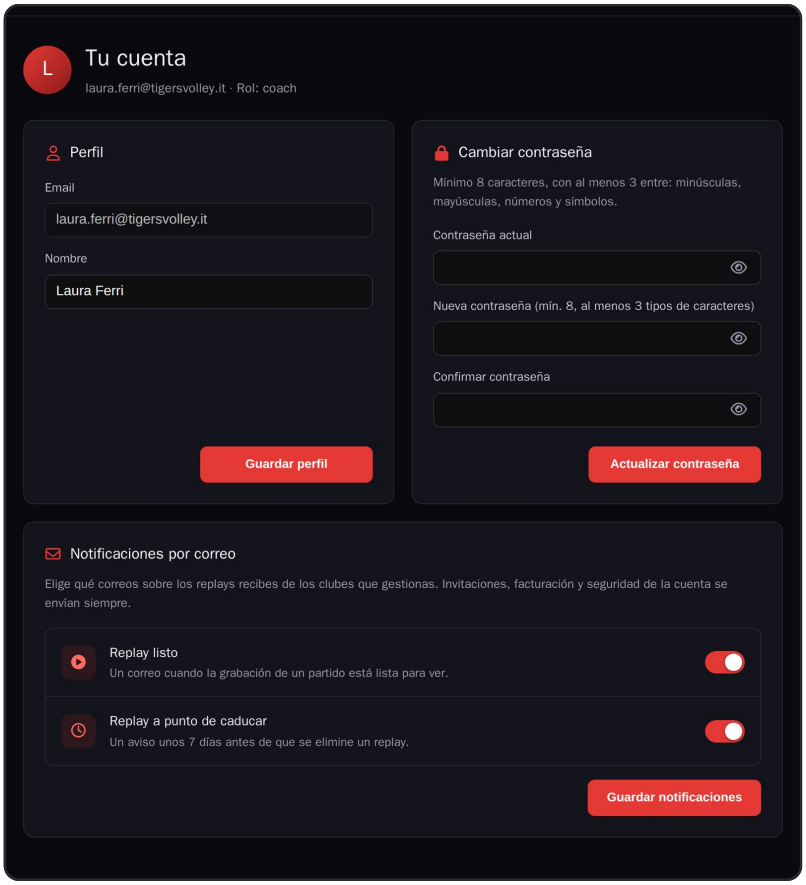


Fig. 7 · Página Cuenta

TARJETA	QUÉ HACES
Perfil	Cambias el **nombre** que aparece en invitaciones y correos. El email de acceso no se cambia desde aquí: escribe a soporte para modificarlo.
Cambiar contraseña	Introduce la contraseña actual y dos veces la nueva, luego **Actualizar contraseña**.
Notificaciones por correo	Dos interruptores independientes: **Replay listo** (correo cuando la grabación está procesada) y **Replay a punto de caducar** (aviso unos 7 días antes de que se elimine). Luego **Guardar notificaciones**.

> **¿DEMASIADOS CORREOS?**
> Las notificaciones de repeticiones llegan al owner y a los administradores, para todos los equipos del club. Cada uno puede desactivarlas en su propia cuenta; el enlace al pie de cada correo también lleva aquí. Invitaciones, facturación y seguridad de la cuenta se envían siempre.

PARTE B · EL CLUB

04 La página del club

Es el punto de partida: plan activo, accesos directos, canal de YouTube, cifras de repeticiones y lista de equipos.

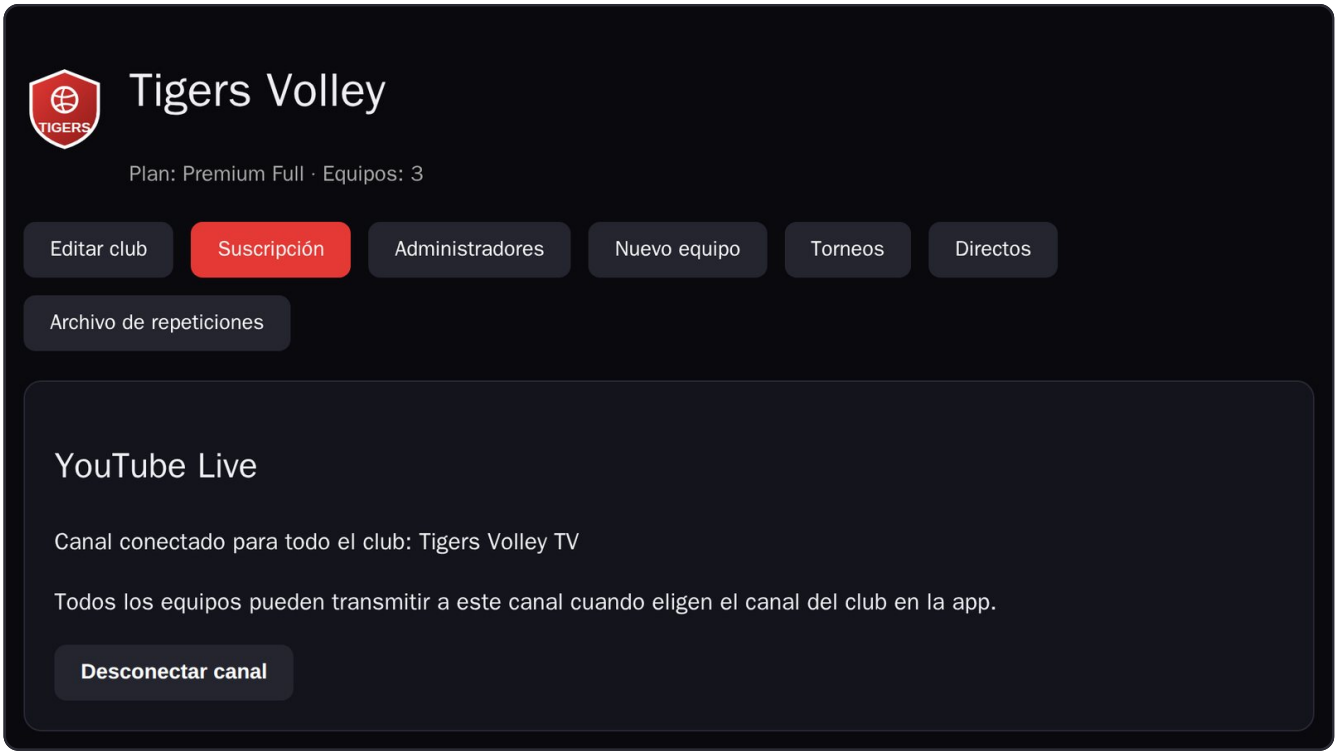


Fig. 8 · Encabezado y accesos directos

BOTÓN	FUNCIÓN
Editar club	Nombre, deporte, logo, colores, portada, plataforma de directos (capítulo 05).
Suscripción	Plan, pagos y facturas. Solo para el owner (capítulos 23–24).
Administradores	Invitaciones y revocaciones de administradores delegados. Solo para el owner (capítulo 07).
Nuevo equipo	Añade un equipo al club (capítulo 08).
Torneos	Gestión de torneos, con Premium Full. Con otros planes el botón lleva a la suscripción (etiqueta **FULL**).
Directos	Directos en curso y partidos programados de todos los equipos del club (capítulo 14).
Archivo de repeticiones	Todas las grabaciones del club (capítulo 15). Aparece con los planes que incluyen repeticiones.

PARTE B · EL CLUB

Repeticiones y equipos

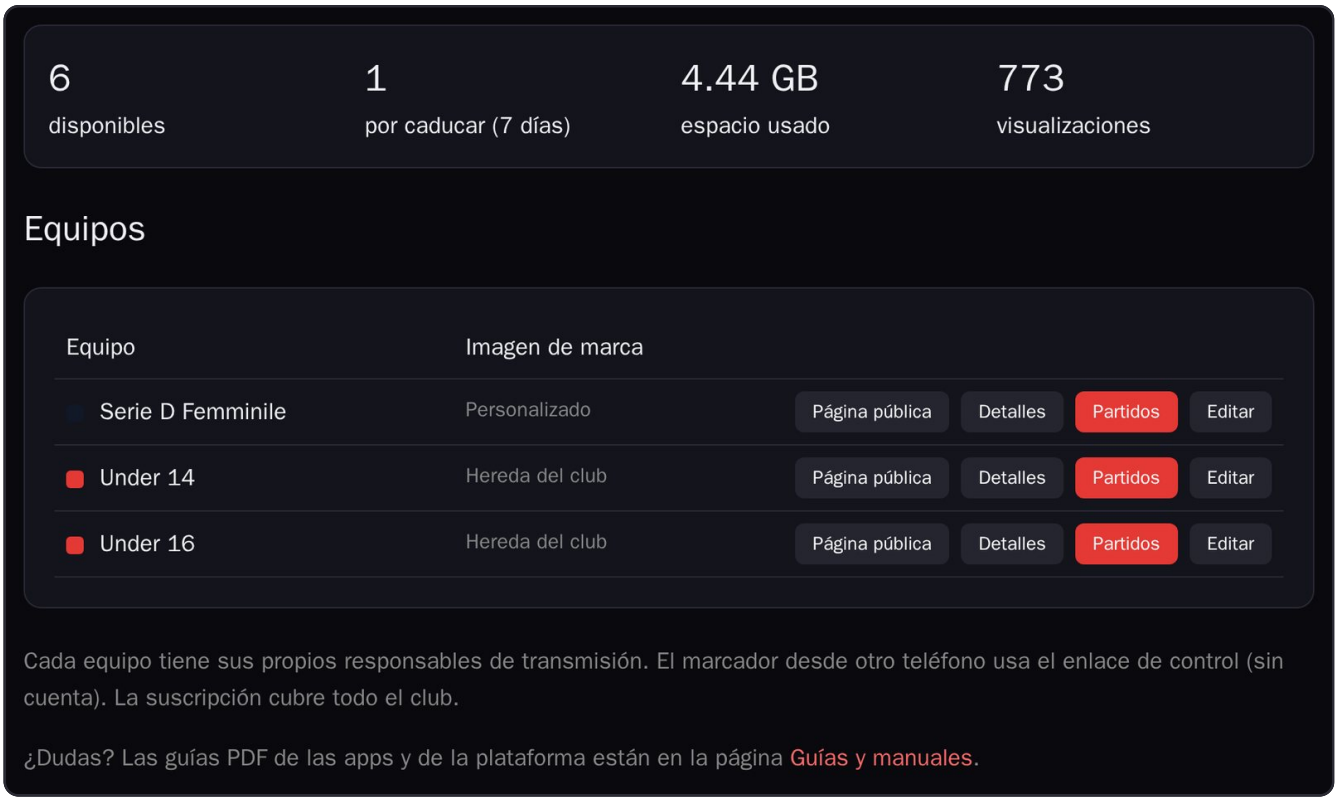


Fig. 9 · Resumen de repeticiones y lista de equipos

El recuadro **Repetición** resume cuántas repeticiones hay disponibles, cuántas caducan en los próximos 7 días, el espacio ocupado y el total de visualizaciones.

En la tabla **Equipos**, el cuadradito de color muestra el color principal del equipo; la columna **Imagen de marca** indica si el equipo usa logo y colores propios (*Personalizado*) o los del club (*Hereda del club*). Para cada fila:

BOTÓN	FUNCIÓN
Página pública	Abre en una pestaña nueva la página que ven familias y afición (capítulo 14).
Detalles	Plantilla, responsables de transmisión, invitaciones, repeticiones del equipo (capítulos 09 y 11).
Partidos	Calendario del equipo y programación de partidos (capítulo 12).
Editar	Nombre, foto, descripción, imagen de marca y dirección pública del equipo (capítulo 10).

> **RECUERDA**
> Cada equipo tiene sus propios responsables de transmisión. El marcador desde otro móvil usa el enlace de control, sin cuenta. La suscripción vale para todo el club.

PARTE B · EL CLUB

05 Editar club: logo, colores, portada

La identidad visual que defines aquí se usa en los directos, en las páginas públicas, en las repeticiones y en todos los equipos que no tienen imagen de marca propia.

CAMPO	NOTAS
Nombre del club	Aparece en los directos, en las páginas públicas y en los correos.
Deporte principal	Se propone por defecto para equipos y torneos.
Logo (imagen)	Elige un archivo PNG, JPEG o WebP; la vista previa aparece enseguida. También puedes pegar la dirección web de un logo ya publicado.
Color principal y secundario	Cuadro de color, código hexadecimal (p. ej. `#e53935`) o uno de los *colores rápidos*. La vista previa del encabezado muestra el resultado.
Portada del directo (patrocinadores)	Imagen 16:9 (máx. 5 MB) que ven espectadores y YouTube cuando el directo está en pausa o sin señal. Disponible con **Premium Full**; si no, se usa la portada de Match Live TV.

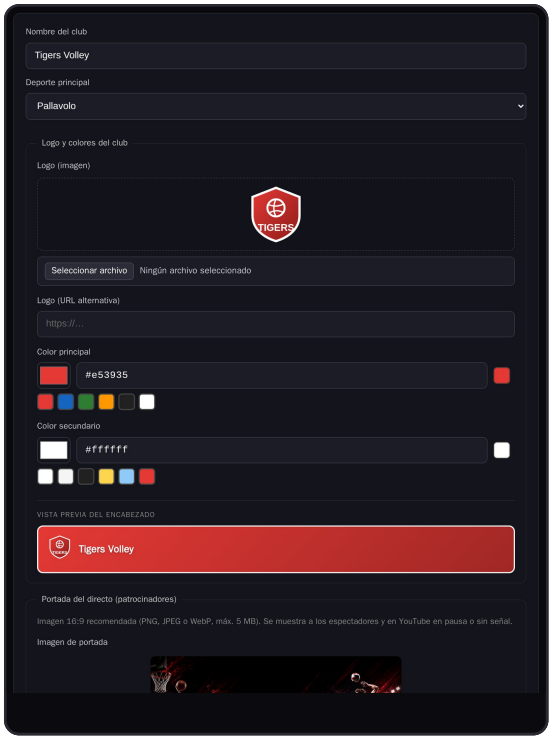


Fig. 10 · Logo y colores del club

Al terminar pulsa **Guardar** al final de la página.

Plataforma de directos

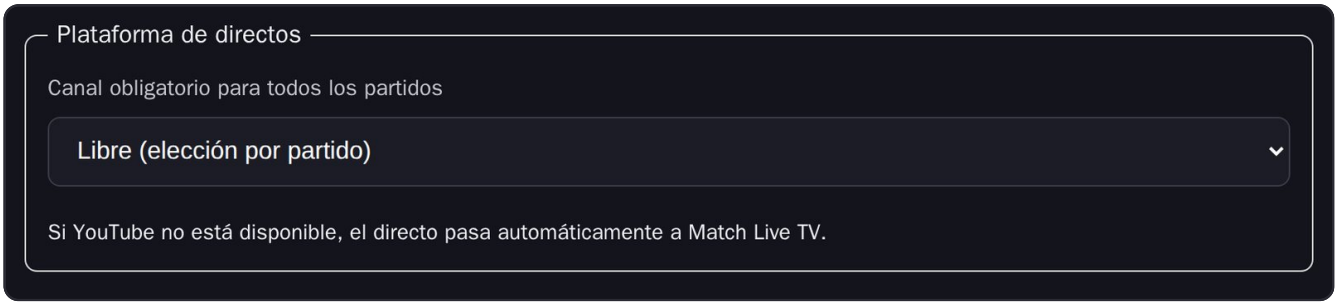


Fig. 11 · Canal impuesto para todos los partidos

OPCIÓN	EFECTO
Libre (elección por partido)	Quien programa o inicia el partido elige entre el sitio Match Live TV y YouTube.
Siempre Match Live TV (web)	Todos los directos del club van al sitio.
Siempre YouTube	Todos los directos van a YouTube. Si YouTube no está disponible (cuota, canal, errores), el directo pasa automáticamente a Match Live TV.

PARTE B · EL CLUB

06 YouTube Live

Los directos también pueden ir a YouTube. El canal depende del plan: con Light es el canal oficial de Match Live TV; con Full puede ser el del club.

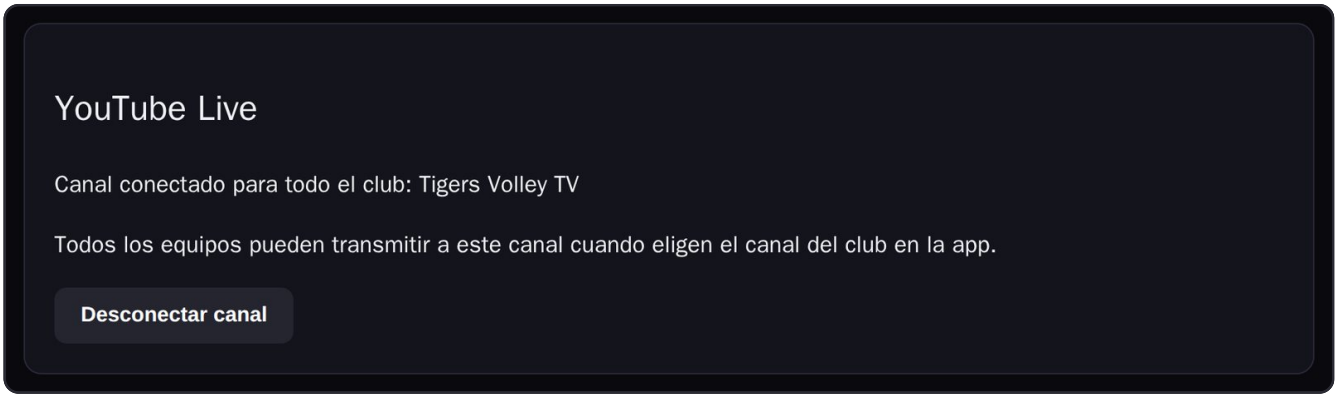


Fig. 12 · Recuadro YouTube Live en la página del club (canal conectado)

PLAN	CÓMO FUNCIONA
Free	YouTube no disponible: los directos van al sitio Match Live TV.
Premium Light	Los directos de YouTube de todos los equipos van al canal oficial de **Match Live TV**. No hay nada que conectar: en la app elige «YouTube Live».
Premium Full	Puedes conectar el **canal de YouTube del club**, válido para todos los equipos. Mientras no lo conectes, los directos de YouTube van al canal de Match Live TV.

Conectar el canal del club (Premium Full)

1. En la página del club, recuadro **YouTube Live**, pulsa `Conectar el canal de YouTube del club`.
2. Accede con la cuenta de Google propietaria del canal y elige el canal correcto.
3. Concede los permisos solicitados: vuelves a la página con el mensaje *Canal conectado para todo el club*.

> **ATENCIÓN · CANAL DE YOUTUBE**
> El canal debe tener los **directos activados** en YouTube (la primera activación puede tardar hasta 24 horas y requiere verificar el teléfono). Para desconectarlo usa `Desconectar canal`: los directos usarán el canal de Match Live TV hasta que conectes otro.

Para cada partido puedes elegir después dónde transmitir y con qué privacidad (capítulo 13), salvo que el club haya impuesto la plataforma (capítulo 05).

PARTE B · EL CLUB

07 Administradores del club

El owner puede contar con la ayuda de otros administradores sin compartir su contraseña. La página se abre con `Administradores`.

Invitar a un administrador

1. En la tarjeta **Invitar administrador** escribe el email de la persona.
2. Pulsa **Enviar invitación**. Se envía un correo con el enlace, válido **7 días**.
3. La persona acepta la invitación con ese email (si no tiene cuenta, la crea en ese momento) y aparece entre los **Administradores delegados**.

El número de administradores depende del plan: ninguno con Free, 1 con Premium Light, ilimitados con Premium Full.

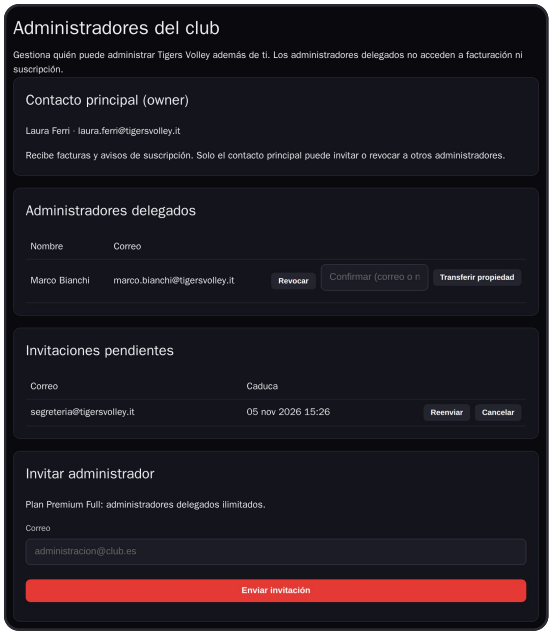


Fig. 13 · Administradores del club

OTRAS ACCIONES

ACCIÓN	DÓNDE
Reenviar / Cancelar invitación	Fila de la invitación en **Invitaciones pendientes**.
Revocar	Fila del administrador: retira el acceso al instante.
Transferir propiedad	Convierte a ese administrador en el nuevo owner. Para confirmar, escribe su email o el nombre del club.
Historial	Registro de invitaciones, aceptaciones y revocaciones, exportable en CSV.

ATENCIÓN · PROPIEDAD

La transferencia es definitiva: el nuevo owner recibirá facturas y avisos y gestionará la suscripción y los administradores en tu lugar.

PARA LOS DELEGADOS

Un administrador delegado ve arriba en la página del club el aviso *Eres administrador delegado de este club* y puede salir cuando quiera con `Dejar el club`.

PARTE C · EQUIPOS

08 Crear un equipo

Cada categoría (Sub-13, Sub-16, primer equipo…) es un equipo del club, con su propio calendario, plantilla, staff y página pública.

1. En la página del club pulsa **Nuevo equipo**.
2. Escribe el **Nombre del equipo** (p. ej. *Sub-15 masculino*) y elige el **Deporte**.
3. Si el equipo tiene una identidad distinta de la del club, rellena **Personalización de imagen de marca**: logo y colores propios. Déjalo vacío para usar los del club.
4. Pulsa **Añadir equipo**.

> **DEPORTES DISTINTOS**
> Un club de voleibol también puede tener un equipo de baloncesto: el deporte del equipo determina el marcador, las reglas de puntuación y las posiciones de la plantilla.

DESPUÉS

Abre los **Detalles** del equipo: añade la plantilla (capítulo 09) y sobre todo los **responsables de transmisión** (capítulo 11), es decir, quienes emitirán desde la app.

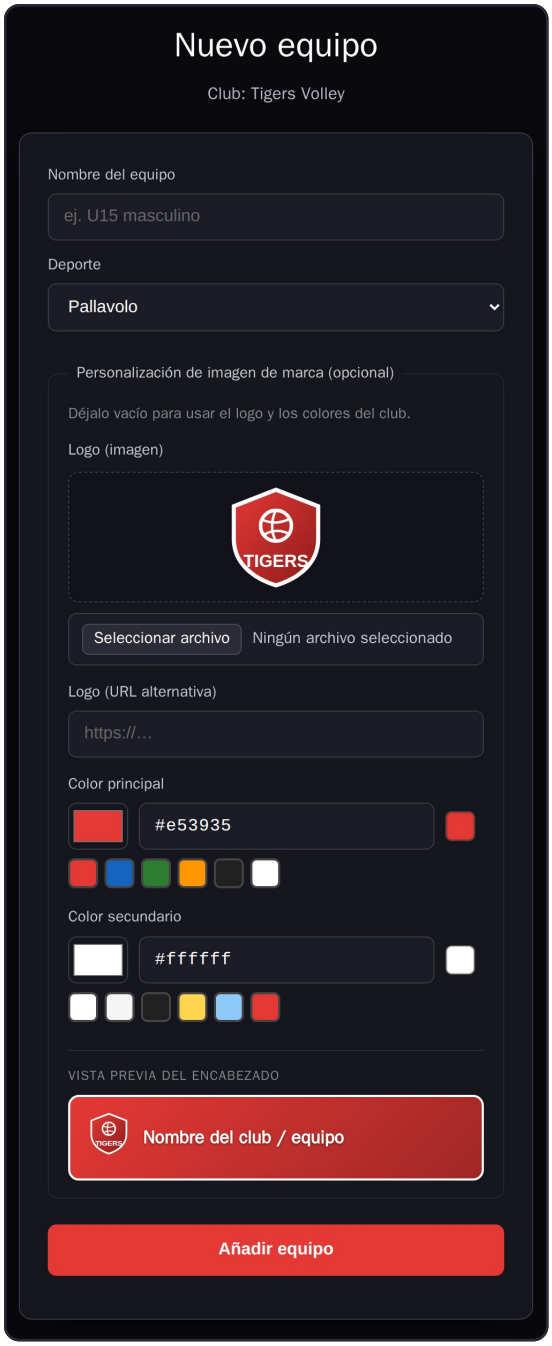


Fig. 14 · Nuevo equipo

PARTE C · EQUIPOS

09 Detalles del equipo y plantilla

La página **Detalles** reúne todo lo del equipo: presentación, plantilla, quién transmite, invitaciones y repeticiones.

Plantilla y cuentas son cosas distintas: la plantilla no da acceso a nada; para que alguien pueda transmitir hace falta un responsable de transmisión (capítulo 11).

Arriba están el club, el nombre, el plan, el número de responsables de transmisión y de partidos activos, la descripción y las cifras de la plantilla. Debajo, la **foto del equipo** (se sube desde Editar equipo).

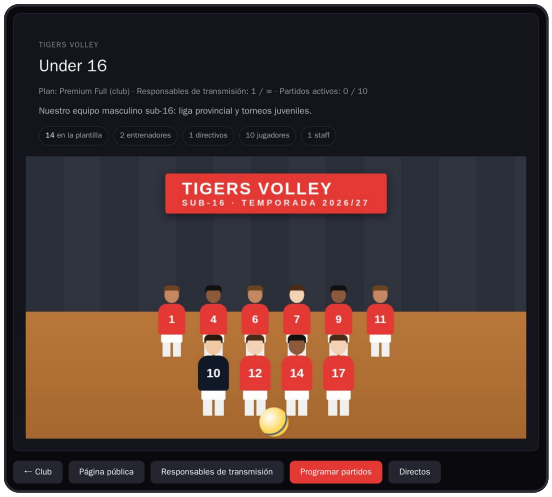


Fig. 15 · Encabezado del equipo

BOTÓN	FUNCIÓN
← Club	Vuelve a la página del club.
Página pública	La página para la afición.
Responsables de transmisión	Baja a la sección de staff (capítulo 11).
Programar partidos	Calendario del equipo (capítulo 12).
Directos	Directos y partidos programados.

Plantilla

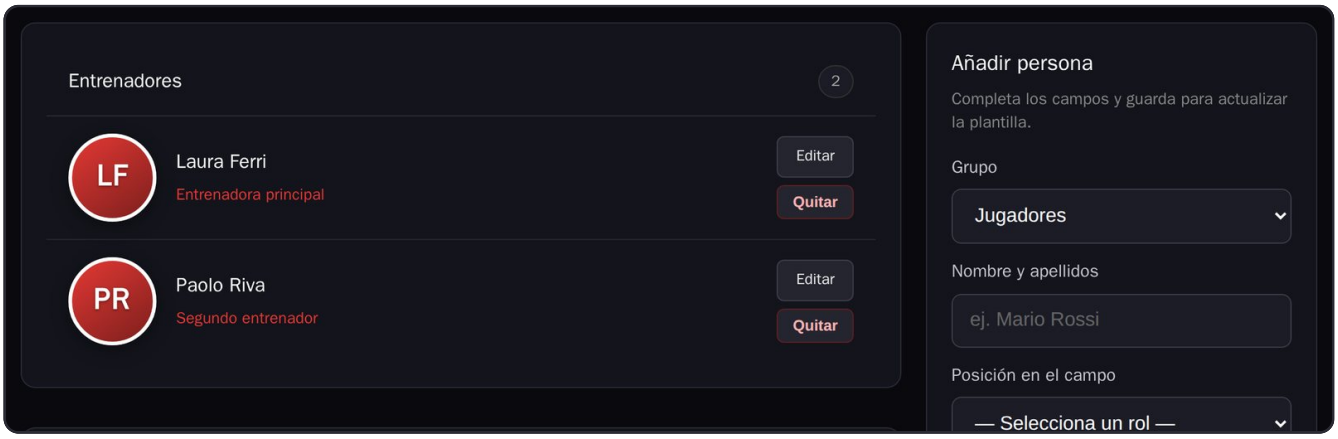


Fig. 16 · Plantilla y tarjeta «Añadir persona»

1. En la tarjeta **Añadir persona** elige el **Grupo**: Entrenadores, Directivos, Jugadores o Staff.
2. Escribe el **nombre completo**; para los jugadores elige la **posición** y el **número de camiseta**, para los demás un rol libre (p. ej. *Entrenador principal*, *Presidente*).
3. Opcional: una **descripción breve** y una **foto** (sin foto aparece un avatar con las iniciales en los colores del equipo).
4. Pulsa Añadir a la plantilla. Cada ficha se cambia con Editar o se quita con Quitar.

PARTE C · EQUIPOS

10 Editar equipo y página pública

Desde Editar (página del club) o Editar equipo (página de detalles) cambias la presentación, las imágenes y la dirección pública del equipo.

CAMPO	NOTAS
Nombre del equipo · Deporte	Como al crearlo.
Descripción del equipo	Presentación, palmarés, objetivos de la temporada: aparece en los detalles y en la página pública.
Foto del equipo	Foto de grupo o escudo, destacada en los detalles y en la página pública.
Imagen de marca del equipo	Logo, colores y portada propios. Vacío = los del club.
Dirección de la página pública	La parte final de la dirección: **matchlivetv.it/squadre/***under-16*. Solo minúsculas, números y guiones.
Mostrar la plantilla en la página pública	Si está activo, jugadores y staff son visibles para cualquiera que tenga el enlace. Déjalo desactivado si lo prefieres.

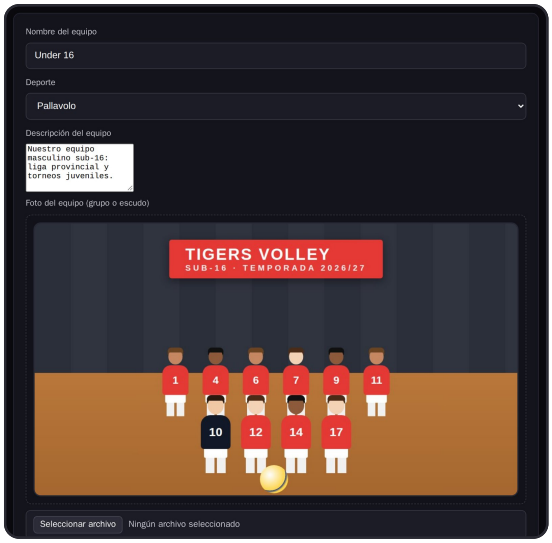


Fig. 17 · Nombre, descripción y foto

Pulsa Guardar equipo para confirmar.

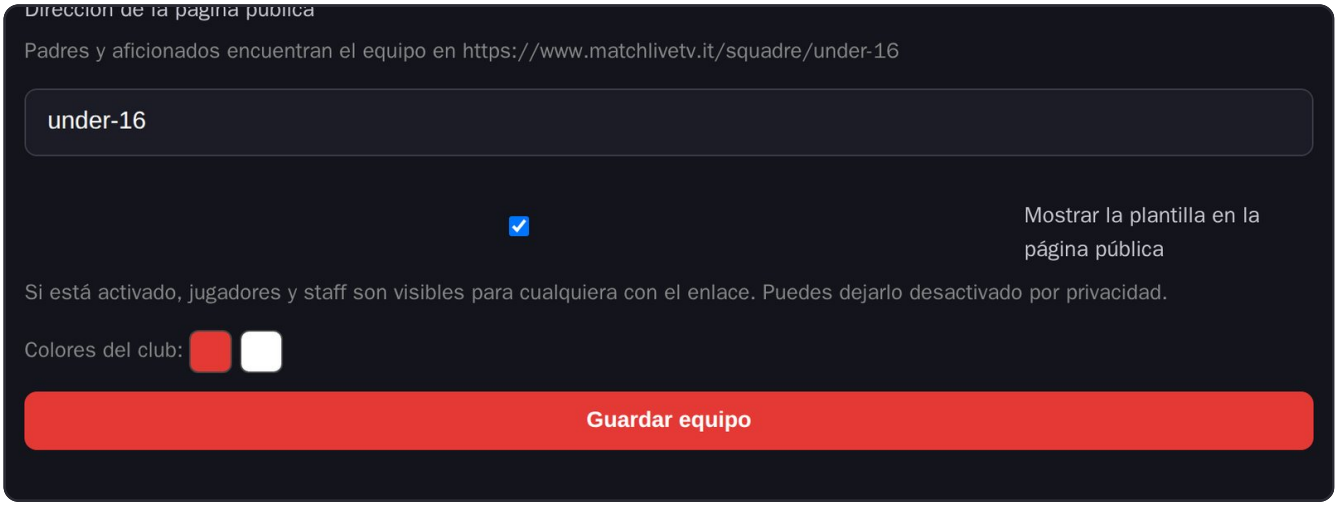


Fig. 18 · Dirección pública y visibilidad de la plantilla

> **ATENCIÓN · IMÁGENES DE MENORES**
> Antes de publicar fotos y plantilla de deportistas menores, asegúrate de tener el consentimiento de las familias, como prevé la política de privacidad del club.

PARTE C · EQUIPOS

11 Responsables de transmisión

Son las cuentas que pueden emitir un equipo desde la app. Se gestionan al final de la página **Detalles** del equipo.

Cuenta principal

La cuenta con la que se registró el club ya está habilitada en cada equipo: con ella puedes entrar en la app y empezar el directo sin hacer nada más.

Invitar a otro operador

1. En la tarjeta **Invitar una cuenta a transmitir** escribe el email de la persona (un padre o madre, un directivo, un videógrafo).
2. Pulsa **Enviar invitación por email**. El enlace vale **7 días**; también puedes copiarlo y mandarlo por WhatsApp o SMS.
3. La invitación queda en **Invitaciones pendientes** hasta que se acepta; puedes anularla con Cancelar.
4. Una vez aceptada, la persona aparece en **Otras cuentas que pueden transmitir**. Para retirarle el acceso usa Revocar.

El número de cuentas de transmisión depende del plan (1, hasta 5, ilimitadas).

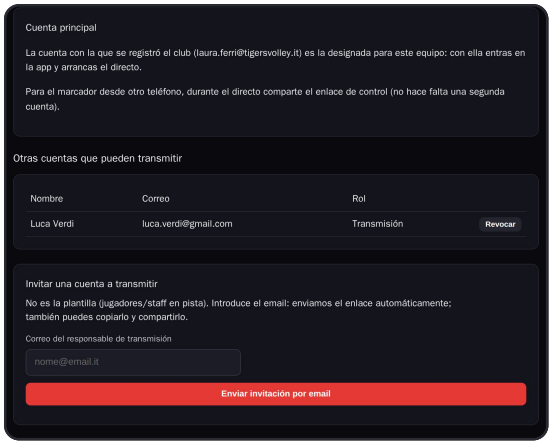


Fig. 19 · Cuenta principal, operadores, invitación

> **MARCADOR SIN CUENTA**
> Para actualizar el marcador desde un segundo móvil no hace falta otra cuenta: durante el directo, quien transmite comparte el **enlace de control** desde la app (consulta las guías de la app).

PARTE C · EQUIPOS

Qué ve la persona invitada

Al abrir el enlace del correo aparece la página **Acceso staff** con el nombre del equipo:

- si no tiene cuenta, elige **nombre y contraseña** (el email ya es el de la invitación), acepta privacidad y condiciones y pulsa Crear cuenta e ir a la app;
- si ya tiene cuenta, pulsa Acceder y la invitación se acepta al entrar;
- desde el móvil puede usar Abrir invitación en la app.

A partir de ahí ve el equipo en la app entre los que puede transmitir y también puede programar sus partidos desde el sitio.

> **ATENCIÓN · EMAIL CORRECTO**
> La invitación solo vale para el email al que se envió. Si la persona usa otra dirección, cancela la invitación y envía una nueva al email correcto.

Invitaciones pendientes y repeticiones del equipo

Debajo de los operadores, la página muestra las invitaciones aún no aceptadas (con su caducidad) y el **Archivo de repeticiones** del equipo, con el enlace Gestionar todas las repeticiones al archivo completo.

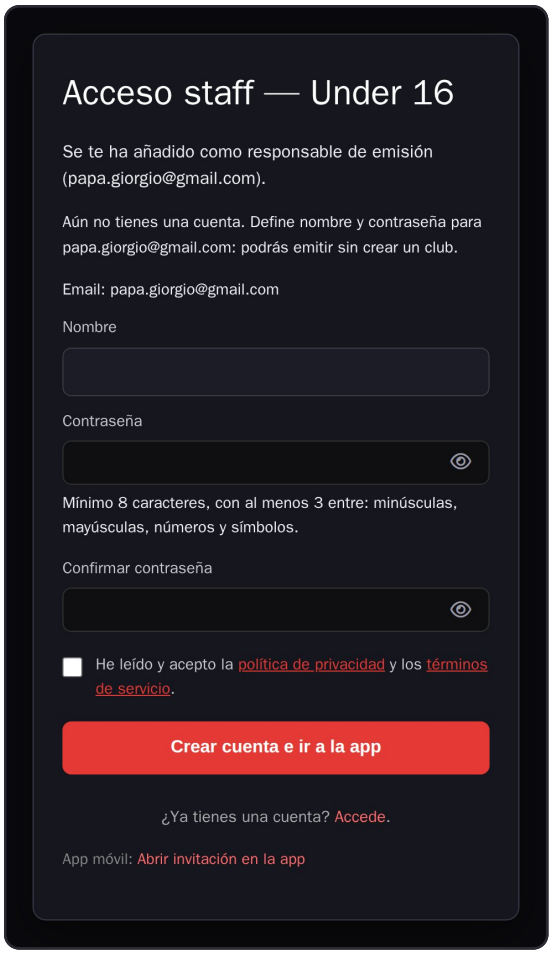


Fig. 20 · Página de la invitación

PARTE D · PARTIDOS Y DIRECTOS

12 Calendario de partidos

Programar los partidos desde el ordenador ahorra tiempo en el pabellón: en la app el partido ya está listo, con rival, colores, portada y patrocinadores.

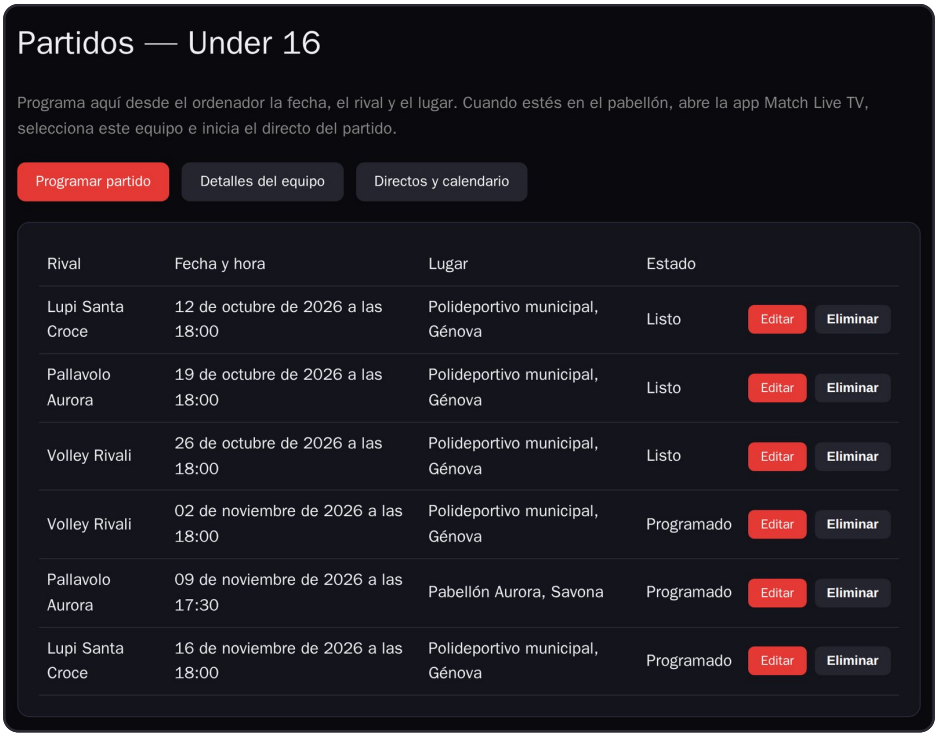


Fig. 21 · Partidos del equipo

Llegas aquí con **Partidos** desde la página del club o con **Programar partidos** desde los detalles del equipo. Para cada partido ves rival, fecha y hora, lugar y estado:

ESTADO	SIGNIFICADO
Programado	En el calendario con fecha futura: aparecerá en la app y entre los próximos partidos del sitio.
Listo	La fecha ha llegado o ha pasado: el partido aún se puede iniciar desde la app.
En curso / por reanudar	Hay un directo activo o interrumpido en este partido.
Sin horario	Faltan fecha y hora: complétalas con `Editar`.

Editar cambia los datos del partido; `Eliminar` lo quita del calendario (tras confirmar). Los partidos ya transmitidos con repetición siguen en el archivo de repeticiones.

> **PARA TODOS LOS EQUIPOS A LA VEZ**
> En la página `Directos` del club, el botón **Programar partido** abre el mismo formulario con la elección adicional del **Equipo**: los administradores ven todos los equipos; los responsables de transmisión, solo los suyos.

PARTE D · PARTIDOS Y DIRECTOS

13 Programar un partido

El formulario **Programar partido** prepara todo lo que necesita el directo. El directo no empieza solo: lo iniciarás desde el móvil cuando estés en la pista.

CAMPO	PARA QUÉ SIRVE
Rival	Nombre del equipo visitante: aparece en el título, en el marcador y en la repetición.
Color del rival	Color usado en el marcador sobreimpreso.
Logo del rival	Opcional, se muestra junto al nombre.
Imagen de pausa	Imagen solo para este partido, mostrada en pausa o sin señal. Si no la subes, se usa la del equipo o del club (o la de Match Live TV). *Origen* indica cuál se usará.
Mensaje de sponsor en directo	Texto que se desplaza abajo durante el directo (p. ej. *Este partido es ofrecido por …*).
Lugar · Categoría	Opcionales; se usan en la descripción y en los gráficos.
Fecha y hora	Hora de inicio prevista.

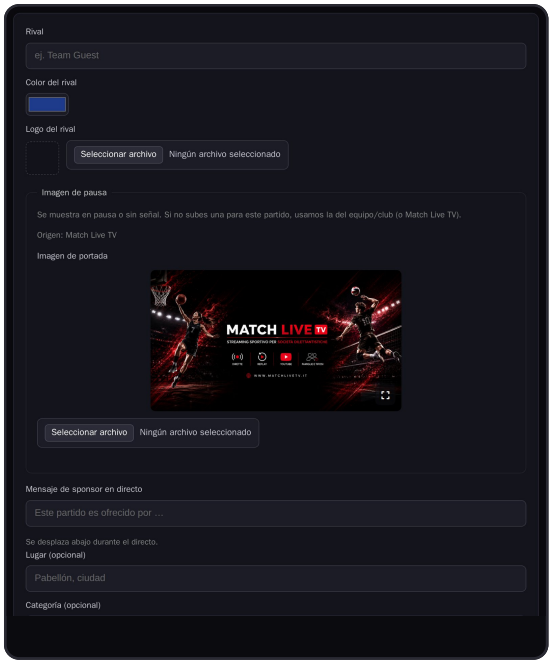


Fig. 22 · Rival y portada

PARTE D · PARTIDOS Y DIRECTOS

Transmisión

CAMPO	OPCIONES
Dónde transmitir	**Sitio Match Live TV** o **YouTube** (con los planes que lo incluyen). Si el club ha impuesto la plataforma, ya está decidido.
Privacidad	**No listado**: el directo solo se ve con el enlace. **Público**: también aparece en las listas del sitio y del canal.
Canal de YouTube	Con Premium Full: *Automático*, *Canal del club* o *Canal Match Live TV*.

Pulsa **Guardar en el calendario**: el partido aparece en el calendario, en la app y entre los próximos partidos del sitio.

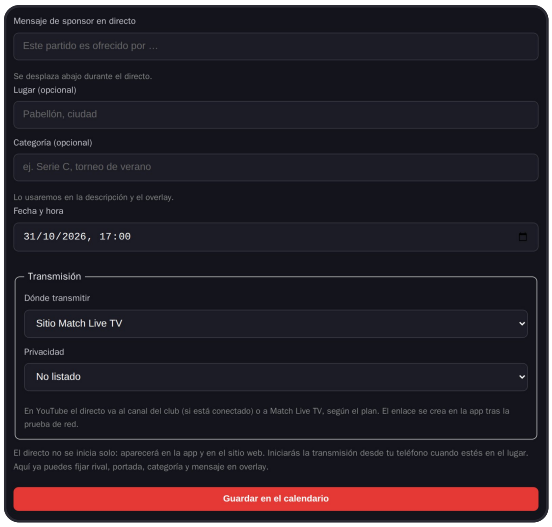


Fig. 23 · Patrocinador, fecha y transmisión

QUÉ HACER EN EL PABELLÓN

Abre la app Match Live TV, selecciona el equipo y toca el partido ya programado: todo está rellenado. El enlace de YouTube se crea en la app después de la prueba de red.

> **PARA LAS PRUEBAS**
>
> Usa **No listado**: solo quien tiene el enlace ve el directo.

PARTE D · PARTIDOS Y DIRECTOS

14 Directos y páginas para la afición

Padres, abuelos y aficionados lo ven en el navegador, sin app y sin cuenta. Estas son las páginas que hay que compartir.

Directos y partidos del club

Desde la página del club, Directos muestra solo los equipos del club: directos en curso, **próximos partidos** (programados desde el sitio o la app) y torneos. Arriba hay un buscador por club, equipo, rival o lugar.

Cuando un equipo inicia la emisión, el partido sube arriba en la sección de directos en curso. Antes de la hora, la tarjeta muestra **Programado**.

Desde aquí, quien gestiona el club ve además Programar partido y Editar en las tarjetas; la afición no.

> QUÉ COMPARTIR
>
> Para un solo partido, comparte el enlace del directo (desde la app, antes de empezar). Para toda la temporada, comparte la **página pública del equipo**: allí la afición encuentra siempre los próximos partidos, el directo en curso y las repeticiones.

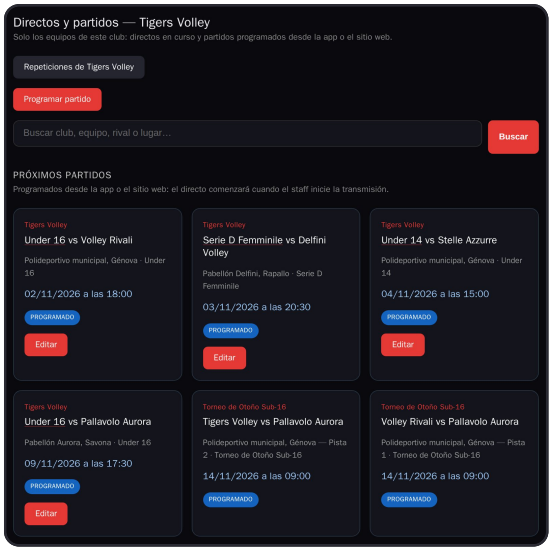


Fig. 24 · Directos y partidos del club

PARTE D · PARTIDOS Y DIRECTOS

La página pública del equipo

En la dirección **matchlivetv.it/squadre/***nombre-equipo* (capítulo 10) la afición encuentra:

- nombre, club, deporte, descripción y foto del equipo;
- `Todos los directos` y `Archivo de repeticiones`;
- **Próximos partidos** con fecha, lugar y estado;
- **Repeticiones recientes** (solo las públicas) y *Ver todas las repeticiones*;
- la **Plantilla**, si has elegido mostrarla.

La lista de todos los equipos está en la opción `Equipos` del menú.

> **QUÉ HACER**
> Pon el enlace de la página del equipo en la bio de tus redes sociales, en el grupo de WhatsApp de las familias y en la web del club.

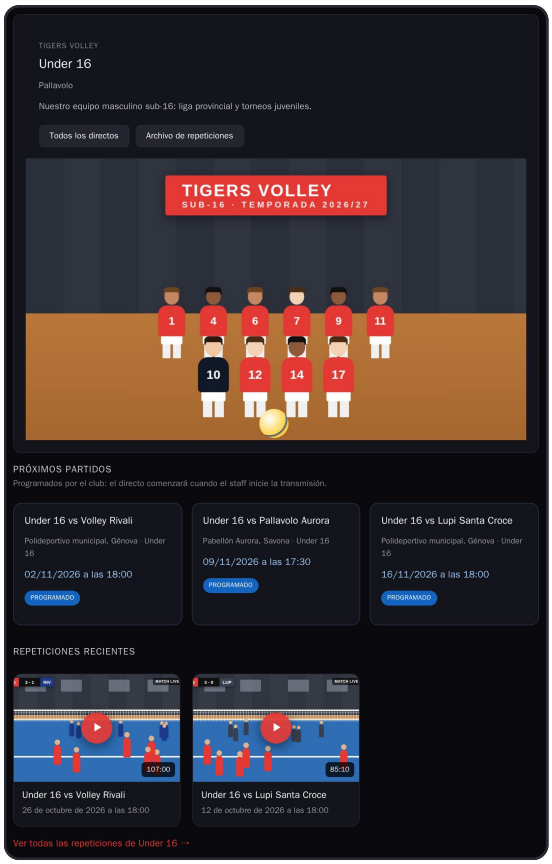


Fig. 25 · Página pública del equipo

PARTE E · REPETICIONES

15 Archivo de repeticiones

Con Premium Light y Full cada directo se graba. Al terminar, la repetición aparece en el archivo y el owner y los administradores reciben un correo (si lo tienen activado, capítulo 03).

El archivo se abre con `Archivo de repeticiones` desde la página del club. Arriba hay cuatro cifras: repeticiones disponibles, repeticiones que caducan en los próximos 7 días, espacio ocupado y visualizaciones totales. Los filtros **Equipo** y **Estado** (Disponibles, En proceso, Caducados / error) acotan la lista. Para cada repetición ves miniatura, título, equipo, fecha, duración, visualizaciones, **fecha de caducidad** y estado.

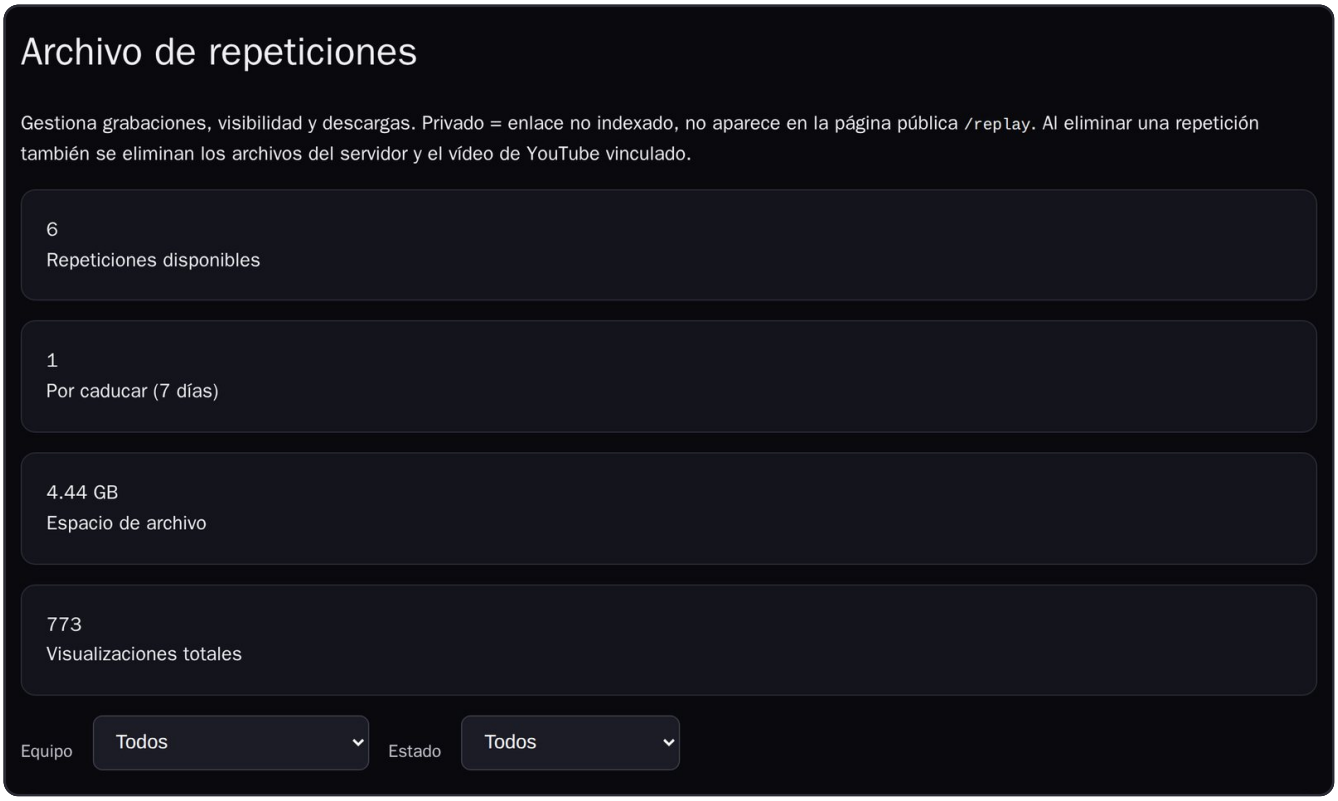


Fig. 26 · Archivo de repeticiones del club

ESTADO	SIGNIFICADO
En proceso	El vídeo se está preparando: normalmente unos minutos después de terminar el directo.
Disponible	Se puede ver, descargar y publicar.
Por caducar	Quedan menos de 7 días para su eliminación automática.
Caducado · Error	Ya no está disponible.

ATENCIÓN · CADUCIDAD

Las repeticiones siguen disponibles durante el periodo del plan (30 días con Light, 90 con Full) y después se eliminan. Descarga el MP4 o publícala en YouTube antes de que caduque si quieres conservarla.

PARTE E · REPETICIONES

Acciones en cada repetición

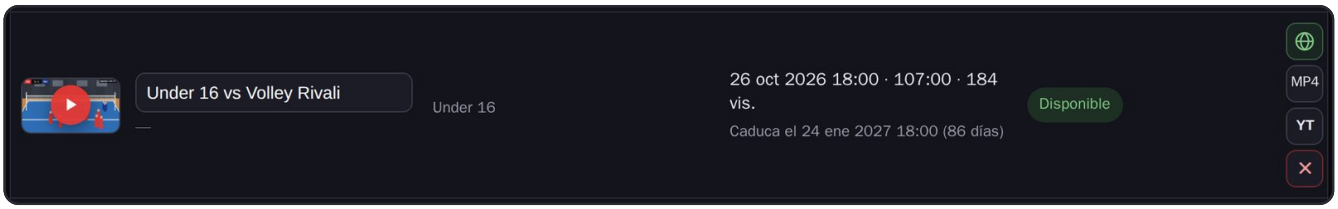


Fig. 27 · Una fila del archivo, con las acciones a la derecha

CONTROL	FUNCIÓN
Miniatura ▶	Abre la repetición en una pestaña nueva (capítulo 16).
Título	El campo se puede editar: escribe el nuevo título y confirma (Intro o clic fuera del campo).
Candado / globo	Visibilidad. **Globo** = **Público**, aparece en las listas del sitio y en la página del equipo. **Candado** = **Privado**, solo se ve con el enlace. Un clic cambia el estado.
MP4	Descarga el archivo de vídeo al ordenador.
YT	Publica la repetición en YouTube (en el canal que corresponda al plan). Si ya está publicada, abre el vídeo en YouTube.
×	Elimina la repetición (ver abajo).

Eliminar una repetición

Tras ×, una ventana pregunta dónde eliminarla:

- **Solo del sitio** — el vídeo sigue en YouTube;
- **Solo de YouTube** — sigue disponible en el sitio;
- **Del sitio y de YouTube** — eliminación completa.

Si la repetición no está en YouTube, la ventana solo pide confirmación.

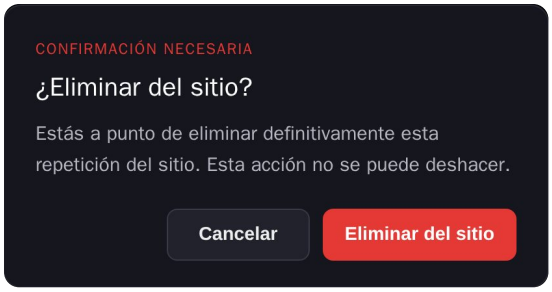


Fig. 28 · Confirmación de eliminación

> **ATENCIÓN**
> La eliminación es **irreversible**: los archivos se borran del servidor.

PARTE E · REPETICIONES

16 La página de la repetición

Es la página que ve la afición cuando abres una repetición o compartes su enlace.

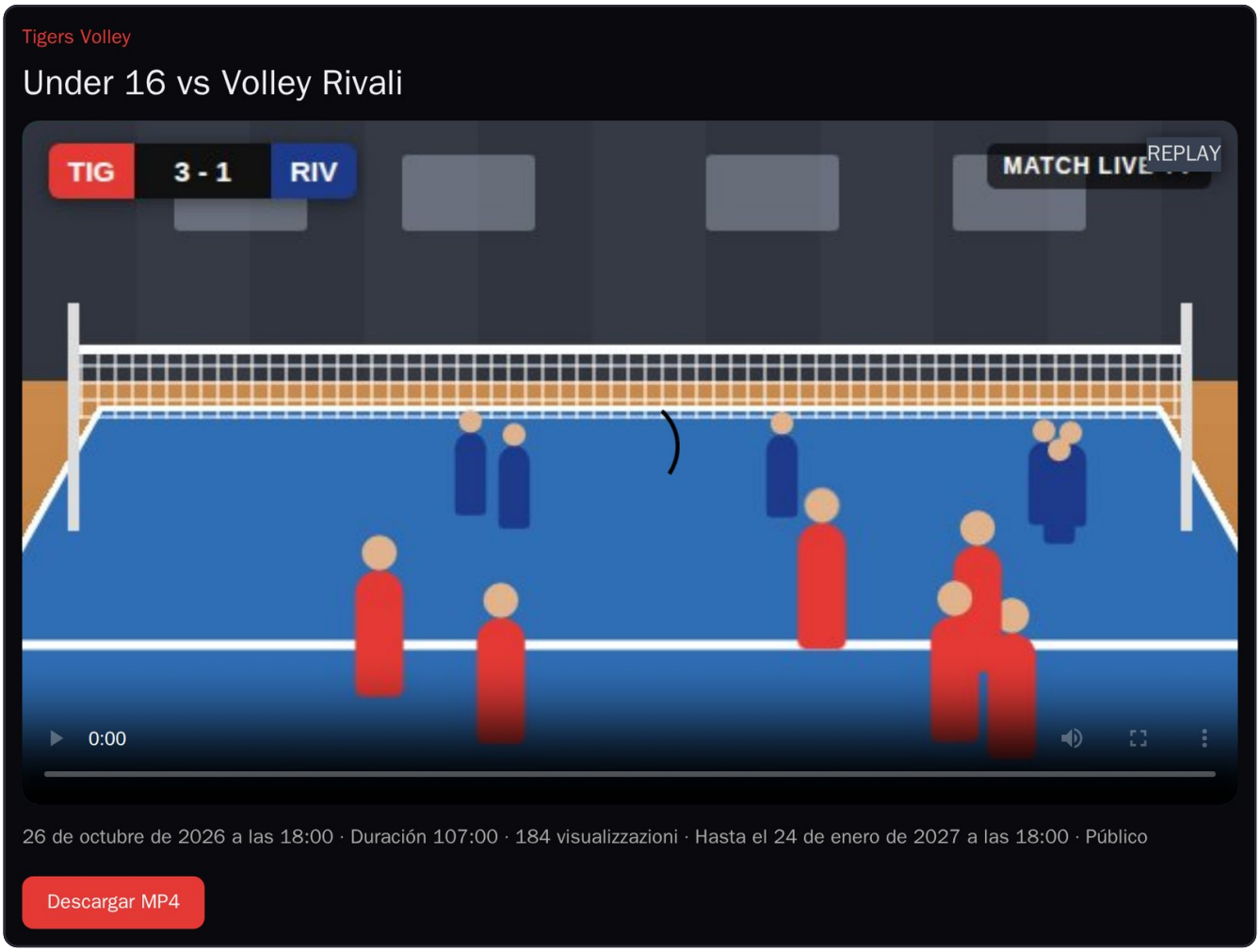


Fig. 29 · Repetición de un partido

- Arriba, el club y el título del partido; debajo, el **reproductor** con el marcador grabado durante el directo.
- La línea bajo el reproductor indica fecha, duración, visualizaciones, caducidad y visibilidad.
- **Descargar MP4** aparece con los planes que incluyen descarga (Light y Full): en las repeticiones públicas solo para usuarios conectados; en las privadas, para cualquiera con el enlace.

> **REPETICIONES PÚBLICAS Y PRIVADAS**
> Las repeticiones **públicas** aparecen en la sección de repeticiones del sitio y en la página del equipo. Las **privadas** no, pero se abren igualmente con el enlace directo: compártelo solo con quien quieras.

PARTE F · TORNEOS

17 Crear un torneo

Con **Premium Full** organizas torneos de varios días: equipos también de otros clubes, grupos, calendario, cuadro final, directos a cargo de varios operadores y una página pública para compartir.

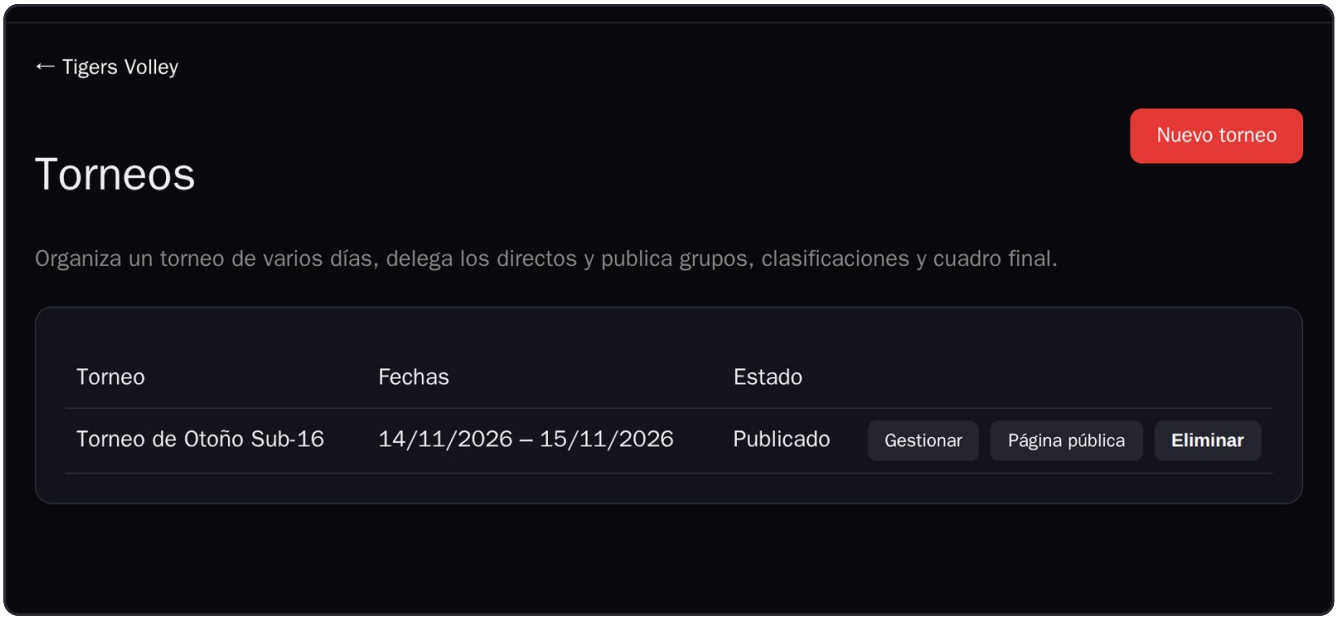


Fig. 30 · Lista de torneos del club

1. En la página del club pulsa `Torneos` y luego **Nuevo torneo**.
2. Rellena **Nombre**, **Deporte**, **Sede**, fechas de **Inicio** y **Fin**.
3. Elige el **Formato** y, si hay cuadro, cuántos **Equipos en el cuadro** (2, 4, 8 o 16).
4. Opcional: **Logo del torneo**, **Pistas** (una por línea, p. ej. *Pista 1*, *Pista 2*) y **Descripción**.
5. Pulsa **Crear torneo**.

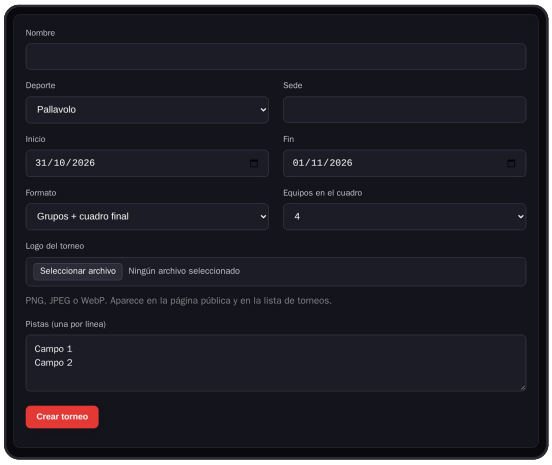


Fig. 31 · Nuevo torneo

FORMATO	ESTRUCTURA
Solo grupos	Liguilla por grupos, clasificación final.
Solo eliminatoria	Cuadro de eliminación directa.
Grupos + cuadro final	Grupos y después semifinales y final con los mejores clasificados.
Calendario libre	Partidos introducidos a mano, sin estructura.

PARTE F · TORNEOS

18 Equipos y grupos

La página del torneo tiene un encabezado con los controles generales y cinco pestañas: Equipos, Estructura, Calendario, Directos, Cuadro.

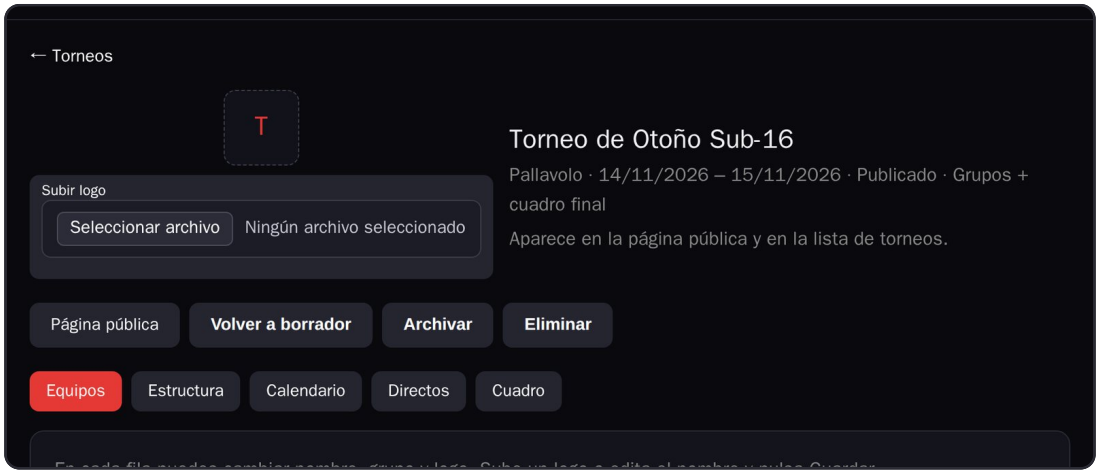


Fig. 32 · Encabezado y pestañas del torneo

Pestaña Equipos

1. En **Añadir equipo** escribe el nombre y elige el **Grupo**; si es un equipo de tu club puedes vincularlo (opcional). Pulsa **Añadir equipo**.
2. En cada fila puedes cambiar nombre y grupo, subir el **logo** (PNG, JPEG o WebP) y pulsar Guardar; Eliminar quita el equipo. Los logos aparecen en el calendario, en los gráficos del directo y en la página pública.

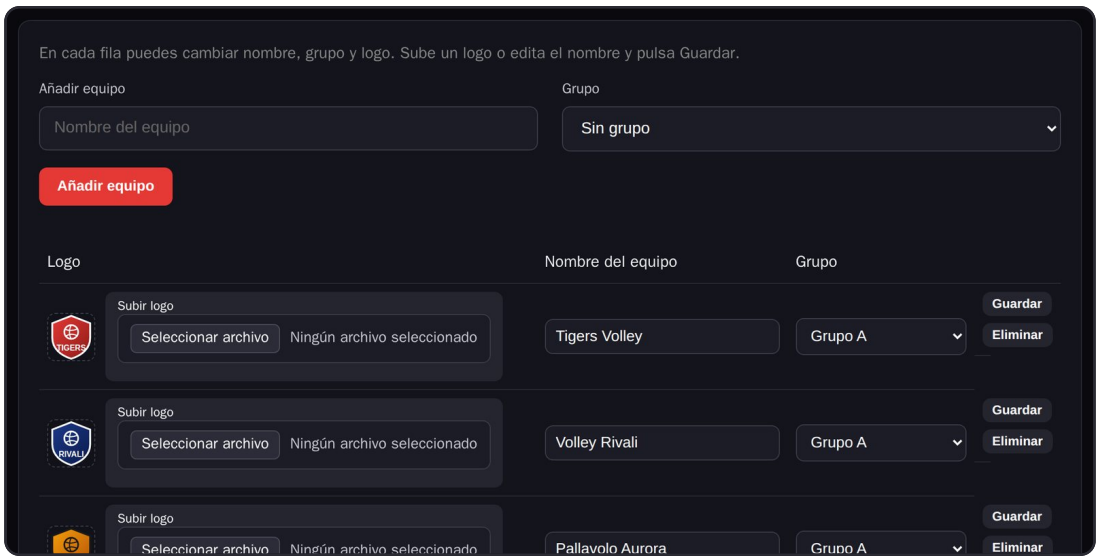


Fig. 33 · Equipos del torneo

Pestaña Estructura

Enumera los grupos y las fases del cuadro. Puedes añadir un grupo (Añadir grupo) o eliminar uno vacío. Con el formato *Grupos + cuadro final* el torneo empieza ya con *Grupo A* y *Grupo B*.

PARTE F · TORNEOS

19 Calendario y resultados

En la pestaña **Calendario** generas los partidos de grupo, ajustas horarios y pistas e introduces los resultados.

1. Pulsa `Generar partidos de grupo`: se crea la liguilla de cada grupo con horarios y pistas propuestos.
2. En cada fila cambia **Fecha y hora**, **Pista** y, si hace falta, los equipos **Local** y **Visitante** (el botón ⇄ los invierte). Luego `Guardar`.
3. Al terminar el partido introduce el **Resultado** y guarda: la clasificación del grupo se actualiza sola.
4. Para partidos extra usa `Añadir otro partido`, eligiendo si hace falta la fase (semifinal, final…).

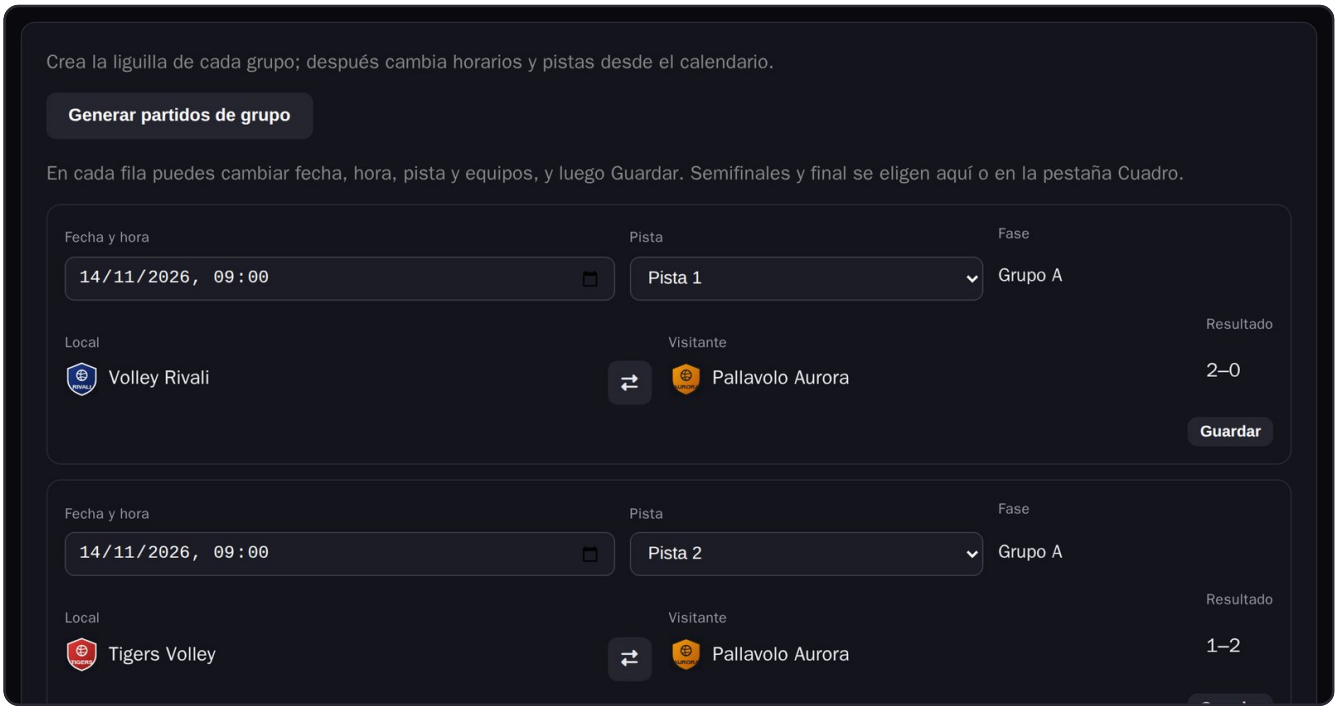


Fig. 34 · Calendario del torneo

> **RESULTADOS DEL DIRECTO**
> Si el partido se transmite, el resultado del marcador del control se recoge al terminar el directo. Siempre puedes corregirlo a mano.

> **DIRECTOS SIMULTÁNEOS**
> Si en una misma franja hay más partidos que directos permitidos por el plan, la página muestra un aviso: cambia un horario o renuncia a un directo.

PARTE F · TORNEOS

20 Cuadro final

La pestaña **Cuadro** muestra las clasificaciones de los grupos y las fases finales.

1. Cierra los resultados de los grupos: la clasificación decide 1.º y 2.º (columnas PJ jugados, G ganados, P perdidos, Pts puntos).
2. Pulsa **Rellenar cuadro**: el 1.º y el 2.º de cada grupo pasan a semifinales. También puedes elegir tú los equipos en los menús.
3. Al guardar el resultado de una semifinal, la **final se rellena sola** con los ganadores.

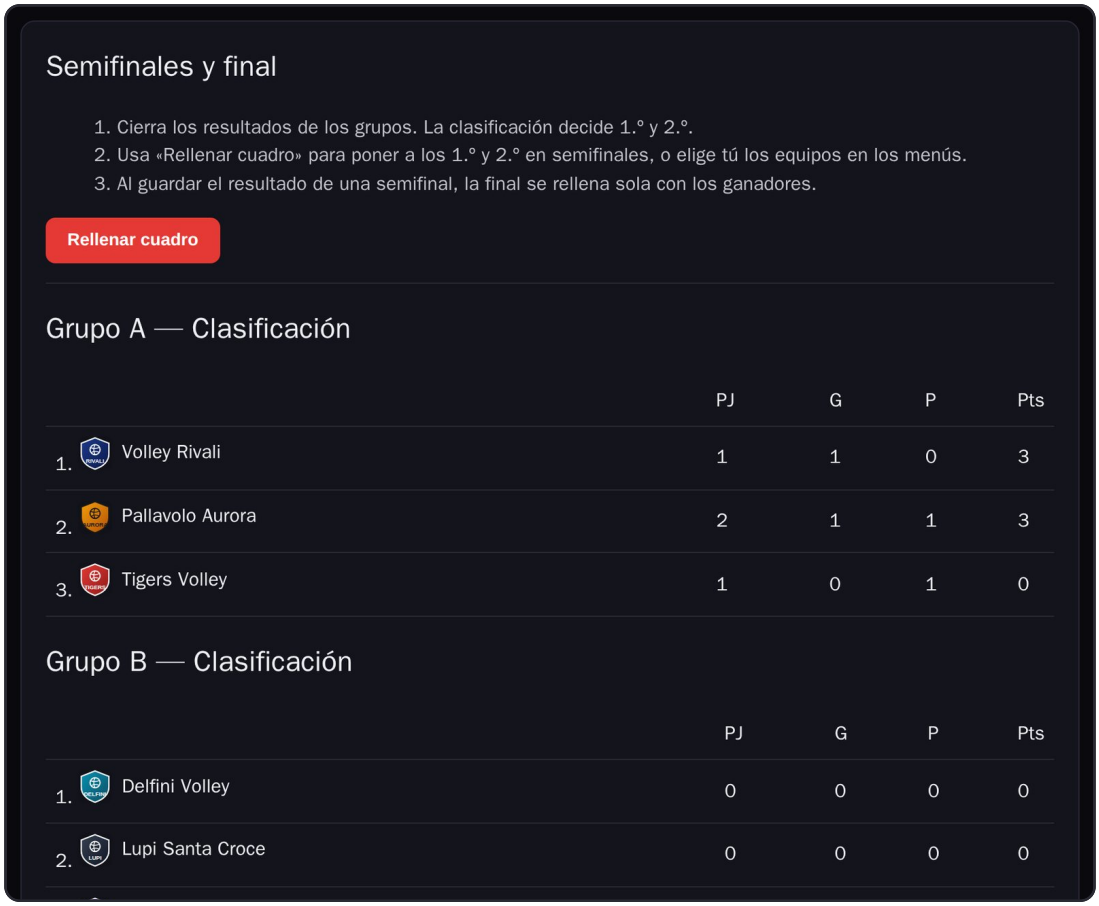


Fig. 35 · Clasificaciones y fases finales

QUÉ HACER

Tras el último partido de grupo, revisa las clasificaciones, rellena el cuadro y programa horarios y pistas de las fases finales en la pestaña Calendario.

PARTE F · TORNEOS

21 Directos del torneo y operadores

En la pestaña **Directos** decides quién transmite cada partido, también personas de otros clubes, y sigues el estado de cada directo.

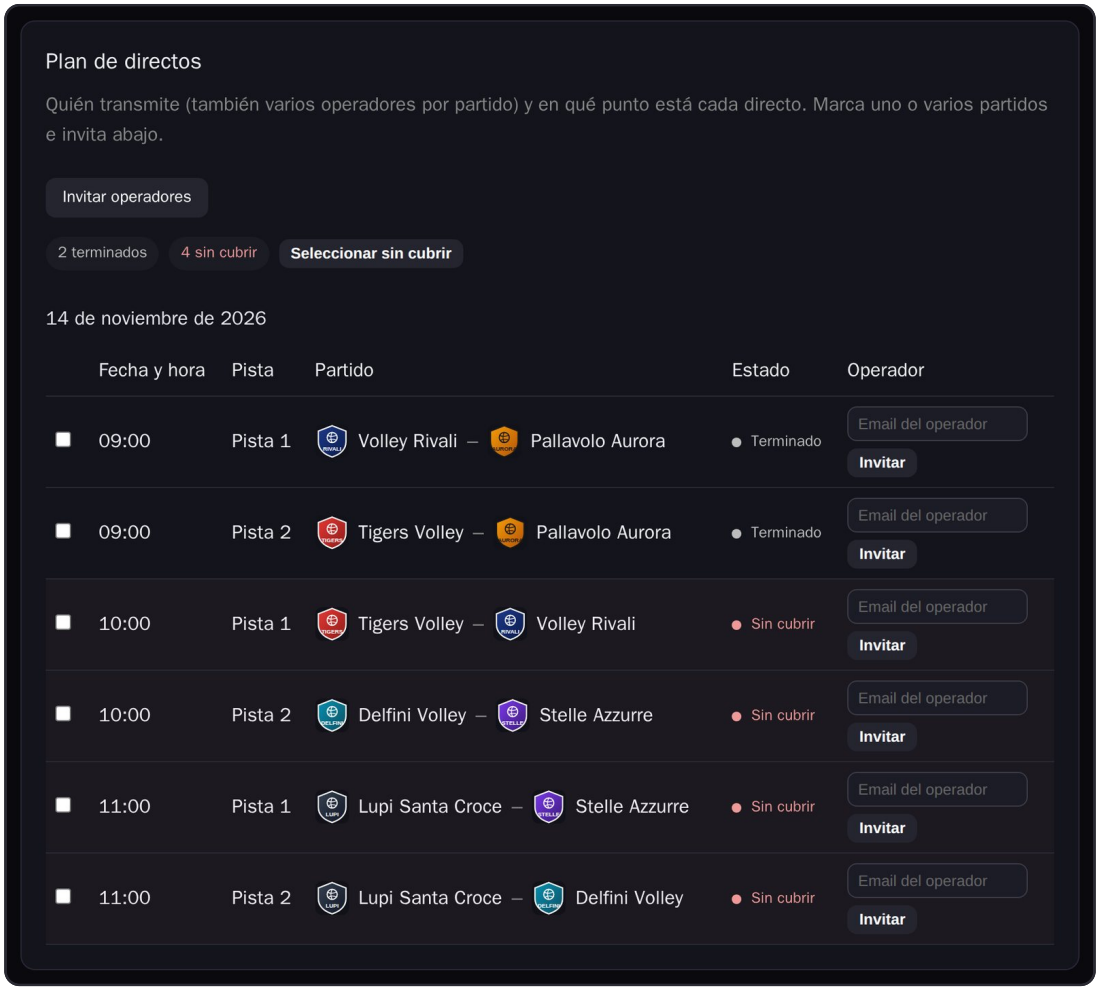


Fig. 36 · Plan de directos

ESTADO	SIGNIFICADO
Sin cubrir	Ningún operador asignado.
Esperando al operador	Invitación enviada, aún no aceptada, o directo no iniciado.
Esperando la hora	Operador listo, el partido aún no ha empezado.
En directo · Terminado	Directo en curso o terminado.

Arriba están los contadores (terminados, sin cubrir...) y `Seleccionar sin cubrir`, que marca de una vez todos los partidos sin operador. En cada fila también puedes invitar al momento escribiendo el email y pulsando `Invitar`.

PARTE F · TORNEOS

Invitar a los operadores

1. Marca uno o varios partidos en el plan de directos (también ya asignados, para añadir un segundo operador).
2. En **Invitar operadores** escribe el **Email del operador** y, si quieres, una **Nota** (p. ej. *Trae el trípode, llegada a las 8:30*).
3. Revisa el **Texto del email**: es una plantilla ya rellenada y editable, con negrita, listas, enlaces e imágenes. `{{link_invito}}` se convierte en el enlace real al enviarlo.
4. Pulsa **Invitar a los seleccionados**.

Otra opción, sin marcar partidos: elige **Pista** y **Fecha** y pulsa Invitar pista y jornada; el operador cubre todos los partidos de esa pista ese día.

Guardar borrador conserva el texto del email para retomarlo después.

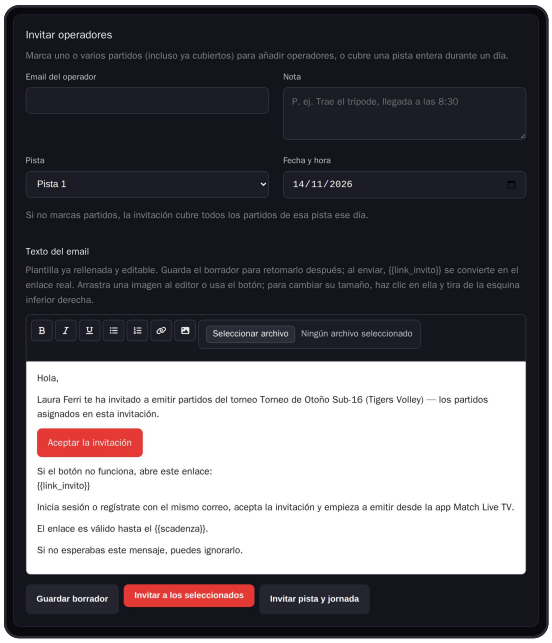


Fig. 37 · Invitación de operadores y texto del email

> **QUÉ HACE EL OPERADOR**
>
> Acepta la invitación con el mismo email (accediendo o registrándose) y encuentra los partidos asignados en la app Match Live TV, listos para empezar. No se convierte en administrador del club.

PARTE F · TORNEOS

22 Publicar el torneo

Mientras está en borrador, solo tú ves el torneo. Al publicarlo, la afición encuentra una página con calendario, resultados, cuadro, directos y repeticiones.

CONTROL	EFECTO
Publicar	El torneo pasa a **Publicado** y aparece en la opción `Torneos` del sitio.
Volver a borrador	Vuelve a ocultar la página pública.
Archivar	Con el torneo terminado: sigue consultable pero ya no figura entre los torneos en curso.
Eliminar	Borra torneo, equipos, calendario, invitaciones y repeticiones asociadas. No se puede deshacer.
Página pública	Abre la vista previa (en borrador aparece un aviso arriba).

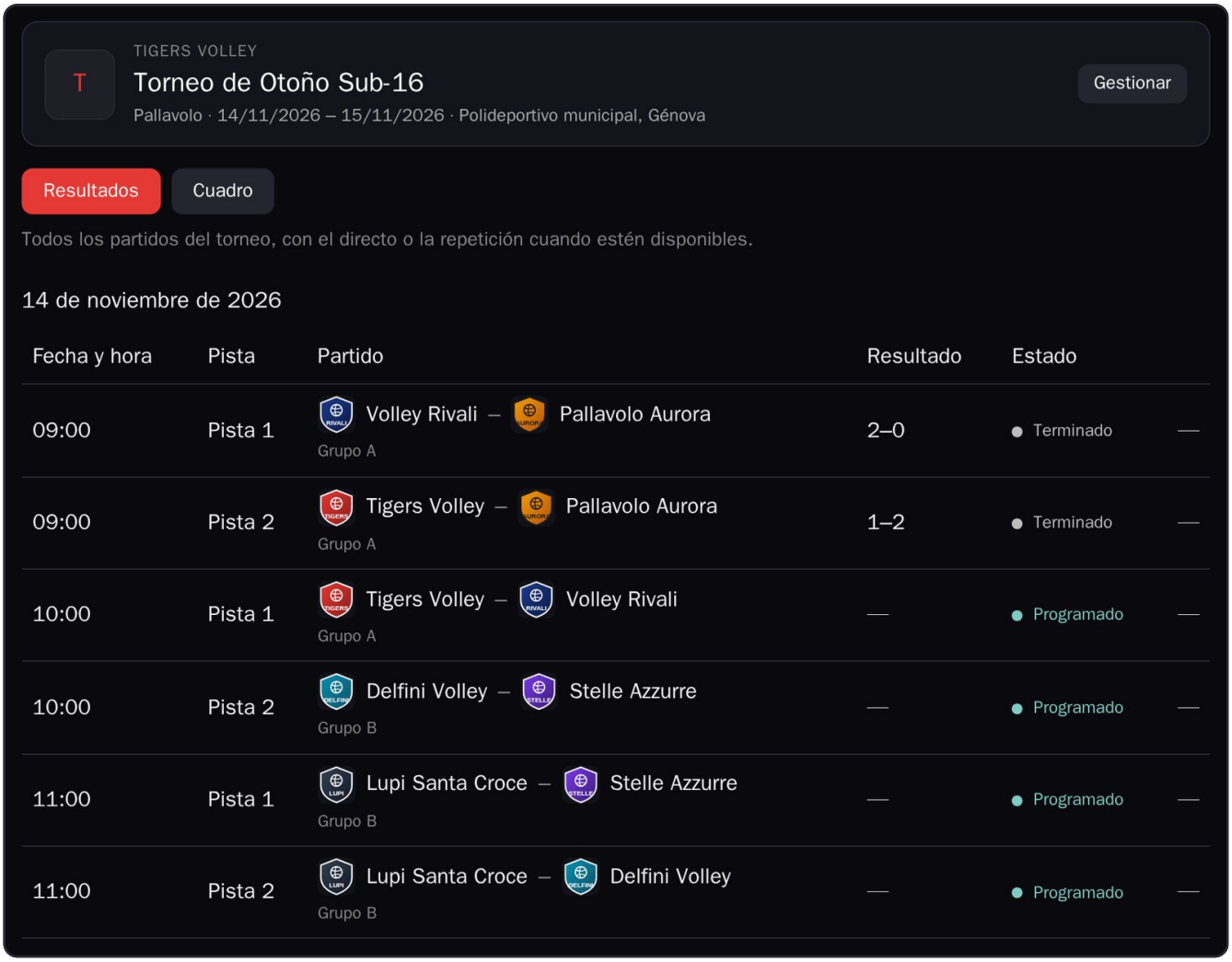


Fig. 38 · Página pública del torneo: pestaña Resultados

La página pública tiene dos pestañas: **Resultados** (todos los partidos, con resultado y enlace al directo o a la repetición) y **Cuadro** (grupos, clasificaciones y fases finales).

PARTE G · SUSCRIPCIÓN

23 Planes y suscripción

La página **Suscripción** solo la ve el contacto principal. El plan vale para todos los equipos del club.

Activar un plan

1. Completa los **datos de facturación** (capítulo 24): sin ellos, los botones de los planes de pago no se activan.
2. Bajo el plan elegido pulsa el botón con el precio: **anual** (sale más a cuenta) o **mensual**.
3. Paga con tarjeta en la página segura de **Stripe**. Al volver, el plan ya está activo.

Pagar por transferencia

Pulsa Pagar por transferencia bajo el plan y confirma: recibes los datos para la transferencia. El plan se activa cuando Match Live TV confirma el cobro; hasta entonces se mantiene el actual.

> **TRANSFERENCIA · SIN RENOVACIÓN AUTOMÁTICA**
> Con transferencia la suscripción no se renueva sola: al vencer, el club vuelve al plan Free, salvo que se haga una nueva transferencia.

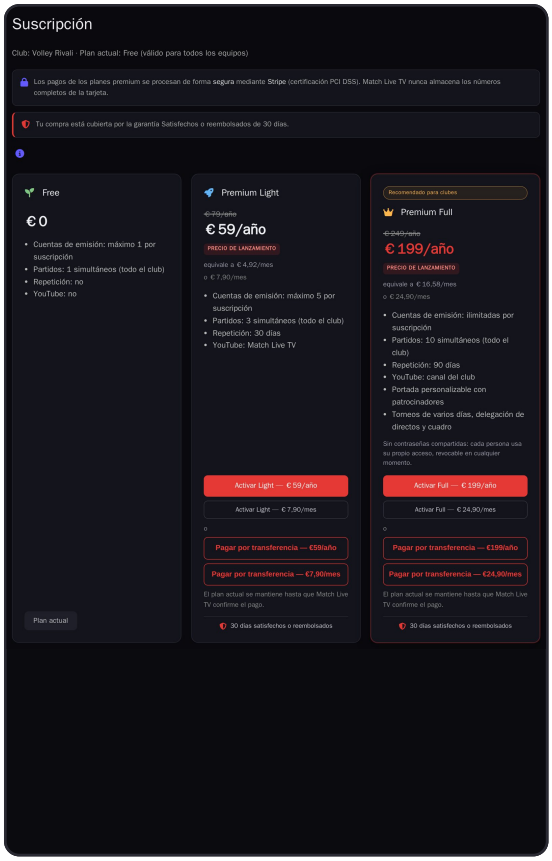


Fig. 39 · Elección del plan (club en plan Free)

PARTE G · SUSCRIPCIÓN

Cambiar o cancelar

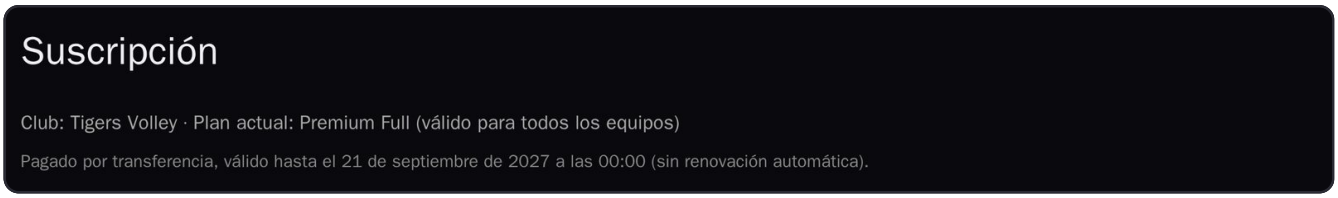


Fig. 40 · Plan actual y vencimiento

OPERACIÓN	QUÉ PASA
Mejora	Plan superior o paso de mensual a anual: la diferencia se cobra al momento en la tarjeta guardada y el nuevo plan se activa enseguida.
Rebaja	De Full a Light: el nuevo plan empieza en la próxima renovación, sin cargo ahora. Hasta entonces se mantienen las funciones actuales.
Cancelar suscripción	Sigue vigente hasta el final del periodo ya pagado; después el club pasa a Free sin más cargos.
Pasar a Free	Se solicita a soporte.

Arriba en la página aparecen siempre el plan actual, la próxima renovación o el vencimiento y los cambios programados. El recuadro `Información sobre cambio de plan y facturación` resume estas reglas.

> **PAGOS SEGUROS**
> Los pagos con tarjeta pasan por Stripe (certificación PCI DSS): Match Live TV nunca guarda el número completo de la tarjeta. Los planes de pago tienen una garantía de *satisfacción o reembolso* de 30 días.

PARTE G · SUSCRIPCIÓN

24 Datos de facturación, pagos y facturas

Las facturas se emiten con los datos introducidos aquí y se envían mediante el sistema italiano de facturación electrónica (SDI) o por PEC. Se abre con Editar datos en la página Suscripción.

CAMPO	NOTAS
Tipo de titular	Club / entidad con NIF/CIF, Asociación sin ánimo de lucro, Persona física.
Razón social	O nombre y apellidos para personas físicas.
NIF/CIF · Código fiscal	NIF/CIF para los clubes, código fiscal para las personas físicas.
Email de facturación	Recibe una copia de las facturas.
Dirección, ciudad, prov., código postal, país	Domicilio social. Provincia con su abreviatura (p. ej. *GE*), país en código ISO (p. ej. *IT*).
Código SDI · PEC	Hace falta al menos uno de los dos. El código SDI tiene 7 caracteres.

Pulsa Guardar datos de facturación.

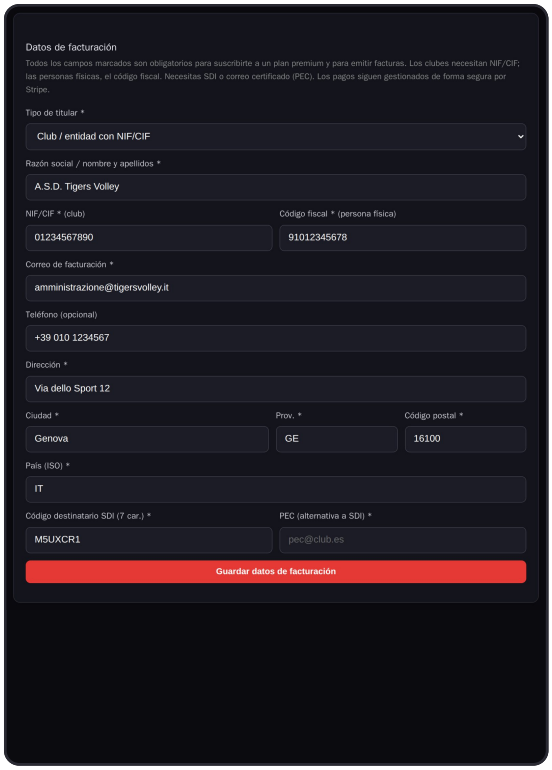


Fig. 41 · Datos de facturación

Pagos y facturas



Fig. 42 · Historial de pagos

Al final de la página Suscripción está el historial de pagos con fecha, descripción, importe, estado y número de factura. Cuando la factura está lista aparece Descargar PDF.

EN LA PRÁCTICA

Lista de inicio de temporada

Para hacer una sola vez, desde el ordenador, antes del primer partido.

- [ ] **01** Registra la cuenta del owner y crea el club (capítulo 01).
- [ ] **02** En `Editar club` sube logo y colores; con Premium Full añade la portada con el patrocinador.
- [ ] **03** Completa los datos de facturación y activa el plan elegido (capítulos 23–24).
- [ ] **04** Con Premium Full, conecta el canal de YouTube del club (capítulo 06).
- [ ] **05** Crea todos los equipos con `Nuevo equipo`; para cada uno, foto, descripción y dirección pública.
- [ ] **06** Invita a los **responsables de transmisión** de cada equipo y comprueba que hayan aceptado.
- [ ] **07** Si necesitas ayuda con la gestión, invita a administradores delegados (capítulo 07).
- [ ] **08** Introduce la plantilla y decide si mostrarla en la página pública (consentimiento de las familias).
- [ ] **09** Programa los partidos de la primera vuelta en el calendario de cada equipo.
- [ ] **10** Comparte los enlaces de las páginas de equipo con familias y afición; elige qué correos de repeticiones recibir (capítulo 03).

EN LA PRÁCTICA

Lista de la semana de partido

En el ordenador antes del partido, en el móvil en el pabellón, de nuevo en el ordenador después.

- [ ] 01 Comprueba que el partido está en el calendario, con fecha, hora y lugar correctos.
- [ ] 02 Rellena rival, color y logo; si hay un patrocinador del día, añade el mensaje en directo o la portada.
- [ ] 03 Elige plataforma y privacidad (**No listado** para las pruebas).
- [ ] 04 Comprueba quién transmite y que tenga la app actualizada y sus credenciales.
- [ ] 05 Comparte el enlace de la página del equipo o, desde la app, el enlace del directo.
- [ ] 06 En el pabellón: inicio desde la app en el partido programado, enlace de control a quien lleva el marcador (consulta las guías de la app).
- [ ] 07 Después del partido: revisa la repetición en el archivo, corrige el título, elige Público o Privado.
- [ ] 08 Para conservarla más allá de la caducidad: descarga el MP4 o publícala en YouTube.

EN LA PRÁCTICA

Problemas frecuentes

Las situaciones más habituales y qué comprobar.

SITUACIÓN	QUÉ COMPROBAR
No veo Suscripción ni Administradores	Están reservados al contacto principal. Si eres administrador delegado, pídeselo a él.
El botón Torneos lleva la etiqueta FULL	Los torneos requieren Premium Full: el botón lleva a la página Suscripción.
Los botones de los planes de pago no se activan	Faltan datos de facturación: la página indica qué campos completar.
Un operador no ve el equipo en la app	¿Se aceptó la invitación con el mismo email al que se envió? Revisa **Invitaciones pendientes** y reenvíala si hace falta.
La invitación ha caducado	Las invitaciones valen 7 días: cancélala y envía una nueva.
No puedo añadir operadores ni administradores	Límite del plan alcanzado: revoca a quien ya no necesite acceso o pasa a un plan superior.
El partido programado no aparece en la app	¿Está seleccionado el equipo correcto en la app? ¿Tiene fecha y hora? Actualiza la lista en la app.
YouTube no aparece entre las plataformas	Plan Free o, con Full, canal no conectado o sin directos activados en YouTube.
No está la repetición	Plan Free (sin repeticiones), todavía en proceso o repetición caducada.
La afición no encuentra la repetición	Es **Privada**: hazla Pública en el archivo o envía el enlace directo.
Demasiados correos de repeticiones	Cuenta → Notificaciones por correo: desactiva Replay listo o Replay a punto de caducar.
El logo o los colores no cambian en el directo	El equipo tiene imagen de marca propia que sustituye a la del club: revísalo en Editar equipo.

SOPORTE

Escribe a **info@matchlivetv.it** o usa la página **Soporte** del sitio. Indica el nombre del club, el equipo, la página en la que estás y, si puedes, una captura de pantalla.

EN LA PRÁCTICA

Notas

Espacio para direcciones de las páginas de equipo, contactos de los operadores, códigos y recordatorios.



Cada partido, cada evento, para tu afición.

www.matchlivetv.it