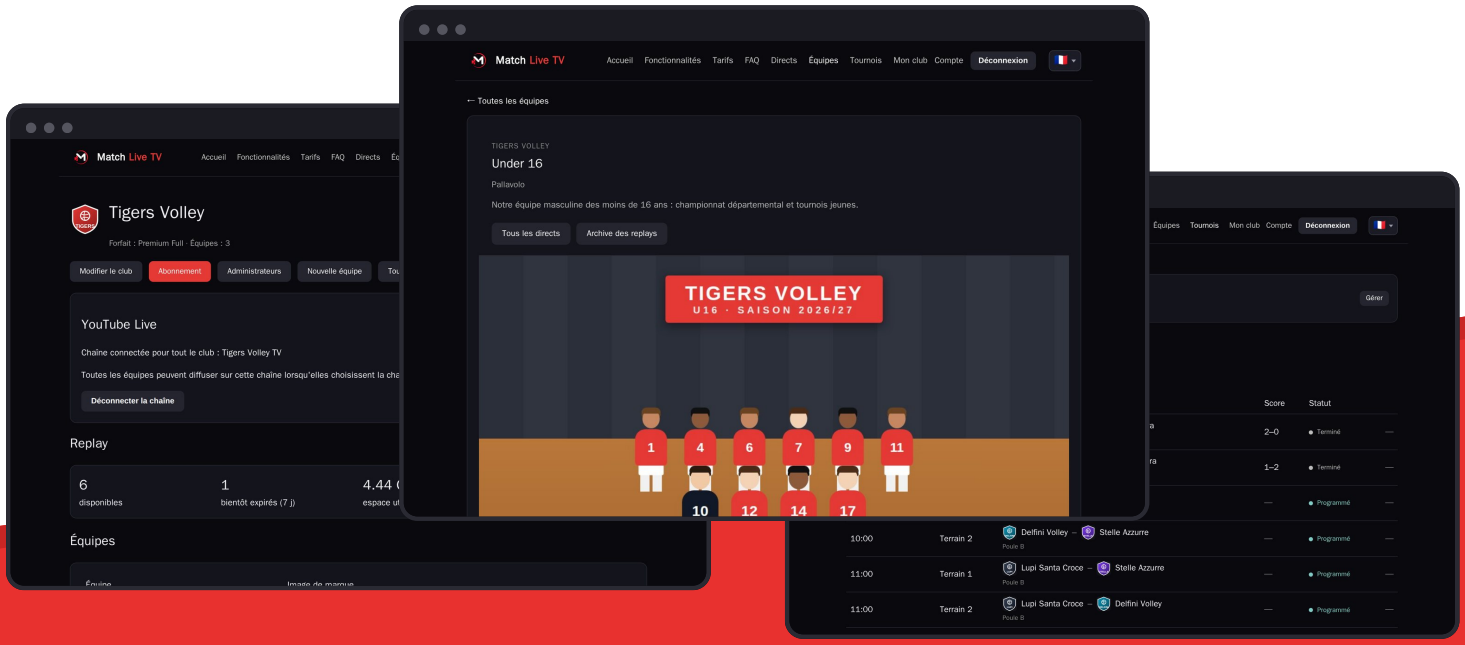
Match Live TV

GUIDE D'UTILISATION

Plateforme web & gestion des équipes

Gérer depuis l'ordinateur le club, les équipes, les matchs, les replays, les tournois et l'abonnement : tout ce qu'il faut avant et après le direct.



CONTENU

Sommaire

—	Introduction, rôles et offres	3
PARTIE A · PREMIERS PAS		
01	Inscription et création du club	5
02	Connexion, mot de passe et menu	7
03	Votre compte et les notifications e-mail	8
PARTIE B · LE CLUB		
04	La page du club	9
05	Modifier le club : logo, couleurs, couverture	11
06	YouTube Live	12
07	Administrateurs du club	13
PARTIE C · ÉQUIPES		
08	Créer une équipe	14
09	Détails de l'équipe et effectif	15
10	Modifier l'équipe et page publique	16
11	Responsables diffusion	17
PARTIE D · MATCHS ET DIRECTS		
12	Calendrier des matchs	19
13	Programmer un match	20
14	Directs et pages pour les supporters	22
PARTIE E · REPLAYS		
15	Archives replay	24
16	La page du replay	26
PARTIE F · TOURNOIS (PREMIUM FULL)		
17	Créer un tournoi	27
18	Équipes et poules	28
19	Calendrier et résultats	29
20	Tableau final	30
21	Directs du tournoi et opérateurs	31
22	Publier le tournoi	33
PARTIE G · ABONNEMENT		
23	Offres et abonnement	34
24	Données de facturation, paiements et factures	36
EN PRATIQUE		
✔	Check-list de début de saison	37
✔	Check-list de la semaine du match	38
?	Problèmes fréquents	39
✎	Notes	40

INTRODUCTION

Comment utiliser ce guide

Ce guide présente la partie web de **Match Live TV** : les pages que vous ouvrez sur l'ordinateur à l'adresse **www.matchlivetv.it** pour organiser le club et les équipes, programmer les matchs, gérer les replays, les tournois et l'abonnement.

Le direct depuis le terrain se fait avec l'application sur smartphone ; il est expliqué dans les guides **Application Android & régie web** et **Application iPhone & régie web**. Vous trouverez ici tout ce qui se passe avant et après : qui peut diffuser, ce que voient les supporters, où vont les enregistrements.

Les captures d'écran viennent du site en production, avec l'interface en français. L'exemple est le club de volley *Tigers Volley* avec les équipes *Under 16*, *Under 14* et *Serie D Femminile*, en offre **Premium Full**. Pour le basket et les autres sports, les pages sont les mêmes ; seuls le tableau de score, les règles de points et quelques libellés changent.

Dans le texte, les boutons et éléments de l'interface apparaissent ainsi : `Modifier le club` ; les boutons principaux (rouges) ainsi : `Enregistrer au programme`.

Qui fait quoi

RÔLE	CE QU'IL PEUT FAIRE
Contact principal (owner)	La personne qui a inscrit le club. Gère tout : équipes, matchs, replays, tournois, **abonnement, facturation et administrateurs**. Reçoit les factures et les avis d'abonnement.
Administrateur délégué	Invité par le contact principal. Gère équipes, matchs, replays et tournois ; ne voit **pas** l'abonnement ni la facturation et ne peut pas inviter d'autres administrateurs.
Responsable diffusion	Compte invité sur une équipe : diffuse depuis l'application et programme les matchs des équipes qui lui sont attribuées.
Régie (sans compte)	La personne qui reçoit le **lien régie** depuis l'application : met à jour le score, la pause, l'audio et les sponsors depuis un second appareil.
Supporters et familles	Regardent directs et replays dans le navigateur, sans application et sans compte.

INTRODUCTION

Ce que comprend chaque offre

L'abonnement est unique pour tout le club et vaut pour toutes ses équipes. Vous pouvez changer d'offre à tout moment depuis la page Abonnement (chapitre 23).

FONCTION	FREE	PREMIUM LIGHT	PREMIUM FULL
Comptes de diffusion	1	jusqu'à 5	illimités
Matchs simultanés (tout le club)	1	3	10
Replays	non	30 jours	90 jours
Téléchargement MP4 des replays	non	oui	oui
YouTube Live	non	chaîne Match Live TV	chaîne du club
Couverture personnalisée avec sponsors	non	non	oui
Administrateurs délégués	aucun	1	illimités
Tournois sur plusieurs jours, délégation et tableau	non	non	oui

Prix en vigueur à la parution de ce guide (prix de lancement) : **Premium Light 59 €/an** ou 7,90 €/mois, **Premium Full 199 €/an** ou 24,90 €/mois. Les prix à jour figurent toujours sur la page **Tarifs** du site et sur la page Abonnement du club. Les directs sur le site sont inclus dans toutes les offres, y compris Free.

Avant de commencer

01
Ordinateur ou tablette
Les pages de gestion sont conçues pour les grands écrans : Chrome, Safari, Edge ou Firefox à jour.

02
E-mail du contact principal
Une adresse que vous lisez vraiment : invitations, avis sur les replays et factures y arrivent.

03
Logo et couleurs
Logo du club (PNG, JPEG ou WebP) et les deux couleurs du club : ils apparaissent dans le direct, sur les pages publiques et dans les replays.

04
Données de facturation
Raison sociale, numéro de TVA ou code fiscal, adresse, code SDI ou PEC : nécessaires pour les offres payantes.

05
Application sur le téléphone
Match Live TV sur l'App Store ou Google Play, pour ceux qui diffusent. Les identifiants sont les mêmes que sur le site.

06
Langue
En haut à droite (drapeau), vous pouvez choisir Italiano, English, Français, Deutsch ou Español.

PARTIE A · PREMIERS PAS

01 Inscription et création du club

L'inscription se fait une seule fois, par le contact principal du club : d'abord le compte personnel, puis le club avec sa première équipe.

Étape 1 — le compte du contact principal

1. Ouvrez **www.matchlivetv.it** et cliquez sur **Inscrire une équipe** en haut à droite.
2. Remplissez **Nom**, **E-mail**, **Mot de passe** et **Confirmation du mot de passe**. Le mot de passe doit contenir au moins 8 caractères et au moins 3 types parmi minuscules, majuscules, chiffres et symboles.
3. Cochez l'acceptation de la politique de confidentialité et des conditions d'utilisation.
4. Cliquez sur **Continuer**.

> **ATTENTION · MINEURS**
> En vous inscrivant, vous déclarez être majeur et, si le club compte des athlètes mineurs, être habilité à publier leurs images (dirigeant, entraîneur autorisé) et respecter les règles décrites dans la politique de confidentialité.

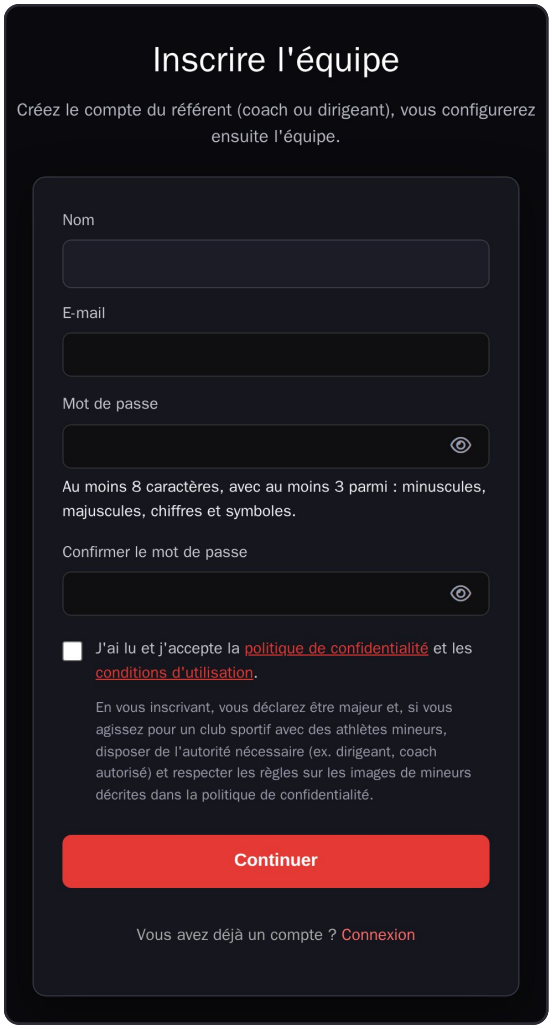


Fig. 1 · Inscription du contact principal

PARTIE A · PREMIERS PAS

Étape 2 — votre club

Juste après s'ouvre la page **Ton club**. Elle réunit trois blocs sur un seul écran :

BLOC	QUOI SAISIR
Club	Nom du club, sport principal, logo (fichier ou adresse web) et les deux couleurs. L'*aperçu de l'en-tête* montre tout de suite le résultat.
Données de facturation	Type de titulaire, raison sociale, numéro de TVA ou code fiscal, e-mail, adresse, code SDI ou PEC. Vous pouvez aussi les compléter plus tard (chapitre 24).
Première équipe	Nom de l'équipe (par ex. *Under 15*) et le **forfait de départ** : Free, Premium Light ou Premium Full.

Cliquez sur Créer le club : la page du club s'ouvre (chapitre 04).

QUE FAIRE

Si vous hésitez sur l'offre, commencez par **Free** : le mode de paiement (carte, virement, mensuel ou annuel) se choisit ensuite sur la page Abonnement, et une offre payante n'est activée qu'après le paiement.

AUTRES ÉQUIPES

Ici, vous ne créez que la première équipe. Under 13, Under 15, équipe première et toutes les autres s'ajoutent depuis la page du club avec Nouvelle équipe.

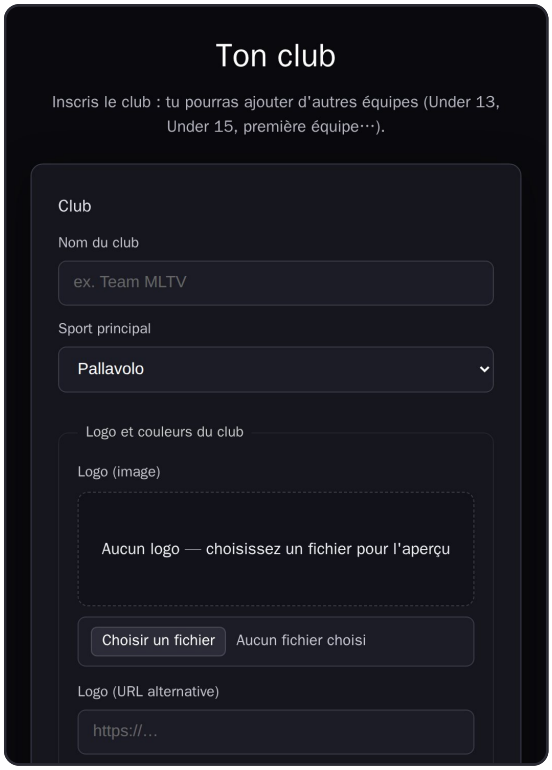


Fig. 2 · Ton club (début)

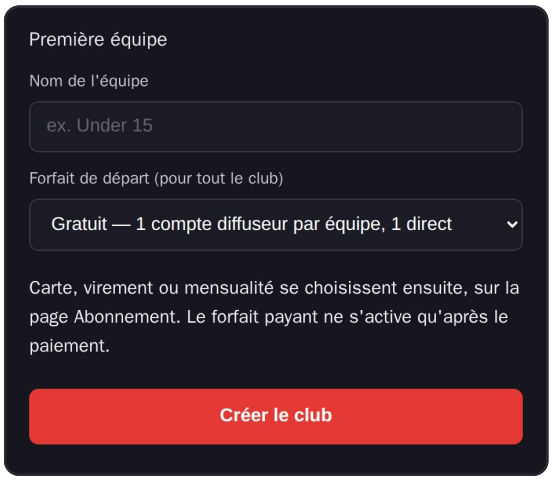


Fig. 3 · Première équipe et offre

PARTIE A · PREMIERS PAS

02 Connexion, mot de passe et menu

Le site et l'application utilisent les mêmes identifiants. Une fois connecté, le menu du haut mène directement à votre club.

Se connecter

1. Cliquez sur `Connexion` en haut à droite.
2. Saisissez **E-mail** et **Mot de passe** (l'icône en forme d'œil affiche ou masque les caractères).
3. Cliquez sur **Se connecter**.

Mot de passe oublié

1. Sur la page de connexion, cliquez sur `Mot de passe oublié ?`
2. Saisissez l'e-mail du compte et cliquez sur **Envoyer le lien de réinitialisation**.
3. Ouvrez l'e-mail reçu (vérifiez aussi les spams et les promotions), suivez le lien et choisissez un nouveau mot de passe. Si le lien a expiré, refaites la demande.

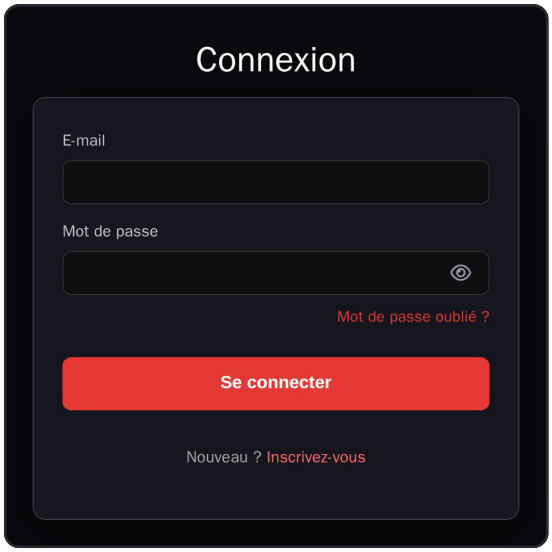


Fig. 4 · Connexion



Fig. 5 · Mot de passe oublié

Le menu après la connexion



Fig. 6 · Menu du haut, utilisateur connecté

ÉLÉMENT	OÙ IL MÈNE
Mon club	La page du club (chapitre 04). Les utilisateurs qui sont seulement responsables diffusion voient **Mon équipe** à la place.
Compte · Déconnexion	Profil, mot de passe et notifications (chapitre 03) · sortie du site.

PARTIE A · PREMIERS PAS

03 Votre compte et les notifications e-mail

Depuis Compte, vous gérez vos données personnelles et choisissez quels e-mails recevoir sur les replays.

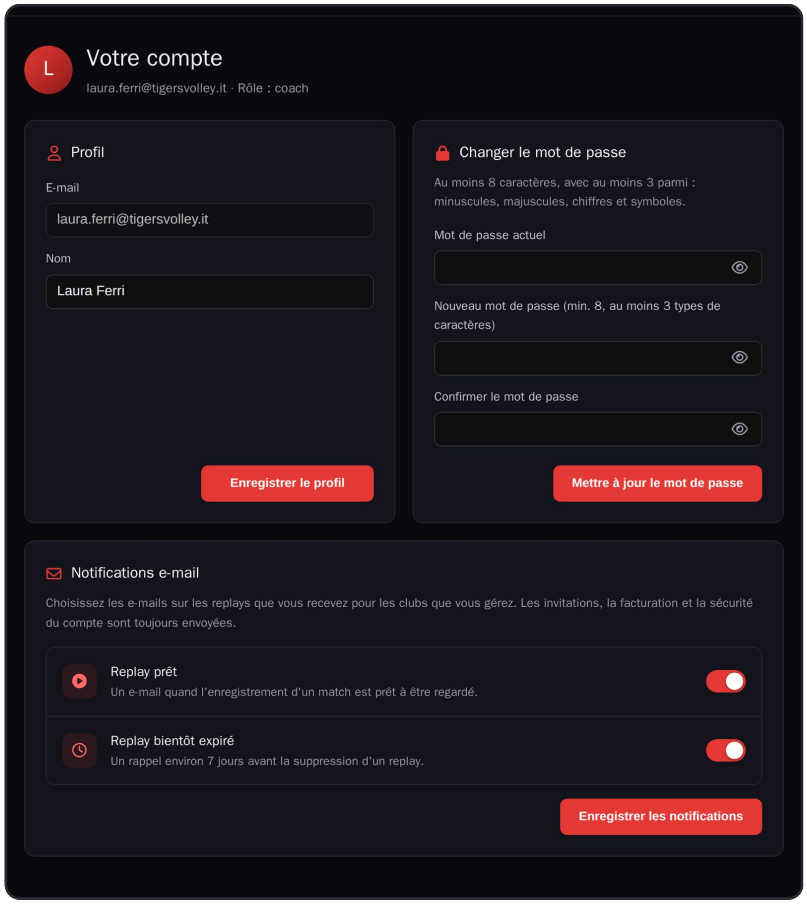


Fig. 7 · Page Compte

CARTE	CE QUE VOUS FAITES
Profil	Modifiez le **nom** affiché dans les invitations et les e-mails. L'e-mail de connexion ne se change pas ici : écrivez au support pour le modifier.
Changer le mot de passe	Saisissez le mot de passe actuel et deux fois le nouveau, puis **Mettre à jour le mot de passe**.
Notifications e-mail	Deux interrupteurs indépendants : **Replay prêt** (e-mail quand l'enregistrement est traité) et **Replay bientôt expiré** (rappel environ 7 jours avant la suppression). Puis **Enregistrer les notifications**.

> **TROP D'E-MAILS ?**
> Les notifications sur les replays sont envoyées au contact principal et aux administrateurs, pour toutes les équipes du club. Chacun peut les désactiver depuis son propre compte ; le lien en bas de chaque e-mail mène aussi ici. Les invitations, la facturation et la sécurité du compte sont toujours envoyées.

PARTIE B · LE CLUB

04 La page du club

C'est le point de départ : offre active, raccourcis, chaîne YouTube, chiffres des replays et liste des équipes.



Fig. 8 · En-tête et raccourcis

BOUTON	FONCTION
Modifier le club	Nom, sport, logo, couleurs, couverture, plateforme des directs (chapitre 05).
Abonnement	Offre, paiements et factures. Réservé au contact principal (chapitres 23–24).
Administrateurs	Invitations et révocations des administrateurs délégués. Réservé au contact principal (chapitre 07).
Nouvelle équipe	Ajoute une équipe au club (chapitre 08).
Tournois	Gestion des tournois, avec Premium Full. Avec les autres offres, le bouton mène à l'abonnement (étiquette **FULL**).
Directs	Directs en cours et matchs programmés de toutes les équipes du club (chapitre 14).
Archives replay	Tous les enregistrements du club (chapitre 15). Visible avec les offres qui incluent les replays.

PARTIE B · LE CLUB

Replays et équipes

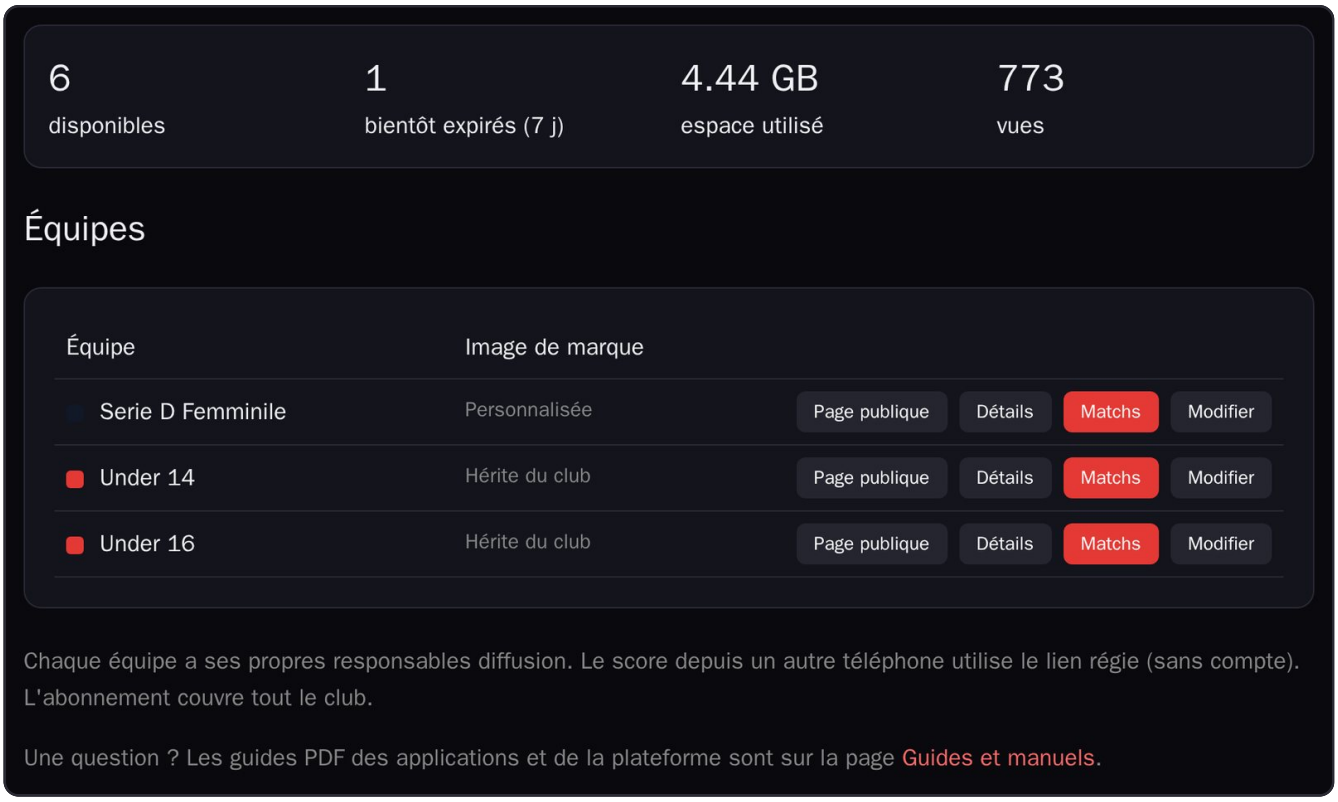


Fig. 9 · Résumé des replays et liste des équipes

L'encadré **Replay** résume combien de replays sont disponibles, combien expirent dans les 7 prochains jours, l'espace occupé et le total des vues.

Dans le tableau **Équipes**, le petit carré de couleur montre la couleur principale de l'équipe ; la colonne **Image de marque** indique si l'équipe utilise son propre logo et ses couleurs (*Personnalisée*) ou ceux du club (*Hérite du club*). Pour chaque ligne :

BOUTON	FONCTION
Page publique	Ouvre dans un nouvel onglet la page que voient parents et supporters (chapitre 14).
Détails	Effectif, responsables diffusion, invitations, replays de l'équipe (chapitres 09 et 11).
Matchs	Calendrier de l'équipe et programmation des matchs (chapitre 12).
Modifier	Nom, photo, description, image de marque et adresse publique de l'équipe (chapitre 10).

> **À RETENIR**
> Chaque équipe a ses propres responsables diffusion. Le score depuis un autre téléphone passe par le lien régie, sans compte. L'abonnement vaut pour tout le club.

PARTIE B · LE CLUB

05 Modifier le club : logo, couleurs, couverture

L'identité visuelle définie ici est utilisée dans les directs, sur les pages publiques, dans les replays et par toutes les équipes qui n'ont pas leur propre image de marque.

CHAMP	REMARQUES
Nom du club	Affiché dans les directs, sur les pages publiques et dans les e-mails.
Sport principal	Proposé par défaut pour les équipes et les tournois.
Logo (image)	Choisissez un fichier PNG, JPEG ou WebP ; l'aperçu s'affiche aussitôt. Vous pouvez aussi coller l'adresse web d'un logo déjà en ligne.
Couleur principale et secondaire	Carré de couleur, code hexadécimal (par ex. `#e53935`) ou l'une des *couleurs rapides*. L'aperçu de l'en-tête montre le résultat.
Couverture live (sponsors)	Image 16:9 (5 Mo max.) que voient les spectateurs et YouTube quand le direct est en pause ou sans signal. Disponible avec **Premium Full** ; sinon, la couverture Match Live TV est utilisée.

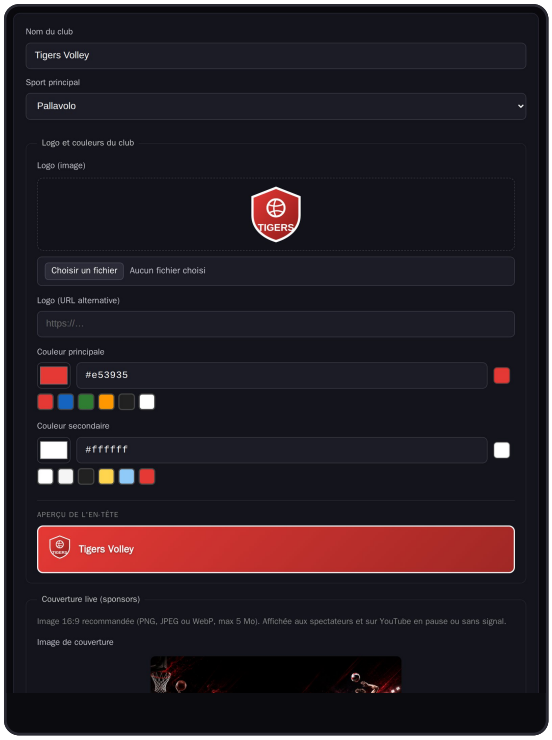


Fig. 10 · Logo et couleurs du club

À la fin, cliquez sur **Enregistrer** en bas de la page.

Plateforme live

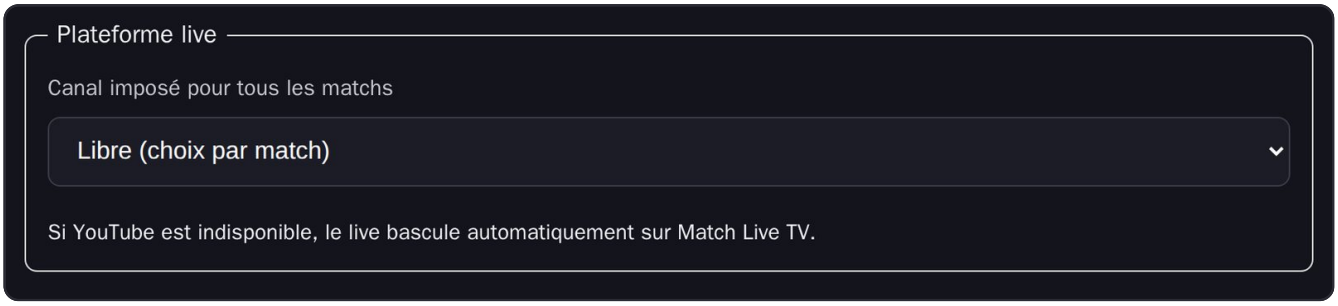


Fig. 11 · Chaîne imposée pour tous les matchs

CHOIX	EFFET
Libre (choix par match)	Celui qui programme ou lance le match choisit entre le site Match Live TV et YouTube.
Toujours Match Live TV (site)	Tous les directs du club vont sur le site.
Toujours YouTube	Tous les directs vont sur YouTube. Si YouTube n'est pas disponible (quota, chaîne, erreurs), le direct passe automatiquement sur Match Live TV.

PARTIE B · LE CLUB

06 YouTube Live

Les directs peuvent aussi être diffusés sur YouTube. La chaîne dépend de l'offre : avec Light, c'est la chaîne officielle Match Live TV ; avec Full, ce peut être celle du club.

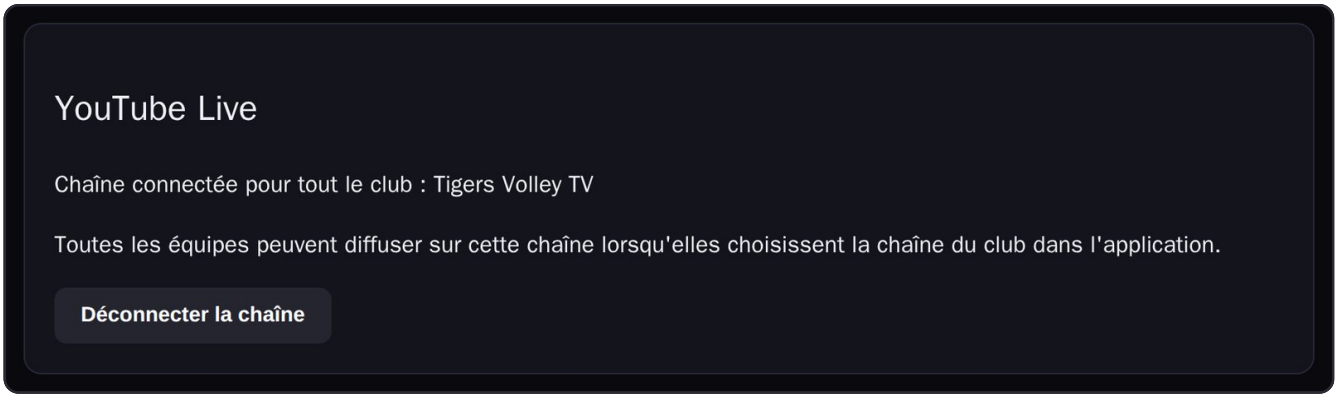


Fig. 12 · Encadré YouTube Live sur la page du club (chaîne connectée)

OFFRE	FONCTIONNEMENT
Free	YouTube indisponible : les directs vont sur le site Match Live TV.
Premium Light	Les directs YouTube de toutes les équipes vont sur la chaîne officielle **Match Live TV**. Rien à connecter : dans l'application, choisissez « YouTube Live ».
Premium Full	Vous pouvez connecter la **chaîne YouTube du club**, valable pour toutes les équipes. Tant qu'elle n'est pas connectée, les directs YouTube vont sur la chaîne Match Live TV.

Connecter la chaîne du club (Premium Full)

1. Sur la page du club, encadré **YouTube Live**, cliquez sur `Connecter la chaîne YouTube du club`.
2. Connectez-vous avec le compte Google propriétaire de la chaîne et choisissez la bonne chaîne.
3. Accordez les autorisations demandées : vous revenez sur la page avec le message *Chaîne connectée pour tout le club*.

> **ATTENTION · CHAÎNE YOUTUBE**
> La chaîne doit avoir le **direct activé** sur YouTube (la première activation peut prendre jusqu'à 24 heures et demande une vérification par téléphone). Pour la déconnecter, utilisez `Déconnecter la chaîne` : les directs utiliseront la chaîne Match Live TV jusqu'à ce que vous en reconnectiez une.

Pour chaque match, vous pouvez ensuite choisir où diffuser et avec quelle confidentialité (chapitre 13), sauf si le club a imposé la plateforme (chapitre 05).

PARTIE B · LE CLUB

07 Administrateurs du club

Le contact principal peut se faire aider par d'autres administrateurs, sans partager son mot de passe. La page s'ouvre avec `Administrateurs`.

Inviter un administrateur

1. Dans la carte **Inviter un administrateur**, saisissez l'e-mail de la personne.
2. Cliquez sur **Envoyer l'invitation**. Un e-mail avec le lien est envoyé, valable **7 jours**.
3. La personne accepte l'invitation avec cet e-mail (en créant un compte si elle n'en a pas) et apparaît parmi les **Administrateurs délégués**.

Le nombre d'administrateurs dépend de l'offre : aucun avec Free, 1 avec Premium Light, illimité avec Premium Full.

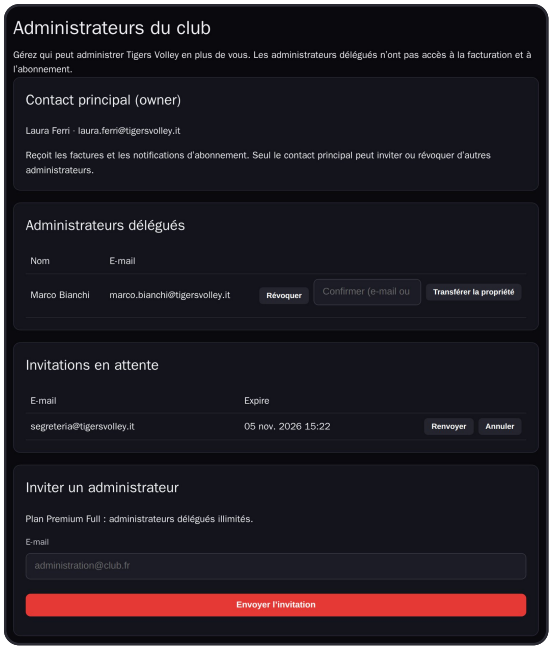


Fig. 13 · Administrateurs du club

AUTRES ACTIONS

ACTION	OÙ
Renvoyer / Annuler l'invitation	Ligne de l'invitation dans **Invitations en attente**.
Révoquer	Ligne de l'administrateur : retire l'accès immédiatement.
Transférer la propriété	Fait de cet administrateur le nouveau contact principal. Pour confirmer, saisissez son e-mail ou le nom du club.
Historique	Journal des invitations, acceptations et révocations, exportable en CSV.

ATTENTION · PROPRIÉTÉ

Le transfert est définitif : le nouveau contact principal recevra les factures et les avis, et gérera l'abonnement et les administrateurs à votre place.

POUR LES DÉLÉGUÉS

Un administrateur délégué voit en haut de la page du club l'avis *Vous êtes administrateur délégué de ce club* et peut partir à tout moment avec `Quitter le club`.

PARTIE C · ÉQUIPES

08 Créer une équipe

Chaque catégorie (moins de 13 ans, moins de 16 ans, équipe première…) est une équipe du club, avec son propre calendrier, effectif, staff et page publique.

1. Sur la page du club, cliquez sur **Nouvelle équipe**.
2. Saisissez le **Nom de l'équipe** (par ex. *U15 garçons*) et choisissez le **Sport**.
3. Si l'équipe a une identité différente de celle du club, remplissez **Personnalisation de l'image de marque** : son propre logo et ses couleurs. Laissez vide pour utiliser ceux du club.
4. Cliquez sur **Ajouter l'équipe**.

> **SPORTS DIFFÉRENTS**
> Un club de volley peut aussi avoir une équipe de basket : le sport de l'équipe détermine le tableau de score, les règles de points et les postes de l'effectif.

ET ENSUITE

Ouvrez les **Détails** de l'équipe : ajoutez l'effectif (chapitre 09) et surtout les **responsables diffusion** (chapitre 11), c'est-à-dire ceux qui diffuseront depuis l'application.

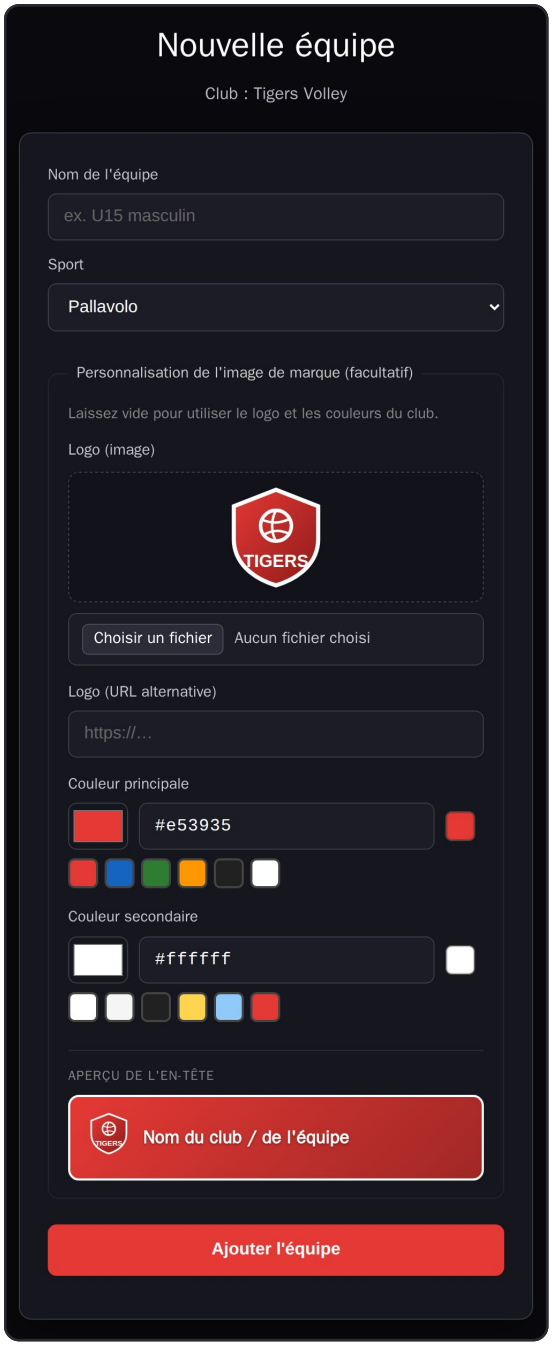


Fig. 14 · Nouvelle équipe

PARTIE C · ÉQUIPES

09 Détails de l'équipe et effectif

La page **Détails** réunit tout ce qui concerne l'équipe : présentation, effectif, qui diffuse, invitations et replays.

Effectif et comptes sont deux choses différentes : l'effectif ne donne accès à rien ; pour qu'une personne puisse diffuser, il faut un responsable diffusion (chapitre 11).

En haut figurent le club, le nom, l'offre, le nombre de responsables diffusion et de matchs actifs, la description et les chiffres de l'effectif. En dessous, la **photo d'équipe** (à charger depuis Modifier l'équipe).

BOUTON	FONCTION
← Club	Retour à la page du club.
Page publique	La page pour les supporters.
Responsables diffusion	Descend à la section staff (chapitre 11).
Programmer des matchs	Calendrier de l'équipe (chapitre 12).
Directs	Directs et matchs programmés.

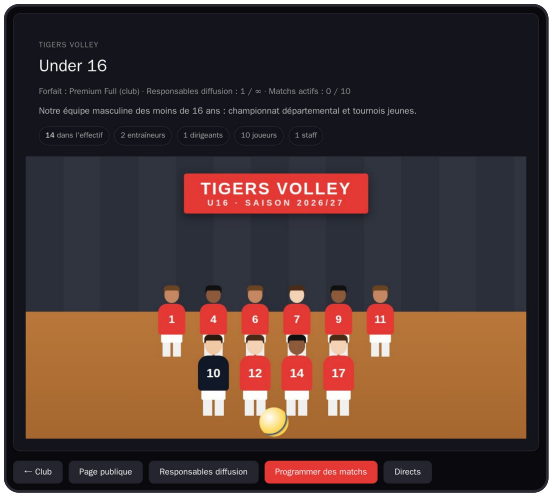


Fig. 15 · En-tête de l'équipe

Effectif

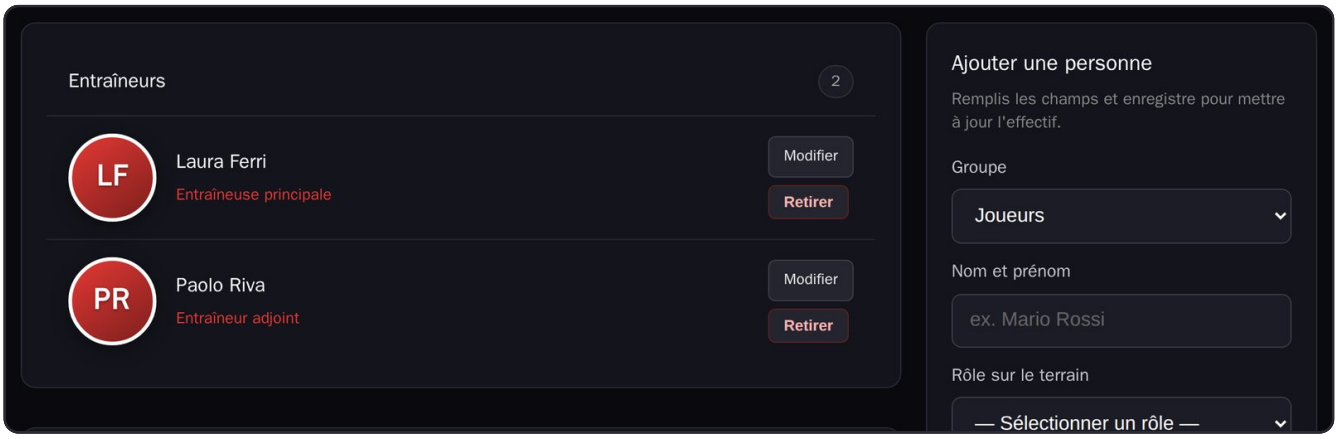


Fig. 16 · Effectif et carte « Ajouter une personne »

1. Dans la carte **Ajouter une personne**, choisissez le **Groupe** : Entraîneurs, Dirigeants, Joueurs ou Staff.
2. Saisissez le **nom complet** ; pour les joueurs, choisissez le **poste** et le **numéro de maillot**, pour les autres un rôle libre (par ex. *Entraîneur principal*, *Président*).
3. Facultatif : une **courte description** et une **photo** (sans photo, un avatar avec les initiales aux couleurs de l'équipe s'affiche).
4. Cliquez sur Ajouter à l'effectif. Chaque fiche se modifie avec Modifier ou se retire avec Retirer.

PARTIE C · ÉQUIPES

10 Modifier l'équipe et page publique

Depuis Modifier (page du club) ou Modifier l'équipe (page détails), vous changez la présentation, les images et l'adresse publique de l'équipe.

CHAMP	REMARQUES
Nom de l'équipe · Sport	Comme à la création.
Description de l'équipe	Présentation, palmarès, objectifs de la saison : affichée dans les détails et sur la page publique.
Photo d'équipe	Photo de groupe ou écusson, mise en avant dans les détails et sur la page publique.
Image de marque de l'équipe	Logo, couleurs et couverture propres. Vide = ceux du club.
Adresse de la page publique	La fin de l'adresse : **matchlivetv.it/squadre/***under-16*. Uniquement minuscules, chiffres et tirets.
Afficher l'effectif sur la page publique	Si activé, joueurs et staff sont visibles par toute personne disposant du lien. Laissez désactivé si vous préférez.

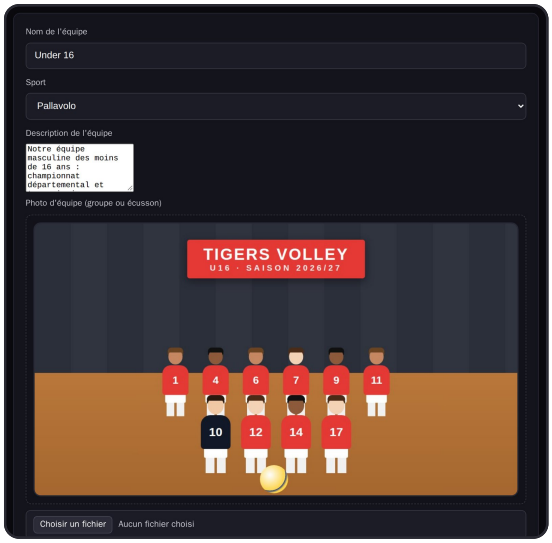


Fig. 17 · Nom, description et photo

Cliquez sur Enregistrer l'équipe pour confirmer.

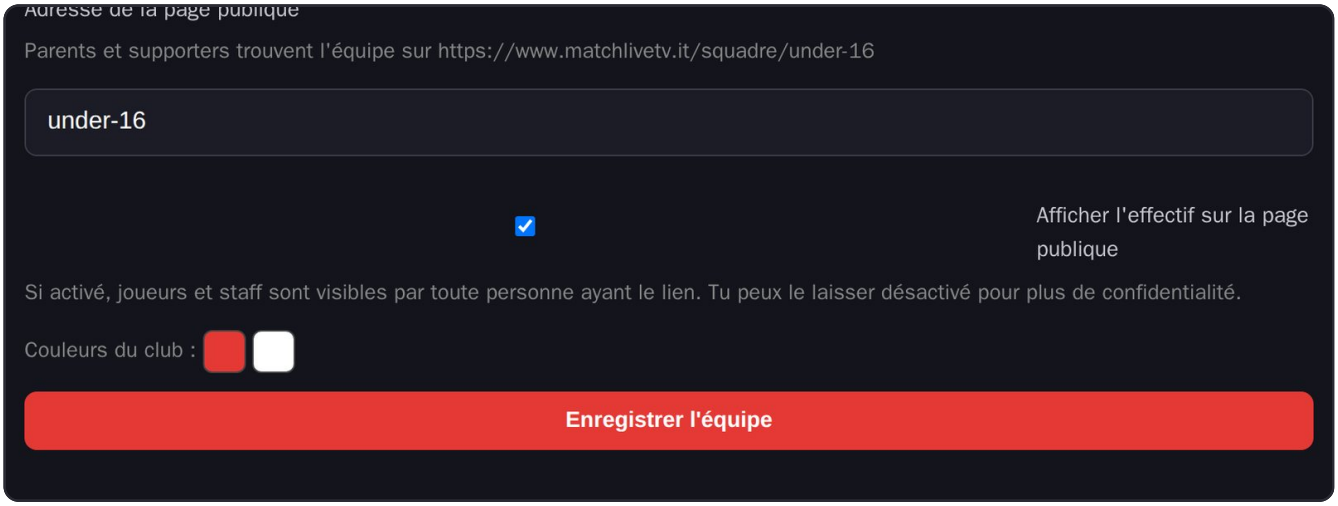


Fig. 18 · Adresse publique et visibilité de l'effectif

ATTENTION · IMAGES DE MINEURS

Avant de publier photos et effectif d'athlètes mineurs, assurez-vous d'avoir le consentement des familles, comme le prévoit la politique de confidentialité du club.

PARTIE C · ÉQUIPES

11 Responsables diffusion

Ce sont les comptes qui peuvent diffuser une équipe depuis l'application. Ils se gèrent en bas de la page **Détails** de l'équipe.

Compte principal

Le compte qui a servi à inscrire le club est déjà activé sur chaque équipe : avec lui, vous pouvez vous connecter à l'application et lancer le direct sans rien faire d'autre.

Inviter un autre opérateur

1. Dans la carte **Inviter un compte à diffuser**, saisissez l'e-mail de la personne (un parent, un dirigeant, un vidéaste).
2. Cliquez sur **Envoyer l'invitation par e-mail**. Le lien est valable **7 jours** ; vous pouvez aussi le copier et l'envoyer par WhatsApp ou SMS.
3. L'invitation reste dans **Invitations en attente** jusqu'à son acceptation ; vous pouvez l'annuler avec **Annuler**.
4. Une fois l'invitation acceptée, la personne apparaît dans **Autres comptes autorisés à diffuser**. Pour lui retirer l'accès, utilisez **Révoquer**.

Le nombre de comptes de diffusion dépend de l'offre (1, jusqu'à 5, illimité).

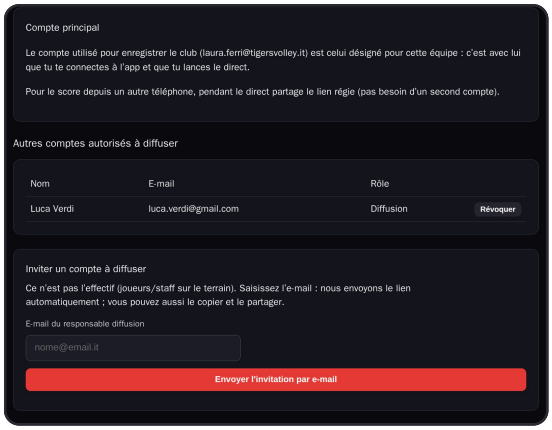


Fig. 19 · Compte principal, opérateurs, invitation

> **SCORE SANS COMPTE**
> Pour mettre à jour le tableau de score depuis un second téléphone, aucun compte supplémentaire n'est nécessaire : pendant le direct, la personne qui diffuse partage le **lien régie** depuis l'application (voir les guides de l'application).

PARTIE C · ÉQUIPES

Ce que voit la personne invitée

En ouvrant le lien de l'e-mail, elle arrive sur la page **Accès staff** avec le nom de l'équipe :

- sans compte, elle choisit **nom et mot de passe** (l'e-mail est déjà celui de l'invitation), accepte confidentialité et conditions et clique sur `Créer le compte et aller dans l'app` ;
- avec un compte existant, elle clique sur `Connexion` et l'invitation est acceptée à la connexion ;
- sur téléphone, elle peut utiliser `Ouvrir l'invitation dans l'application`.

Dès lors, dans l'application, elle voit l'équipe parmi celles qu'elle peut diffuser et peut aussi en programmer les matchs sur le site.

> **ATTENTION · BON E-MAIL**
> L'invitation ne vaut que pour l'e-mail auquel elle a été envoyée. Si la personne utilise une autre adresse, annulez l'invitation et envoyez-en une nouvelle à la bonne adresse.

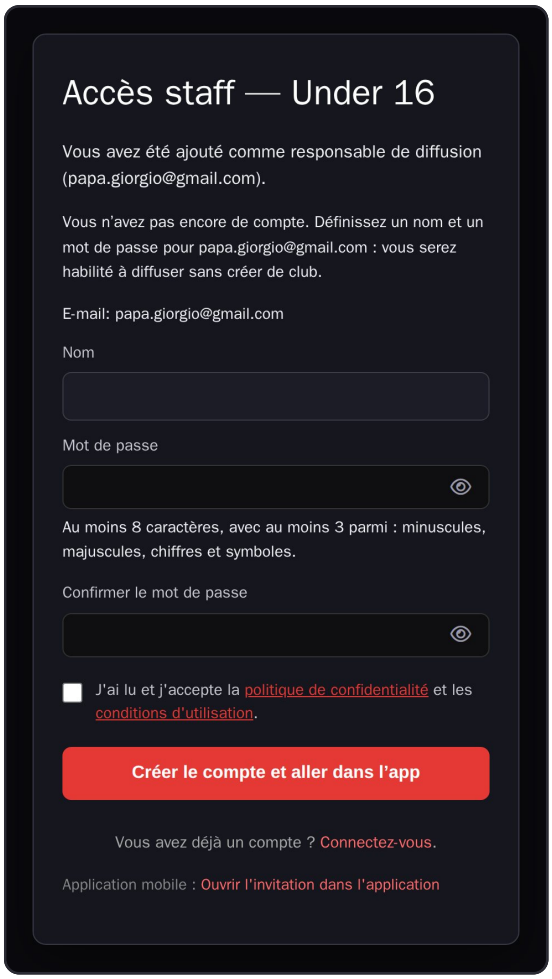


Fig. 20 · Page de l'invitation

Invitations en attente et replays de l'équipe

Sous les opérateurs, la page affiche les invitations pas encore acceptées (avec leur échéance) et les **Archives replay** de l'équipe, avec le lien `Gérer tous les replays` vers les archives complètes.

PARTIE D · MATCHS ET DIRECTS

12 Calendrier des matchs

Programmer les matchs depuis l'ordinateur fait gagner du temps au gymnase : dans l'application, le match est déjà prêt, avec adversaire, couleurs, couverture et sponsors.

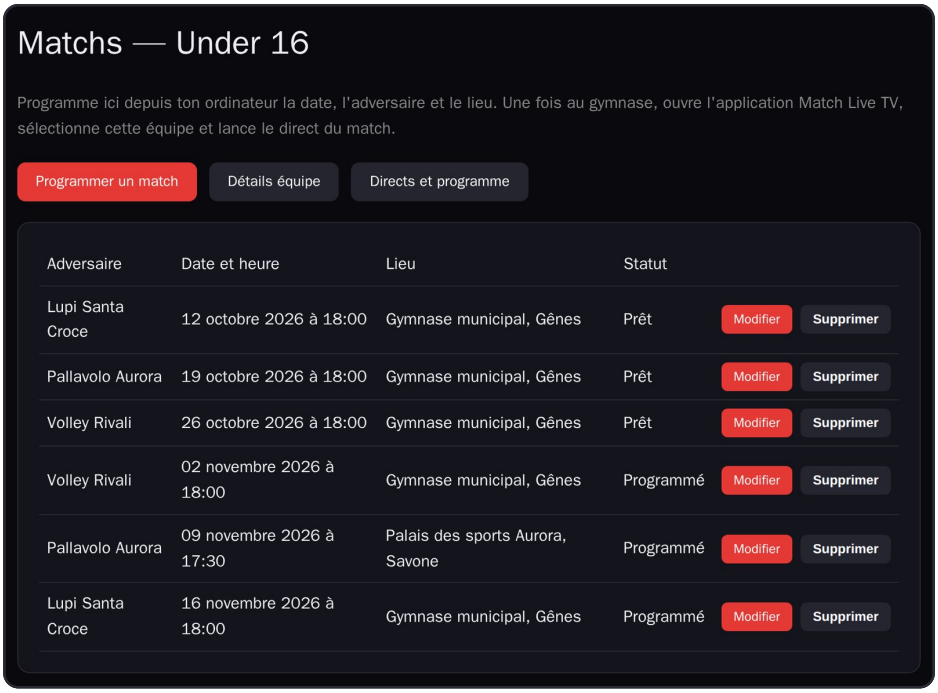


Fig. 21 · Matchs de l'équipe

On y accède avec **Matchs** depuis la page du club ou **Programmer des matchs** depuis les détails de l'équipe. Pour chaque match figurent l'adversaire, la date et l'heure, le lieu et le statut :

STATUT	SIGNIFICATION
Programmé	Au calendrier avec une date future : il apparaîtra dans l'application et parmi les prochains matchs sur le site.
Prêt	Date arrivée ou passée : le match peut encore être lancé depuis l'application.
En cours / à reprendre	Un direct est actif ou interrompu sur ce match.
Sans horaire	Date et heure manquantes : complétez-les avec `Modifier`.

Modifier change les données du match ; `Supprimer` le retire du calendrier (après confirmation). Les matchs déjà diffusés avec un replay restent dans les archives replay.

> POUR TOUTES LES ÉQUIPES À LA FOIS
>
> Sur la page `Directs` du club, le bouton **Programmer un match** ouvre le même formulaire avec en plus le choix de l'**Équipe** : les administrateurs voient toutes les équipes, les responsables diffusion seulement les leurs.

PARTIE D · MATCHS ET DIRECTS

13 Programmer un match

Le formulaire **Programmer un match** prépare tout ce dont le direct a besoin. Le direct ne démarre pas tout seul : vous le lancerez depuis le téléphone une fois sur le terrain.

CHAMP	À QUOI IL SERT
Adversaire	Nom de l'équipe visiteuse : affiché dans le titre, sur le tableau de score et dans le replay.
Couleur adversaire	Couleur utilisée sur le tableau de score incrusté.
Logo adversaire	Facultatif, affiché à côté du nom.
Image de pause	Image pour ce match uniquement, affichée en pause ou sans signal. Si vous n'en chargez pas, celle de l'équipe ou du club est utilisée (ou celle de Match Live TV). *Source* indique laquelle sera utilisée.
Message sponsor à l'antenne	Texte qui défile en bas pendant le direct (par ex. *Ce match est offert par …*).
Lieu · Championnat	Facultatifs ; utilisés dans la description et l'habillage.
Date et heure	Heure de début prévue.

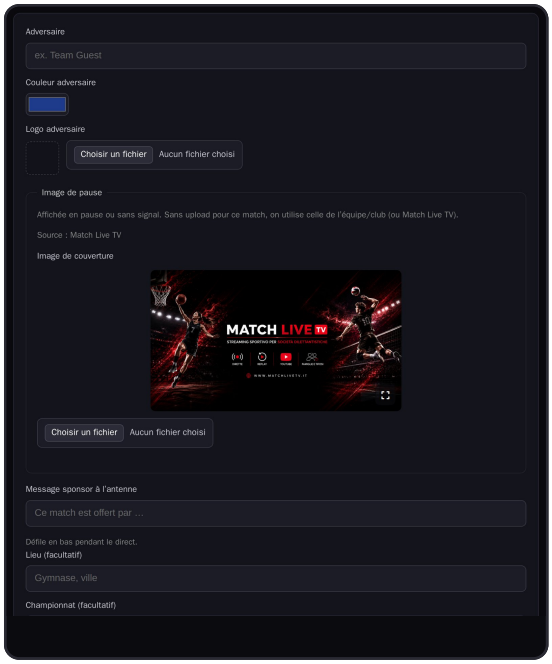


Fig. 22 · Adversaire et couverture

PARTIE D · MATCHS ET DIRECTS

Diffusion

CHAMP	CHOIX
Où diffuser	**Site Match Live TV** ou **YouTube** (avec les offres qui l'incluent). Si le club a imposé la plateforme, le choix est déjà fait.
Confidentialité	**Non répertorié** : le direct n'est visible qu'avec le lien. **Publique** : il apparaît aussi dans les listes du site et de la chaîne.
Chaîne YouTube	Avec Premium Full : *Automatique*, *Chaîne du club* ou *Chaîne Match Live TV*.

Cliquez sur **Enregistrer au programme** : le match apparaît dans le calendrier, dans l'application et parmi les prochains matchs sur le site.

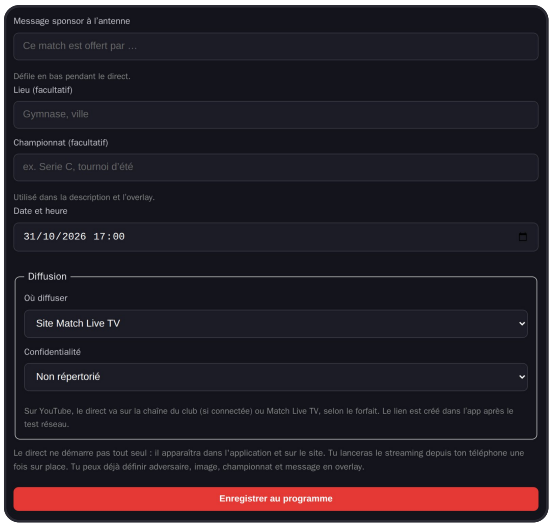


Fig. 23 · Sponsor, date et diffusion

QUE FAIRE AU GYMNASE

Ouvrez l'application Match Live TV, sélectionnez l'équipe et touchez le match déjà programmé : tout est déjà rempli. Le lien YouTube est créé dans l'application après le test réseau.

POUR LES ESSAIS

Utilisez **Non répertorié** : seules les personnes ayant le lien voient le direct.

PARTIE D · MATCHS ET DIRECTS

14 Directs et pages pour les supporters

Parents, grands-parents et supporters regardent dans le navigateur, sans application et sans compte. Voici les pages à partager.

Directs et matchs du club

Depuis la page du club, Directs n'affiche que les équipes du club : directs en cours, **prochains matchs** (programmés sur le site ou dans l'application) et tournois. En haut se trouve la recherche par club, équipe, adversaire ou lieu.

Quand une équipe lance le direct, le match passe en tête dans la section des directs en cours. Avant l'heure, la fiche affiche **Programmé**.

D'ici, les gestionnaires du club voient aussi Programmer un match et Modifier sur les fiches ; les supporters, non.

> QUE PARTAGER
> Pour un seul match, partagez le lien du direct (depuis l'application, avant de commencer). Pour toute la saison, partagez la **page publique de l'équipe** : les supporters y trouvent toujours les prochains matchs, le direct en cours et les replays.

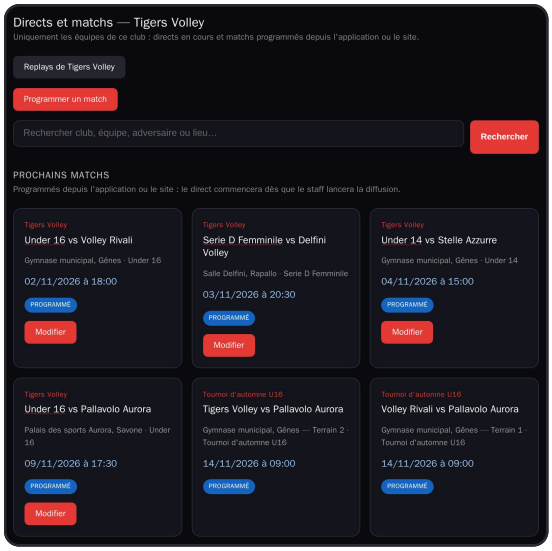


Fig. 24 · Directs et matchs du club

PARTIE D · MATCHS ET DIRECTS

La page publique de l'équipe

À l'adresse **matchlivetv.it/squadre/***nom-equipe* (chapitre 10), les supporters trouvent :

- nom, club, sport, description et photo d'équipe ;
- Tous les directs et Archive des replays ;
- les **Prochains matchs** avec date, lieu et statut ;
- les **Replays récents** (uniquement les publics) et *Voir tous les replays* ;
- l'**Effectif**, si vous avez choisi de l'afficher.

La liste de toutes les équipes se trouve dans l'élément Équipes du menu.

QUE FAIRE

Mettez le lien de la page de l'équipe dans la bio de vos réseaux sociaux, dans le groupe WhatsApp des familles et sur le site du club.

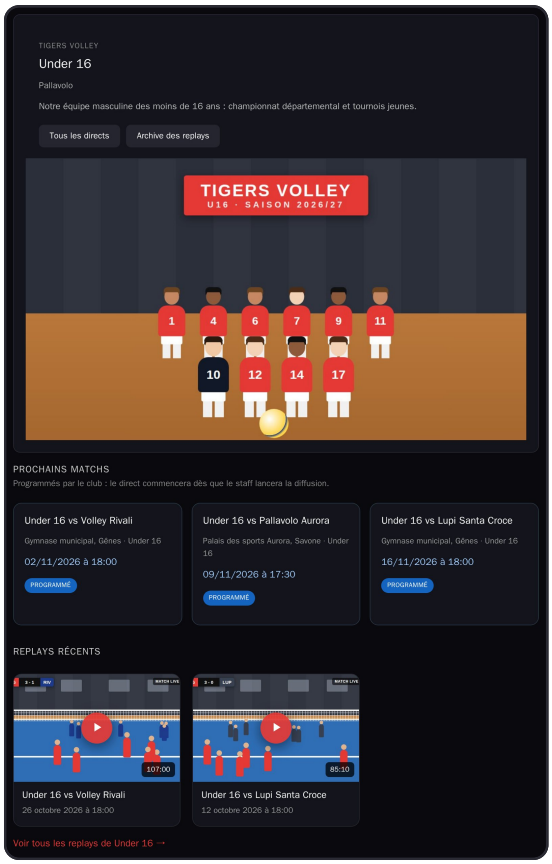


Fig. 25 · Page publique de l'équipe

PARTIE E · REPLAYS

15 Archives replay

Avec Premium Light et Full, chaque direct est enregistré. À la fin, le replay apparaît dans les archives et le contact principal et les administrateurs reçoivent un e-mail (s'ils l'ont activé, chapitre 03).

Les archives s'ouvrent avec `Archives replay` depuis la page du club. En haut, quatre chiffres : replays disponibles, replays qui expirent dans les 7 prochains jours, espace occupé et total des vues. Les filtres **Équipe** et **Statut** (Disponibles, En traitement, Expirés / erreur) restreignent la liste. Pour chaque replay figurent la vignette, le titre, l'équipe, la date, la durée, les vues, la **date d'expiration** et le statut.

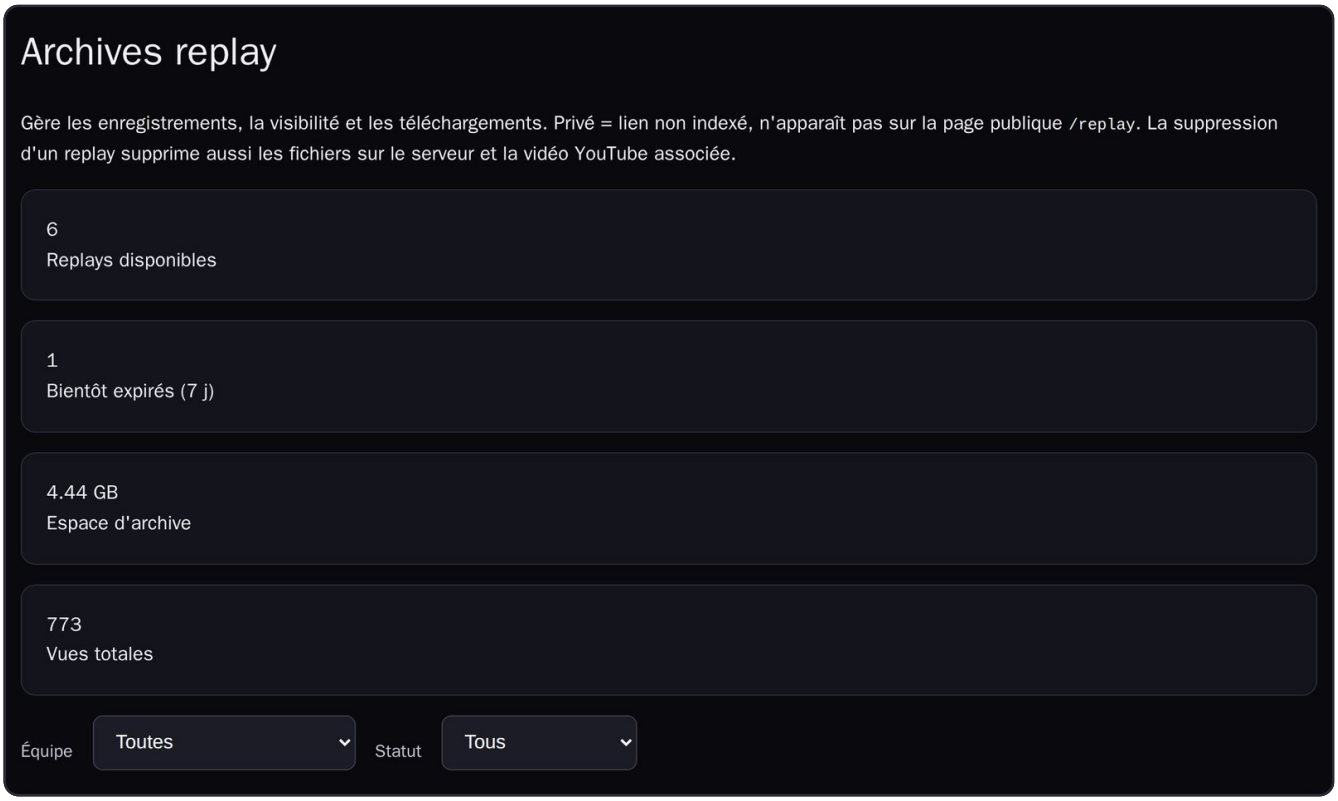


Fig. 26 · Archives replay du club

STATUT	SIGNIFICATION
En traitement	La vidéo est en préparation : en général quelques minutes après la fin du direct.
Disponible	On peut la regarder, la télécharger, la publier.
Bientôt expiré	Moins de 7 jours avant la suppression automatique.
Expiré · Erreur	Plus disponible.

> **ATTENTION · EXPIRATION**
> Les replays restent disponibles pendant la durée prévue par l'offre (30 jours avec Light, 90 avec Full), puis ils sont supprimés. Téléchargez le MP4 ou publiez-le sur YouTube avant l'expiration si vous voulez le conserver.

PARTIE E · REPLAYS

Les actions sur chaque replay

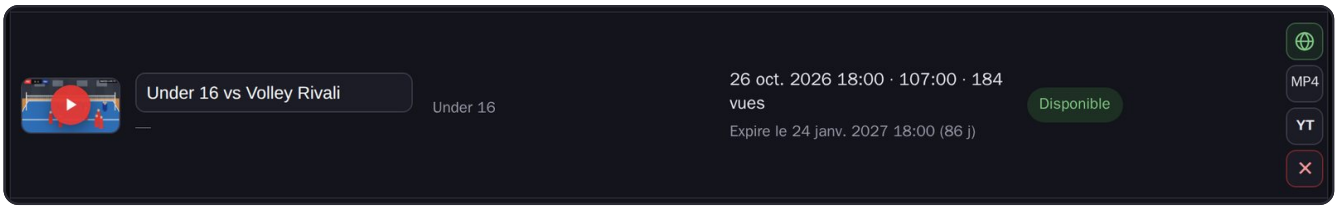


Fig. 27 · Une ligne des archives, avec les actions à droite

COMMANDE	FONCTION
Vignette ▶	Ouvre le replay dans un nouvel onglet (chapitre 16).
Titre	Le champ est modifiable : saisissez le nouveau titre et validez (Entrée ou clic hors du champ).
Cadenas / globe	Visibilité. **Globe** = **Public**, listé sur le site et sur la page de l'équipe. **Cadenas** = **Privé**, visible uniquement avec le lien. Un clic change l'état.
MP4	Télécharge le fichier vidéo sur l'ordinateur.
YT	Publie le replay sur YouTube (sur la chaîne prévue par l'offre). S'il est déjà publié, ouvre la vidéo sur YouTube.
×	Supprime le replay (voir ci-dessous).

Supprimer un replay

Après ×, une fenêtre demande où supprimer :

- **Seulement du site** — la vidéo reste sur YouTube ;
- **Seulement de YouTube** — elle reste disponible sur le site ;
- **Du site et de YouTube** — suppression complète.

Si le replay n'est pas sur YouTube, la fenêtre demande seulement une confirmation.

> **ATTENTION**
> La suppression est **irréversible** : les fichiers sont retirés du serveur.



Fig. 28 · Confirmation de suppression

PARTIE E · REPLAYS

16 La page du replay

C'est la page que voient les supporters quand vous ouvrez un replay ou partagez son lien.

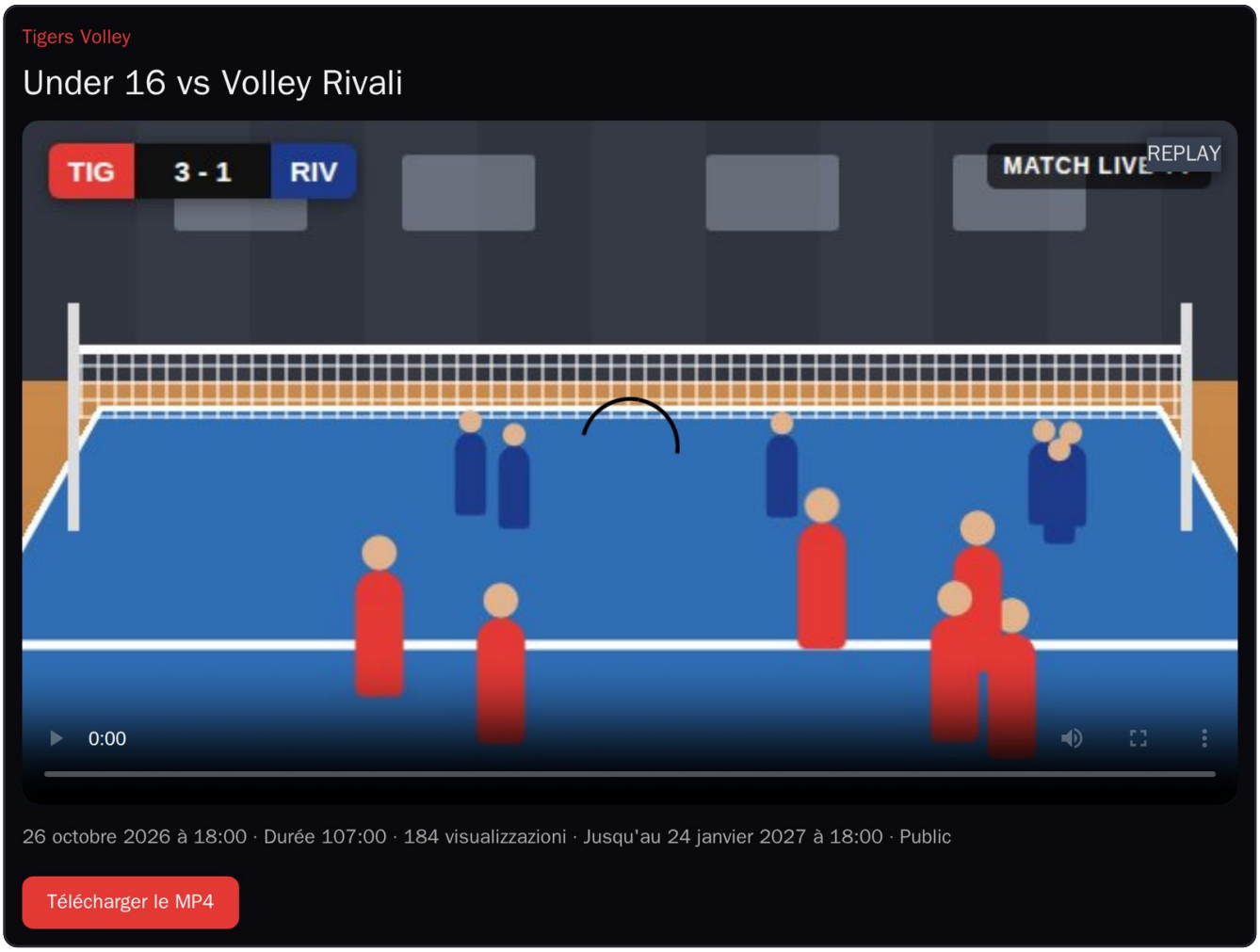


Fig. 29 · Replay d'un match

- En haut, le club et le titre du match ; en dessous, le **lecteur** avec le tableau de score enregistré pendant le direct.
- La ligne sous le lecteur indique date, durée, vues, expiration et visibilité.
- **Télécharger le MP4** apparaît avec les offres qui incluent le téléchargement (Light et Full) : pour les replays publics, seulement aux utilisateurs connectés ; pour les replays privés, à toute personne ayant le lien.

> **REPLAYS PUBLICS ET PRIVÉS**
> Les replays **publics** apparaissent dans la section replays du site et sur la page de l'équipe. Les **privés** non, mais ils s'ouvrent quand même avec le lien direct : ne le partagez qu'avec les personnes de votre choix.

PARTIE F · TOURNOIS

17 Créer un tournoi

Avec **Premium Full**, vous organisez des tournois sur plusieurs jours : équipes extérieures comprises, poules, calendrier, tableau final, directs confiés à plusieurs opérateurs et une page publique à partager.

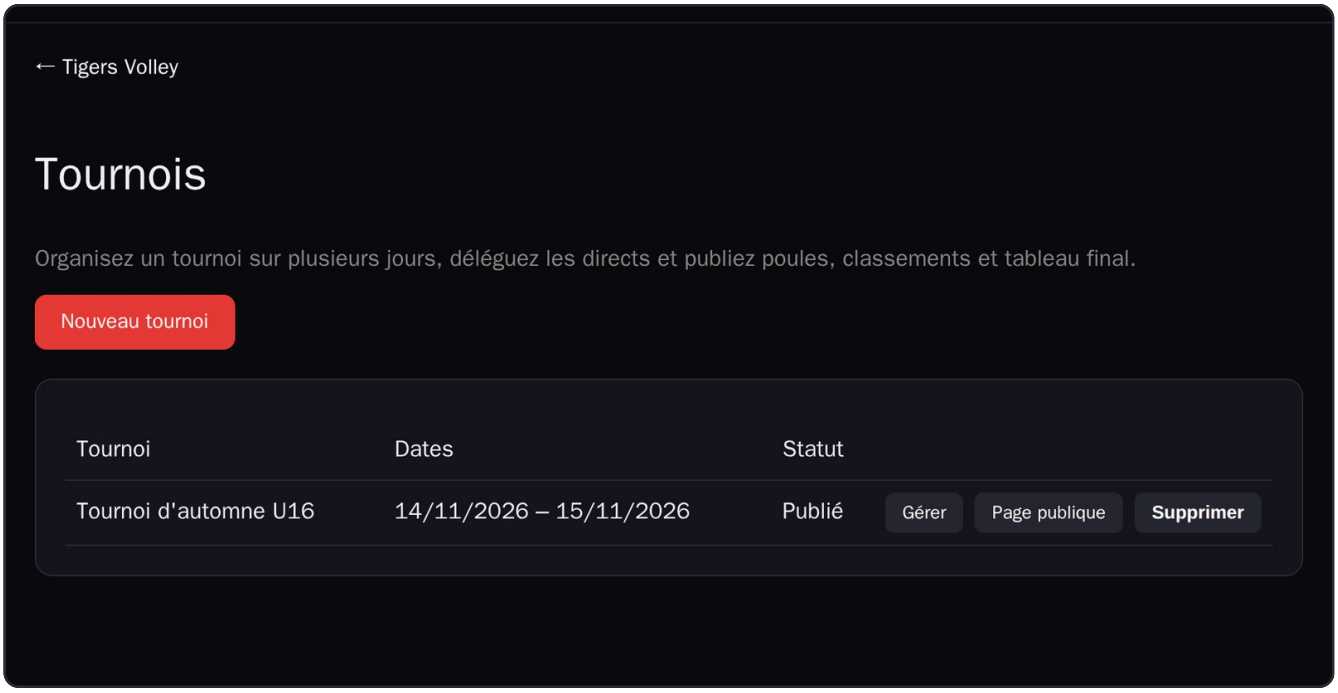


Fig. 30 · Liste des tournois du club

1. Sur la page du club, cliquez sur `Tournois`, puis sur **Nouveau tournoi**.
2. Remplissez **Nom**, **Sport**, **Lieu**, dates de **Début** et de **Fin**.
3. Choisissez la **Formule** et, s'il y a un tableau final, le nombre d'**Équipes dans le tableau** (2, 4, 8 ou 16).
4. Facultatif : **Logo du tournoi**, **Terrains** (un par ligne, par ex. *Terrain 1*, *Terrain 2*) et **Description**.
5. Cliquez sur **Créer le tournoi**.

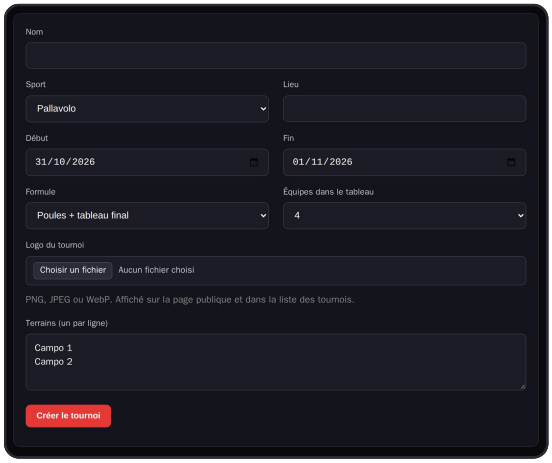


Fig. 31 · Nouveau tournoi

FORMULE	STRUCTURE
Poules uniquement	Poules en matchs aller simple, classement final.
Élimination directe uniquement	Tableau à élimination directe.
Poules + tableau final	Poules, puis demi-finales et finale avec les mieux classés.
Calendrier libre	Matchs saisis à la main, sans structure.

PARTIE F · TOURNOIS

18 Équipes et poules

La page du tournoi comporte un en-tête avec les commandes générales et cinq onglets : Équipes, Structure, Calendrier, Directs, Tableau.



Fig. 32 · En-tête et onglets du tournoi

Onglet Équipes

1. Dans **Ajouter une équipe**, saisissez le nom et choisissez la **Poule** ; s'il s'agit d'une équipe de votre club, vous pouvez la lier (facultatif). Cliquez sur Ajouter une équipe.
2. Sur chaque ligne, vous pouvez changer le nom et la poule, charger le **logo** (PNG, JPEG ou WebP) et cliquer sur Enregistrer ; Supprimer retire l'équipe. Les logos apparaissent dans le calendrier, dans l'habillage du direct et sur la page publique.

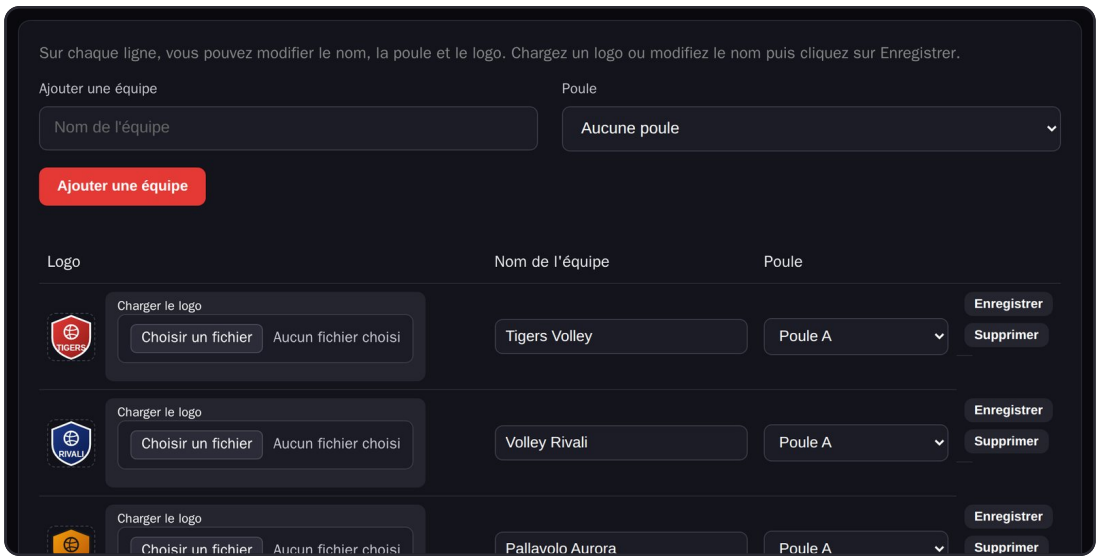


Fig. 33 · Équipes du tournoi

Onglet Structure

Liste les poules et les phases du tableau final. Vous pouvez ajouter une poule (Ajouter une poule) ou supprimer une poule vide. Avec la formule *Poules + tableau final*, le tournoi démarre avec *Poule A* et *Poule B*.

PARTIE F · TOURNOIS

19 Calendrier et résultats

Dans l'onglet **Calendrier**, vous générez les matchs de poule, ajustez horaires et terrains et saisissez les résultats.

1. Cliquez sur `Générer les matchs de poule` : les matchs de chaque poule sont créés avec des horaires et des terrains proposés.
2. Sur chaque ligne, modifiez **Date et heure**, **Terrain** et, si besoin, les équipes **Domicile** et **Extérieur** (le bouton ⇄ les inverse). Puis `Enregistrer`.
3. À la fin du match, saisissez le **Résultat** et enregistrez : le classement de la poule se met à jour tout seul.
4. Pour des matchs supplémentaires, utilisez `Ajouter un autre match`, en choisissant si besoin la phase (demi-finale, finale…).

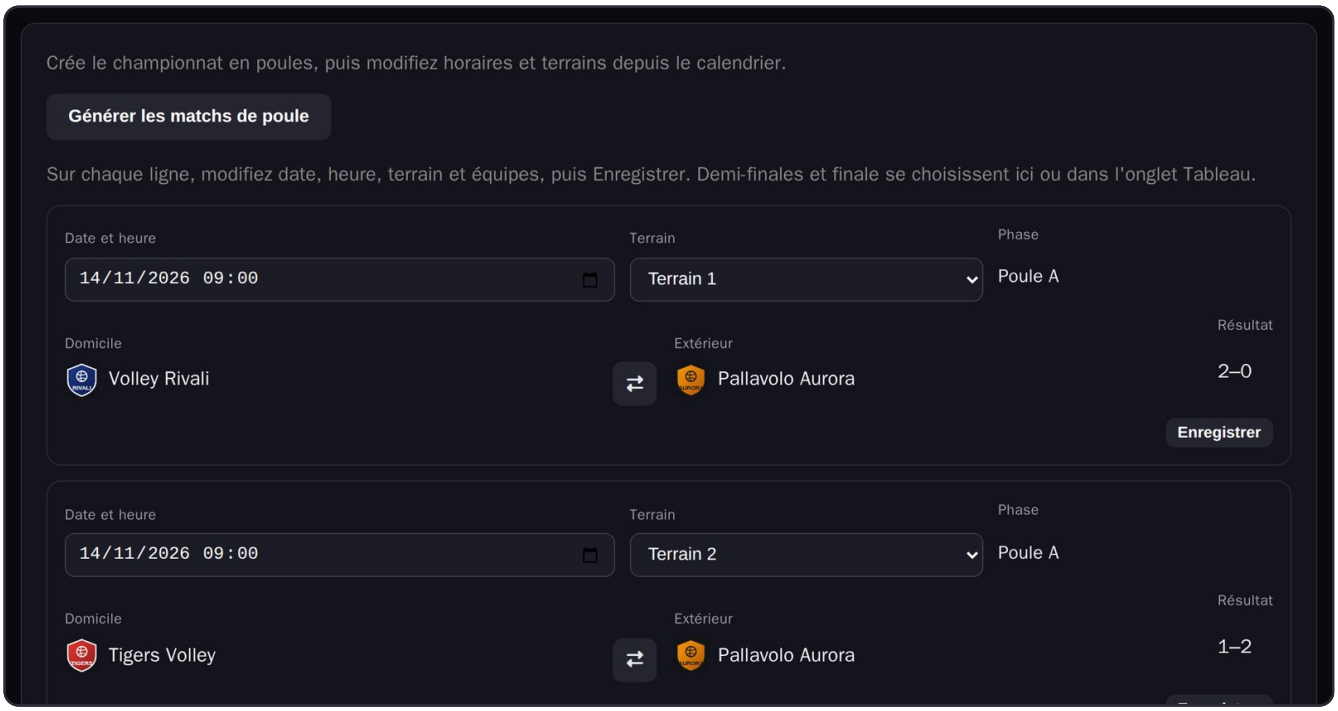


Fig. 34 · Calendrier du tournoi

> **RÉSULTATS DEPUIS LE DIRECT**
> Si le match est diffusé, le score du tableau de la régie est repris à la fin du direct. Vous pouvez toujours le corriger à la main.

> **DIRECTS SIMULTANÉS**
> Si un même créneau compte plus de matchs que de directs autorisés par l'offre, la page affiche un avertissement : décalez un horaire ou renoncez à un direct.

PARTIE F · TOURNOIS

20 Tableau final

L'onglet **Tableau** affiche les classements des poules et les phases finales.

1. Complétez les résultats des poules : le classement désigne le 1er et le 2e (colonnes J joués, V victoires, D défaites, Pts points).
2. Cliquez sur **Remplir le tableau** : le 1er et le 2e de chaque poule passent en demi-finale. Vous pouvez aussi choisir vous-même les équipes dans les menus.
3. Quand vous enregistrez le résultat d'une demi-finale, la **finale se remplit automatiquement** avec les vainqueurs.

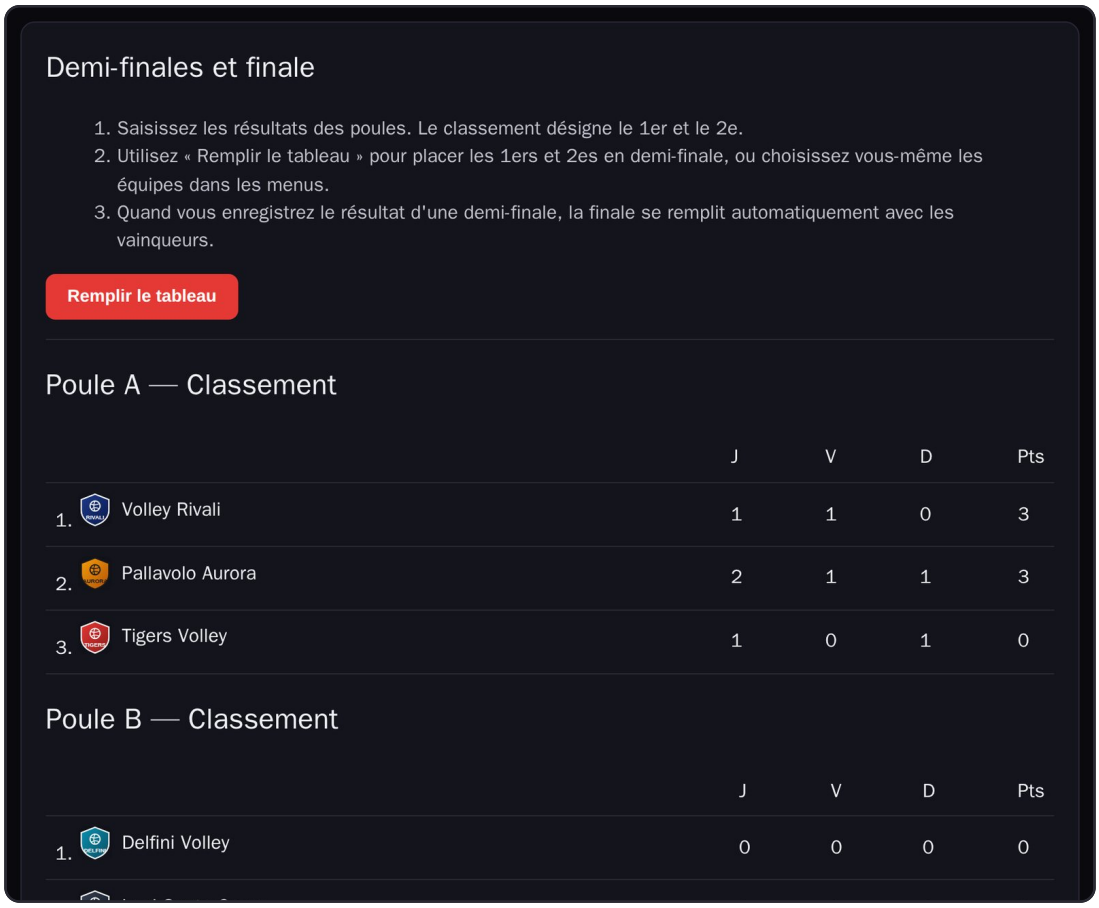


Fig. 35 · Classements et phases finales

QUE FAIRE

Après le dernier match de poule, vérifiez les classements, remplissez le tableau et programmez horaires et terrains des phases finales dans l'onglet Calendrier.

PARTIE F · TOURNOIS

21 Directs du tournoi et opérateurs

Dans l'onglet **Directs**, vous décidez qui diffuse chaque match, y compris des personnes d'autres clubs, et suivez l'état de chaque direct.

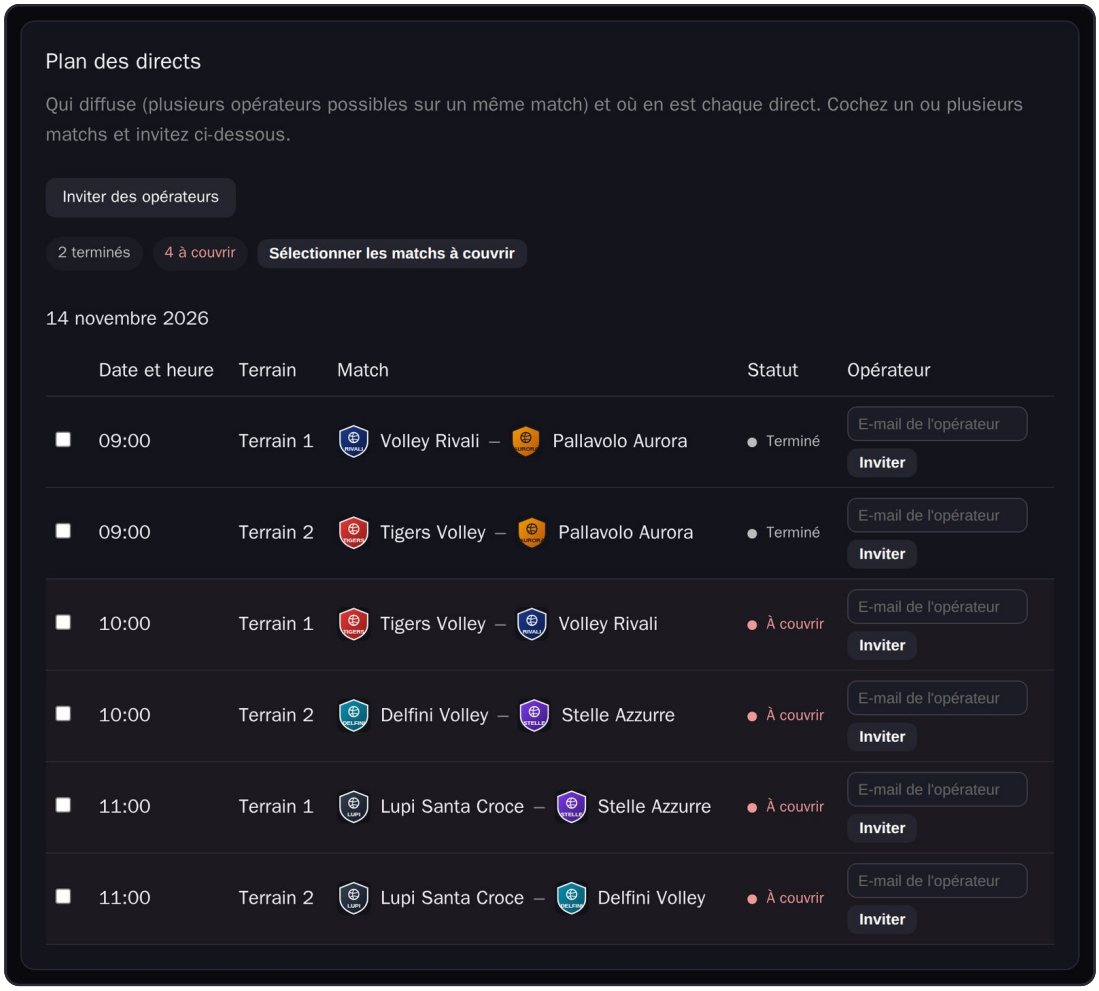


Fig. 36 · Plan des directs

STATUT	SIGNIFICATION
À couvrir	Aucun opérateur attribué.
En attente de l'opérateur	Invitation envoyée, pas encore acceptée, ou direct pas encore lancé.
En attente de l'horaire	Opérateur prêt, le match n'a pas encore commencé.
En direct · Terminé	Direct en cours ou terminé.

En haut figurent les compteurs (terminés, à couvrir…) et `Sélectionner les matchs à couvrir`, qui coche d'un coup tous les matchs sans opérateur. Sur chaque ligne, vous pouvez aussi inviter directement en saisissant l'e-mail et en cliquant sur `Inviter`.

PARTIE F · TOURNOIS

Inviter les opérateurs

1. Cochez un ou plusieurs matchs dans le plan des directs (même déjà attribués, pour ajouter un second opérateur).
2. Dans **Inviter des opérateurs**, saisissez l'**E-mail de l'opérateur** et, si vous le souhaitez, une **Note** (par ex. *Apporte le trépied, arrivée à 8h30*).
3. Vérifiez le **Texte de l'e-mail** : c'est un modèle prérempli et modifiable, avec gras, listes, liens et images. `{{link_invito}}` devient le vrai lien à l'envoi.
4. Cliquez sur **Inviter sur la sélection**.

Autre possibilité, sans cocher de match : choisissez un **Terrain** et une **Date** et cliquez sur Inviter terrain et journée ; l'opérateur couvre tous les matchs de ce terrain ce jour-là.

Enregistrer le brouillon conserve le texte de l'e-mail pour le reprendre plus tard.

> **CE QUE FAIT L'OPÉRATEUR**
> Il accepte l'invitation avec le même e-mail (en se connectant ou en s'inscrivant) et retrouve les matchs attribués dans l'application Match Live TV, prêts à être lancés. Il ne devient pas administrateur du club.

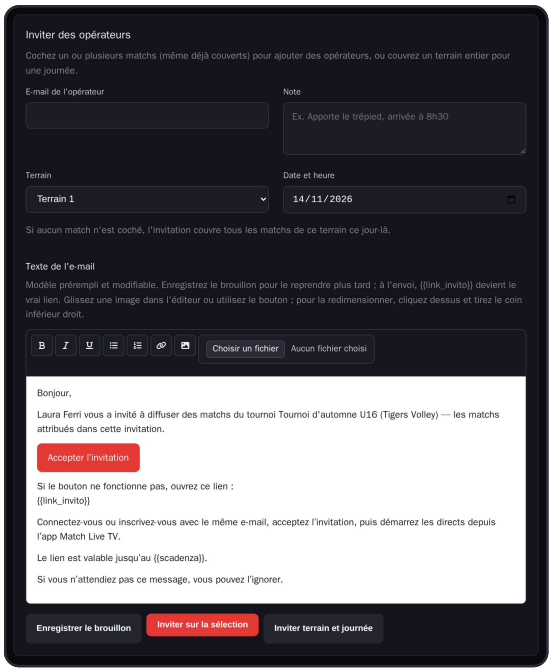


Fig. 37 · Invitation des opérateurs et texte de l'e-mail

PARTIE F · TOURNOIS

22 Publier le tournoi

Tant qu'il est en brouillon, vous seul voyez le tournoi. Une fois publié, les supporters trouvent une page avec calendrier, résultats, tableau, directs et replays.

COMMANDE	EFFET
Publier	Le tournoi passe en **Publié** et apparaît dans l'élément `Tournois` du site.
Repasser en brouillon	Masque à nouveau la page publique.
Archiver	Tournoi terminé : il reste consultable mais ne figure plus parmi les tournois en cours.
Supprimer	Efface tournoi, équipes, calendrier, invitations et replays associés. Irréversible.
Page publique	Ouvre l'aperçu (en brouillon, un avertissement s'affiche en haut).

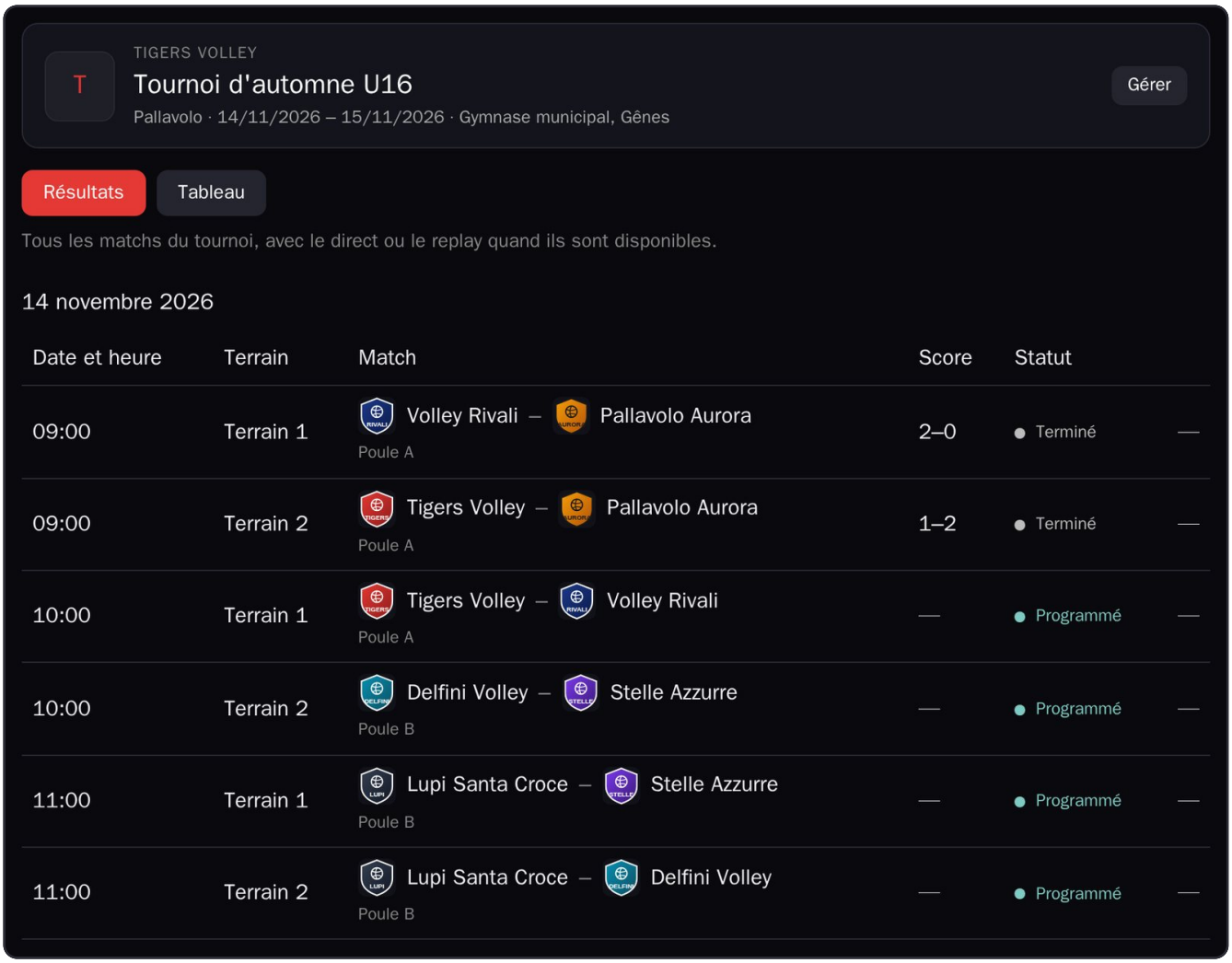


Fig. 38 · Page publique du tournoi : onglet Résultats

La page publique comporte deux onglets : **Résultats** (tous les matchs, avec le score et le lien vers le direct ou le replay) et **Tableau** (poules, classements et phases finales).

PARTIE G · ABONNEMENT

23 Offres et abonnement

La page **Abonnement** n'est visible que par le contact principal. L'offre vaut pour toutes les équipes du club.

Activer une offre

1. Complétez les **données de facturation** (chapitre 24) : sans elles, les boutons des offres payantes restent désactivés.
2. Sous l'offre choisie, cliquez sur le bouton avec le prix : **annuel** (plus avantageux) ou **mensuel**.
3. Payez par carte sur la page sécurisée de **Stripe**. À votre retour, l'offre est déjà active.

Payer par virement

Cliquez sur Payer par virement sous l'offre et confirmez : vous recevez les coordonnées du virement. L'offre est activée quand Match Live TV confirme la réception ; d'ici là, l'offre actuelle reste en place.

> **VIREMENT · PAS DE RENOUVELLEMENT AUTOMATIQUE**
>
> Avec un virement, l'abonnement ne se renouvelle pas tout seul : à l'échéance, le club repasse en Free, sauf nouveau virement.

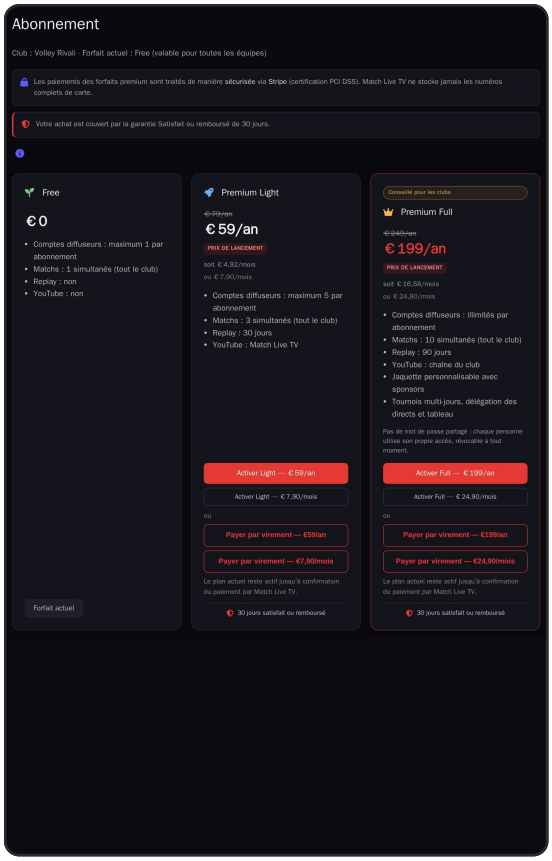


Fig. 39 · Choix de l'offre (club en offre Free)

PARTIE G · ABONNEMENT

Changer d'offre ou résilier



Fig. 40 · Offre actuelle et échéance

OPÉRATION	CE QUI SE PASSE
Montée en gamme	Offre supérieure ou passage du mensuel à l'annuel : la différence est débitée tout de suite sur la carte enregistrée et la nouvelle offre est active immédiatement.
Descente en gamme	De Full à Light : la nouvelle offre démarre au prochain renouvellement, sans débit maintenant. D'ici là, les fonctions actuelles restent.
Résilier l'abonnement	Il reste valable jusqu'à la fin de la période déjà payée, puis le club passe en Free sans autre débit.
Passer en Free	À demander au support.

Le haut de la page indique toujours l'offre actuelle, le prochain renouvellement ou l'échéance et les éventuels changements programmés. L'encadré `Infos sur le changement de forfait et la facturation` résume ces règles.

> **PAIEMENTS SÉCURISÉS**
> Les paiements par carte passent par Stripe (certification PCI DSS) : Match Live TV ne conserve jamais le numéro complet de la carte. Les offres payantes bénéficient de la garantie *satisfait ou remboursé* de 30 jours.

PARTIE G · ABONNEMENT

24 Données de facturation, paiements et factures

Les factures sont établies avec les données saisies ici et envoyées via le système italien de facturation électronique (SDI) ou par PEC. La page s'ouvre avec Modifier les données sur la page Abonnement.

CHAMP	REMARQUES
Type de titulaire	Club / association avec numéro de TVA, Association à but non lucratif, Personne physique.
Raison sociale	Ou prénom et nom pour les personnes physiques.
N° de TVA · Code fiscal	N° de TVA pour les clubs, code fiscal pour les personnes physiques.
E-mail de facturation	Reçoit une copie des factures.
Adresse, ville, prov., code postal, pays	Siège. Province en abrégé (par ex. *GE*), pays en code ISO (par ex. *IT*).
Code SDI · PEC	Au moins l'un des deux est requis. Le code SDI compte 7 caractères.

Cliquez sur Enregistrer les données de facturation.

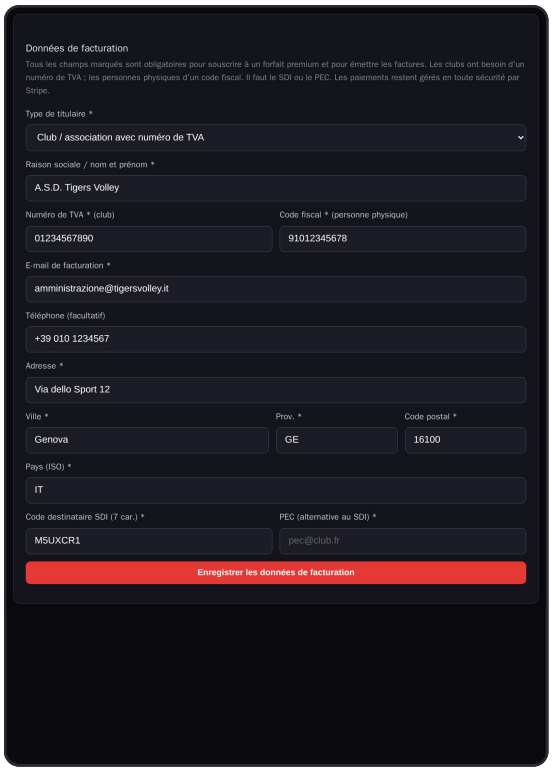


Fig. 41 · Données de facturation

Paiements et factures



Fig. 42 · Historique des paiements

En bas de la page Abonnement se trouve l'historique des paiements avec date, description, montant, statut et numéro de facture. Quand la facture est prête, Télécharger le PDF apparaît.

EN PRATIQUE

Check-list de début de saison

À faire une seule fois, depuis l'ordinateur, avant le premier match.

- ☐ 01 Créez le compte du contact principal et le club (chapitre 01).
- ☐ 02 Dans `Modifier le club`, chargez logo et couleurs ; avec Premium Full, ajoutez la couverture avec le sponsor.
- ☐ 03 Complétez les données de facturation et activez l'offre choisie (chapitres 23–24).
- ☐ 04 Avec Premium Full, connectez la chaîne YouTube du club (chapitre 06).
- ☐ 05 Créez toutes les équipes avec `Nouvelle équipe` ; pour chacune, photo, description et adresse publique.
- ☐ 06 Invitez les **responsables diffusion** de chaque équipe et vérifiez qu'ils ont accepté.
- ☐ 07 Si vous avez besoin d'aide pour la gestion, invitez des administrateurs délégués (chapitre 07).
- ☐ 08 Saisissez l'effectif et décidez de l'afficher ou non sur la page publique (consentement des familles).
- ☐ 09 Programmez les matchs de la phase aller dans le calendrier de chaque équipe.
- ☐ 10 Partagez les liens des pages d'équipe avec les familles et les supporters ; choisissez les e-mails replay à recevoir (chapitre 03).

EN PRATIQUE

Check-list de la semaine du match

Sur l'ordinateur avant le match, sur le téléphone au gymnase, de nouveau sur l'ordinateur après.

- ☐ 01 Vérifiez que le match figure au calendrier, avec la bonne date, la bonne heure et le bon lieu.
- ☐ 02 Renseignez adversaire, couleur et logo ; s'il y a un sponsor du jour, ajoutez le message à l'antenne ou la couverture.
- ☐ 03 Choisissez plateforme et confidentialité (**Non répertorié** pour les essais).
- ☐ 04 Vérifiez qui diffuse, et qu'il a l'application à jour et ses identifiants.
- ☐ 05 Partagez le lien de la page de l'équipe ou, depuis l'application, le lien du direct.
- ☐ 06 Au gymnase : lancement depuis l'application sur le match programmé, lien régie à la personne qui tient le score (voir les guides de l'application).
- ☐ 07 Après le match : vérifiez le replay dans les archives, corrigez le titre, choisissez Public ou Privé.
- ☐ 08 Pour le conserver au-delà de l'expiration : téléchargez le MP4 ou publiez-le sur YouTube.

EN PRATIQUE

Problèmes fréquents

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

SITUATION	À VÉRIFIER
Je ne vois pas Abonnement ni Administrateurs	Ils sont réservés au contact principal. Si vous êtes administrateur délégué, adressez-vous à lui.
Le bouton Tournois porte l'étiquette FULL	Les tournois nécessitent Premium Full : le bouton mène à la page Abonnement.
Les boutons des offres payantes sont désactivés	Il manque des données de facturation : la page indique les champs à compléter.
Un opérateur ne voit pas l'équipe dans l'application	L'invitation a-t-elle été acceptée, avec l'e-mail auquel elle a été envoyée ? Vérifiez **Invitations en attente** et renvoyez-la si nécessaire.
L'invitation a expiré	Les invitations sont valables 7 jours : annulez-la et envoyez-en une nouvelle.
Impossible d'ajouter des opérateurs ou des administrateurs	Limite de l'offre atteinte : révoquez les accès inutiles ou passez à une offre supérieure.
Le match programmé n'apparaît pas dans l'application	La bonne équipe est-elle sélectionnée dans l'application ? Date et heure sont-elles saisies ? Actualisez la liste dans l'application.
YouTube ne figure pas parmi les plateformes	Offre Free, ou avec Full chaîne non connectée ou sans direct activé sur YouTube.
Le replay n'est pas là	Offre Free (pas de replays), traitement encore en cours, ou replay expiré.
Les supporters ne trouvent pas le replay	Il est **Privé** : rendez-le Public dans les archives ou envoyez le lien direct.
Trop d'e-mails sur les replays	Compte → Notifications e-mail : désactivez Replay prêt ou Replay bientôt expiré.
Le logo ou les couleurs ne changent pas dans le direct	L'équipe a sa propre image de marque qui remplace celle du club : vérifiez dans Modifier l'équipe.

SUPPORT

Écrivez à **info@matchlivetv.it** ou utilisez la page **Support** du site. Indiquez le nom du club, l'équipe, la page où vous êtes et, si possible, une capture d'écran.

EN PRATIQUE

Notes

De la place pour les adresses des pages d’équipe, les contacts des opérateurs, les codes et les pense-bêtes.



Chaque match, chaque événement, pour vos supporters.

www.matchlivetv.it