

MOJA

MON OUTIL

JUGE-ARBITRE

Manuel d'utilisateur MOJA

# **Sommaire**

•	<u>Global</u>	3
•	<u>Préférences</u>	7
•	Gestion des courts	9
•	Programmation des matchs	16
•	Fiche joueur	28
•	Disponibilités du joueur	33
•	Fiche match	38
•	Communication	43

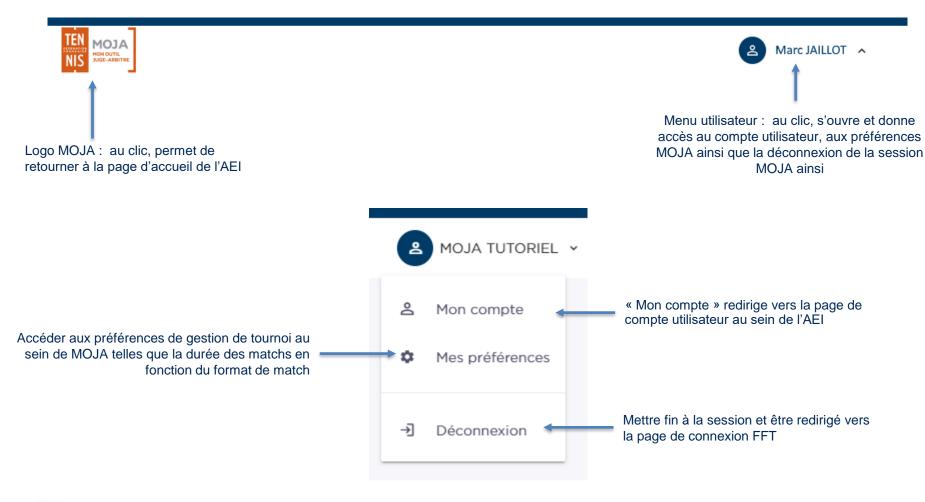




# Global

# Composants globaux à MOJA





# Composants globaux à MOJA

### Menu de navigation

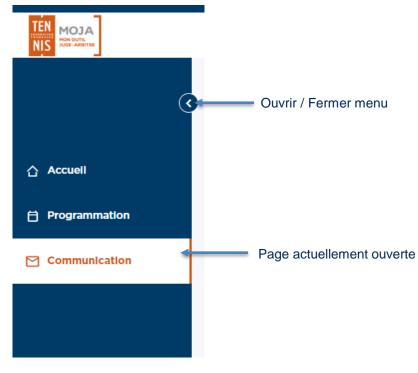
Le menu de navigation se trouve sur la gauche de l'écran et est omniprésent. Il peut être ouvert et fermé, permettant d'afficher les libellés des diverses pages de MOJA.

#### 

Cliquer sur la page d'accueil vous redirigera vers l'accueil de l'AEI



Menu de navigation fermé



Menu de navigation ouvert, affichant le libellé des pages

# Composants globaux à MOJA

#### **Champ date**

Dans MOJA, il est possible de rencontrer des champs dates portant sur une journée précise mais également sur une période de plusieurs jours. Ceci vous permettra ainsi, dans le cas de filtres, d'avoir une visibilité plus importante sur vos données.



Pour ouvrir le sélectionneur de date, cliquer sur l'icône calendrier



Date pour une journée



Date pour une période, dates incluses



Cliquer sur les chevrons de droite et de gauche de la date pour naviguer dans le temps.

Les données de la page seront automatiquement mises à jour



Pour sélectionner une date précise, cliquer sur la date souhaitée



Pour sélectionner une plage de dates, cliquer sur la date de début puis sur la date de fin de la période.

Pour changer de période, cliquer sur la nouvelle date de début puis à nouveau sur la date de fin





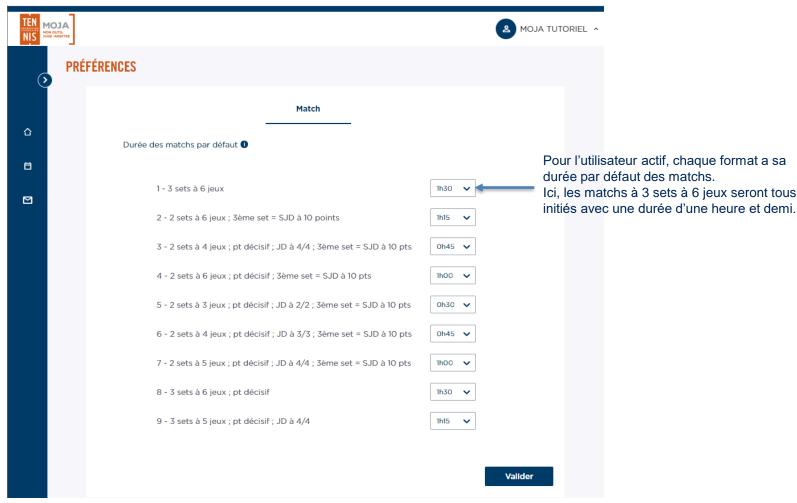
# Préférences

#### **Préférences**

#### Durée par défaut des matchs

Le juge-arbitre a la possibilité de définir les durées par défaut des matchs de son tournoi, et ce pour chacun des formats de match disponible. Cette durée par défaut est spécifique à ce juge-arbitre

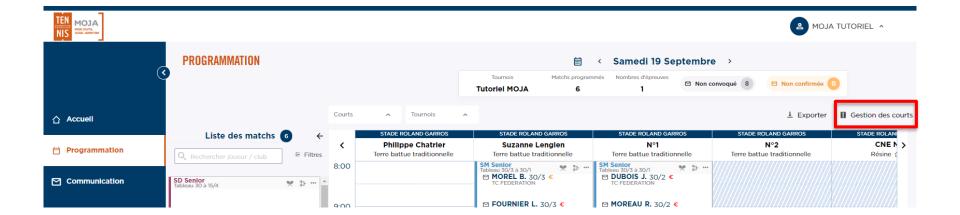
Seuls les matchs qui ne sont pas encore programmés seront affectés par une modification de la durée par défaut.





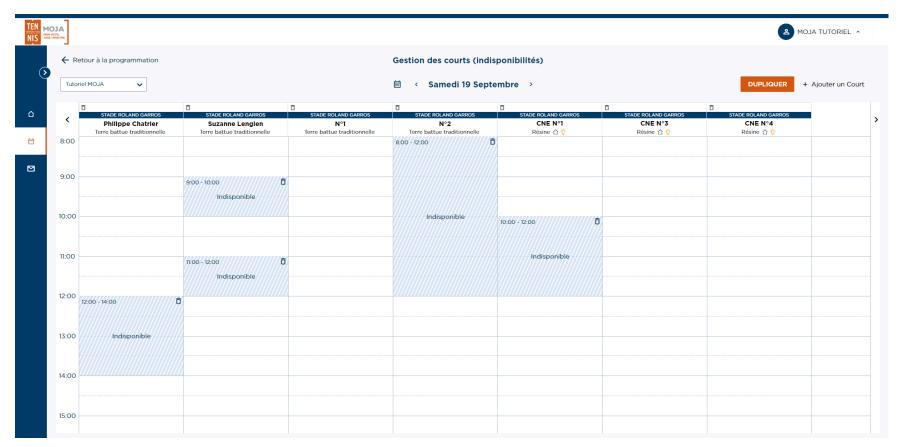
### Accès depuis la programmation

Lors de la préparation du tournoi, il est possible de gérer les courts utilisés lors de l'homologation. Un écran est dédié à cette gestion des courts et est accessible au travers du bouton « Gestion des courts » en haut à droite de la programmation.



#### **Présentation**

L'écran de gestion des courts présente les courts qui sont disponibles pour l'homologation en question. Il est possible de supprimer ou d'ajouter des courts ainsi que, pour chacun des courts, de spécifier les plages horaires pour lesquelles le court est **indisponible**. S'il n'y a aucune zone d'indisponibilité, alors le court est considéré disponible.



#### **Présentation**



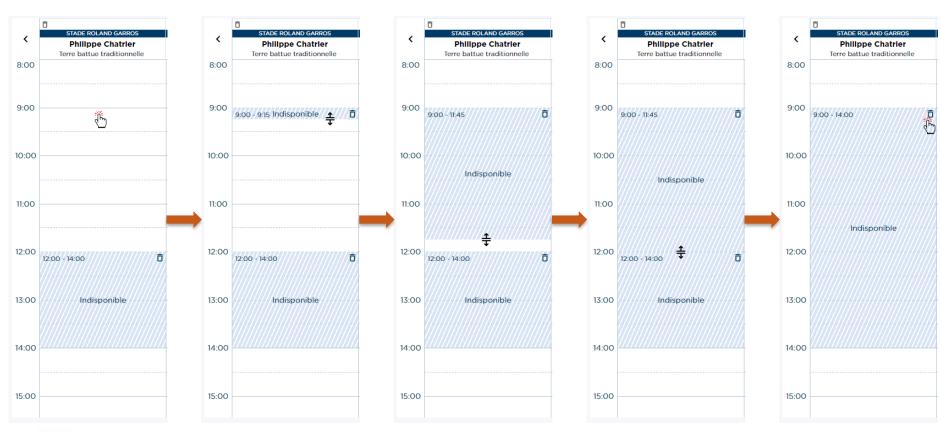
### Création d'indisponibilités

Pour créer une période d'indisponibilité, cliquer sur le créneau horaire souhaité.

Un créneau de 15 minutes est créé.

Pour agrandir la durée d'indisponibilité, sélectionner le bord supérieur ou inférieur et tirer jusqu'à l'heure souhaitée. Lorsqu'une indisponibilité est prolongée jusqu'à une indisponibilité préexistante alors les deux zones seront fusionnées ensemble

Pour supprimer l'indisponibilité, cliquer sur l'icône poubelle en haut à droite

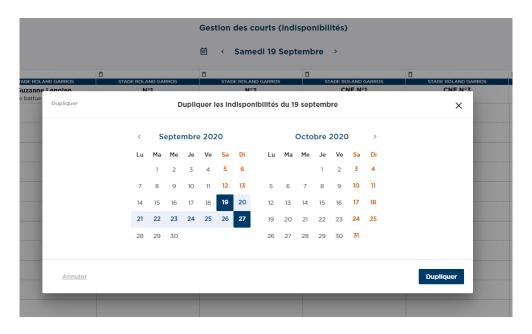




### Dupliquer des indisponibilités sur tout le tournoi

En cliquant sur le bouton « Dupliquer », les indisponibilités créées pour le jour en question (dans l'exemple présent le samedi 19 septembre) sont appliquées de la même manière à toutes les dates du tournoi. Ceci permet de préparer le tournoi rapidement et efficacement.

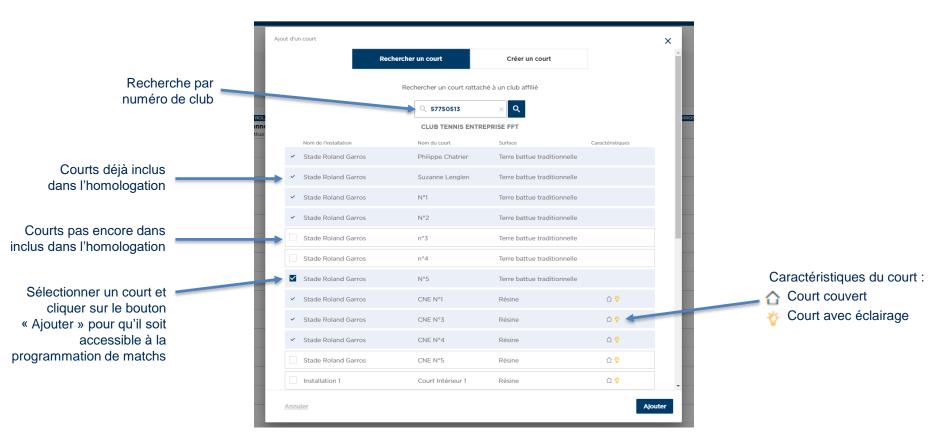
Une fois la duplication propagée, il est possible de naviguer vers une date précise et de modifier les indisponibilités de ce jour.



Les indisponibilités du 19 septembre sont appliquées à toutes les dates de l'homologation, du 19 au 27 septembre

#### Ajouter un court à l'homologation

En cliquant sur le bouton « Ajouter un court », il est possible de rechercher les courts d'un club et de les ajouter à l'homologation. La recherche par club est initialisée avec le club de l'homologation en cours.



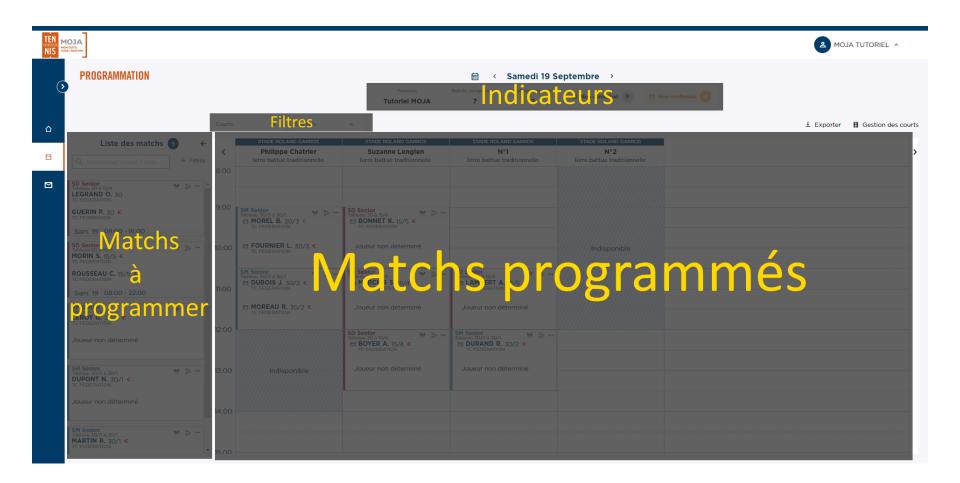
NB : la création de court n'est pas encore disponible et le sera prochainement





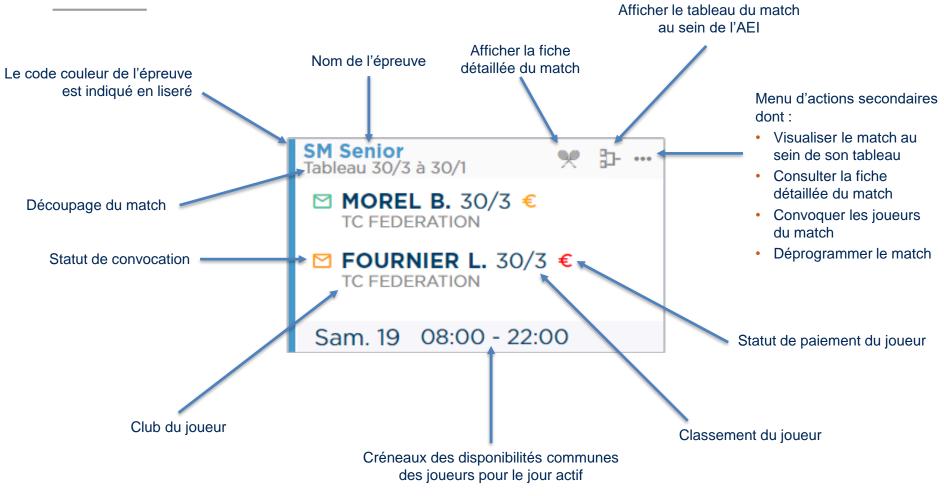
# **Programmation des matchs**

## Zonage





#### Carte match simple



### Liste des matchs à programmer

Filtrer les matchs en cherchant un joueur ou un club

Matchs à programmer



Nombre de matchs à programmer

Appliquer des filtres pour retrouver les matchs plus facilement



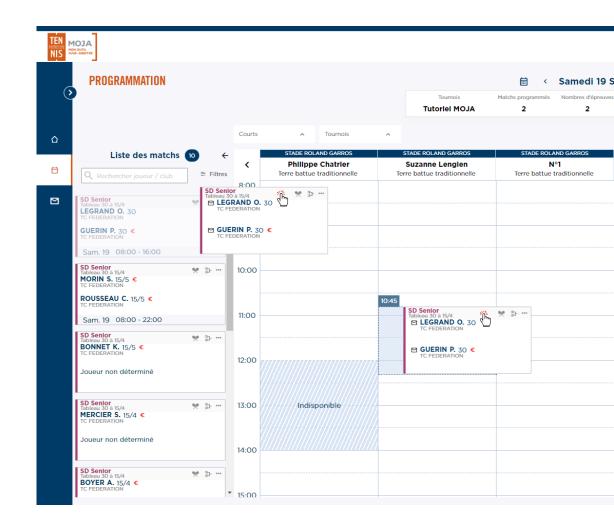
#### **Programmation** Nom du site du court Court et créneaux horaires Nom du court STADE ROLAND GARROS Caractéristiques du court : CNE N°1 Type de surface Afficher plus de courts en Résine 🛆 🎁 🚳 Court couvert cliquant sur le chevron à 8:00 gauche ou à droite Court avec éclairage SM Senior Tableau 30/3 à 30/1 MOREL B. 30/3 € 9:00 Match programmé à ☑ FOURNIER L. 30/3 € 8h30 pour une durée d'une heure et demie Période où le court est 10:00 considéré indisponible. Les matchs peuvent être programmés à ce moment mais lèveront 11:00 Indisponible des alertes! Les créneaux sont affichés sur 12:00 30 minutes mais les matchs peuvent être programmés au SD Senior quart d'heure. ☑ LAMBERT A. 15/5 € Le match ci-contre débute à 13:00 12h15 et se termine à 13h45 Joueur non déterminé 14:00 Manuel d'utilisateur MOJA / juillet 2020 20 15:00

## Programmer un match avec le glisser-déposer

Pour programmer un match, le sélectionner depuis la liste des matchs de gauche en cliquant sur son en-tête et en le glissant jusqu'au créneau souhaité.

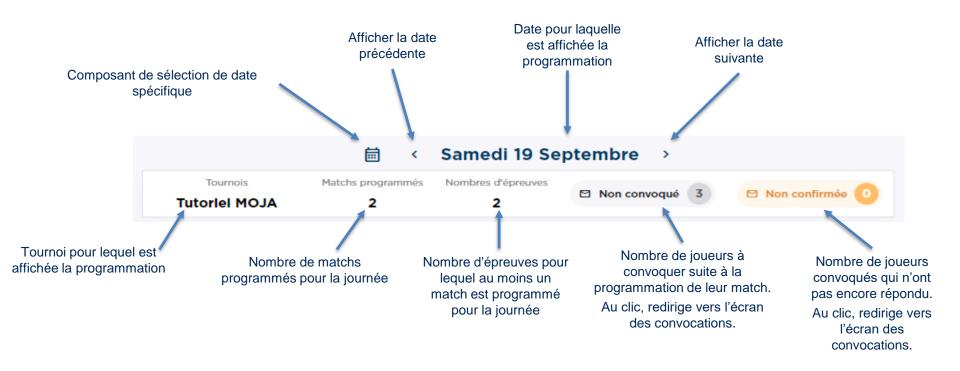
Une **zone d'ombre bleue** apparaît indiquant le créneau horaire précis sur lequel il sera assigné une fois le clic relâché.

Un match peut être reprogrammé en le sélectionnant par son en-tête et en le glissant sur le créneau souhaité.



#### **Indicateurs & filtres**

Il est possible de modifier les données présentées au sein de l'écran de programmation en changeant les dates d'affichage, les courts ou les tournois. Les données proposées sont celles disponible strictement au juge-arbitre, c'est-à-dire les homologations auxquelles il est assigné. D'autre part, des indicateurs sont présentés afin d'informer sur l'état d'avancement de la préparation de l'homologation, que ce soit au niveau de la programmation ou des convocations.

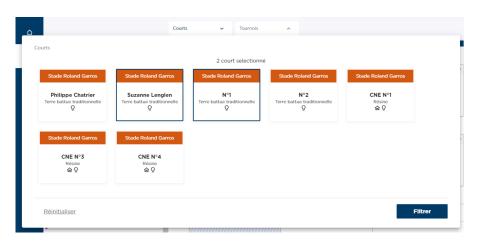




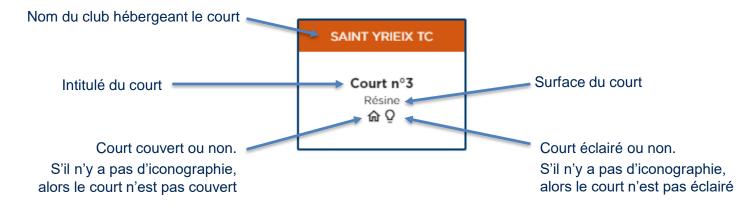
#### **Indicateurs & filtres**

Parmi les filtres proposés, au-delà de la date d'affichage, il est possible d'afficher des données uniquement sur des courts spécifiques ou des tournois spécifiques.

Lorsqu'un court ou un tournois/épreuve/découpage est sélectionné, les indicateurs vus précédemment sont également mis à jour, reflétant le filtre sélectionné.



Le filtre sur les courts permet de sélectionner le ou les courts pour le(s)quel(s) afficher les données.

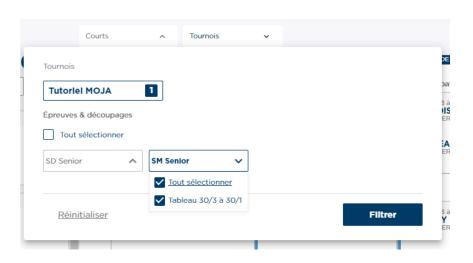




#### Indicateurs & filtre

Parmi les filtres proposés, au-delà de la date d'affichage, il est possible d'afficher des données uniquement sur des courts spécifiques ou des tournois spécifiques.

Lorsqu'un court ou un tournois/épreuve/découpage est sélectionné, les indicateurs vus précédemment sont également mis à jour, reflétant le filtre sélectionné.

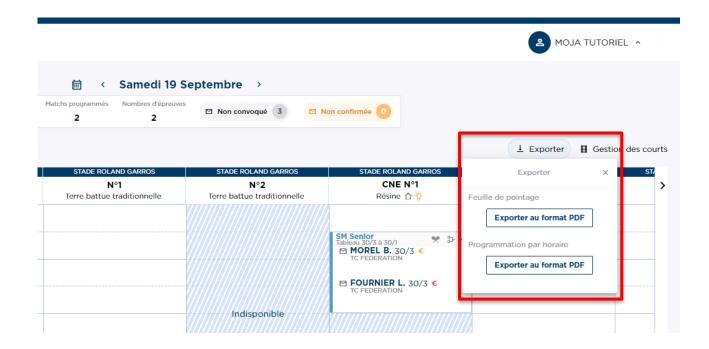


Le filtre sur les tournois permet de sélectionner le ou les tournois au(x)quel(s) a accès le juge-arbitre, et pour chacun d'entre eux, les épreuves et les découpages associés. Les données de l'écran sont ainsi mis à jour en conséquence.

#### **Exports**

La programmation offre deux types d'exports, tous deux au format PDF :

- La feuille de pointage: liste des matchs du jour avec pour chacun d'entre eux les informations décrivant le match et permettant la saisie du suivi du paiement, du vainqueur et score ainsi que les informations du match suivant (horaire et statut de convocation)
- La programmation horaire : affichage par créneau horaire des matchs



### **Exports : feuille de pointage**

La feuille de pointage liste les matchs du jour avec pour chacun d'entre eux les informations décrivant le match et permettant la saisie du suivi du paiement, du vainqueur et score ainsi que les informations du match suivant (horaire et statut de convocation)

N S		PROGRAMMAT	ION DU SAM	IEDI 19 SEPTEM	1BRE 20	20	
SD Senior	LEGRAND Océane	30	0601020304	OK	N° Court	Score	Prochain
09:00	GUERIN Pauline TC FEDERATION	30	0601020304	16€ Chq, Esp, CB		5/7 6/4 6/3	Ok F
SD Senior	MORIN Simona TC FEDERATION	15/5	0601020304	16€ Chq, Esp, CB	N° Court	Score	Prochain
09:00	ROUSSEAU Caroline     TO FEDERATION	15/5	0601020304	16€ Chq, Esp, CB		···/··· ···/···	Ok F
SM Senior	MOREL Benoit TO FEDERATION	30/3	0601020304	6€ Chq, Esp, CB	N° Court	Score	Prochain
09:00	FOURNIER Lucas	30/3	0601020304	16€ Chq, Esp, CB		T	Ok F
SD Senior	BONNET Kristina TC FEDERATION	15/5	0601020304	16€ Chq, Esp, CB	N* Court	Score	Prochain
10:30	GUERIN Pauline TC FEDERATION	30	0601020304	16€ Chq, Esp, CB		T	Ok F
SD Senior					N* Court	Score	Prochain
10:30	LAMBERT Alizé	15/5	0601020304	16€ Chq, Esp, CB		T//	Ok F
SD Senior	MERCIER Séréna	15/4	0601020304	16€ Chg, Esp, CB	N° Court	Score	Prochain
13:00	ICFEDERATION			Orig, Esp., Ob		T///	Ok F
SD Senior					N°	Score	Prochain
13:00	BOYER Ashleigh TC FEDERATION	15/4	0601020304	16€ Chq, Esp, CB	Court	T//	Ok F
SM Senior 13:00	DURAND Roger TC FEDERATION	30/2	0601020304	16€ Chq, Esp, CB	N° Court	Score	Prochain Ok F

SD Senior	MORIN Simona TC FEDERATION	15/5	0601020304	16€ Chq, Esp, CB	N° Court
09:00	ROUSSEAU Caroline     TC FEDERATION	15/5	0601020304	16€ Chq, Esp, CB	

		Score	Prochain match
Ţ	1	11	
Ŧ			Ok Pb

Match qui n'a pas encore été joué. Le juge-arbitre peut saisir sur sa feuille les informations relatives au court, vainqueur et score afin de le reporter au sein de MOJA par la suite.

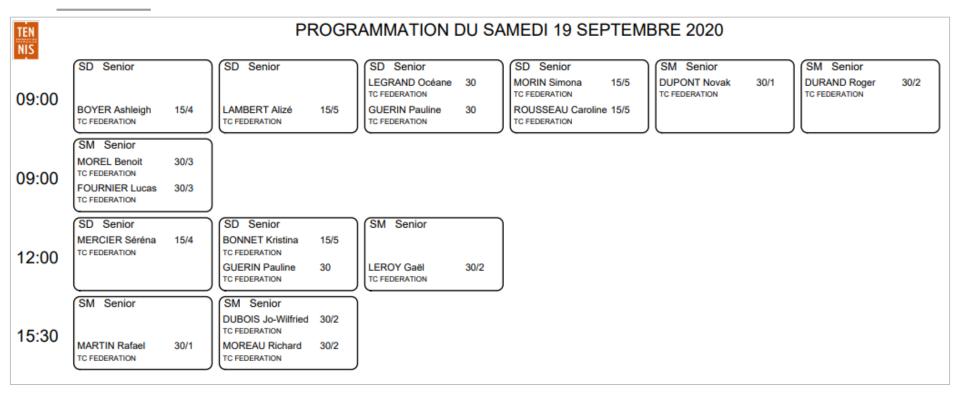
SD Senior	LEGRAND Océane	30	0601020304	OK	N° Court
09:00	GUERIN Pauline TC FEDERATION	30	0601020304	16€ Chq, Esp, CB	

	Score	Prochain match		
Ŧ	5/7 6/4 6/3	mer. 17 juin 12:45 Ok Pb		

Match ayant été joué avec affichage du résultat ainsi que les informations relatives au match suivant



#### **Exports: Programmation horaire**



Dans l'impression de la programmation horaire, les matchs du jours sont présentés répartis par créneau horaire. Une ligne peut contenir jusqu'à 6 matchs. Au-delà de 6 matchs, le créneau horaire continue à la ligne suivante. Dans l'exemple cidessus, 7 matchs sont prévus à 9h.

Si l'un des joueurs n'est pas encore connu, l'espace est vide.



La fiche détaillée d'un joueur présente dans un en-tête des informations principales du joueur dont sa photo telle qu'uploadée sur son compte Ten'Up, son statut de paiement d'inscription, sexe, club, âge sportif, e-mail et téléphone de contact.



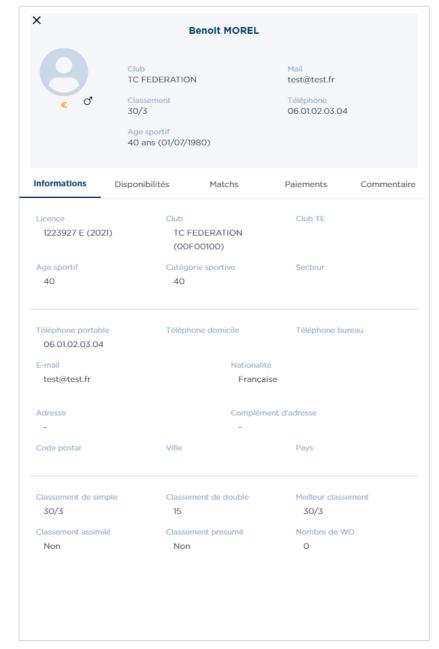
Plusieurs onglets sont disponibles également :

- Informations : les informations exhaustives du joueur tel que son numéro de licence, nationalité, adresse, classements (simple, double, meilleur classement), nombre de WO, etc ...
- Disponibilités : les disponibilités que le joueur a communiqué pour l'épreuve en question
- Matchs: cette fonctionnalité n'est pas encore disponible. Elle présentera la liste des matchs du joueur
- Paiements: état des lieux du paiement du joueur pour son inscription dont la date et le mode de paiement.
- Commentaire : cette fonctionnalité n'est pas encore disponible. Ici sera possible de saisir des commentaires par le juge-arbitre. Les commentaires ne seront pas visibles par le joueur en question mais par tout autre utilisateur de MOJA.

#### **Informations**

L'onglet principal d'un joueur est « Informations » et contient toutes celles du joueur concernant sa licence, son club, ses classements, informations de contact, etc...

Les informations sont en lecture uniquement et ne peuvent pas être éditées.



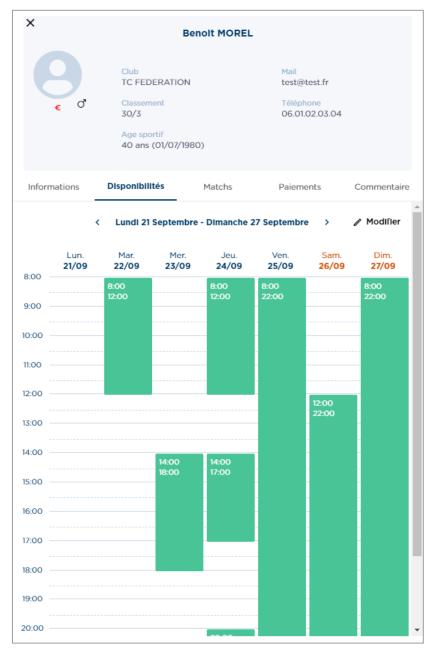
## Disponibilités

L'onglet « Disponibilités » présente de manière visuelle les disponibilités du joueur sur une plage donnée, en correspondance avec les disponibilités que le joueur a transmis sur la période de temps de l'homologation, notamment celles saisies au sein de leur compte Ten'Up.

Il est possible de naviguer d'une semaine à une autre uniquement sur la période du déroulement de l'homologation.

Les zones de disponibilités sont affichées en **VERT**. Les zones vides indiquent une indisponibilité.

Le juge-arbitre a la possibilité d'éditer les disponibilités du joueur lui-même si celui-ci ne l'a pas fait lui-même au sein de son compte Ten'Up. La modification des disponibilités est détaillée dans la section suivante du manuel.



#### **Paiements**

L'onglet « Paiements » permet un suivi informatif des paiements du joueur pour son inscription à l'homologation.

Dans l'en-tête, une icône décrit succinctement le statut de paiement :

- € Aucun paiement n'a été effectué.
- € Le paiement a été partiellement fait.

Si le paiement a été entièrement réglé, alors aucune icône n'est affichée.

Le juge-arbitre peut ajouter ou supprimer des paiements en fonction de ce qui est a été réalisé sur le terrain. Le juge-arbitre peut également visualiser les paiements effectués en ligne sur TEN'UP mais il ne peut pas les modifier ou les supprimer

La suppression de paiement se fait via une icône poubelle qui apparait au survol du paiement en haut à droite.

Les modes de paiements disponibles sont :

- Espèces
- Chèque
- Carte bancaire
- Autre





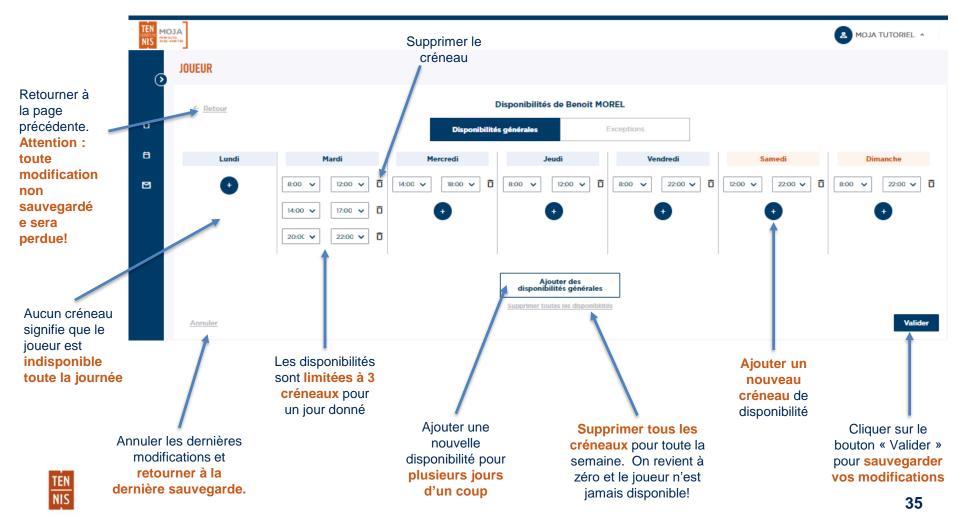
MOJA offre un module dédié permettant de définir les disponibilités d'un joueur afin de faciliter la programmation de ses matchs.

Les disponibilités se présentent sous deux formes :

- Disponibilités générales : il s'agit des disponibilités applicables de manière générale tout au long de la compétition sur une semaine entière
- Exceptions de disponibilités : il s'agit des exceptions aux disponibilités générales. Pour un jour spécifique, il est ainsi possible de définir des disponibilités différentes de ce qui est définit de manière générale par ailleurs.

### Disponibilités générales

Les disponibilités générales présentent une semaine type pour laquelle il est possible de définir jusqu'à trois créneaux de disponibilité pour chaque jour.



### Ajout d'une disponibilités générales

Si le joueur a des disponibilités récurrentes, au lieu de les saisir chacune individuellement pour chaque jour de la semaine, il est possible de créer et d'appliquer plusieurs disponibilités à plusieurs jours rapidement

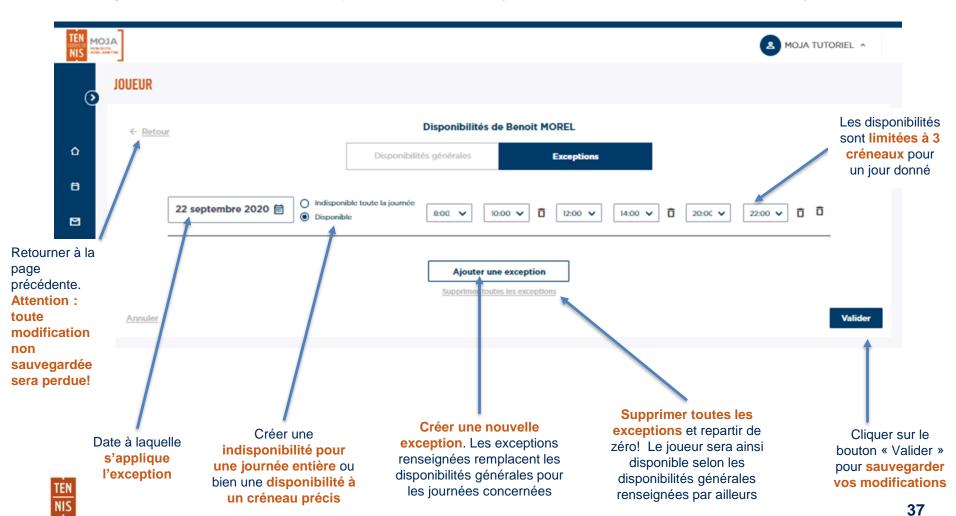
Dans l'exemple ci-contre, le juge-arbitre peut ajouter rapidement deux créneaux de disponibilités pour le joueur le midi et le soir les lundi, mercredi et vendredi



# Disponibilités du joueur

### **Exceptions de disponibilités**

Au-delà de la création de disponibilités générales, il est également possible de créer des exceptions spécifiques. Il est ainsi possible de renseigner des **indisponibilités sur une journée entière** ou bien jusqu'à trois créneaux de disponibilité pour un jour spécifique.





### **Présentation**

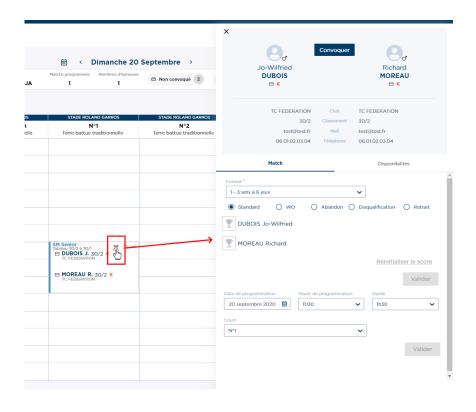
Au sein de la programmation, il est possible de consulter une page détaillée d'un match en cliquant sur l'icône un panel s'ouvrira sur la droite de l'écran affichant :



de la carte match. Au clic,

- Un en-tête présentant les joueurs
- Un onglet « Match » avec les informations du match même, dont la saisie du résultat.
- Un onglet « Disponibilités » avec une présentation graphique des disponibilités des joueurs, dont leurs disponibilités communes





### En-tête

L'en-tête de la fiche match présente les joueurs avec leurs informations pertinentes, dont leur statut de convocation et de paiement d'inscription.



### Onglet « Match »

L'onglet « Match » de la fiche match permet de saisir le résultat (format du match, vainqueur et score) ainsi que de modifier la programmation du match. C'est particulièrement utile pour modifier le jour du match ainsi que sa durée.

Désignez le vainqueur en cliquant sur l'icône trophée

Dans le cas d'un tie-break, au clic sur une des deux

permettant de saisir le score du perdant du tie-break.

Il est possible de modifier la programmation du match,

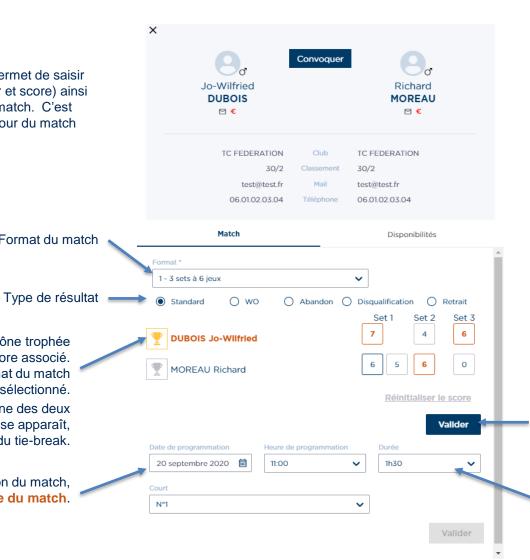
cases du score du set, une nouvelle case apparaît,

Le format du score s'adapte au format du match

puis saisissez le score associé.

Format du match

sélectionné.



Enregistrez le score saisi avant de fermer

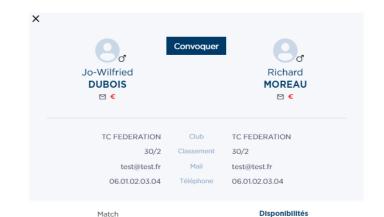
la fiche match!

Modifiez la durée du match ici

notamment le jour et la durée du match.

## Onglet « Disponibilités »

L'onglet « Disponibilités » de la fiche match permet de visualiser les disponibilités communes des joueurs de sorte à faciliter la programmation du match. Il est possible de naviguer sur les jours du tournoi et voir les disponibilités associées de chacun des joueurs.







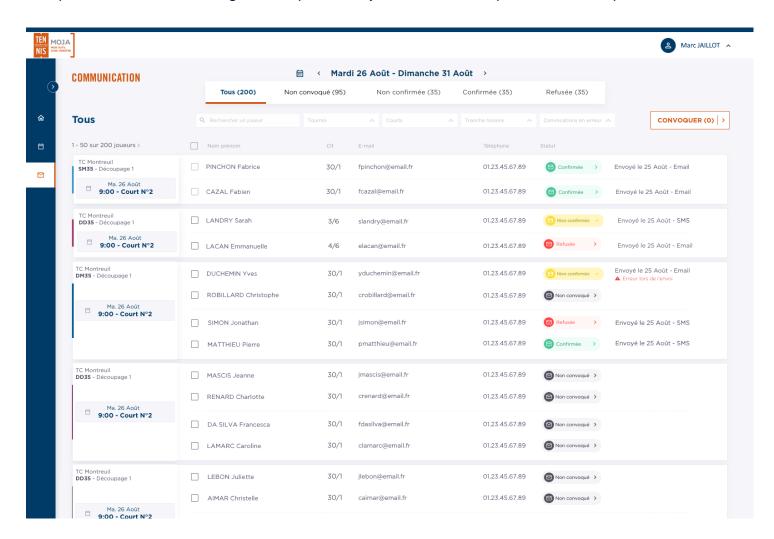


# Communication

### Communication

### **Convocations**

Le module de communication a pour objectif de permettre au juge arbitre de communiquer avec les joueurs, au travers de convocations pour des matchs mais également pour envoyer des communiqués informatifs quant aux tournois mêmes.



### **Statuts**

Tous (200)

Non convoqué (95)

Non confirmée (35)

Confirmée (35)

Refusée (35)

Les convocations peuvent avoir l'un des 4 statuts suivants :

- Non convoqué : la convocation du joueur au match n'a pas encore été envoyée
- Non confirmée : la convocation a été envoyée pas mais le destinataire n'a pas encore répondu
- Confirmée : le destinataire a confirmé sa convocation
- Refusée : le destinataire a refusé la convocation

Au clic sur l'un des statuts, la liste des données est mise à jour en conséquence, affichant les matchs contenant des joueurs dont la convocation est au statut correspondant.

### **Barre de filtres**



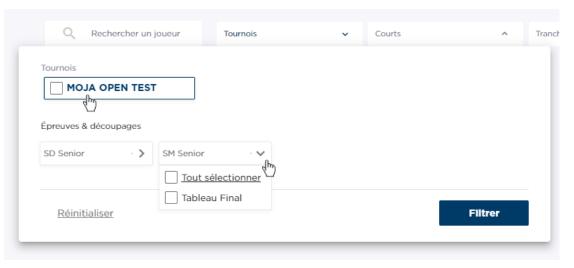
Une barre de filtres permet de filtrer les données à l'écran afin de réduire votre périmètre de travail en fonction :

- Du nom ou prénom du joueur
- Du tournoi
- Du ou des courts où est assigné un match
- De la tranche horaire à laquelle est assigné le match
- Du statut en erreur de la convocation.

### **Barre de filtres**



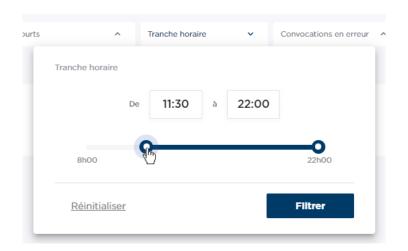
La **recherche de joueur** peut se faire sur le nom ou prénom. La recherche peut se faire en « commence par... » ou « contient ... »



Le filtre sur les tournois peut être appliqué sur plusieurs niveaux :

- Le tournois même
- Les épreuves d'un tournoi
- Les découpages d'une épreuve

### Barre de filtres



Le **filtre sur la tranche horaire** permet d'afficher les matchs programmés entre deux horaires, et ce pour les dates

sélectionnées à l'écran par ailleurs.

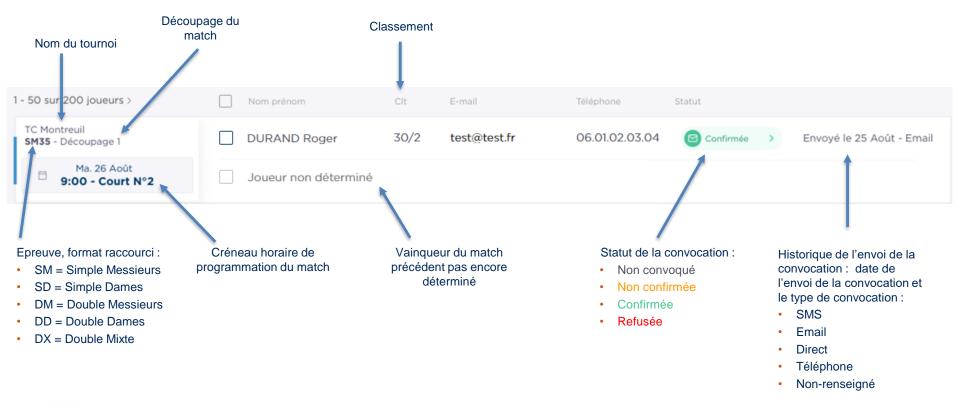
Le filtre est applicable entre 8h et 22h en incrément d'une demi-heure.



Le filtre sur les convocations en erreur permet d'afficher uniquement les convocations dont l'envoie a engendré une erreur. Ceci permet de se focaliser plus efficacement sur les régularisations à mener.

### Liste des convocations

La liste des convocations est présentée sous forme de liste, ordonnée par date et heure croissante. Chaque convocation est également présentée au sein du match la concernant et donc présentée en paire pour un match simple et en double paire pour les matchs doubles.



### Modifier manuellement le statut de la convocation

MOJA offre un suivi des convocations automatisé permettant de mettre à jour automatiquement le statut lors d'envoi via email et SMS. Mais il est également possible de maintenir à jour les convocations manuellement en modifiant leur statut et leur type.



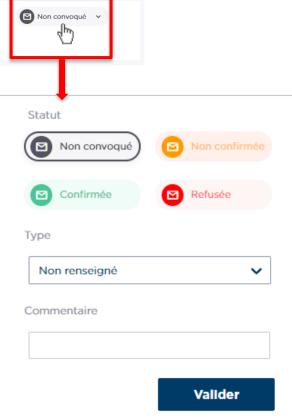
#### Statut:

- Non convoqué : la convocation n'a pas encore été envoyée
- Non confirmée : la convocation a été envoyée mais le joueur n'a pas répondu
- Confirmée : le joueur a accepté la convocation
- Refusée : le joueur a refusé le créneau proposé au sein de la convocation

### Type:

- SMS : convoqué par envoi de SMS via MOJA ou votre téléphone
- Email : convoqué par email via MOJA ou votre propre compte email
- Direct : convoqué par échange direct en présentiel
- Téléphone : convoqué par appel téléphonique
- Non-renseigné : le type n'est pas renseigné

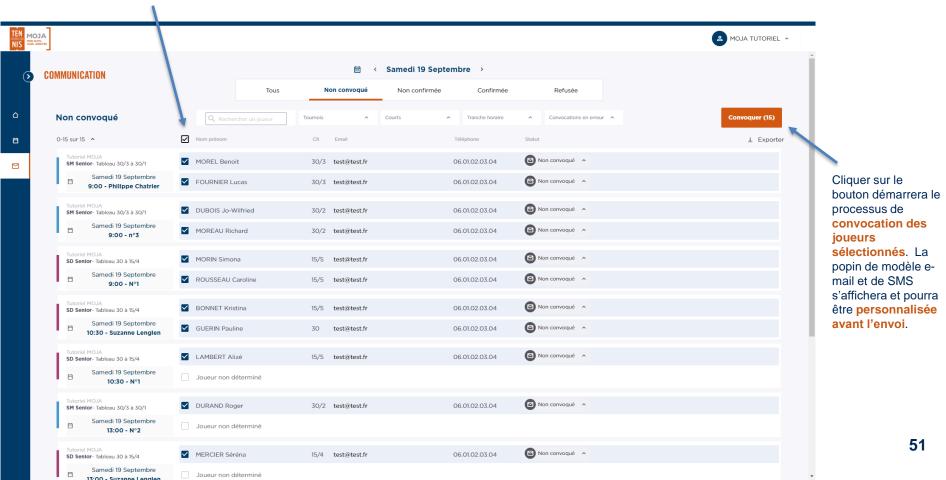
Enfin, un champ de **commentaire libre** est à disposition afin d'ajouter toute précision que vous considéreriez utile



### Convoquer des joueurs

Afin de convoquer un joueur, il suffit de le sélectionner et de cliquer sur le bouton « Convoquer » en haut à droite de la liste. Ceci ouvrira une popin présentant un modèle d'e-mail ou de SMS que le juge-arbitre pourra personnaliser avant l'envoi.

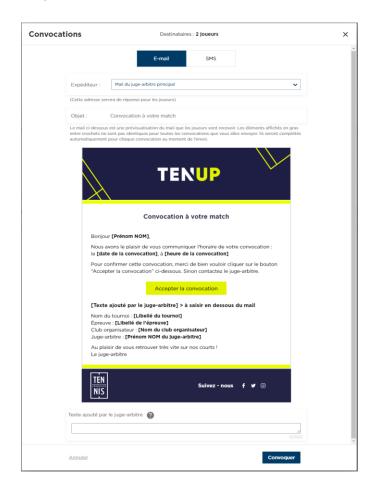
Il est possible de convoquer plusieurs joueurs à la fois. Il est également possible de **sélectionner tous les joueurs** à l'aide de la coche en haut de liste

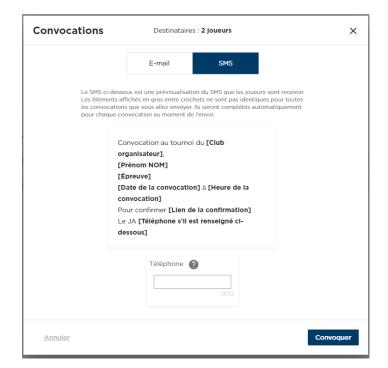


### Convocation par email ou SMS

MOJA offre un modèle préétabli de convocation par email et par SMS. Celui-ci intégrera les informations pertinentes aux destinataires concernant leur match.

Dans le cas où la convocation concerne plusieurs joueurs, le même modèle est utilisé pour tous mais son contenu est adapté automatiquement à chacun des destinataires au moment de l'envoi.





# **Convocations par email**

#### « Destinataires : X joueurs » :

Nombre de joueurs auxquels sera envoyée la présente convocation.

#### E-mail / SMS:

Type de convocation. La sélection affiche le modèle associé.

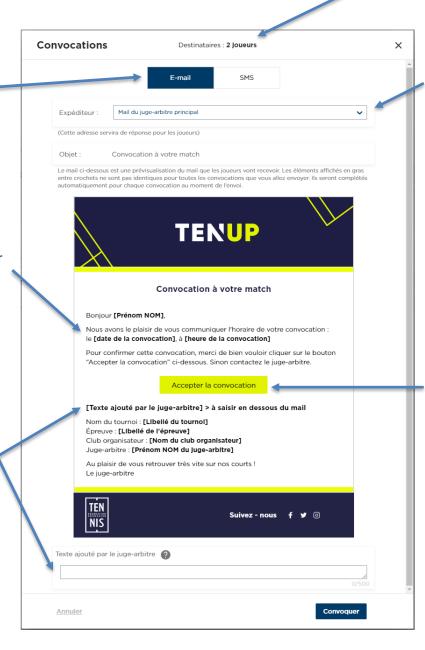
#### Corps de l'e-mail:

les éléments du contenu du mail entre [crochets et en gras] seront remplacés automatiquement au moment de l'envoi par les informations associées au match du destinataire en question.

#### Texte ajouté par le juge-arbitre :

Le juge-arbitre a la possibilité d'ajouter toute information complémentaire qu'il souhaite transmettre aux joueurs. Le texte est à saisir dans le champ en bas de page et sera inséré automatiquement au moment de l'envoi de l'e-mail.

S'il existe plusieurs destinataires à convoquer, l'information est transmise à tous les destinataires.



#### **Expéditeur:**

Adresse e-mail qui sera affichée en tant qu'expéditeur de l'e-mail envoyé. Le destinataire pourra ainsi répondre directement à sa convocation. Les options disponibles sont :

- « Mail rattaché à l'épreuve » : adresse e-mail déclarée au niveau de l'épreuve même.
- « Mail du juge-arbitre principal » : adresse e-mail associée au compte utilisateur du JA principal responsable de l'homologation.
- « Mon mail » : adresse e-mail associée au compte de l'utilisateur qui va présentement envoyer la convocation.

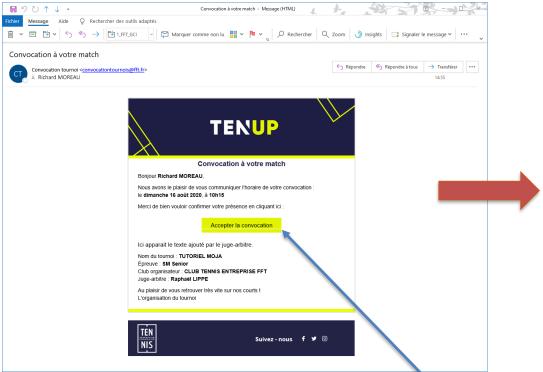
#### **Bouton « Accepter la convocation » :**

au clic du bouton, le joueur sera redirigé sur Ten'Up où son acceptation de la convocation sera prise en compte. Ceci mettra également automatiquement à jour le statut de la convocation au sein de MOJA

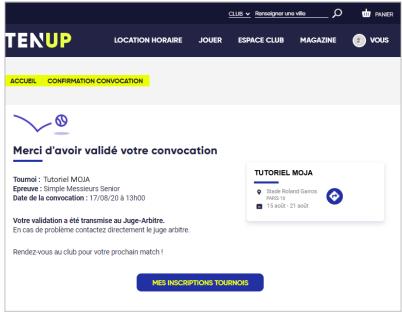
# **Convocation par Mail**

## **Exemple**

Voici un exemple d'e-mail reçu par le joueur



Le joueur est redirigé sur Ten'Up, déclenchant une synchronisation automatique avec MOJA



Au clic sur le lien de confirmation, le joueur sera redirigé sur le site internet Ten'Up où seront présentées les informations détaillées de sa convocation et du tournoi en question.

Le statut de la convocation sera également mis à jour automatiquement dans MOJA de sorte à ce que le jugearbitre soit à jour dans son suivi des convocations.

# **Convocations par SMS**

#### « Destinataires : X joueurs » :

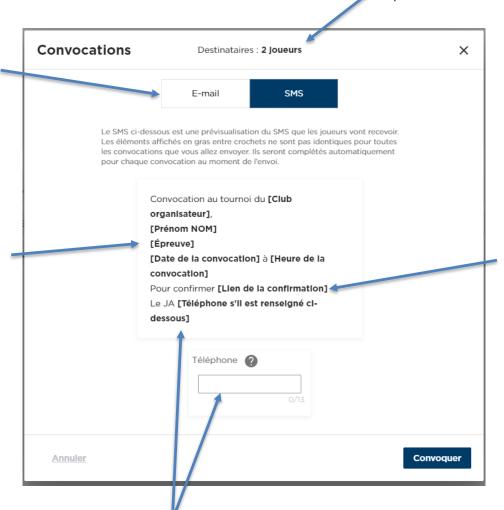
Nombre de joueurs auxquels sera envoyée la présente convocation.

#### E-mail / SMS:

Type de convocation. La sélection affiche le modèle associé.

#### Corps de l'e-mail:

les éléments du contenu du SMS entre [crochets et en gras] seront remplacés automatiquement au moment de l'envoi par les informations associées au match du destinataire en question.



#### Lien de confirmation :

Au moment de l'envoi du SMS, un lien web sera intégré automatiquement. Ce lien redirigera le destinataire vers le site web Ten'Up et validera sa convocation immédiatement. Le statut de la convocation sera également automatiquement mis à jour dans MOJA.

#### N° de téléphone :

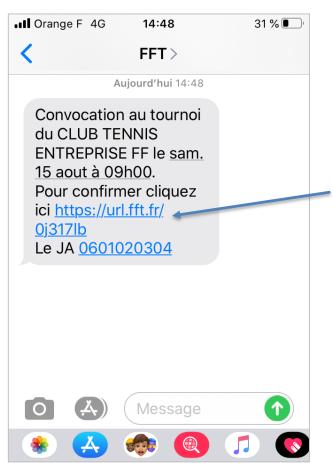
Si le juge-arbitre souhaite que les joueurs puissent le contacter par téléphone ou SMS, il peut indiquer dans le champ de saisi le numéro qui apparaîtra dans le SMS de convocation. Le numéro sera intégré automatiquement au SMS lors de son envoi.

Autrement, l'expéditeur du SMS sera un numéro fictif auprès duquel les joueurs ne pourront pas envoyer un SMS en retour.

# **Convocation par SMS**

### **Exemple**

Voici un exemple de SMS reçu par le joueur





Au clic sur le lien de confirmation, le joueur sera redirigé sur le site internet Ten'Up où seront présentées les informations détaillées de sa convocation et du tournoi en question.

Le statut de la convocation sera également mis à jour automatiquement dans MOJA de sorte à ce que le juge-arbitre soit à jour dans son suivi des convocations.

Le joueur est redirigé sur Ten'Up, déclenchant une synchronisation automatique avec MOJA

