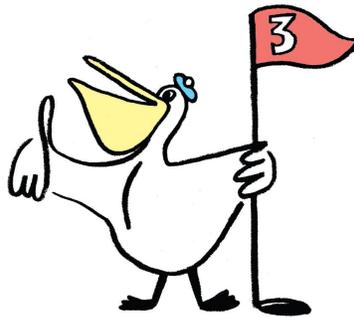


# GUIDE UTILISATEUR

Prise en main de l'application Hello Birdie

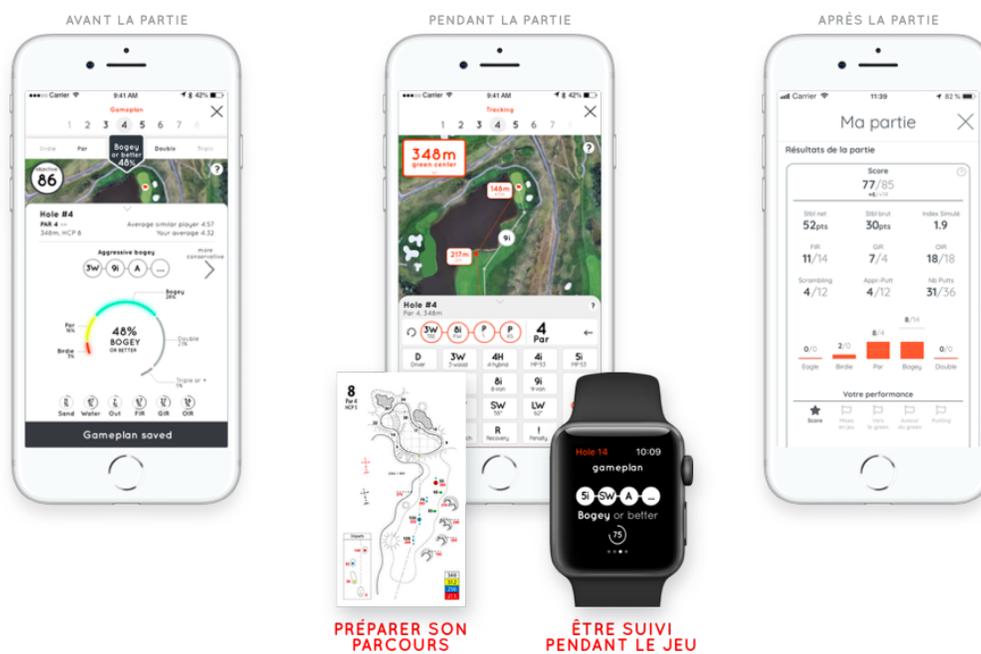


*App. ref : v1.4.0*

# Principe général

Le cadet intelligent Hello Birdie est une application mobile qui permet :

- **Avant la partie** : de déterminer la meilleure stratégie pour jouer le parcours de golf de votre choix, en fonction de vos capacités réelles, et savoir quand jouer le trou de manière agressive ou défensive,
- **Pendant la partie** : d'ajuster le choix du club à jouer selon les conditions de jeu pour suivre la stratégie planifiée, et également de renseigner vos coups.
- **Après la partie** : de visualiser vos statistiques et d'analyser votre performance



Les coups enregistrés lors de vos parties sont utilisés pour **affiner votre profil** de joueur. Cela permet de vous **proposer de futures stratégies personnalisées** au plus près de votre jeu réel et selon son évolution dans le temps.

# Table des matières

<b>Avant la partie</b>	<b>4</b>
Initialisation de votre profil	4
Personnalisation de son sac	5
Création d'une partie	6
Création d'un plan de jeu	6
<b>Pendant la partie</b>	<b>8</b>
Démarrer une partie	8
Shot Tracker	9
Principe général	9
Renseignement de vos coups	9
Coups renseigné	10
Précision sur un coup	10
Accès aux outils	12
Signer sa carte de score	12
<b>Après la partie</b>	<b>13</b>
Statistiques et Analyse de performance	13
Carte de score de la partie	13
Statistiques de la partie	13
Statistiques détaillées et partage	14
Apprentissage du cadet	14
<b>Apple Watch</b>	<b>15</b>
Installation	15
Utilisation	16
Sélection du parcours	16
Sélection du trou joué	16
Fonctionnalités	17

## Avant la partie

### Initialisation de votre profil

Lors de l'initialisation du compte, plusieurs questions golfiques vous sont demandées.

Les distances que vous renseignées permettent d'initialiser votre sac avec vos **distances par club**. Si vous ne les connaissez pas, vous pouvez sélectionner les distances par défaut (il s'agit alors de distances standard selon votre index).

L'indication de votre niveau (index) permet également de prendre en compte, pour le long jeu, des dispersions autour de ces distances et d'**initialiser vos performances probables au petit jeu et au putting**.

Ce profil initial vise à se rapprocher de vos performances. Il est appelé **"Typique"** dans l'application. Tous les clubs de votre sac seront initialisés avec ces valeurs Typiques. Les distances exprimées ici s'entendent **"portée + roule"** dans les conditions standards (sans vent ni dénivelé, à 20° et au niveau de la mer).

Aussi, les clubs de votre sac que vous sélectionnez pendant cette phase seront utilisés pour établir les séquences de clubs possibles de vos plans de jeu. Ils vous seront également présentés pendant votre partie lors de la phase de saisie de vos coups.



**Astuce** : Si les distances prédéfinies pour chacun de vos clubs vous semblent trop éloignées de vos performances réelles, vous avez 2 possibilités d'ajustement :

- En modifiant les distances moyennes au Driver et au Fer 9 depuis l'onglet "Mon profil". Toutes les distances des clubs de votre Sac seront alors re-calculées,
  - En affectant des **valeurs personnalisées** à chacun de vos clubs depuis l'onglet "Mon Sac". (cf. paragraphe sur la personnalisation du sac)
-

## Personnalisation de son sac

Chaque club peut être édité séparément pour sélectionner soit ses **Valeurs Typiques**, **Valeurs Réelles** ou **Valeurs Personnalisées**.

Depuis l'onglet "Mon Sac", sélectionnez le club à modifier en "tapant" dessus, puis sur l'interface qui apparaît, vous pouvez ajuster la sélection en "tapant" directement dessus.

<b>Club</b>	Fer-4 >		
<b>Description</b>	Editer les données >		
<b>Angle d'ouverture</b>	22.0° >		
		<b>Distances</b> ?	<b>Dispersion</b> ?
<b>Valeurs typiques</b> Calculées pour un profil similaire	168 m	 42	 33  42
<input checked="" type="checkbox"/> <b>Valeurs réelles</b> Basées sur votre historique de jeu	170 m	 31	 34  31
<b>Valeurs personnalisées</b> Editer les données >	165 m	 35	 50  35

Pour indiquer vos propres distances et dispersions, appuyez longtemps sur **Valeurs personnalisées** puis relâchez. Une interface s'ouvre et vous permet de renseigner ces informations. Cliquez ensuite sur **Enregistrer**. **Valeur personnalisées** est désormais sélectionné avec vos indications.

## Création d'une partie

Pour créer la partie, “tapez” sur l’onglet “+ Nouvelle partie” :

- Sélectionnez le parcours visé
- Sélectionnez les tees de départ pour la partie
- Et renseignez éventuellement :
  - le nom de l'événement (pour retrouver facilement sa partie)
  - l'évaluation du parcours (Le Slope et SSS impactent le nombre de coups rendus en stableford)
  - les conditions de jeu (en mode compétition, certaines données ne seront plus accessibles pendant la partie)
  - la date et l'heure de la partie (ces données de météo avec la température impactent les prédictions de jeu)
- Puis “tapez” sur **Créer sa partie**.

### Nouvelle partie



Parcours	UGOLF Château de Cély	>
Tees	Yellow	>
Nom de l'événement	(facultatif)	>
Evaluation du parcours	Slope: 129 / SSS: 69.3	>
Règles	Strokeplay	>
conditions de jeu	Entraînement	>
Date	03/09/2019 14:30	>
Etat	  23,9 °C	
Altitude	68 m	

**Créer la partie**

Mon sac
**+** Nouvelle partie
Accueil
Réglages
Mon profil

La carte de score du parcours s'affiche dans “Ma partie”.

## Création d'un plan de jeu<sup>1</sup>

Depuis l'écran précédent, ou si vous accédez depuis l'onglet “Accueil” à une partie qui n'a pas encore été jouée, cliquez sur **Créer un plan de jeu**

Hello Birdie vous demande alors de définir un objectif global de score pour votre partie. Pour le définir, l'écran vous pré-positionne sur un objectif appelé “Normal” qui est a priori accessible compte tenu de votre profil de jeu. Il correspond à votre espoir de score sur le parcours sélectionné. L'objectif sert à répartir la prise de risque sur chaque trou en



<sup>1</sup> Cette section “plan de jeu” nécessite un abonnement Hello Birdie

fonction de leur difficulté pour vous. Celui-ci est ajustable manuellement. Cliquez ensuite sur **Démarrer le plan de jeu** lorsque vous êtes d'accord avec l'objectif..



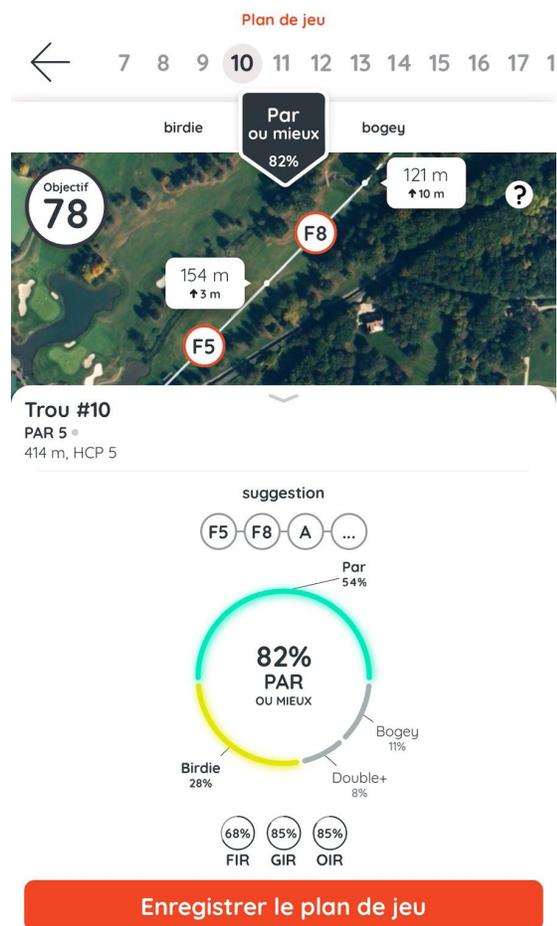
**Astuce** : A prime abord, l'objectif pourrait vous paraître un poil trop agressif. C'est normal - n'hésitez donc pas à le garder tel quel.

L'interface vous présente alors sur le premier trou la tactique à adopter (Birdie, Par, Bogey...) et la probabilité de la réaliser.

Vous pouvez alors :

- Visualiser un autre trou (par un clique sur les numéros des trous en haut de l'écran),
- Ajuster la tactique du trou parmi celles proposées.

Une fois le plan de jeu validé, vous pouvez cliquer sur **Enregistrer le plan de jeu**.



Ce plan de jeu sera ensuite accessible :

- Depuis votre téléphone ou Apple Watch après avoir démarré la partie
- au format papier en cliquant sur l'icône Impression



## Pendant la partie

### Démarrer une partie

Dans “Ma partie”, cliquez sur **Démarrer la partie**,

A partir de cette étape et jusqu’à la signature de la partie, la connexion à un réseau mobile (3G-4G) ou Wifi n’est pas nécessaire.



Lors de cette phase de Tracking, vous pouvez accéder aux indications suivantes :

**Distance point à point** (ici 185m)

**Élévation** (ici -13m) :  
écart de hauteur entre le point d’arrivé et point de départ du coup

**Distance Corrigée<sup>2</sup>** (ici 176m) :  
distance ajustée, suivant les conditions météo du moment et l’élévation.

**Club recommandé<sup>3</sup>** (ici F4 pour Fer 4) :  
selon le plan de jeu, ajusté en fonction de la Distance Corrigée.



**Astuce** : Par défaut, l’application commence par vous présenter le trou #1. Vous pouvez à tout moment sélectionner un autre trou si besoin (cela est particulièrement utile si vous démarrer en shotgun). Voici l’exemple d’un départ au trou #9, sélectionné en touchant le numéro 9 en haut de l’écran :



<sup>2</sup> nécessite un abonnement Hello Birdie

<sup>3</sup> nécessite un abonnement Hello Birdie

## Shot Tracker

### Principe général

Lorsque la partie est lancée et que vous êtes sur le parcours, une trace GPS est enregistrée par votre téléphone (et/ou par votre montre connectée). Cette trace permettra par la suite de détecter la position des coups joués.

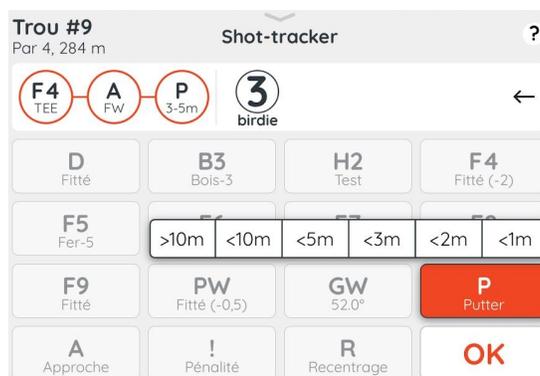
En complément, nous vous demandons de renseigner vos coups. Grâce à la trace GPS, il n'est **pas nécessaire d'être positionné à l'emplacement du coup joué pour renseigner un coup**. Nous vous conseillons d'ailleurs de ne pas le faire à ce moment là pour éviter de ralentir le jeu ou vous sortir de votre routine.

Quand renseigner un coup ?

- à la fin du trou (méthode préconisée pour fluidifier le jeu)
- à la fin de la partie (notez que vous pouvez noter vos coups sur la version papier du plan de jeu...)

### Renseignement de vos coups

Lorsque l'application vous présente le trou que vous souhaitez renseigner, cliquez sur **Saisir vos coups**. Un panneau "Shot-tracker" se déploie pour vous permettre la saisie des coups.



Renseignez vos coups **les uns après les autres**. Chacun en 2 temps :

1/ Depuis le **clavier principal** : les coups joués (ce qui entraîne l'affichage d'un bandeau)

2/ Sur **le bandeau** : une précision sur le coup.

Après le dernier putt enregistré pour rentrer dans le trou (si votre dernière approche n'est pas directement rentrée !), cliquez sur  , le panneau de saisie de coups se réduit. S'affiche alors la séquence de clubs complète ainsi que le score sur la droite du panneau. Vous n'avez plus qu'à cliquer sur ce score pour passer directement à la visualisation du trou suivant.

### Coups renseigné

- Le nom du club : Drive [**D**], Hybride [**H**], Fer [**F5... F9**], Wedge [**GW, LW...**] lorsqu'il s'agit d'un **plein coup**,
- Une **Approche [A]** : tout coup en direction du green et n'étant pas un plein coup de club,
- Un **Recentrage [R]** : quel que soit le club utilisé tant que ce n'est pas un **plein coup**,
- Une **Pénalité [!]** (ça arrive !)
- Un **Putt [P]** : Coup joué depuis le green (voir la précision sur les Approches pour un putt joué depuis l'extérieur du green)

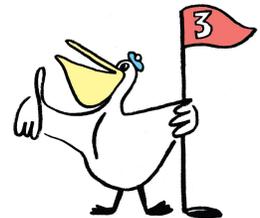
---

### **Précisions sur les Approches [A] :**

*Pour ce secteur de jeu (le petit jeu), c'est votre habileté qui est mesurée quelque soit le club utilisé ou la façon de le jouer.*

*Exemples :*

- Les Chips, lobés ou coups roulés en direction du green
- Les sorties de bunkers en proximité du green
- Un putt depuis le bord de green



---

### Précision sur un coup

- Pour un **plein coup** ou une **Approche [A]** : précision sur le **Lie** (sursol)
  - Tee : coup réalisé du **tee de départ**
  - Fairway : coup réalisé d'une **zone tondu** (fairway)
  - Rough : coup réalisé d'une **zone peu tondu** (rough)
  - Bord de green : coup réalisé à **proximité du green**
  - Bunker : coup réalisé d'une **zone de sable**
- Pour un **Putts [P]** : la **distance** approximative vous séparant du trou est à renseigner.
  - <1m : putt de **moins de 1 mètre ou donné**
  - <2m : putt à jouer entre **1 et 2 mètres** du trou

- <3m : putt à jouer entre **2 et 3 mètres** du trou
- <5m : putt à jouer entre **3 et 5 mètres** du trou
- <10m : putt à jouer entre **5 et 10 mètres** du trou
- >10m : pour les autres **longs putts**
- Pour les **Pénalités [!]** : la raison de la pénalité,
- Pour le **Recentrage [R]** : seul la sortie de “merdier” est possible !

## Accès aux outils

Pendant la partie, en mode “Tracking” vous pouvez :



Accéder à votre carte de score (avec plus d’information si le téléphone est à l’horizontal) et même signer la partie avant la fin des 18 trous (pour des parties où tous les trous ne sont pas joués).



Accéder au télémètre en cliquant sur n’importe quelle partie du parcours sur la carte (Par exemple, pour déterminer la distance et l’élévation d’un obstacle). Un clic sur l’icône télémètre permet de revenir au mode précédent.



Visualiser les statistiques associées à la tactique retenue



Centrer la carte sur sa position GPS

## Signer sa carte de score

En fin de partie, vous pouvez vérifier que la Carte de score est bien remplie. L’accès à la carte de score vous apparaît automatiquement lorsque vous venez de renseigner le dernier trou. Vous devrez cependant le faire manuellement si vous n’avez pas fini le parcours (9ème ou 18ème selon les parcours) ou si vous étiez parti en shotgun par exemple.

Dans “Ma carte de score”, au moment de **Signer la carte**, une connexion réseau (3G-4G, wifi) est nécessaire. Cette action déclenche alors la transmission de vos données aux serveurs pour leur traitement et l’édition du récapitulatif de la partie.

## Après la partie

Statistiques et Analyse de performance

Carte de score de la partie

# Ma partie

✕

---



**28**  
28

**UGOLF Château de Cély,**  
**Exclusiv golf Cély**  
Golf du Château de Cély  
Yellow, Index 19.5  
03/09/2019 17:00



**16,6 °C**

**Carte de score** ?

1	2	3	4	5	6	7	8	9	Aller	
5	4	4	4	3	5	3	4	4	36	
•	•	•	•	•	•	•	•	•	9	
6	4	4	4	4	6	4	4	4	+4	Planifié
6	5	6	3	3	5				+3	Scoré
10	11	12	13	14	15	16	17	18	Retour	Total
5	4	3	4	4	5	4	3	4	36	<b>72</b>
•	•	•	•	•	••	•	•	•	10	19
5	4	3	4	4	6	4	4	4	+2	+6
										<b>+3</b>

Statistiques de la partie

“L’index simulé” correspond au **niveau de jeu atteint** en tenant compte de **la difficulté du parcours** et du nombre de trous joués.

Dans cet exemple, seulement 6 trous ont été joués sur ce golf 18 trous. L’application calcule donc automatiquement un index simulé de 9.6 à partir du Stableford brut en tenant compte du nombre de trous joués.

Résultats de la partie

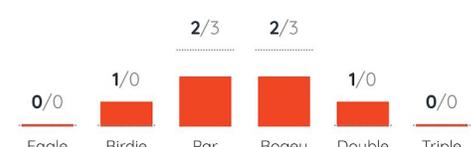
**Score** ?

**28/28**  
+3/+3

---

Stbl net <b>15pts</b>	Stbl brut <b>9pts</b>	Index simulé <b>9.6</b>
FIR <b>2/5</b>	GIR <b>4/3</b>	OIR <b>4/6</b>
Scrambling <b>1/3</b>	Appr.-Putt <b>1/5</b>	Nb Putts <b>12/12</b>

2/3      2/3



0/0    1/0    2/3    2/3    1/0    0/0

Eagle   Birdie   Par   Bogey   Double   Triple

Les informations détaillées sur ces statistiques sont disponibles depuis le bouton d'aide (?)

### Statistiques détaillées et partage



Vous pouvez accéder à des informations plus détaillées, voire les partager (email, mms, WhatsApp...) en cliquant sur cette icône.

### Apprentissage du cadet

Dès la première partie signée, votre profil de joueur est mis à jour sur les différents compartiments de jeu :

- en fonction des coups détectés, les **Valeurs réelles** de chacun de vos clubs (issues initialement des **Valeurs Typiques**) sont révisées.
- votre capacité au **petit jeu** selon les différents **lies**
- votre capacité au **putting** selon les plages de distances

## Apple Watch

La montre n'est pas indispensable à l'utilisation de l'application Hello Birdie, elle complète l'application en permettant de :

- Lancer une partie (celles déjà planifiées avec le téléphone)
- Lors de la partie, d'accéder
  - aux informations du trou joué,
  - au télémètre (distances et élévation par rapport au trou),
  - au plan de jeu (si le plan de jeu est accessible),
  - aux conditions de vent,
  - au score en cours

### Installation

Si la montre n'est pas déjà installée, il est nécessaire de se reporter aux consignes Apple : <https://support.apple.com/fr-fr/HT204505>

Au premier chargement (ou lors de ses mises à jour) de l'application sur l'iPhone installera automatiquement l'application sur la montre Apple Watch. Attention, cette opération peut prendre jusqu'à 30 minutes avant que l'application ne soit accessible sur la montre.

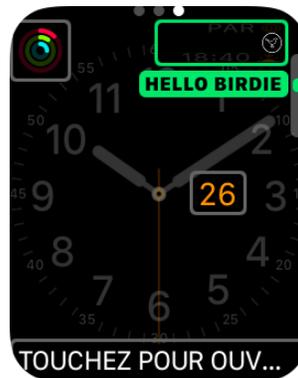
Pour vérifier que l'application est bien installée sur la montre, allez sur votre téléphone dans l'application "Watch" de Apple et dans l'onglet "Ma montre" ; on pourra voir que Hello Birdie apparaît dans "INSTALLÉE SUR L'APPLE WATCH".





**Astuce** : sur la montre, la plupart des cadrans permettent d'ajouter des "complications" (un accès rapide, raccourci). Pour cela, faire un appui (fort) sur le cadran de la montre, puis cliquez sur "Personnaliser", sélectionnez la zone, et ajoutez le logo d'Hello Birdie à l'aide de la molette latérale :

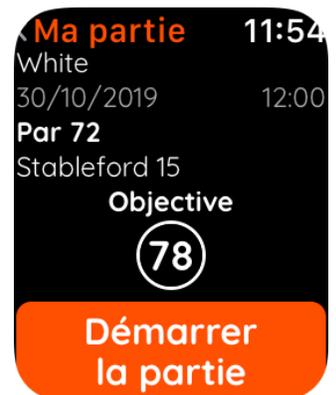
latérale :



## Utilisation

### Sélection du parcours

Les parties planifiées par l'application avec l'aide du téléphone pourront être visualisées par la montre. En début de jeu, sélectionnez la partie planifiée et le lancement de la partie **Démarrer la partie** peut être réalisé indifféremment depuis le téléphone ou la montre ; cette opération nécessite un accès au réseau, ensuite il n'est plus nécessaire d'avoir un accès au réseau jusqu'à la signature de la carte. Si votre montre a un accès avec une puce GSM, l'utilisation de l'Apple Watch ne nécessite pas de téléphone à proximité. Sinon, le téléphone devra être à proximité (poche, chariot...).



### Sélection du trou joué

La montre sélectionne le trou sur lequel vous jouez de manière automatique. Si vous voyagez sur un fairway adjacent au trou joué, il est possible que la montre change de trou. Il est alors toujours possible de sélectionner manuellement le trou joué en activant la molette latérale de la montre. Pour revenir au mode automatique, sélectionnez "AUTO" dans la liste.



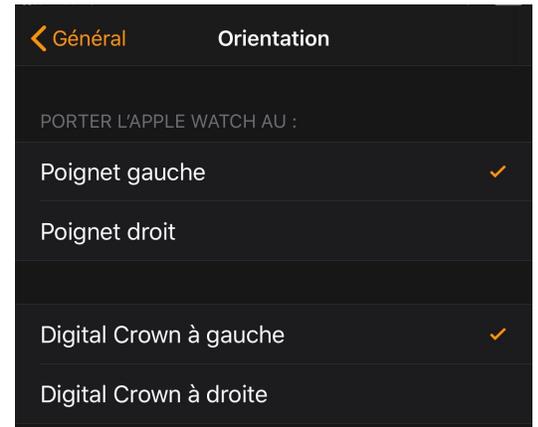


**Astuce** : si en jouant, votre gant appuie sur les boutons, il est alors recommandé de porter la montre avec

- la molette à gauche si vous la portez au poignet gauche,
- molette à droite si vous la portez au poignet droit.

Pour cela, il faut configurer la montre avec l'application "Watch" d'Apple comme suit : dans l'onglet "Ma montre", sélectionnez dans Général/Orientation :

- Poignet gauche & Digital Crown à gauche, ou
- Poignet droit & Digital Crown à droite



## Fonctionnalités

Passez d'un écran à l'autre en balayant l'écran à gauche ou à droite.



### Information sur le trou en cours

PAR; distance (tee sélectionné au trou); index

### Télémetre

- A droite : Distance de sa position à l'entrée, au centre (en Orange) et au fond du green
- A gauche : le dénivelé de votre position vers le green. La flèche indique le sens du dénivelé vers le haut ou le bas.



Plan de jeu (écran accessible avec une licence active) :

L'enchaînement des coups correspond au plan de jeu réalisé sans vent ; les coups sont donc à adapter en fonction des conditions de jeu au moment de la partie, ou en suivant les instruction du Cadet en Live

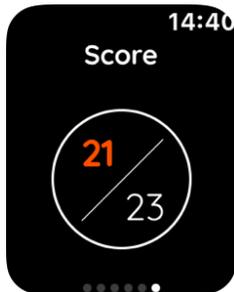
Le pourcentage représente les chances de réaliser l'objectif prédéfini (birdie, par, bogey...).

### Conditions de vent

La flèche représente la direction vers laquelle le vent souffle. Ici (flèche vers le haut = vent dans le dos), le vent contribuera à porter la balle au delà de la distance réalisée sans vent.



### Score (usage combiné avec le téléphone)



Le score est calculé en temps réel pendant le jeu. La mise à jour du score s'effectue après la saisie de chaque coup avec le Smart Tracker (accessible uniquement depuis le téléphone).

Le **chiffre en orange** est :

- la **somme des coups joués** depuis le début de la partie (ici 21 coups brut, après ici 6 trous joués).

Le **chiffre en blanc** est :

- Sans licence active : “-” (pas d'information, puisqu'aucun plan de jeu renseigné)
- Avec une licence active : **la somme des coups planifiés** sur les trous joués (ici 23 coups planifiés sur les 6 premiers trous)..

## Gestion de la partie

**Annuler** : permet d'annuler la partie comme si elle n'avait jamais commencée (les données seront supprimées)

**Suspendre** : permet d'interrompre le tracking GPS jusqu'à un deuxième appui sur "Reprendre" (cela permet par exemple d'économiser de la batterie lors d'une pause déjeuner en cours de partie).

**Terminer** : permet d'interrompre le tracking GPS et invite à signer la partie sur le téléphone après avoir renseigné les coups joués lors de la partie.



-FIN DU GUIDE-