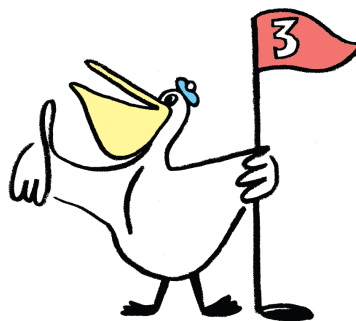


GUIDE UTILISATEUR

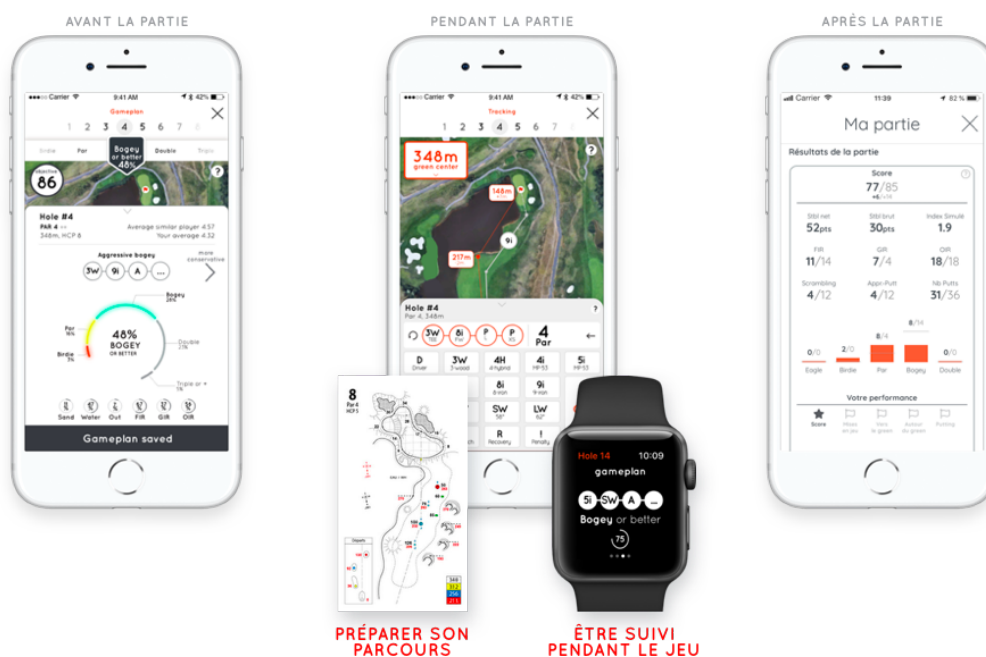
Prise en main de l'application Hello Birdie



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

Avant la partie	4
Initialisation de votre profil	4
Personnalisation de son sac	5
Création d'une partie	6
Création d'un plan de jeu	7
Pendant la partie	10
Démarrer une partie	10
Live Caddie	11
Shot Tracker	12
Principe général	12
Renseignement de vos coups	12
Coups renseigné	13
Précision sur un coup	14
Accès aux outils	15
Signer sa carte de score	15
Notez votre parcours	16
Après la partie	17
Statistiques et Analyse de performance	17
Carte de score de la partie	17
Statistiques de la partie	17
Statistiques détaillées et partage	18
Dashboard	18
Apprentissage du cadet	18
Apple Watch	19
Installation	19
Utilisation	20
Sélection du parcours	20
Sélection du trou joué	21
Fonctionnalités	22

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.

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

Pour indiquer vos propres distances et dispersions, cliquez sur "Editer les données" sous **Valeurs personnalisées**. Une interface s'ouvre et vous permet de renseigner ces informations. Cliquez ensuite sur **Enregistrer**. **Valeurs personnalisées** est alors 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 la partie**.

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

15:11





<
Nouvelle partie



Parcours	Le Golf National, L'Albatros	>
Tees	White	>
Nom de l'événement	(facultatif)	>
Evaluation du parcours	Slope: 155 / SSS: 73.8	>
Règles	Strokeplay	>
conditions de jeu	Entraînement	>
Date	08/04/2021 15:16	>

État



11,4 °C



7 km/h

Altitude 162 m

Créer la partie

Création d'un plan de jeu ¹

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 à priori accessible compte tenu de votre profil de jeu. Vous pouvez ajuster cet objectif. Il est ensuite distribué automatiquement sur chaque trou en fonction de leur difficulté pour vous. Cela s'affiche de manière dynamique sur la carte de score.

Cliquez ensuite sur **Démarrer le plan de jeu** lorsque vous êtes d'accord avec l'objectif.



Le Golf National,
L'Albatros

L'Albatros - Le
Golf National
White, Index 20.0
08/04/2021 15:16



10,9 °C

Carte de score 

1	2	3	4	5	6	7	8	9	Aller
4	3	5	4	4	4	4	3	5	36
**	**	*	**	*	*	**	*	**	14
10	11	12	13	14	15	16	17	18	Retour Total
4	3	4	4	5	4	3	4	5	36 72
**	*	**	**	**	**	*	**	*	15 29



Comment faire un plan de jeu ?
Prenez le contrôle du parcours

Créer un plan de jeu

Démarrer la partie

 Carnet de parcours
  Modifier la partie
  Supprimer la partie

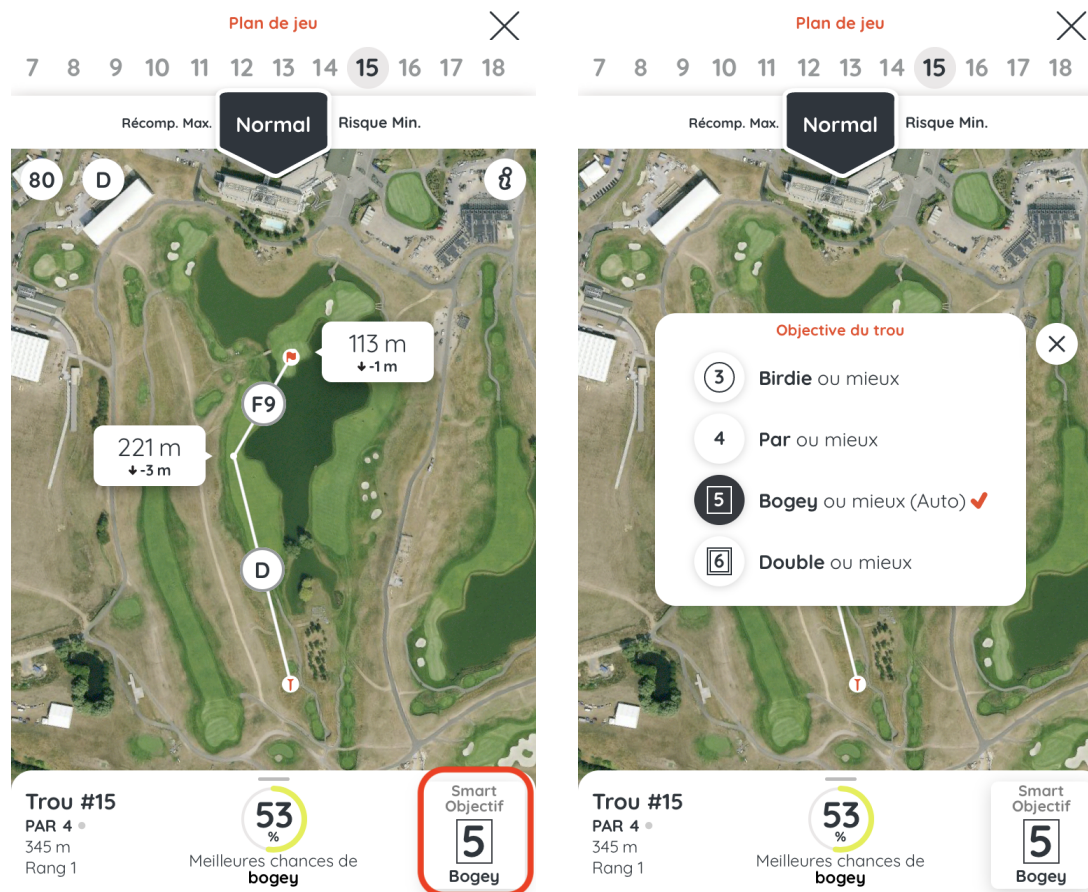


Astuce : De prime abord, l'objectif pourrait vous paraître un poil trop agressif. C'est normal - n'hésitez donc pas à le garder tel quel.

¹ Cette section "plan de jeu" nécessite un abonnement Hello Birdie

L'interface vous présente alors sur le premier trou la tactique à adopter et la probabilité de la réaliser. Plusieurs choix s'offrent à vous, vous pouvez :

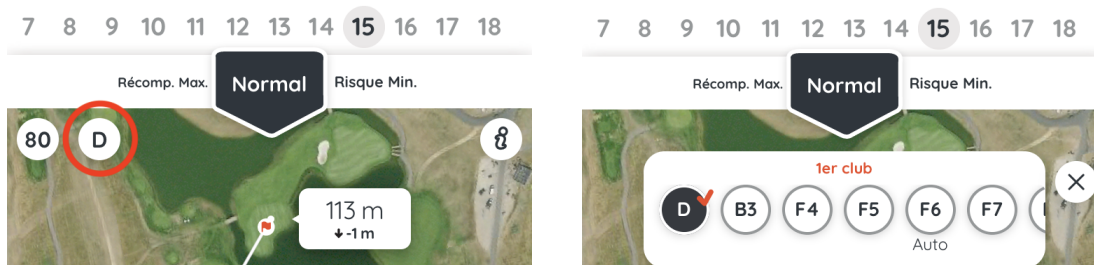
- Choisir de modifier directement votre objectif du trou (en cliquant sur le Smart Objectif en bas à droite de l'écran).



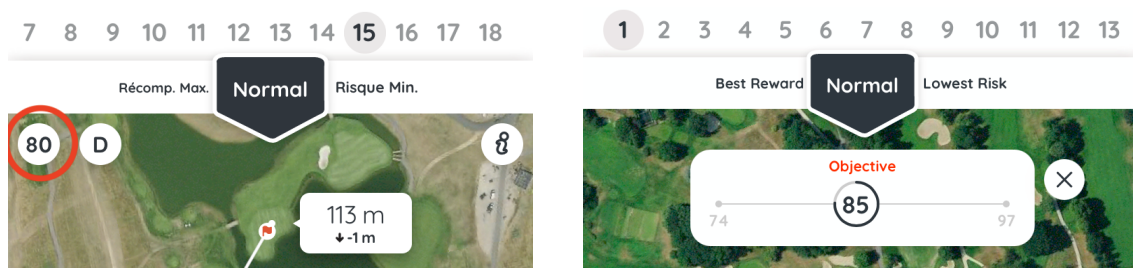
- Opter pour une stratégie agressive, normale ou conservatrice en naviguant dans le menu présent en dessous de la liste des trous.



- Vous pouvez aussi forcer le choix du club au départ, ce qui vous permet de favoriser les clubs avec lesquels vous êtes en confiance.



À noter que depuis cette fenêtre, vous pouvez toujours, modifier l'objectif global de votre partie en cliquant en haut à gauche sur votre score.



Le plan de jeu s'enregistre au fur et à mesure de vos modifications. Une fois le plan de jeu ajusté comme vous le souhaitez, vous pouvez le fermer en cliquant sur la croix (en haut à droite).

Tant que la partie n'est pas lancée, vous pourrez revenir le modifier à tout moment en cliquant sur **Modifier 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 161m)

Élévation (ici -3m) :

écart de hauteur entre le point d’arrivée et point de départ du coup

Distance Corrigée² (ici 141m) :

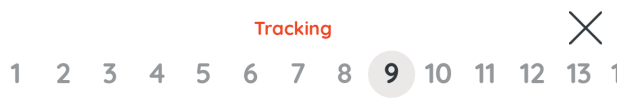
distance ajustée, suivant les conditions météo du moment et l’élévation.

Club recommandé³ (ici F5 pour Fer 5”) :

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 démarrez en shotgun). Voici l’exemple d’un départ au trou #9, sélectionné en touchant le numéro 9 en haut de l’écran :



² nécessite un abonnement Hello Birdie

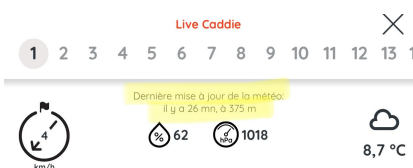
³ nécessite un abonnement Hello Birdie

Live Caddie

A l'arrivée à proximité du coup suivant, la recommandation précédemment calculée pour le plan de jeu est **adaptée en fonction des conditions du moment** (position précise du joueur et prise en compte éventuelle du vent selon votre choix).

La **recommandation de club** évolue pour viser la zone d'atterrissage prédéfinie (lay-up). Si un lay-up (ou le green) est jugé facilement atteignable, certains lay-up intermédiaires sont volontairement sautés.

Le vent pris en compte n'est pas mesuré localement (information issue d'un serveur internet distant).



Si le vent ressenti localement ne correspond pas à celui affiché (indication sur le téléphone ou sur la montre), nous vous recommandons de désactiver la fonctionnalité.

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.

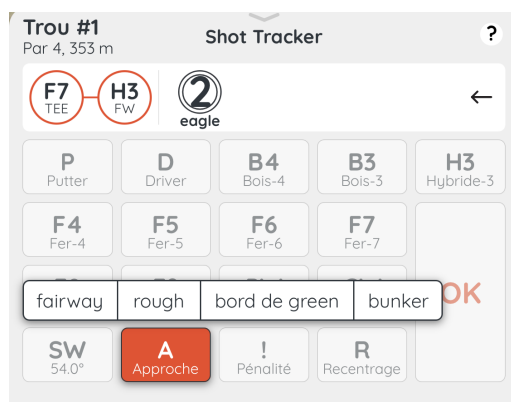
En complément, nous vous demandons de renseigner vos coups. Grâce à la trace GPS, Il n'est **pas nécessaire d'être positionné à l'emplacement du coup joué pour renseigner un coup**. Nous vous conseillons d'ailleurs de ne pas le faire à ce moment-là pour éviter de ralentir le jeu ou vous sortir de votre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

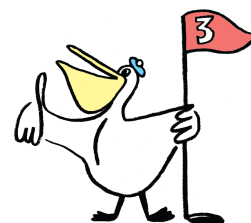
- Le nom du club : Drive **[D]**, Hybride **[H]**, Fer **[F5... F9]**, Wedge **[GW, LW...]** lorsqu'il s'agit d'un **plein coup**,
- Une **Approche [A]** : tout coup en direction du green et n'étant pas un plein coup de club,
- Un **Recentrage [R]** : quel que soit le club utilisé tant que ce n'est pas 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 quel que 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 tondue** (fairway)
 - Rough : coup réalisé d'une **zone peu tondue** (rough)
 - Bord de green : coup réalisé à **proximité du green**
 - Bunker : coup réalisé d'une **zone de sable**
- Pour un **Putt [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]** : seule 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'informations 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

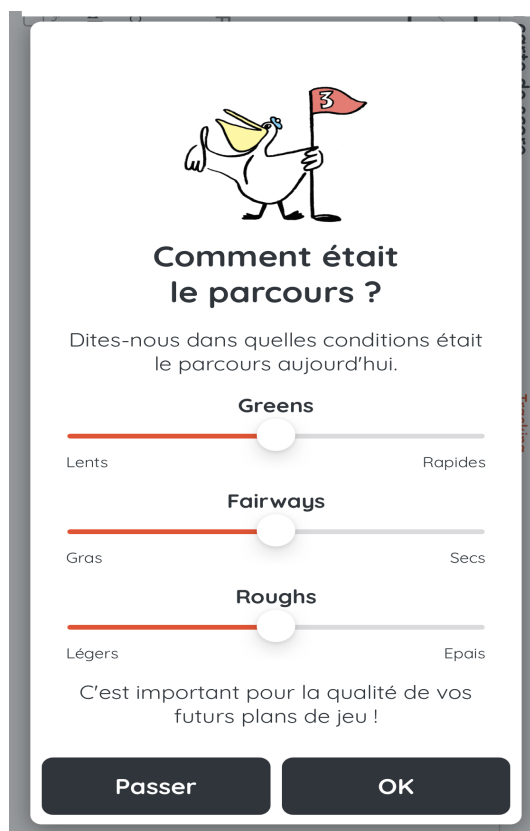
Signer sa carte de score

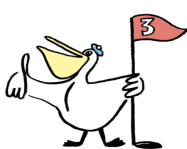
En fin de partie, vous pouvez vérifier que la Carte de score est bien remplie. L'accès à la carte de score vous apparaît automatiquement lorsque vous venez de renseigner le dernier trou. Vous devrez cependant le faire manuellement si vous n'avez pas fini le parcours (9ème ou 18ème selon les parcours)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

Notez votre parcours

Juste après avoir signé votre carte de score, une fenêtre apparaîtra pour vous demander comment vous avez trouvé l'état du parcours. (rapidité des greens, qualité des fairways ou encore épaisseur des roughs). Le remplissage de cette fenêtre est facultatif mais ce feedback nous sera grandement utile pour affiner votre prochain Plan de Jeu.

A feedback form titled "Comment était le parcours ?" (How was the course?). It asks the user to rate the conditions of the greens, fairways, and roughs. The form includes three sliders: "Greens" (Lents to Rapides), "Fairways" (Gras to Secs), and "Roughs" (Légers to Epais). A cartoon bird holding a flag with the number 3 is at the top. At the bottom are "Passer" and "OK" buttons.



Comment était le parcours ?

Dites-nous dans quelles conditions était le parcours aujourd'hui.

Greens

Lents Rapides

Fairways

Gras Secs

Roughs

Légers Epais

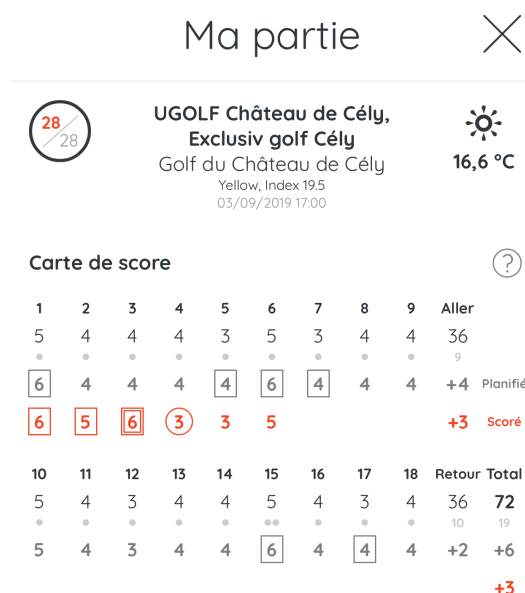
C'est important pour la qualité de vos futurs plans de jeu !

Passer OK

Après la partie

Statistiques et Analyse de performance

Carte de score de la partie



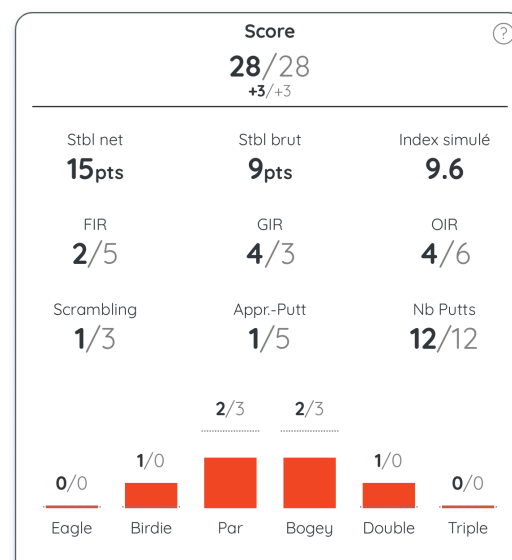
Statistiques de la partie

“**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.

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

Résultats de la partie



Statistiques détaillées et partage



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

Dashboard



Vous pouvez accéder à vos Strokes Gained, à vos tendances dans le temps ainsi qu'à de très nombreuses statistiques depuis le [site web](#)

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'usage 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,⁴
 - Au cadet en live avec les distances corrigées et la recommandation de club selon les conditions météo⁵
 - 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>

Le système d'exploitation de la montre doit être watchOS 3 ou plus récent.

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".



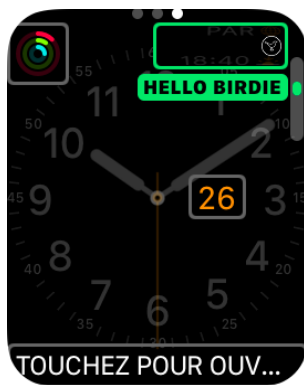
La **langue de la montre** est indépendante de la langue du téléphone. Le réglage de la langue du téléphone se configure dans l'application "Watch" d'Apple (menu, Général/Langue et région).

⁴ nécessite un abonnement Hello Birdie

⁵ nécessite un abonnement Hello Birdie



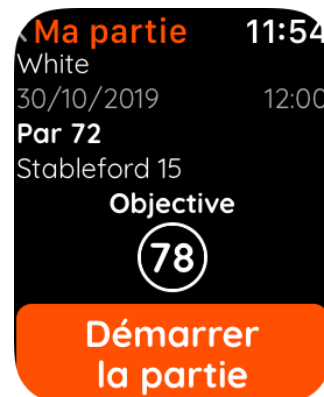
Astuce : sur la montre, la plupart des cadrans permettent d'ajouter des "complications" (un accès rapide, raccourci). Pour cela, faire un appui (fort) sur le cadran de la montre, puis cliquez sur "Personnaliser", sélectionnez la zone, et ajoutez le logo d'Hello Birdie à l'aide de la molette latérale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



Utilisation

Sélection du parcours

Les parties planifiées depuis l'app du téléphone peuvent être visualisées sur 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...).



Astuce : Pour ne pas être interrompu pendant sa partie, il est possible de lancer la partie puis configurer son iPhone en mode "Avion", les notifications des vos applications seront bloquées. Dans ce mode, le vent pris en compte dans l'app ne sera pas mis à jour pendant la partie.

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.

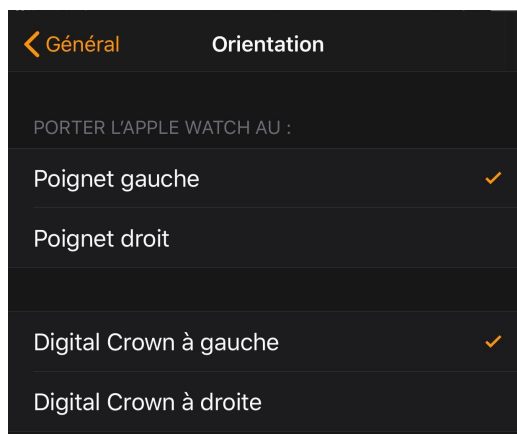


Astuce : si en jouant, votre gant appuie sur les boutons, il est alors recommandé de porter la montre avec

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

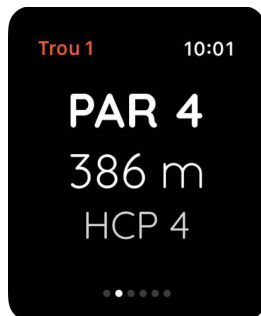
Pour cela, il faut configurer la montre avec l'application “Watch” d'Apple comme suit : dans l'onglet “Ma montre”, sélectionnez dans Général / Orientation :

- 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

Télémètre

- 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.

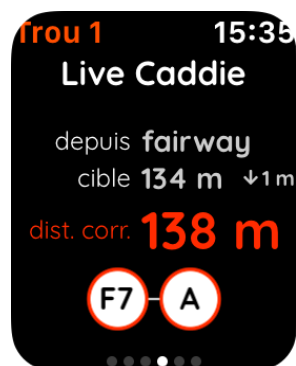


Plan de jeu (écran accessible avec une license active) :

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 instructions du Cadet en Live.

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

Pendant la partie, le Live Caddie indique :



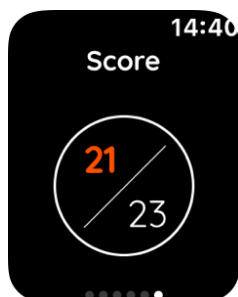
- La localisation estimée au départ du coup (ici **Lie** Fairway)
- La **distance de la cible** à vol d'oiseau, le dénivelé entre la cible et la position du coup
- La **distance ajustée**, suivant les conditions météo du moment et l'élévation
- La **séquence de jeu proposée** pour finir le trou, ici Fer 7 (F7) puis Approche (A), (cette dernière recommandation (A) sera encore ajustée après avoir joué le coup précédent).

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.

