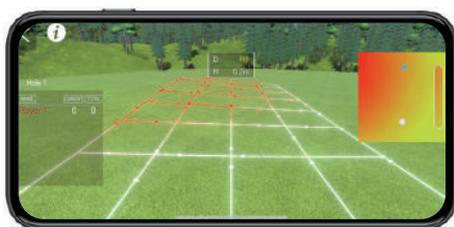


# InBirdie ゲームアプリについてのお知らせ

- InBirdie ゲームアプリは随時アップグレードしますので、更新によって本マニュアルと異なる場合がございます。
- InBirdie ゲームアプリについての詳細説明は、アプリホーム画面右上の「i」アイコンをタッチするとご覧いただけます。



- 新機能が追加されました。



ホールアウトゲーム



距離別統計データ

傾斜が適用された様々な場面で練習できます。

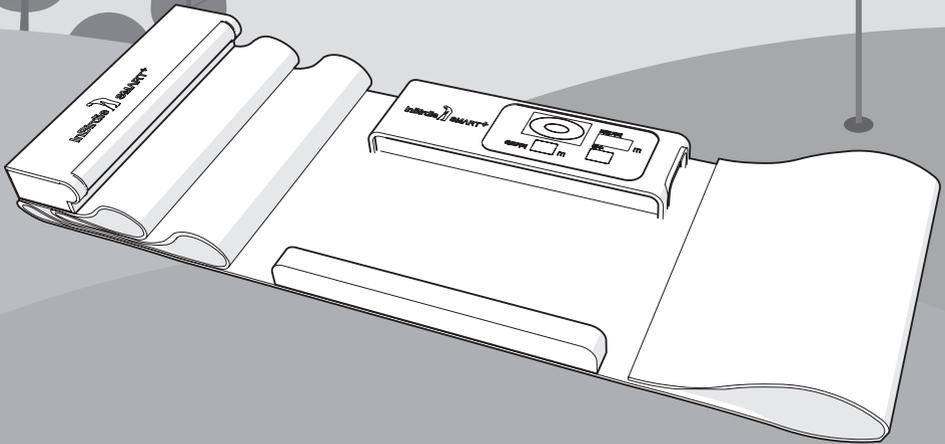
パター練習メニューのアイコンをタッチし、右上のグラフ「」タッチすると距離別の統計データが確認できます。

インバーディー取扱説明書

# InBirdie SMART<sup>+</sup>



InBirdie SMART<sup>+</sup>



[www.inbirdie.com](http://www.inbirdie.com)

製品を正しくお使いいただく為に、必ず取扱説明書をよくお読みください。

文書管理番号 : DBD-M-SP-JV2.1





インバーディー(InBirdie)は商標登録されたDMBH社の固有ブランドです。  
(インバーディースマートプラス)

# CONTENTS

- デジタルパッティング練習機インバーディー(InBirdie)をご購入いただき誠に有り難うございます。
- 本取扱説明書は、使用案内及び注意事項など製品に含まれた機能について説明したものです。必ずご使用前によくお読みいただき、ご理解の上、安全にご使用ください。
- インバーディーのホームページ([www.inbirdie.com](http://www.inbirdie.com))で提供している様々な製品と資料を参考に、インバーディーコードひとつで場所を問わずにロングパッティング練習を簡単に楽しみながら、バーディーを完成させることができます。
- 本説明書は製作時点を基準とし、技術上・編集上のエラーや漏れがある可能性があります。  
図は使用説明のために描いたもので実際のものとは部分的に異なる場合があります、またデザインが実際の広告とは異なることがあります。
- 製品の外観及び規格などは品質改善のため事前通告無しで変更される場合があります。  
デザイン及びS/Wの全ての権利は当社にあり、著作権法により保護されています。
- 使用電圧が異なる国ではご使用できません。指定された使い方以外及び消費者の過失、災害などによる全ての場合に発生し得る製品の故障及び損害に対して、当社は責任を負いかねます。



InBirdie SMART+ の紹介	6
1. 特徴	6
2. 用途及び使用目的	6
3. 製品の仕様	6
4. 製品の構成	7
InBirdie SMART+ の使い方	8
1. 基本操作方法(練習する)	8
2. グリーンの状態の調整	10
'InBirdie Game' アプリの使い方	11
1. インストールする	11
2. 実行する	11
3. アカウントの作成およびログイン	11
4. 接続する	12
5. メインメニュー	13
6. 画面説明	14
7. パッティングゲーム	16
8. 3.6.9ゲーム	17
9. 日付別の記録	18
10. 距離別の記録	19
InBirdie グリーンスピード基準	20
InBirdie FAQ	21

### ※製品使用時の注意事項

- **アダプターは必ず当社で提供している専用アダプターをご使用ください。**
- 本体の右側から10cm以内に物を置かないでください。
- 任意での分解・組立はしないでください。アフターサービスなど品質保証を受けることができません。
- 掃除をする際は電源コードを抜いていることを確認してください。  
インバーディーが水に濡れないよう注意し、化学物質やアルコールなどでインバーディーを拭かないでください。
- 直射日光や化学物質のある場所には保管しないでください。
- 直射日光が強く当たる場所では誤作動を起こす可能性があります。室内では直射日光が当たらない所でご使用ください。
- 手に水がついた状態で機器を触らないでください。電気感電の危険があります。

# InBirdieの紹介

## 特徴

- ・狭い空間でロングパッティングの練習が可能です。約2.0mの長さの空間で20m以上のロングパッティングまで練習することができます。
- ・体育科学研究院のパッティングロボットを利用した様々な距離実験を経て、実際のパッティングの距離を正確に表示します。
- ・パッティングの反復練習をしたボールの分布を直観的に認識でき、リズム感及び距離感の向上に効果のある新しい練習機です。
- ・パッティングのストローク練習ができるパッティングトラック機能を提供します。
- ・スリムでコンパクトなデザインのInBirdie SMART+は、どこにも良く似合い、ひとつの室内装飾品のように室内の雰囲気を変えてくれます。
- ・Bluetooth機能を搭載しておりますので、InBirdie SMART+専用アプリとつなげてよりインタラクティブに練習画面を見ながら練習することができます。また、そのデータが体系的に管理できますので、パッティングの実力向上に非常に有効です。(InBirdie SMART+製品)

## 用途及び使用目的

- ・室内空間でもロングパッティングの練習ができるようにしてくれる練習機として、専用アプリ(InBirdie SMART+製品)とBluetoothで連動し、パッティングのデータを体系的に管理し、パッティングの実力向上に有効なスマート・デジタル・パッティング練習機です。

## 製品の仕様

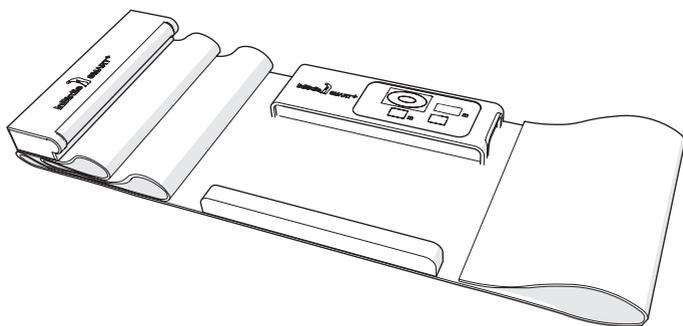
	InBirdie SMART+
本体サイズ(W × H × D mm)	320 × 300 × 31
マットサイズ(W × L mm)	長さ 1800mm / 幅 300mm
製品重量 (Kg) (箱を含む)	4.0
リバウンダーの材質	アルミニウム
Bluetooth	Bluetooth 4.0 (Android / iOS 対応)
動作温度	-25 ~ 50 (°C)
入力電源	DC 5V

※上記製品の的外観、仕様などは製品の品質向上のため事前予告無しに変更される場合があります。

# InBirdieの紹介

## 製品の構成

### • InBirdie SMART+



本体(本体+マット+リバウンダー一体型)



製品保管箱



ユーザーマニュアル



専用アダプター

# InBirdieの使い方

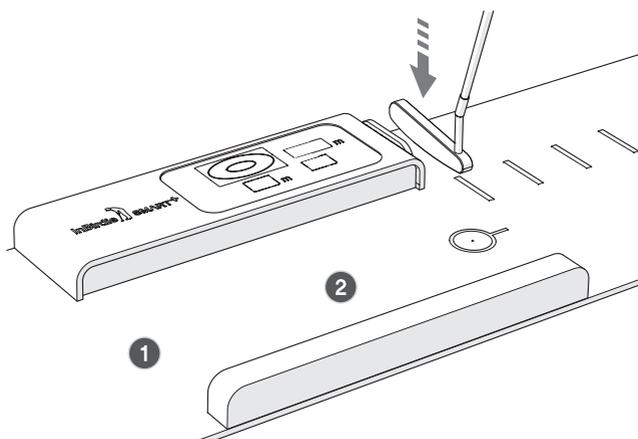
## 基本操作方法(練習する)

**Step 1.** パターを図の矢印の位置に置き、練習しようとする目標距離を設定します。

• Free mode ▶ 1.2M ▶ 2M ▶ 3M ▶ 5M ▶ 10M ▶ 15M 順に変わります。



【参考】Free modelは様々な距離を自由に練習できるモードです。



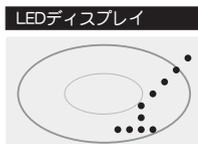
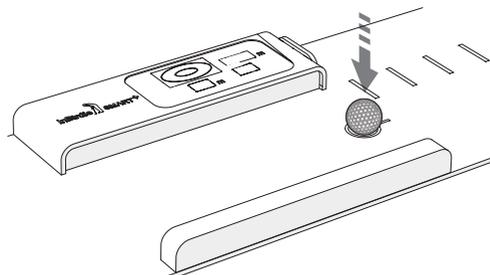
### 例)フリーモードで7mパッティングを練習する

- Step 1. パターを図のPの位置に置いてFree modelに設定します。  
目標距離が画面に表示されます。  
(Free modelは、製品に電源を入れた際の初期状態です。)
- Step 2. Free modeで7.0m ~7.9mの間のパッティングをします。
- Step 3. 上のような範囲内にパッティングした場合、目標距離は7mと表示され、パッティング練習時にボールの分布図が7mのホールカップを中心に形成されます。  
(該当のパッティング範囲から外れた場合、目標距離は該当の範囲に自動的に再設定されます。)
  - Free modeでは点数は表示されません。
  - Free modeでのボール分布図はパッティング範囲が変わるときには消えます。
  - Free modelはインバーディースマート+専用アプリと連動しません。



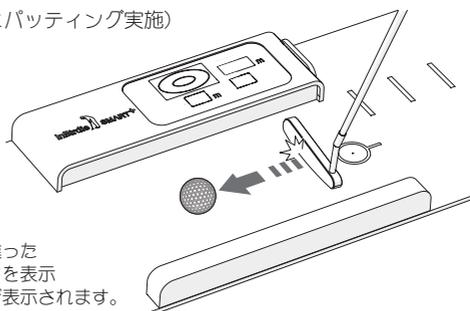
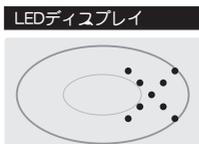
# InBirdieの使い方

- Step 2.** ボールをマット上の矢印の位置に正確に置きます。  
(ボールを開始位置に置いたら画面上に右のようなアイコンが表示されます。)



- ボールを開始位置に置いたら上部にアイコンが表示されます。

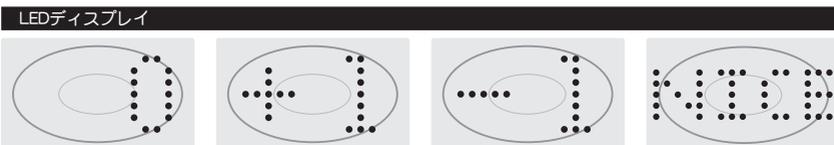
- Step 3.** 目標距離に合わせてパッティングをします。  
(右下の写真のような方向にパッティング実施)



- ボールがあまりにも遅かったり、間違った進み方で問題が発生したりしてデータを表示できないときは右のようなアイコンが表示されます。

- Step 4.** ディスプレイにパッティングの結果が表示されます。

- パッティングをするとボールの進行角度が下のように表示されます。  
(角度は-9-0 ~ +9まで表示)



• ストレート

• Open 1度

• Close 1度

• 得点状況となるナイスショットの場合は次のようなNICEアイコンが表示されます。

# InBirdieの使い方

**Step 5.** 同じ距離を繰り返し練習したい場合は[Step 2.]からやり直します。

- 同じ目標距離を繰り返し練習した場合、ディスプレイにパッティングされたボールの位置が蓄積され表示されます。もし目標距離を変更したい場合は[Step 1.]からやり直します。

#### Sleep機能

- 開始位置にボールが置かれている場合は5分、そうでない場合は10分後に次のアイコンが表示された後、製品は節電モードに入ります。
  - 節電モード状態では製品のディスプレイに何も表示しないで最小の待機電力のみを消耗します。再び使用したいときは開始位置にボールを置き直します。
- ※但し、睡眠など長時間使用しない場合は電源を切っておくことをお勧めします。

#### 点数機能

- 点数表示の基準は同じ目標距離におけるパッティングの成功率(確率)です。

## グリーンの状態の調整

- InBirdieはグリーンの速さを調整することができます。

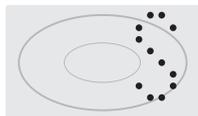
InBirdie SMART+の場合、アプリでも直接グリーンの速さを変えることができます。

- アプリのパッティング練習画面右上のアイコンをクリックすることでグリーンの速さが変更可能 ▶



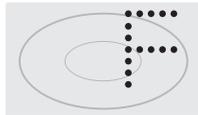
### ① 遅いグリーンに変える

- [図1]の位置にボールを置き、パターを[Step 1.]の位置に置くと遅いグリーンに変更され、右の画面のように S アイコンが表示されます。



### ② 速いグリーンに変える

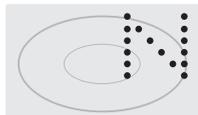
- [図2]の位置にボールを置き、パターを[Step 1.]の位置に置くと速いグリーンに変更され、右の画面のように F アイコンが表示されます。



### ③ 普通のグリーンに変える

- [図1]と[図2]の位置両方にボールを置き、パターを[Step 1.]の位置に置くと普通のグリーンに変更され、右の画面のように N アイコンが表示されます

\*初期状態のグリーンスピードであり、電源On/Offの際に常時「普通のグリーン」に設定されます。 \*標準グリーンスピード



# InBirdie Gameアプリの使い方

## インストールする

- Play storeまたはApp Storeで「InBirdie Game」を検索し、InBirdie Gameのアプリをインストールします。



\* AndroidおよびiOS環境でダウンロード可能です。

\* スマートフォンの機種およびOSバージョンによって互換できないことがあります。

## 実行する

- InBirdie SMART+ の電源が入っているか確認した後、InBirdie Gameアプリを実行します。



# InBirdie Gameアプリの使い方

## 接続する



- 上記のように、接続できるデバイスが表示されたら、【InBirdie SMART Plus】をタッチして接続します。

\*万が一、上記の画面が表示されない場合は、[デバイスの検索]をタップして検索します。

\*電源が入っているか確認してください。

\*スマートフォンのBluetoothと位置情報がONの状態になっているか確認してください。

# InBirdie Gameアプリの使い方

## メインメニュー



### 1. パッティングゲーム

1m (1.2m) から18メートルまで1m単位でお好きな距離にあわせて練習していただけます。

### 2. 3.6.9ゲーム

ステップごとに与えられる3.6.9ミッションを完成していくゲームです。ミッションの成功すると、次のステップに移動できます。

### 3. 日付別の記録

毎日および毎月のパットの練習量（回数）が自動的に記録されます。

### 4. 距離別の記録

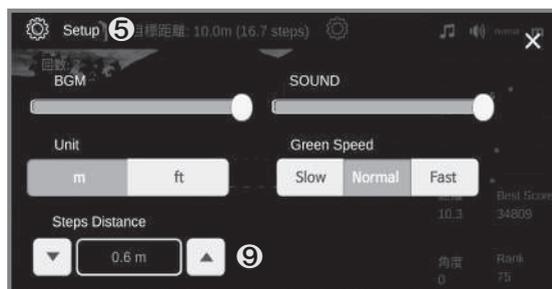
距離別にパットの練習量（回数）が自動的に記録されます。  
距離別にボールの分布（距離と角度）を確認できます。

# InBirdie Gameアプリの使い方

## 画面説明



- ① BGMをONまたはOFFにできます。
- ② 効果音をONまたはOFFにできます。
- ③ グリーンスピードを設定できます。(3段階)
- ④ 距離基準をメートル (m) 単位またはフィート (ft) 単位に変更できます。
- ⑤ 設定アイコン (歯車) をタッチすると、歩幅設定などの詳細設定が行えます。
- ⑥ InBirdie Gameのアプリにアクセスすると、目標距離 (10m) でパッティングした回数 (7) が表示されます。
- ⑦ 左側のスクロールバーを上下に移動させると、1m単位で目標距離を設定できます。
- ⑧ この領域をタッチすると、ベストスコアとランクが表示されます。
- ⑨ 歩幅 (ステップ) 設定ができます。

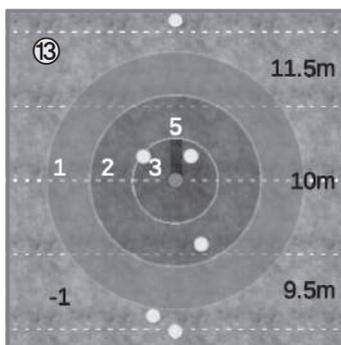


# InBirdie Gameアプリの使い方

## 画面説明



- ⑩ 現在のユーザーのレベル    ⑪ 獲得累積スコア  
⑫ レベルアップに必要な獲得スコア    ⑬ ミニマップ (目標距離基準)



- パッティングしたボールの分布を表示し、最後に打ったボールの位置は紫色の点(●)で表示されます。
- ミニマップ内の数字 (1, 2, 3, -1) は、その領域で獲得したスコアと減点されたスコアです。

# InBirdie Gameアプリの使い方

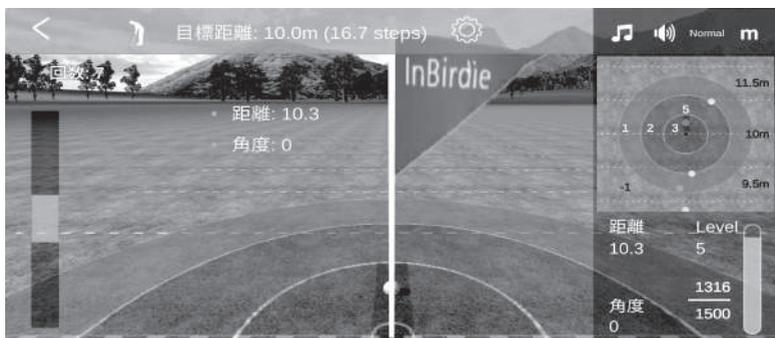
## パッティングゲーム



### 1. 目標距離を設定します。

- 左側のバーを上下にスクロールすると、1m単位で目標距離が設定できます。
  - \*1.2m、2m、3m、5m、10m、15mを除く目標距離は、InBirdie本体の目標距離の表示部分に「\_」で表示されます。
- InBirdie本体で目標距離を変更することができ、この場合1.2m、2m、3m、5m、10m、15mの順序に変更されます。

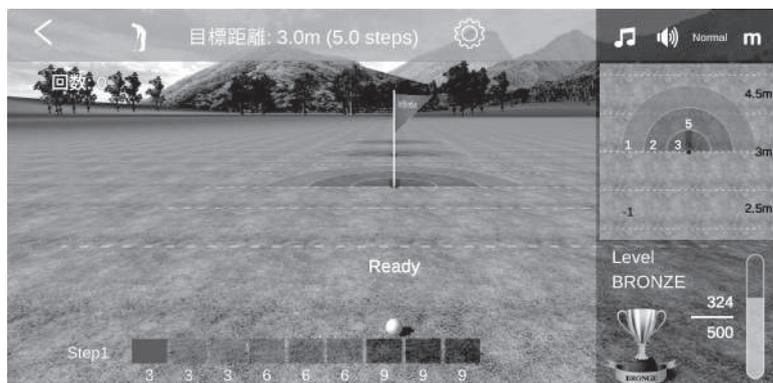
### 2. ボールを InBirdie SMART+ の準備位置である「O」に置き、「Ready」の音声が流れたら準備完了です。



- \*パッティングした後、パッティングの距離とパッティングの角度が画面に表示されます。
- \*パッティングした位置によって、獲得スコアが決まります。
- 9mまでのターゲットは半円で描かれ、ホールインワンを目標にホールを通るように練習します。
- 10m以上のターゲットは円形で描かれ、ホールに近づけるように練習します。
- \*スコアが累積されるとレベルアップでき、レベルによってレベルアップまでに必要な獲得スコアが異なります。

# InBirdie Gameアプリの使い方

## 3.6.9ゲーム



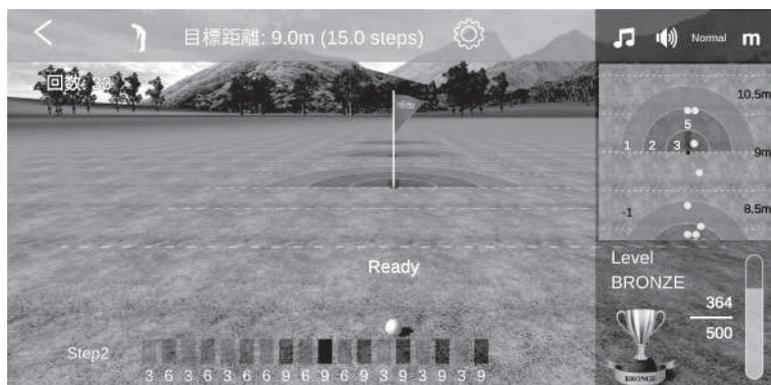
1. 「Ready」という音声の後、点滅する目標距離に向かってパッティングします。
2. STEP1、STEP2、STEP3で構成され、段階ごとに目標距離が3m、6m、9mに変わり繰り返して行う回数などが異なって提示されます。

\*各段階（ステップ）でのミッション

STEP1. 目標距離へとパッティングします。ペナルティはありません。

STEP2. 二つの目標距離を二回連続でパットを成功させてください。失敗した場合は、ペナルティが適用されます。

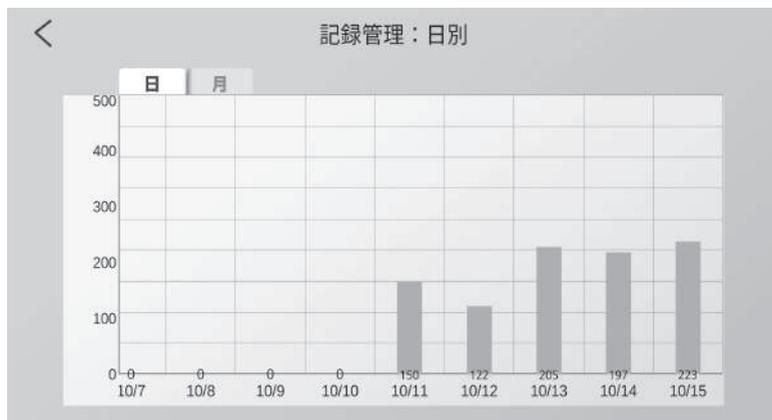
STEP3. 三つの目標距離を三回連続でパットを成功させてください。失敗した場合は、ペナルティが適用されます。



\*スコアが累積されてレベルアップすると、トロフィーが変わり難易度が高くなります。

# InBirdie Gameアプリの使い方

## 日付別の記録



### 1. 日付別の記録

日別/月別でパットイングの回数を確認できます。

記録管理：距離別

目標距離(m)	練習回数(打)	目標距離(m)	練習回数(打)
1.2	11	10.0	8
2.0	7	11.0	4
3.0	19	12.0	17
4.0	6	13.0	5
5.0	11	14.0	3
6.0	19	15.0	2

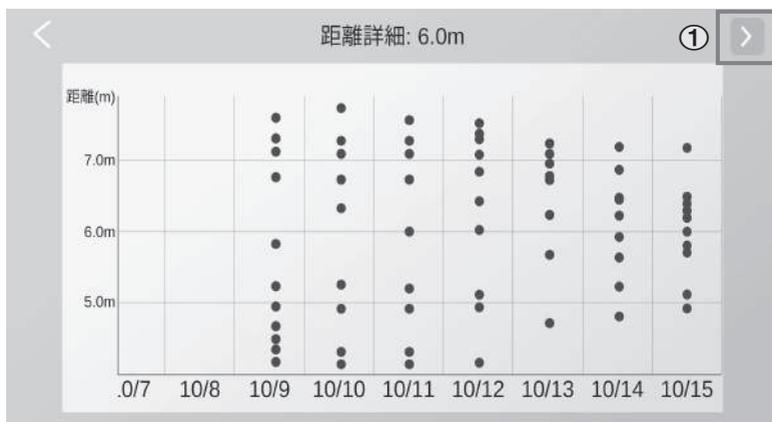
### 2. 距離別の記録

各距離別のパットイングの回数を確認できます。

\*各距離の  をタッチすると、パットイングの距離とパットイングの角度の分布を確認できます。

# InBirdieグリーンスピード基準

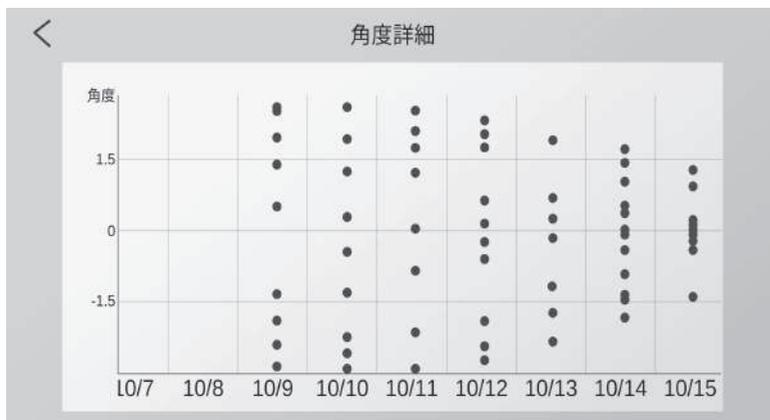
## 距離別の記録



### 1. 距離別の記録 - 距離詳細

日付別でパッティングの距離の分布を確認することができます。

\* ①距離詳細の右上の矢印をタッチすると、角度詳細に変換されます。



### 2. 距離別の記録 - 角度詳細

日付別でパッティングの角度の分布を確認することができます。

# InBirdieグリーンスピード基準

## InBirdieグリーンスピード基準

(1ft = 30.48cm)

	トーナメントコース		一般コース
速い	10.5ft (3.2m)	*インバーディー-Fモード	8.5ft (2.6m)
少し速い	9.5ft (2.9m)		7.5ft (2.3m)
普通	8.5ft (2.6m)	*インバーディー-Nモード	6.5ft (2.0m)
少し遅い	7.5ft (2.3m)		5.5ft (1.7m)
遅い	6.5ft (2.0m)	*インバーディー-Sモード	4.5ft (1.4m)

\*インバーディーのグリーンスピードの設定基準は、米国ゴルフ協会(USGA)で決められたスティンプメーター(Stimp meter)方式

\*インバーディーのパッティング距離の測定方式は上のようなグリーンスピードを基準に測定します。

そのため、付属されているマットの上で実際に動いたボールの距離と表示されるデータは異なる場合があります。

# 使用可能な端末機(スマートフォン)リスト

## Q: バッティングをしても何の反応もない。(画面にX表示、無反応など)

A: 直射日光にセンサー部分が露出している場合、一時的にエラーが発生することがあります。このときは、直射日光に当たらない場所でご使用ください。-バッティングの際にボールがマットから浮いた場合、認識されないことがあります。

## Q: 目標距離が変更できない。

A: 目標距離変更部に認識させるパターの色が黒色の場合、光センサーの特性上認識がうまくいかない場合があります。この場合は、黒色でない他の色の物体を利用したら変更ができます。

## Q: インバーディーは、なぜセンサーが出発点にあるのか。

A: デジタルバッティング練習機は狭い空間でも練習ができるように開発された製品です。もし、センサーがマットの端にあると設置環境によって同じストロークでも異なった値が出てしまいます。それでは正確なバッティング感覚を身につけることが難しくなります。インバーディーはバッティング時の出発点のボールの速度及び方向を感知するため、どんな場所に設置しても正確なバッティングの感覚を身につけることのできる優れた製品です。

## Q: バッティング飛距離は、パターのスピードを読み込んで計算しているのか。

A: いいえ。仮にパターのスピードだけを読み込むとすると、バッティングの飛距離はパターの重量及び種類に関係なく単純な飛距離が出てしまいます。そのため、インバーディーはパターではなく、ボールのスピードを読み取り、正確な飛距離を表示しています。

## Q: バッティング角度はどのように表示されるのか。

A: インバーディーのセンサーにはボールの飛距離を検出するセンサーとボールの進行角度を検出するセンサーがあります。バッティング時のボールの方向が正確にストレートに進んだら「0」と表示されますが、ボールの進行方向が少しでもクローズになったり、オープンになったら-9度から+9度まで精緻に表示されます。

## Q: 何メートルまで測定可能なのか。

A: インバーディーのバッティング測定距離は制限がありません。但し、ご家庭で使う場合は15mまでをお勧めします。

## Q: 全てのボールを認識するのか。

A: もちろんです。カラーボールを含めてどのようなゴルフボールを使っても、インバーディーは正確に認識します。

## Q: 左利きなんだけど、使用可能なのか。

A: ディスプレイを上下反対に見る必要がありますが、ご使用は可能です。バッティング角度の表示につきまして+と-を反対に考える必要があります。

## Q: インバーディーはスイッチが元々ないのか。

A: はい。インバーディーはスイッチの故障率をなくすために、全ての設定はセンサーの認識で行われます。また、未使用の状態が10分間続くと自動でSleepモードに切り替わります。ボールを動かしてバッティング開始位置に置くとSleepモードは解除されます。(但し、就寝などで長時間の使わない時にはインバーディーの電源を切ることをお勧めします。)

## Q: ボールは一つだけあれば練習可能なのか。

A: インバーディーのマットの端にはリバウンダーが付いており、バッティングごとにボールが返ってくる仕組みになっています。そのためバッティング感覚を忘れずに持続的に楽しく練習することができます。

## Q: インバーディーのセンサーの精度は高い方なのか。

A: インバーディーは10年以上ゴルフセンサーや知能型ロボットを開発してきた会社で作られた製品です。センサーの精度につきましては、「韓国体育科学研究院」の精密バッティングロボットで検証を受けています。また、すでに多くのインバーディーのユーザー様が実際にフィールドでその結果をもって証明しています。







(株)ディーエムビーエイチ

京畿道富川市遠美区平川路 655

富川テクノパーク 401棟 603号

• [www.inbirdie.com](http://www.inbirdie.com) • [www.dmbh.co.kr](http://www.dmbh.co.kr)



+82-32-203-6910

お客様相談受付時間：午前 9時～午後 6時

昼休憩(12:00~13:00)及び土日、休日を除く