

DATOS DE CONTACTO DE SERVICIO AL CLIENTE

Suunto Oy Tel. +358 9 875870

Fax +358 9 87587301

Suunto USA Tel. 1 (800) 543-9124

 Canadá Tel. 1 (800) 776-7770

Centro de llamadas
 para Europa Tel. +358 2 284 11 60

Preguntas relacionadas
 con PC softwarehelpdesk@suunto.com

Sitio web de Suunto www.suunto.com

ES

CONTENIDO

1. INTRODUCCIÓN	6
1.1 FUNCIONES DEL SUUNTO G3	6
2. INTRODUCCIÓN	8
2.1 PANTALLA Y BOTONES	8
2.2 USO DE SU SUUNTO G3	9
2.2.1 Modos y menús	9
2.2.2 Presión y presión larga	9
2.2.3 Ajuste de las opciones	9
2.3 BLOQUEO DE TECLAS	11
2.4 OPCIONES INICIALES	11
2.4.1 Funciones predeterminadas	11
3. MODO TIME	12
3.1 MÉTODOS ABREVIADOS	12
3.1.1 Cronógrafo	12
3.1.2 Hora dual	13
3.2 ALARMA	13
3.3 GENERAL	14
3.3.1 Tonos	14
3.3.2 Iconos	14
3.3.3 Ajuste de la luz	14
3.4 UNIT	15

4. MODO GAME	16
4.1 USO DE SU SUUNTO G3 DURANTE EL JUEGO	16
4.1.1 Selección del tipo de juego y del recorrido	16
4.1.2 Inicio del juego	17
4.1.3 Durante su ronda	17
4.1.4 Después de su ronda	17
4.2 STROKEPLAY	17
4.3 STABLEFORD	19
4.4 MATCH	19
4.5 SCRATCH	20
4.6 ESTADÍSTICAS	20
4.6.1 Adición de castigos (Penalty)	21
4.6.2 Abandonar el juego (Quit game)	21
4.6.3 Borrado de la información adicional (Erase)	21
4.6.4 Abandonar el hoyo	21
4.6.5 Visualización de la hora y resultado actuales	22
4.6.6 Juego de nueve hoyos	22
5. MODO MEMORY	23
5.1 GAME	23
5.2 COURSE	24
5.2.1 Creación de un recorrido (Create)	24
5.2.2 Activación de un recorrido (Activate)	24
5.2.3 Edición de un recorrido (Edit)	24

5.2.4	Visualización de un recorrido (View)	25
5.2.5	Borrado de un recorrido (Erase)	25
5.3	STATS	25
5.3.1	Visualización de las estadísticas del juego (View)	25
5.3.2	Borrado de juegos (Erase)	26
5.3.3	Borrado de todas las estadísticas del juego (Erase All)	26
5.4	HISTORY	26
5.4.1	Visualización de la historia	26
5.4.2	Restaurar los archivos de la historia (Reset)	27
5.5	LISTA DE HCP	27
6.	SUUNTO GOLF MANAGER	28
6.1	INSTALACIÓN	28
6.2	REQUISITOS DEL SISTEMA	28
6.3	INTERFAZ PARA PC	29
6.4	FUNCIONES DEL SUUNTO GOLF MANAGER	29
6.4.1	Ventana G-device (1)	31
6.4.2	Ventana My Computer (2)	31
6.4.3	Ventana Main (3)	31
6.4.4	Ventana Properties (4)	31
6.4.5	Ventana Suuntosports.com (5)	32
7.	SUUNTOSPORTS.COM	33
7.1	REQUISITOS DEL SISTEMA	33
7.2	INTRODUCCIÓN	33

7.3 CATEGORÍAS DE SUUNTOSPORTS.COM	34
7.3.1 MySuunto	34
7.3.2 Communities	34
7.3.3 Páginas específicas de deportes	35
8. CUIDADO Y MANTENIMIENTO	36
8.1 CUIDADO DEL SUUNTO G3	36
8.2 RESISTENCIA AL AGUA	36
8.3 CAMBIO DE LA BATERÍA	37
9. DEFINICIONES Y NORMAS DE CÁLCULO	40
10. ESPECIFICACIONES TÉCNICAS	44
11. TÉRMINOS Y CONDICIONES	45
11.1 COPYRIGHT	45
11.2 MARCAS REGISTRADAS	45
11.3 CONFORMIDAD CE	45
11.4 CONFORMIDAD CE 9001	45
12. LÍMITES DE RESPONSABILIDAD	46

1. INTRODUCCIÓN

¡Enhorabuena por adquirir un Suunto G3, el ordenador de muñeca diseñado para los jugadores de golf!

El Suunto G3 es un sofisticado marcador que le permitirá llevar un registro de sus resultados y los de su rival durante los partidos de golf. Además, el Suunto G3 memoriza sus estadísticas principales y las de su rival durante la ronda.

El Suunto G3 le permite elegir hasta cuatro tipos de juegos diferentes (Scratch, Stroke, Stableford y Match Play) y actualizará automáticamente el líder durante la ronda. Tras esto, podrá visualizar instantáneamente sus resultados y los de su rival y las estadísticas de su juego. Y con el software para PC Golf Manager, podrá analizar su rendimiento durante un largo periodo de tiempo para que le ayude a concentrarse en las áreas de mejora más importantes.

1.1. FUNCIONES DEL SUUNTO G3

Modo Time

- Hora, calendario, alarma, cronómetro con tiempos parciales y ajuste de opciones de la unidad.

Modo Game

- Tarjeta para 4 tipos de juegos diferentes (Strokeplay, Stableford, Match y Scratch).
- Calcula sus resultados y los de su rival así como los resultados finales.
- Registra los datos estadísticos (golpes en la calle, GIRs, estar arriba y abajo, huidas de la arena, putts y castigos).

Modo Memory

- Almacena sus diez recorridos favoritos (seleccionados desde el PC, almacena el nombre del recorrido y la tarjeta).
- Muestra los resultados y la historia de los juegos.
- Calcula su hándicap para un recorrido dado basándose en su lista de hándicaps.

Software para PC

- Tarjeta.
- Almacena los juegos.
- Reproduce la historia y las gráficas del desarrollo de las estadísticas (GIR, FIR, putts, etc.).
- Base de datos de los recorridos (almacena en la memoria los datos de todos los recorridos jugados).

SuuntoSports.com

- Compare en línea los resultados de su juego con otros.
- Descargue los nuevos datos de los recorridos en la base de datos personal de su PC.
- Comparta los mejores momentos de sus rondas con sus amigos del foro de golf.

2. INTRODUCCIÓN

Este capítulo le ayuda a iniciarse en el uso de su Suunto G3. Le muestra los botones y le indica el modo de utilizar las funciones.

2.1. PANTALLA Y BOTONES

Cuando el Suunto G3 sale de fábrica, la pantalla va en blanco. La unidad se activa cuando presione cualquiera de los botones.



2.2. USO DE SU SUUNTO G3

Esta sección explica el modo de funcionamiento de la estructura de menús así como el modo de ajuste de las diferentes opciones.

2.2.1. Modos y menús

1. Desplácese hasta el modo deseado con los botones UP o DOWN. El nombre del nuevo modo aparece en pantalla durante un breve espacio de tiempo antes de que se abra la pantalla principal. La barra indicadora que aparece a la izquierda de la pantalla indica el modo que está activo.
2. Presione el botón ENTER para abrir el menú Set (Ajustar). Los tres elementos del menú aparecen al mismo tiempo. El elemento del menú que se encuentra actualmente activo y que, por tanto, se puede seleccionar, aparece en color inverso. La barra que aparece a la derecha muestra el número de orden del elemento del menú y le indica la cantidad de elementos que hay. Presione STOP/BACK para salir del menú.

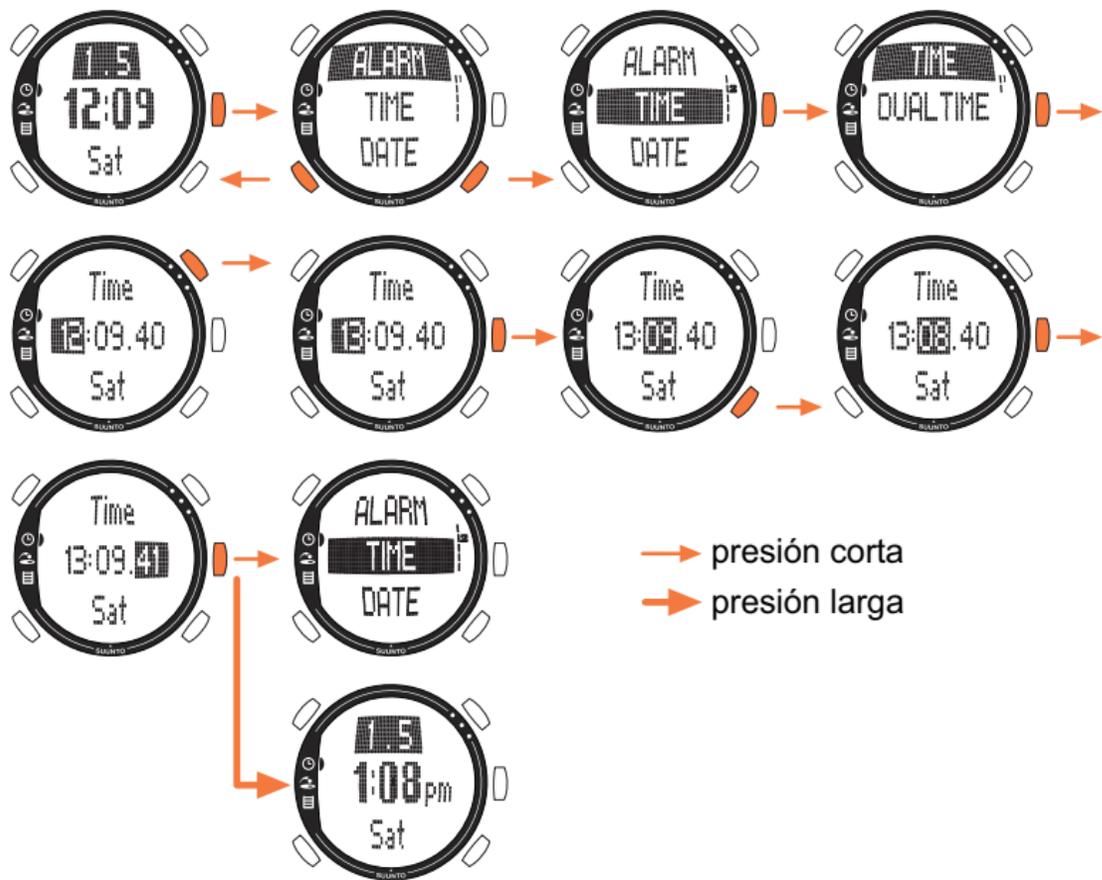
2.2.2. Presión y presión larga

START/DATA, STOP/BACK y ENTER pueden realizar funciones diferentes en función del tiempo que emplee en presionarlos. La presión larga supone una presión de más de 2 segundos. Este manual le indicará cuándo son necesarias las presiones largas.

2.2.3. Ajuste de las opciones

Las siguientes series de figuras muestran el modo de definir la hora y la fecha.

NOTA: *El ajuste de las demás opciones se realiza de igual forma.*



2.3. BLOQUEO DE TECLAS

El bloqueo de teclas evita que presione los botones por accidente.

Para activar el bloqueo de teclas:

1. Pulse ENTER.
2. Presione START/DATA durante dos segundos. Los botones se bloquean y  aparece en la esquina superior derecha. Si intenta presionar un botón, aparecerá el mensaje “UNLOCK PRESS ENTER” (desbloqueo presionando enter).

Para desactivar el bloqueo de botones:

1. Pulse ENTER. Aparece el texto “NOW PRESS START” (ahora presione start).
2. Presione START/DATA durante dos segundos.

2.4. OPCIONES INICIALES

De forma predeterminada, la unidad incluye un recorrido, 4 nombres de rivales y una ronda. La historia de las estadísticas está a cero.

NOTA: Puede eliminar el juego predeterminado y la información del recorrido de la memoria accediendo al modo Memory (Memoria) (consulte el capítulo. Modo Memory). También puede editar y cambiar los rivales predeterminados con el software del Suunto Golf Manager.

2.4.1. Funciones predeterminadas

Cuando reciba la unidad por primera vez, mostrará:

- Strokeplay como el tipo de juego predeterminado.
- 1 ronda jugada en el Amer Sports Country Club (verá las estadísticas del juego en la fecha 12:00/01.05)
- Amer Golf Country Club como el recorrido activo.
- 4 rivales predeterminados. Más adelante puede añadir nuevos rivales con el software para PC. (Puede tener hasta 5 rivales en la memoria al mismo tiempo.)

3. MODO TIME

En el modo Time podrá ver la hora actual, la fecha, la hora dual, la fecha actual y el día de la semana. También puede ajustar las alarmas y las opciones de la unidad o utilizarlo como cronómetro. El ajuste de la hora y la fecha ya se han visto en la sección 2.2. Uso de su Suunto G3.



3.1. MÉTODOS ABREVIADOS

Puede seleccionar 4 funciones diferentes para la fila inferior con STOP/BACK.

3.1.1. Cronógrafo

Para usar el cronógrafo:

1. Seleccione el método abreviado del cronógrafo con STOP/BACK.
2. Presione START/DATA para iniciar el cronógrafo. Si desea registrar un tiempo intermedio, presione START/DATA de nuevo. El tiempo intermedio permanece en la pantalla durante un momento y, a continuación, el Suunto G3 vuelve a mostrar el tiempo de funcionamiento. El Suunto G3 puede almacenar hasta 30 tiempos intermedios.
3. Presione STOP/BACK para detener el cronógrafo. Si ha registrado varios tiempos intermedios, ahora podrá desplazarse por ellos con STOP/BACK.
4. Para restaurar el temporizador, realice una presión larga en STOP/BACK. (Si no se ha reiniciado el cronógrafo, puede presionar START/DATA para reiniciar el cronometrado desde el tiempo final.)

NOTA: Cuando haya usado el cronógrafo, no podrá seleccionar otros métodos

abreviados antes de restaurar el temporizador.

3.1.2. Hora dual

La hora dual permite disponer de otra hora **en** otra zona horaria si va de viaje.

Para ajustar la hora dual:

1. Seleccione *Time* en el menú *Set*.
1. Seleccione *Dual time* (Hora dual) en el menú *Time* (Hora).
2. Ajuste la hora.
3. Ajuste los minutos. Los segundos se sincronizan en base a la hora normal.

3.2. ALARMA

Puede configurar hasta tres alarmas independientes para recordarle, por ejemplo, que debe asistir a una reunión o para despertarse a una hora específica. Cuando la alarma está activada,  aparece en la esquina inferior derecha de la pantalla.

Para ajustar una alarma:

1. Seleccione *Alarm* en el menú *Set*.
2. Seleccione una de las tres alarmas.
3. Cambie el estado de la alarma a *On*.
4. Ajuste la hora.
5. Ajuste los minutos.
6. Ajuste la fecha. (Si no ajusta la fecha, la alarma se activa, desde ese momento en adelante, y cada día la alarma estará activa a esa hora.)

3.3. GENERAL

Con esta función puede ajustar los tonos, iconos y luz.

Para ajustar las opciones generales:

1. Seleccione *General* en el menú Set.
2. Seleccione una opción apropiada.
3. Ajuste la opción.

3.3.1. Tonos

Los tonos son los sonidos que indican que los botones se han presionado correctamente. Los tonos se pueden activar y desactivar.

3.3.2. Iconos

Cuando la función Icons está activada y se desplaza hasta un modo, el icono del modo aparece en la pantalla durante un breve espacio de tiempo antes de que se abra la ventana principal. Cuando está desactivada, la pantalla se abre directamente.

3.3.3. Ajuste de la luz

Con la función Light puede ajustar la luz de la pantalla de su Suunto G3. Dispone de tres posibles opciones:

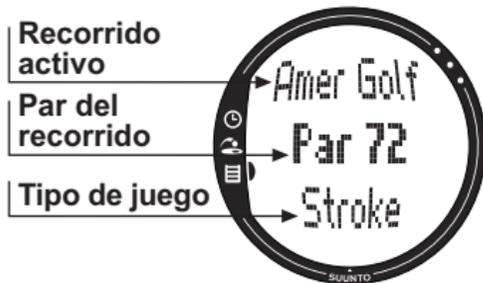
- **Normal:** La luz se enciende cuando presiona START/DATA durante más de 2 segundos o cuando una alarma está activada. La luz permanecerá encendida durante 7 segundos tras la última presión de cualquiera de los botones.
- **Uso nocturno:** La luz se enciende al presionar cualquiera de los botones. Permanecerá encendida durante 7 segundos tras la última presión del botón.
Nota: El uso continuado de la luz de la pantalla reduce considerablemente la duración de la batería.
- **Off:** La luz no se enciende en absoluto.

3.4. UNIT

Con esta función puede definir los formatos de hora y fecha así como la unidad de distancia que desea utilizar en su Suunto G3.

- **Hora:** Formato de 12h o 24h.
- **Fecha:** mm.dd (mes antes que el día), dd.mm (día antes que el mes) o sólo el día.
- **DIST (DISTANCIA):** metros (m) o yardas (yd).

4. MODO GAME



El modo Game le permite conservar el resultado durante una ronda de golf. También puede conservar el resultado del juego de su rival. Su Suunto G3 muestra los datos del líder en todas las etapas del juego y almacena en memoria hasta 5 de sus rivales favoritos.

El modo Game también le permite registrar los datos estadísticos como los golpes en la calle y los greens en reglamentos o castigos de su propio juego de forma que más tarde pueda ver su historia de juego.

4.1. USO DE SU SUUNTO G3 DURANTE EL JUEGO

Las secciones siguientes explican el modo de usar la unidad durante su ronda.

4.1.1. Selección del tipo de juego y del recorrido

1. Seleccione un tipo de juego: Scratch, Strokeplay, Stableford o Match. (El predeterminado es Strokeplay.) Puede cambiar el tipo de juego en el modo Memory.
2. Seleccione un recorrido si está jugando cualquier otro juego distinto de Scratch (consulte la sección 5.2.2. Activación del recorrido). Si no ha configurado el recorrido, consulte la sección 5.2.1. Creación de un recorrido.

4.1.2. Inicio del juego

1. En el modo Game, seleccione un rival de la lista. Puede editar o cambiar los rivales en el Suunto Golf Manager.
2. Defina su hándicap y el de su rival. De este modo, el reloj indicará el líder en todas las fases del juego.
3. Seleccione el hoyo en el que va a empezar. El hoyo de salida predeterminado es el 1.

4.1.3. Durante su ronda

1. Defina los golpes y putts totales para cada hoyo.
2. Defina las estadísticas (golpes en la calle, golpes en la arena, arriba y abajo, huidas de la arena, etc.).
3. Defina el resultado de su rival.

NOTA: *Puede abandonar el juego en cualquier momento durante la ronda (consulte la sección 4.6.2.).*

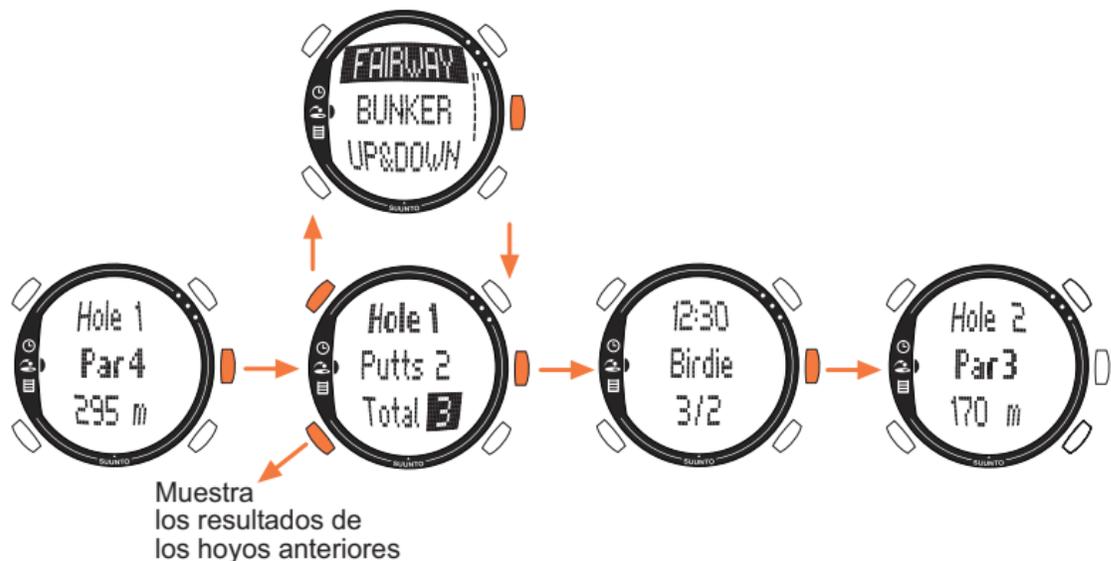
4.1.4. Después de su ronda

Después de la ronda, el Suunto G3 le preguntará si desea ver las estadísticas de la ronda.

4.2. STROKEPLAY

Strokeplay es un formato duro e implacable. Es una verdadera prueba de sus habilidades ya que cada golpe cuenta y no podrá recuperar la bola y moverla hasta el siguiente hoyo ni confiar en los miembros de su equipo para que le ayuden.

La siguiente serie de figuras indica cómo utilizar su Suunto G3 durante su ronda (sección 4.1.3.)



Dependiendo del recorrido, el juego termina automáticamente tras 9 o 18 hoyos (consulte la sección 4.6.6).

NOTA: Mientras que el juego está en marcha, no podrá entrar en los modos Time o Memory. Para ver la hora, realice una presión larga en ENTER en la pantalla de introducción de resultados. (Consulte la sección 4.6.5. Visualización de la hora y resultado actuales.)

NOTA: Si tiene que ajustar los resultados de los hoyos anteriores, desplácese hacia atrás con STOP/BACK y ajuste los resultados del hoyo deseado. Vuelva a la pantalla del hoyo actual aceptando los resultados con ENTER.

4.3. STABLEFORD

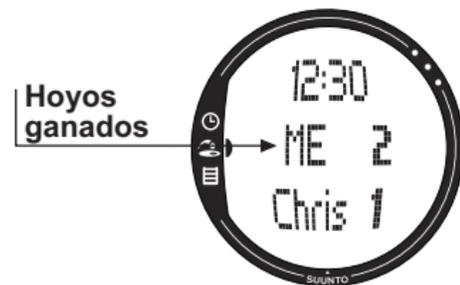
Stableford es un formato popular ya que permite a un sólo golfista realizar el recorrido con sus propios méritos y, en el caso de un hoyo malo, le permite recuperar la bola y avanzar al siguiente hoyo. Esto puede ayudarlo a acelerar la ronda y a reducir su frustración si no está jugando bien.

Después de cada hoyo, la unidad muestra el estado actual del juego (golpes, puntos del stableford) durante 10 segundos y, a continuación, sigue funcionando automáticamente hasta el siguiente hoyo.

4.4. MATCH

Match es un formato de competición en el que puede jugar una ronda con la finalidad de ganar hoyos individuales. Por ejemplo, en el hoyo 1, si su resultado es 4 y el de su rival 5, habrá ganado el hoyo. Match siempre es un juego de dos jugadores.

La unidad le pedirá que confirme el ganador del hoyo porque el número absoluto de golpes no importa en realidad. Sin embargo, la unidad le permite actualizar los golpes para conservar las estadísticas.



NOTA: Después de cada hoyo, la unidad muestra el resultado actual durante 10 segundos y, a continuación, sigue funcionando automáticamente hasta el siguiente hoyo.

4.5. SCRATCH

Scratch es un juego rápido y sencillo que le permite calcular con facilidad su resultado y putts globales mientras juega en la calle (los putts se actualizan al terminar el hoyo). No necesita detalles del recorrido y no ajusta los resultados para los diferentes hándicaps.

4.6. ESTADÍSTICAS

Estas funciones no son específicas del juego y puede utilizarlas en cualquier tipo de juego.

1. Mientras introduce resultados, presione START/DATA.
2. Seleccione la opción deseada de la lista y presione ENTER para memorizarla.
 - Fairway.
 - Bunker.
 - Up&down.
 - Sandsave.

NOTA: La unidad mostrará el mensaje 'INVALID SAND SAVE' (huida de la arena no válida) o 'INVALID UP&DOWN' (arriba y abajo no válido) si su resultado está por encima del par y ha memorizado un arriba y abajo o una huida de la arena para dicho hoyo.

4.6.1. Adición de castigos (Penalty)

Si desea memorizar un castigo, se abrirá una pantalla independiente en la que puede elegir lo siguiente:

- **Water.**
- **Out.**
- **Drop.**
- **Rul viol.**

***NOTA:** Sólo puede visualizar los castigos con el Suunto Golf Manager.*

***NOTA:** El Suunto G3 no añade castigos automáticamente al recorrido final. Tiene que añadir manualmente golpes adicionales al resultado total.*

4.6.2. Abandonar el juego (Quit game)

Con esta función puede abandonar el juego cuando quiera. Si abandona el juego en el primer hoyo, el juego no se guardará en la memoria.

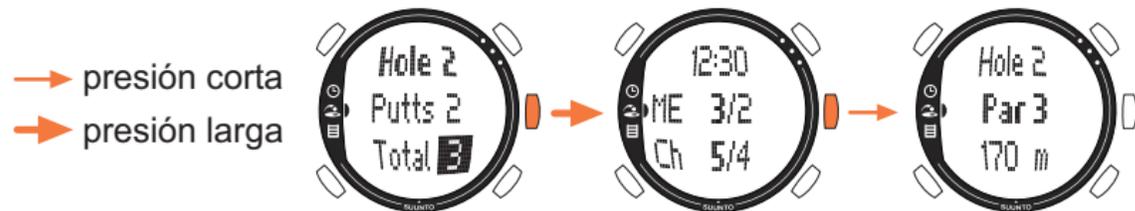
4.6.3. Borrado de la información adicional (Erase)

Si ha introducido información para un hoyo específico que desee borrar, podrá utilizar la función Erase. Cuando seleccione la función Erase, su Suunto G3 muestra una lista de información adicional registrada para el hoyo. Ahora puede borrar la información innecesaria.

4.6.4. Abandonar el hoyo

Puede abandonar un hoyo en mitad del juego seleccionando -- para los putts o para el resultado total. Su Suunto G3 muestra el mensaje "QUIT HOLE?" (¿abandonar hoyo?). Confirme con ENTER.

4.6.5. Visualización de la hora y resultado actuales



4.6.6. Juego de nueve hoyos

Con el Suunto G3 puede participar en partidos de 9 y de 18 hoyos. En los de 18, debe seguir jugando hasta que llegue al final. El Suunto G3 finalizará automáticamente el partido tras el hoyo 18.

Puede jugar 9 hoyos en un recorrido de 18 abandonando el juego en el hoyo 10. Si comienza en el 9, abandonará el juego en el hoyo 1. Si el recorrido sólo tiene 9 hoyos, el juego terminará automáticamente tras el hoyo 9.

5. MODO MEMORY

El modo Memory le da acceso a la información almacenada en la memoria de la unidad. Le permite visualizar las estadísticas y la historia de los juegos así como crear y actualizar información de los recorridos. También calcula el handicap del recorrido (CHCP) para un recorrido dado

También **puede** seleccionar el tipo de juego en el modo Memory.

5.1. GAME

Esta función le permite seleccionar el tipo de juego:

- Stroke
- Stableford
- Match
- Scratch



5.2. COURSE

Aquí puede crear, editar y visualizar recorridos así como borrarlos de la memoria de la unidad.

5.2.1. Creación de un recorrido (Create)

Con esta función puede crear un nuevo recorrido de golf y almacenarlo en su Suunto G3.

1. Seleccione *Create* en el menú Course.
2. Acceda al índice del recorrido (C.R) y al índice de pendiente desde la tarjeta del recorrido.
3. Defina el PAR, la lista de golpes y la distancia para cada hoyo.
4. Para crear un recorrido de 9 hoyos, realice una presión larga en ENTER durante el noveno hoyo, justo después de definir la distancia del hoyo.

NOTA: Si desea ajustar la información respecto a los hoyos anteriores, desplácese hacia atrás con STOP/BACK.

NOTA: Si quiere abandonar el proceso de creación por algún motivo, realice una presión larga en STOP/BACK durante más de dos segundos.

5.2.2. Activación de un recorrido (Activate)

Con esta función puede activar un recorrido que ya ha creado.

1. Seleccione un recorrido en el menú Course.
2. Seleccione *Activate*.

5.2.3. Edición de un recorrido (Edit)

Con esta función puede editar un recorrido que ya ha creado. Puede ajustar todos los valores que haya introducido cuando haya creado el recorrido.

Si ajusta la lista de golpes de un determinado hoyo, debe volver a ajustar las listas de

todos los hoyos. De lo contrario, puede guardar los cambios realizando una presión larga en ENTER.

5.2.4. Visualización de un recorrido (View)

Con esta función puede visualizar la información relativa a un recorrido que ya ha creado.

1. Seleccione un recorrido en el menú Course.
2. Seleccione *View*.
3. Desplácese por las páginas de información con UP y DOWN.
4. Presione ENTER o STOP/BACK para detener la visualización de un recorrido.

5.2.5. Borrado de un recorrido (Erase)

Con esta función puede borrar un recorrido de la memoria.

1. Seleccione un recorrido en el menú Course.
2. Seleccione *Erase*. El Suunto G3 muestra el mensaje "ERASE XXX?" (¿borrar xxx?).
3. Presione ENTER para borrar el recorrido o STOP/BACK si no desea borrarlo.

5.3. STATS

Con esta función puede visualizar y borrar las estadísticas del juego.

5.3.1. Visualización de las estadísticas del juego (View)

Con esta función puede visualizar las estadísticas de sus juegos anteriores.

1. Seleccione *View* en el menú Stats.
2. Selección de un juego.
3. Desplácese por las páginas de las estadísticas con UP y DOWN.
4. Presione ENTER para regresar al menú de selección.

5.3.2. Borrado de juegos (Erase)

Con esta función puede borrar de la memoria los juegos individuales.

1. Seleccione *Erase* en el menú Stats.
2. Selección de un juego. El Suunto G3 muestra el mensaje “ERASE HH:MM/DD.MM?” (¿borrar hh:mm/dd.mm?).
3. Presione ENTER para aceptar o STOP/BACK para regresar al menú.

5.3.3. Borrado de todas las estadísticas del juego (Erase All)

Con esta función puede borrar todas las estadísticas de todos los juegos almacenados en la memoria.

1. Seleccione *Erase all* en el menú Stats. El Suunto G3 muestra el mensaje ‘ERASE ALL GAMES?’(¿borrar todos los juegos?).
2. Presione ENTER para aceptar o STOP/BACK para regresar al menú.

5.4. HISTORY

Con esta función puede visualizar y restaurar la historia de las rondas jugadas.

5.4.1. Visualización de la historia

Aparecerá la siguiente información:

- **Juegos:** Número de rondas jugadas.
- **Golpes:** Número total de golpes.
- **Arriba y abajo:** Total y porcentaje.
- **Huida de la arena:** Total y porcentaje.
- **GIR:** Total y porcentaje.
- **FIR:** Total y porcentaje.
- **Putts:** Total y promedio.

Presione ENTER o STOP/BACK para regresar al menú.

Consulte el capítulo 9 Definiciones y reglas de cálculo para obtener más información.

5.4.2. Restaurar los archivos de la historia (Reset)

1. Seleccione *Reset* en el menú History. El Suunto G3 muestra el mensaje 'RESET DD.MM.YY HISTORY?' (¿restaurar historia de dd.mm.yy?) en el que la fecha se refiere a la fecha en la que se restauró la historia anteriormente.
2. Presione ENTER para restaurar la historia o presione STOP/BACK si no desea borrarlo.

5.5. LISTA DE HCP

Introduzca su lista de hándicaps para obtener el hándicap del recorrido ajustado para el recorrido activo.

NOTA: *La lista de hándicaps la elabora su club de golf cuando entrega sus tarjetas y se expresa como un número tomado en un lugar decimal.*

El hándicap del recorrido se calcula a partir de la lista de hándicaps y es básicamente el número de golpes (compensación) que se obtiene comparándolo con el de un jugador de primera (hándicap 0) en un recorrido específico.

Su Suunto G3 calcula el hándicap del recorrido ajustado que es su hándicap del recorrido para los tees específicos desde los que está jugando.

6. SUUNTO GOLF MANAGER

El Suunto Golf Manager (SGM) es un programa de software diseñado para mejorar la funcionalidad de su Suunto G9. Puede utilizarlo para transferir información como resultados del juego desde la memoria de su Suunto G3. Cuando haya transferido los datos, podrá organizar, visualizar y añadir información relacionada con total facilidad.

El programa Suunto Golf Manager se incluye con su Suunto G3 en un CD-ROM. Siempre podrá descargar la última versión en www.suunto.com o www.suuntosports.com. Consulte regularmente si hay actualizaciones para obtener las últimas características.

6.1. INSTALACIÓN

1. Introduzca el CD-ROM del Suunto Golf Manager en la unidad correspondiente.
2. Espere a que comience la instalación y siga las instrucciones.

NOTA: Si la instalación no comienza automáticamente, haga clic en Inicio --> Ejecutar y escriba `D:\setup.exe`.

6.2. REQUISITOS DEL SISTEMA

- Velocidad mínima de CPU 350 Mhz.
- 64 Mb de RAM.
- 40 Mb de disco duro disponible.
- Microsoft® Windows 98, Windows NT, Windows 2000, Windows XP.
- Resolución mínima: 1024 x 768.

6.3. INTERFAZ PARA PC

Con el cable de interfaz para PC puede transferir información entre el Suunto G3 y su ordenador. El cable de interfaz se entrega en el mismo paquete que su Suunto G3.

6.4. FUNCIONES DEL SUUNTO GOLF MANAGER

La pantalla del Suunto Golf Manager se divide en cinco ventanas distintas. Estas ventanas se muestran en la imagen siguiente y sus funciones se explican brevemente a continuación. (Para obtener instrucciones más detalladas, consulte la ayuda del Suunto Golf Manager.)

G-Manager
File Edit View Actions Help

My Computer

- Alex
- Chris
- Hubert
- Jill
- Myself **2**
- Amer Golf 1.5.2004
- Really fast greens...
- Default
- Peter
- Courses
- Amer Golf

G-Device

- G3
- Courses
- Amer Golf **1**
- Rounds
- Amer Golf 1.5.2004
- Players
- Jill
- Chris
- Hubert
- Alex
- Peter

Suantosports.com

Not connected **5**

Scorecard - Amer Golf (Meters)

HOLE	1	2	3	4	5	6	7	8	9	OUT	
Index (Stroke/Match)	1/1	3	15/15	1/1	9/9	3/3	5/5	7/7	17/17	13/13	
Yellow	295	170	480	325	440	370	365	145	275	2865	
PAR	4	3	5	4	5	4	4	3	4	36	
Myself - 1.5.2004	4	4	4	4	4	4	4	4	4	36	
Stableford points	2	1	4	2	4	3	3	1	2	22	
HOLE	10	11	12	13	14	15	16	17	18	IN	TOT
Index (Stroke/Match)	12/12	16/16	2/2	10/10	4/4	6/6	8/8	18/18	14/14		
Yellow	295	170	480	325	440	370	365	145	275	2865	5730
PAR	4	3	5	4	5	4	4	3	4	36	72
Myself - 1.5.2004	4	4	4	4	4	4	4	4	4	36	72
Stableford points	2	1	4	2	4	3	3	1	2	22	44

Game

Game info **4** | Hole details | Contents | Analyze

Course: Amer Golf | Title: Amer Golf 1.5.2004 | Start time: 1.5.2004 12:00:00

Tee: Yellow | Game type: Stableford | End time: 1.5.2004 16:00:00

HCP index: 7.3 | Bag: Default | Description:

Marker:

6.4.1. Ventana G-device (1)

En la ventana G-device (Dispositivo G) se establecen las conexiones entre el Suunto G3 y el Suunto Golf Manager. Tras leer los datos, el Suunto Golf Manager muestra los contenidos (recorridos, rondas y jugadores) de su Suunto G3.

Puede utilizar los iconos para restaurar el dispositivo, guardar las opciones y transferir datos al Suunto Golf Manager. La transferencia también se realiza arrastrando los archivos y soltándolos en las carpetas de nombres duplicados en la ventana My Computer (Mi PC).

Conexión con su Suunto G3

1. Conecte el cable de datos entre su PC y su Suunto G3. El Suunto muestra el texto 'SERIAL TRANSFER' (transferencia serial).

2. Haga clic en *Connect/Refresh* (Conectar/Actualizar).

NOTA: Si mantiene su Suunto G3 conectado al cable de datos la duración de la batería se reducirá considerablemente.

6.4.2. Ventana My Computer (2)

Esta ventana muestra el contenido del Suunto Golf Manager. Cuando haga clic en un archivo, su información aparece en las ventanas Main (Principal) y Properties (Propiedades). Puede transferir datos a su Suunto G3 arrastrando los archivos y soltándolos en las carpetas de nombres duplicados de la ventana G3-device.

6.4.3. Ventana Main (3)

Esta ventana muestra las gráficas de las tarjetas, historia y tendencias.

6.4.4. Ventana Properties (4)

En esta ventana podrá visualizar y editar la información del elemento (jugador, recorrido, etc.) que seleccione en la ventana My Computer.

6.4.5. Ventana Suuntosports.com (5)

Esta ventana muestra los datos que tiene en SuuntoSports.com. Tendrá que ser un miembro registrado antes de poder añadir, editar y visualizar los datos. (Para obtener más información sobre SuuntoSports.com, consulte el capítulo siguiente.)

7. SUUNTOSPORTS.COM

SuuntoSports.com es una página de Internet para todos los usuarios de ordenadores de muñeca Suunto. Aquí puede compartir experiencias y datos almacenados utilizando su Suunto G3.

Como propietario de un Suunto G3, puede registrarse y tener acceso a los servicios relacionados con el golf. Estos servicios le ayudarán a sacar el máximo rendimiento de su golf y de su Suunto G3.

7.1. REQUISITOS DEL SISTEMA

- Conexión a Internet (mínimo módem de 56k).
- Internet Explorer 4.0 o posterior, Netscape 4.7x o posterior.
- Resolución de pantalla: mínimo 800x600 (1024x768 recomendado).

7.2. INTRODUCCIÓN

Para unirse a SuuntoSports.com:

1. Conéctese a Internet y abra su navegador.
2. Vaya a www.suuntosports.com.
3. Haga clic en *Register* (Registro) para registrarse y registrar también su Suunto G3. Más adelante, si lo desea, podrá cambiar y actualizar sus perfiles personales y de equipo en la sección My Suunto (Mi Suunto). Una vez que se haya registrado, entre en la página principal de Suuntosports.com que le introducirá en la estructura del sitio y en los principios de funcionamiento.

NOTA: *Lea la política de privacidad de SuuntoSports.com antes de registrarse.*

NOTA: *SuuntoSports.com se está desarrollando constantemente y su contenido está sujeto a modificaciones.*

7.3. CATEGORÍAS DE SUUNTOSPORTS.COM

SuuntoSports.com incluye tres diferentes categorías para cada deporte: MySuunto (MiSuunto), Communities (Comunidades) y páginas específicas de deportes.

7.3.1. MySuunto

MySuunto está destinada a sus propios datos. Aquí puede cargar sus resultados y recorridos así como almacenar información sobre sí mismo y su unidad. Cuando transfiera sus registros (por ejemplo, rondas jugadas) a MySuunto, éstos aparecerán entre sus datos.

Puede decidir quien va a ver sus datos, así como publicar los resultados para compararlos con los de sus rivales o con otros usuarios de Suunto G3.

MySuunto también incluye un calendario personal en el que podrá realizar anotaciones de su entrenamiento.

7.3.2. Communities

En Communities, los usuarios del Suunto G3 podrán crear y mantener grupos de usuarios. Por ejemplo, puede crear un grupo de usuarios con sus amigos y compartir sus resultados y consejos así como planificar futuras rondas. También puede solicitar su admisión a otros grupos.

Cada grupo posee su propia página de inicio en SuuntoSports.com. Esta página puede usarse para cargar noticias, calendarios de grupos, tableros de anuncios, etc.

7.3.3. Páginas específicas de deportes

Cada categoría deportiva posee sus propias páginas específicas de deportes en SuuntoSports.com. Estas páginas incluyen noticias específicas de deportes, tableros de anuncios y grupos de discusión. Puede proponer enlaces relacionados con el golf para que se añadan y cargar información sobre el golf y la equipación necesaria.

También puede publicar sus propios diarios de viaje y describir, recomendar y comentar sus destinos de viaje.

8. CUIDADO Y MANTENIMIENTO

8.1. CUIDADO DEL SUUNTO G3

Siga sólo las instrucciones especificadas de este manual. Nunca intente desmontar o reparar su Suunto G3. Protéjalo de choques, calor extremo y exposición prolongada a la luz solar directa. Si no está utilizándolo, guárdelo en un lugar seco y limpio a temperatura ambiente.

Limpie su Suunto G3 con un paño limpio y ligeramente húmedo (con agua caliente). Puede aplicar jabón suave en las zonas con manchas persistentes. Evite exponer su Suunto G3 a productos químicos fuertes como gasolina, disolventes, acetona, alcohol, insecticidas, colas y pintura, pues pueden dañar las juntas, la caja y el acabado.

8.2. RESISTENCIA AL AGUA

Suunto G3 está probado siguiendo el estándar 2281 de la ISO (organización internacional para la estandarización, www.iso.ch). Esto significa que es resistente al agua. Además del término 'resistente al agua', el Suunto G3 está marcado con una indicación de una prueba de sobrepresión dada como una profundidad en metros (100 m/330 pies). Esto, sin embargo, no corresponde a una profundidad dada sino que se refiere a la sobrepresión con la que el agua actúa sobre el reloj.

Esto significa que no puede bucear a una profundidad de 100 m/330 pies con su Suunto G3. La lluvia, ducha, natación y otras exposiciones normales al agua no afectarán a su funcionamiento. Sin embargo, no presione los botones bajo el agua bajo ninguna circunstancia.

NOTA: *Los ordenadores de muñeca Suunto G3 no están indicados para el buceo.*

8.3. CAMBIO DE LA BATERÍA

El Suunto G3 funciona con una pila de litio de tres voltios del tipo: CR 2032. Su duración aproximada es de 12 meses.

Dispone de un indicador de batería que se activa cuando todavía queda entre el 5 y el 15 por ciento de su capacidad. Cuando esto ocurra, deberá cambiar la batería. No obstante, un tiempo extremadamente frío activará el indicador de batería baja, incluso cuando la capacidad de ésta aún sea elevada. Si el indicador de batería se activa a temperaturas superiores a 10 °C (50 °F), cambie la batería.

NOTA: *El uso continuado de la luz de la pantalla reduce considerablemente la duración de la batería.*

Puede sustituir las baterías por sí mismo siempre que lo haga correctamente para evitar que entre agua en el compartimento de la batería o en el ordenador. Utilice siempre el juego de baterías originales. (Se incluyen una nueva batería, una tapa de la batería y una junta tórica.) Puede adquirir el juego de baterías en un distribuidor oficial de Suunto.

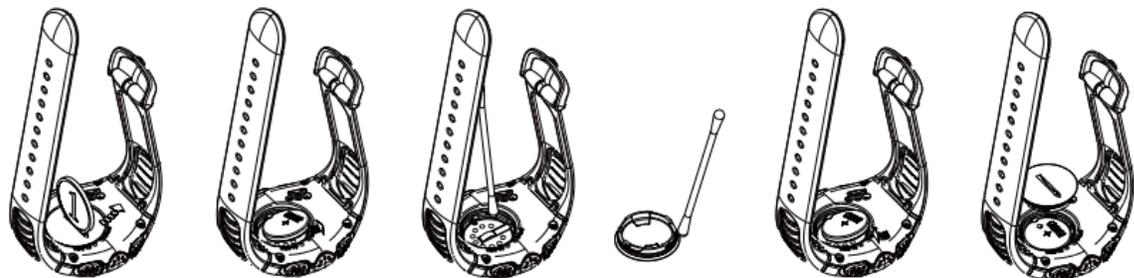
NOTA: *Cuando cambie la batería, sustituya también la tapa y la junta tórica. Nunca utilice las antiguas.*

NOTA: *El cambio de batería es por su cuenta y riesgo. Suunto aconseja que cambie las baterías en un servicio oficial de Suunto.*

Para cambiar la batería:

1. En la parte posterior de su Suunto G3, inserte una moneda en la ranura situada en la tapa del compartimento de la batería.
2. Gire la moneda en el sentido contrario a las agujas del reloj hasta que se alinee con la marca de posición abierta.
3. Retire la tapa del compartimento de la batería y de la junta tórica y deséchelas. Asegúrese de que todas las superficies están secas y limpias.
4. Retire la batería vieja con cuidado.
5. Coloque la nueva batería en el compartimento bajo la tapa metálica con el lado positivo hacia arriba.
6. Con la junta tórica en la posición correcta, vuelva a colocar la tapa del compartimento de la batería y ciérrelo con una moneda girando en el sentido de las agujas del reloj, hasta que quede alineado con la marca de posición cerrada. No presione la tapa del compartimento de la batería mientras la gira con la moneda.

NOTA: Realice el cambio de la batería extremando el cuidado para asegurar que el Suunto G3 sigue siendo resistente al agua. Si no realiza el recambio de la batería prestando el cuidado necesario, la garantía perderá su validez.



ADVERTENCIA: Este producto Suunto contiene una pila de litio. Para reducir el riesgo de fuego o quemaduras, no desmonte, aplaste, perforo, realice cortocircuitos externos ni cargue o tire las baterías al fuego o al agua. Sustitúyalas utilizando sólo baterías especificadas por el fabricante. Recicle o deseche las baterías usadas de forma apropiada.

9. DEFINICIONES Y NORMAS DE CÁLCULO

Este capítulo incluye las definiciones y fórmulas que su Suunto G3 utiliza para calcular las estadísticas y resultados.

Hándicap del recorrido o del campo (CHCP)

Este es el hándicap del recorrido ajustado para el recorrido actual y el tee en el que está jugando.

El CHCP se calcula a partir de su lista de hándicaps.

Fórmula:

CHCP = (LISTA DE HÁNDICAPS DE LOS JUGADORES X ÍNDICE DE PENDIENTE) /113 + (ÍNDICE DEL RECORRIDO - PAR)

NOTA: *En recorridos que tienen 9 hoyos, el par se multiplica por dos.*

Índice del recorrido (C.R.)

Esto representa la dificultad de juego de un recorrido para jugadores de primera (hándicap 0) bajo condiciones atmosféricas y de recorrido normal. El índice del recorrido se utiliza para ajustar el hándicap del recorrido para un conjunto de tees específicos.

Golpe en la calle (FIR)

Esto determina si su golpe de salida calló en la calle o no. Se registra sólo en hoyos en los que el par es mayor que 3. (Con un par 3, el golpe de salida debería llegar al green.)

Fórmula:

MARCAS DE LA CALLE / HOYOS EN LOS QUE LA CALLE ES POSIBLE.

Green reglamentario (GIR)

Esto determina su capacidad para jugar la calle en una cantidad de golpes regulada dejando dos putts para jugar el par.

El GIR se registra automáticamente en todos los hoyos en los que la Fórmula:

$GOLPES - PUTTS = PAR - 2 \text{ O MENOR} / \text{TODOS LOS HOYOS JUGADOS.}$

Lista de hándicaps

Este es el hándicap proporcionado por su club de golf cuando recibe su tarjeta. Se expresa con un número tomado en un lugar decimal y representa su capacidad de anotación potencial.

Resultado del juego del partido

El jugador con un hándicap elevado recibe la diferencia entre los hándicaps de recorrido de los jugadores como compensación por los hoyos a los que tiene derecho (determinado por la lista de golpes).

EJEMPLO: Si el hándicap del jugador A es 20 y el del B es 15, el jugador A recibe una compensación de un golpe por los 5 hoyos más difíciles (lista de golpes 1 a 5).

El ganador es el que ha ganado más hoyos. El juego termina cuando el jugador con el resultado más bajo no gana suficientes hoyos para empatar con el líder.

En este caso:

- El resultado total del ganador es la diferencia del número de hoyos ganados por ambos jugadores.
- El resultado total del perdedor es el número de hoyos no terminados.

EJEMPLO: Si el jugador A es el líder por 3 puntos tras el hoyo 15 y gana el hoyo 16, el juego termina. El resultado es de 4-2 a favor del jugador A. El resultado del ganador siempre aparece en primer lugar.

Si el juego se interrumpe por algún motivo, el resultado para cada jugador es el

número de hoyos que han ganado.

EJEMPLO: Si el jugador A ha ganado 4 hoyos y el jugador B 3, el A gana el juego 4 a 3.

En el caso de que el juego termine en empate tras el hoyo 18, el resultado será 1 a 1.

Resultado de Stableford

Fórmula:

PUNTOS DE STABLEFORD = 2 + (PAR DEL HOYO + COMPENSACIÓN DEL HÁNDICAP - GOLFES)

Huida de la arena

La huida de la arena determina que el jugador ha tenido éxito al recuperar una bola desde un búnker y conseguir así el par.

NOTA: La huida de la arena tiene en cuenta todos los hoyos en los que ha hecho un marca de búnker. Para conservar el porcentaje de huida de arena correcto, tendrá que marcar también un búnker en los hoyos en los que no consiguió el par. De lo contrario el porcentaje de huida de la arena indicará 100%.

La huida de la **Arena** no distingue el número de putts utilizados y así no determinará si su huida de la arena se consiguió a partir de un búnker en green a menos que sólo haya marcado intencionadamente búnkers en green.

Fórmula:

HUIDA DE ARENA% = MARCAS DE HUIDA DE ARENA / (NÚMERO DE HOYOS CON HUIDAS DE ARENA O MARCAS DE BÚNKER) X 100%

Índice de pendiente

Esto representa la relativa dificultad de un recorrido para un jugador que no sea de primera.

Resultado de Strokeplay

Fórmula:

$\text{GOLPES NETOS} = \text{RESULTADO DEL HOYO} - \text{COMPENSACIÓN DEL HÁNDICAP}$

Arriba y abajo

Esto es posible si ha jugado el hoyo en el par, utilizado sólo 1 putt y el último golpe tuvo lugar cerca del green.

Fórmula:

$\text{MARCAS DE ARRIBA Y ABAJO} \times 100 / \text{NÚMERO DE HOYOS EN LOS QUE ERA POSIBLE ARRIBA Y ABAJO.}$

Arriba y abajo es posible si:

$\text{RESULTADO DEL HOYO} - \text{PUTTS} = \text{PAR} - 1.$

10. ESPECIFICACIONES TÉCNICAS

- Temperatura de funcionamiento de -20 C a + 50 C / de -5 F a 120 F.
- Temperatura de almacenamiento de -30 C a +60 C / de -22 F a 140 F.
- Peso: 60 gr.
- Resistente al agua 100 m/330 pies.
- Pantalla de cristal mineral.
- Carcasa de aluminio.
- Batería reemplazable por el usuario: CR2032.
- Interfaz para PC con conector serial RS-232.

11. TÉRMINOS Y CONDICIONES

11.1. COPYRIGHT

Esta publicación y su contenido son propiedad de Suunto Oy y están dirigidos exclusivamente al uso de sus clientes para conocer y obtener información clave sobre el funcionamiento de los productos Suunto G3. Su contenido no debe ser usado o distribuido o comunicado para ningún otro propósito, ni ser desglosado o reproducido sin el consentimiento previo de Suunto Oy.

A pesar de que hemos puesto mucho empeño para que la información contenida en este manual sea a la vez comprensible y precisa, no hay garantía de la precisión expresada o implícita. Puesto que su contenido está sujeto a cambios en cualquier momento sin previo aviso. La última versión de esta documentación está siempre disponible para su descarga en www.suunto.com.

Copyright© Suunto Oy 4/2004

11.2. MARCAS REGISTRADAS

Suunto, Wristop Computer, Suunto G3, Replacing Luck, y sus correspondientes logotipos son marcas comerciales registradas o no registradas de Suunto Oy. Reservados todos los derechos.

11.3. CONFORMIDAD CE

El distintivo CE se utiliza para dar fe de la conformidad con la directiva EMC 89/336/EEC de la Unión Europea.

11.4. CONFORMIDAD CE 9001

El Sistema de Garantía de Calidad de Suunto está certificado por Det Norske Veritas para concordar con la ISO 9001 en todas las operaciones de SUUNTO Oy (Certificado de Calidad N° 96-HEL-AQ-220).

12. LÍMITES DE RESPONSABILIDAD

Si este producto fallara debido a defectos en el material o en la fabricación, Suunto Oy, sólo por una vez, lo arreglará o repondrá con partes nuevas o reparadas, sin cargo alguno, durante dos (2) años a partir de la fecha de compra.

Esta garantía se extiende sólo al comprador original y sólo cubre fallos debidos a materiales o fabricación defectuosos que han ocurrido durante su uso normal en el período de garantía.

No cubre los daños o fallos causados por la batería, el recambio de la batería, accidentes, uso incorrecto, negligencia, utilización incorrecta, alteración o modificación del producto, a cualquier daño causado por el funcionamiento del producto más allá de las especificaciones publicadas, o en cualquier causa no cubierta en esta garantía.

No existen garantías especificadas excepto las mencionadas anteriormente.

El cliente puede ejercer su derecho a reparación con garantía contactando con el Departamento de Servicio al Cliente de Suunto OY para obtener una autorización de reparación. Suunto Oy y sus subsidiarias no asumen responsabilidad alguna por cualquier daño casual o emergente que resulte del uso o de la incapacidad de uso de este producto.

Suunto Oy y sus subsidiarias no asumen ninguna responsabilidad por pérdidas o reclamaciones por terceras personas que puedan proceder del uso de este instrumento.