

NUMERI UTILI PER IL SERVIZIO CLIENTI

Suunto Oy

Tel. +358 9 875870

Fax +358 9 87587301

Suunto USA

Tel. 1 (800) 543-9124

Canada

Tel. 1 (800) 776-7770

Call Center Europeo

Tel. +358 2 284 11 60

Problemi relativi al PC

softwarehelpdesk@suunto.com

Sito Internet Suunto

www.suunto.com

IT

INDICE

1. INTRODUZIONE	6
1.1 CARATTERISTICHE DEL SUUNTO G3	6
2. COME INIZIARE	8
2.1 DISPLAY E TASTI	8
2.2 UTILIZZO DEL SUUNTO G3	9
2.2.1 Modalità e menu	9
2.2.2 Pressione e pressione prolungata	9
2.2.3 Regolazione delle impostazioni	9
2.3 BLOCCO TASTI	11
2.4 IMPOSTAZIONI INIZIALI	11
2.4.1 Dati preimpostati	11
3. MODALITÀ TIME	12
3.1 SELEZIONI RAPIDE	12
3.1.1 Cronometro (Stopwatch)	12
3.1.2 Doppio fuso (Dual time)	13
3.2 ALLARME (ALARM)	13
3.3 VARIO (GENERAL)	14
3.3.1 Toni (Tones)	14
3.3.2 Icone (Icons)	14
3.3.3 Impostazione della retroilluminazione (Light)	14
3.4 UNITÀ DI MISURA (UNITS)	15

4. MODALITÀ GAME	16
4.1 UTILIZZO DEL SUUNTO G3 DURANTE UNA GARA	16
4.1.1 Selezione del tipo di gara e di campo	16
4.1.2 Avvio della gara	17
4.1.3 Durante la partita	17
4.1.4 Dopo la partita	17
4.2 GARA A COLPI (STROKEPLAY)	17
4.3 GARA A PUNTI (STABLEFORD)	19
4.4 GARA A BUCHE (MATCH)	19
4.5 GARA A PUNTEGGIO LORDO (SCRATCH)	20
4.6 STATISTICHE (STATISTICS)	20
4.6.1 Penalità aggiuntive (Penalty)	21
4.6.2 Interruzione della gara (Quit game)	21
4.6.3 Eliminazione dei dati aggiuntivi (Erase)	21
4.6.4 Abbandono di una buca	21
4.6.5 Visualizzazione dei risultati ed ora correnti	22
4.6.6 Gara a nove buche	22
5. MODALITÀ MEMORY	23
5.1 GARA (GAME)	23
5.2 CAMPO (COURSE)	24
5.2.1 Creazione di un campo (Create)	24
5.2.2 Attivazione di un campo (Activate)	24
5.2.3 Modifica di un campo (Edit)	24

5.2.4	Visualizzazione di un campo (View)	25
5.2.5	Eliminazione di un campo (Erase)	25
5.3	STATISTICHE (STATS)	25
5.3.1	Visualizzazione delle statistiche di gara (View)	25
5.3.2	Eliminazione di gare (Erase)	26
5.3.3	Eliminazione di tutte le statistiche di gara (Erase All)	26
5.4	STORICO (HISTORY)	26
5.4.1	Visualizzazione dello storico	26
5.4.2	Azzeramento dei file storici (Reset)	27
5.5	INDICE HANDICAP (HCP INDEX)	27
6.	SUUNTO GOLF MANAGER	28
6.1	INSTALLAZIONE	28
6.2	REQUISITI DI SISTEMA	28
6.3	INTERFACCIA PC	29
6.4	CARATTERISTICHE DEL SUUNTO GOLF MANAGER	29
6.4.1	Finestra dispositivo G (1)	31
6.4.2	Finestra My Computer (2)	31
6.4.3	Finestra Main (3)	31
6.4.4	Finestra Properties (4)	31
6.4.5	Finestra Suuntosports.com (5)	32
7.	SUUNTOSPORTS.COM	33
7.1	REQUISITI DI SISTEMA	33
7.2	COME INIZIARE	33

7.3 CATEGORIE SUUNTOSPORTS.COM	34
7.3.1 MySuunto	34
7.3.2 Communities	34
7.3.3 Pagine specifiche per sport	35
8. CURA E MANUTENZIONE	36
8.1 CURA DEL SUUNTO G3	36
8.2 IMPERMEABILITÀ	36
8.3 SOSTITUZIONE DELLA BATTERIA	37
9. DEFINIZIONI E REGOLE DI CALCOLO	40
10. SPECIFICHE TECNICHE	44
11. CLAUSOLE E CONDIZIONI D'USO	45
11.1 COPYRIGHT	45
11.2 MARCHI COMMERCIALI	45
11.3 CONFORMITÀ CE	45
11.4 CONFORMITÀ ISO 9001	45
12. LIMITI DI RESPONSABILITÀ	46

1. INTRODUZIONE

Congratulazioni per l'acquisto del Suunto G3, il computer da polso studiato in particolare per i giocatori di golf.

Il Suunto G3 è uno strumento segnapunti molto sofisticato, che permette di tenere il conto del proprio punteggio e di quello degli avversari durante le partite di golf. Inoltre, il Suunto G3 è in grado di memorizzare le statistiche principali vostre e dei vostri avversari durante una partita.

Il Suunto G3 permette di scegliere fino a quattro tipi diversi di gioco (Scratch, Stroke, Stableford e Match) e aggiorna automaticamente il leader di ciascuna gara. A fine gara è quindi possibile visualizzare immediatamente i punteggi vostri e dei vostri avversari e le statistiche principali della propria gara. Infine, grazie al programma per computer Golf Manager incluso, potrete analizzare le vostre prestazioni di golf nell'arco di un periodo prolungato e vedrete quindi quali sono le aree in cui è possibile migliorare.

1.1. CARATTERISTICHE DEL SUUNTO G3

Modalità Time

- Time, calendar, alarm, stopwatch con tempi parziali e regolazione delle impostazioni dell'apparecchio

Modalità Game

- Scheda punti per quattro tipi di giochi diversi (Strokeplay, Stableford, Match e Scratch)
- Calcola i punteggi vostri e quelli degli avversari e i risultati finali.
- Registra i dati statistici (colpi da fairway, GIR, Up&Down, Sand save, Putt e penalità)

Modalità Memory

- Archivia i vostri dieci campi preferiti (selezionati dal computer, archiviati per nome e scheda punti).
- Visualizza i risultati e lo storico delle partite giocate.
- Calcola il vostro handicap su un determinato campo, sulla base del vostro indice handicap.

Software per computer

- Scheda punti
- Archivia le partite giocate
- Storico del gioco e grafici di tendenza per lo sviluppo delle principali statistiche (GIR, FIR, putt, eccetera).
- Banca dati del campo (archivia nella memoria i dati di tutti i campi in cui si gioca)

SuuntoSports.com

- Permette di confrontare i vostri risultati con quelli di altri utenti online
- Permette di scaricare nella banca dati personale o sul computer dati nuovi sul campo.
- Permette di condividere i momenti migliori dei vostri giochi con amici golfisti sul forum.

2. COME INIZIARE

Questo capitolo spiega i primi passi nell'utilizzo del Suunto G3. Vengono illustrati i vari tasti e come utilizzare le diverse funzioni.

2.1. DISPLAY E TASTI

Da nuovo, il display del Suunto G3 è vuoto. Per attivare l'apparecchio premere uno qualsiasi dei tasti.



2.2. UTILIZZO DEL SUUNTO G3

Questa sezione spiega come funziona la struttura dei menu e come modificare le varie impostazioni.

2.2.1. Modalità e menu

1. Scorrere sulla modalità desiderata con i tasti UP o DOWN. Il nome della modalità aperta compare per alcuni secondi, prima che si apra il display principale della modalità stessa. La barra di indicazione sul lato sinistro del display indica quale modalità è attualmente attiva.
2. Premere il tasto ENTER per aprire il menu impostazioni. Vengono visualizzate tre voci del menu contemporaneamente. La voce menu attiva e selezionabile è visualizzata in colorazione inversa. La barra sulla destra visualizza il numero della voce del menu e indica la quantità di voci presenti. Premere STOP/BACK per uscire dal menu.

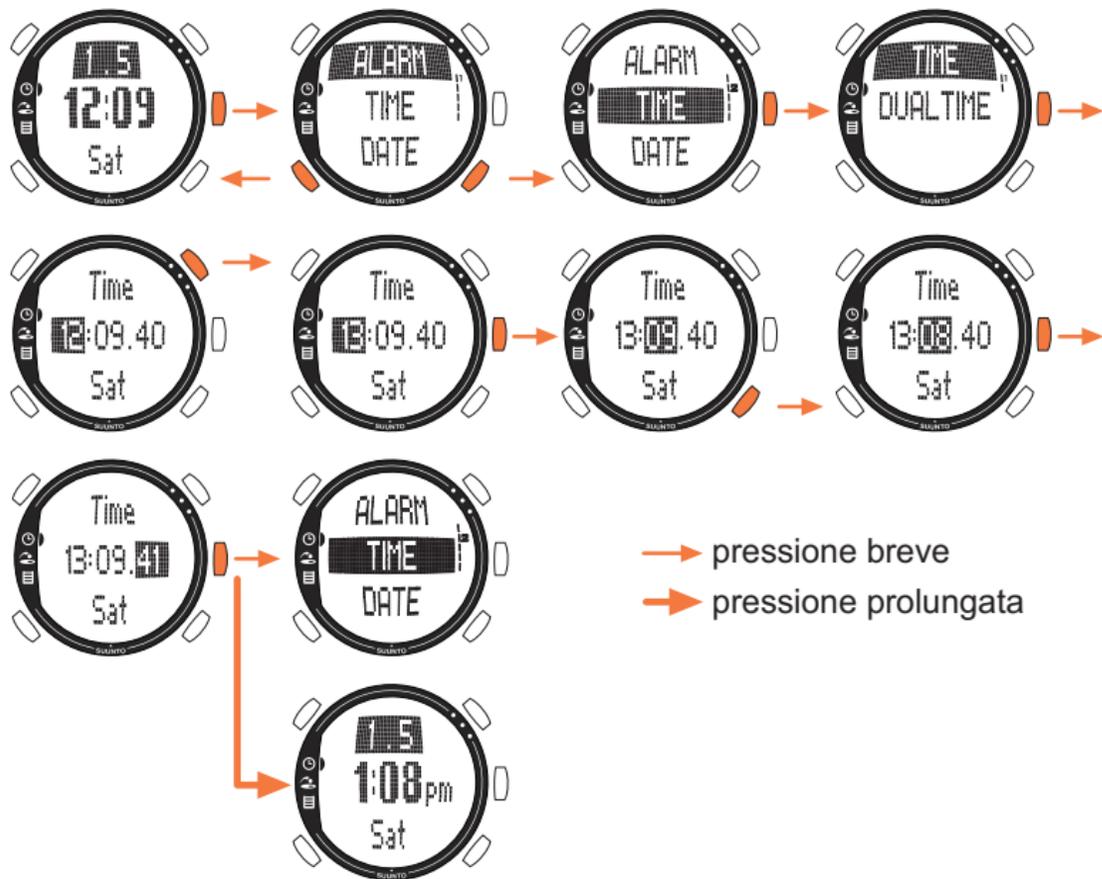
2.2.2. Pressione e pressione prolungata

I tasti START/DATA, STOP/BACK e ENTER possono avere funzioni diverse a seconda di quanto a lungo vengono tenuti premuti. Col termine pressione prolungata s'intende una pressione dei tasti che supera i due secondi. Il presente manuale vi informa quando è necessaria una pressione prolungata.

2.2.3. Regolazione delle impostazioni

Le seguenti immagini mostrano come impostare data ed ora.

NOTARE: *Le regolazioni delle altre impostazioni sono piuttosto simili.*



2.3. BLOCCO TASTI

Il blocco tasti permette di evitare che i tasti siano premuti involontariamente.

Per attivare il blocco tasti:

1. Premere ENTER.
2. Premere START/DATA entro due secondi. I tasti vengono bloccati e compare  nell'angolo destro in alto. Se si cerca di premere un tasto, sul display viene visualizzato il messaggio "UNLOCK PRESS ENTER" (per sbloccare premere enter).

Per disattivare il blocco tasti:

1. Premere ENTER. Compare il messaggio "NOW PRESS START" (ora premere start).
2. Premere START/DATA entro due secondi.

2.4. IMPOSTAZIONI INIZIALI

L'apparecchio contiene un campo preimpostato, quattro nomi di avversari e una gara come impostazioni iniziali. Lo storico delle statistiche è nullo.

NOTARE: Per eliminare la partita e i dati del campo preimpostati dalla memoria andare nella modalità Memory (vedere il capitolo 5. Modalità Memory). Per modificare gli avversari preimpostati utilizzare il programma Suunto Golf Manager.

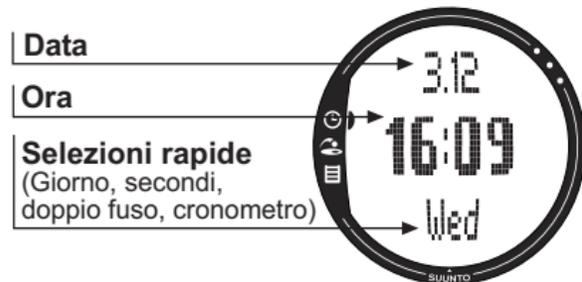
2.4.1. Dati preimpostati

L'apparecchio nuovo contiene le seguenti informazioni:

- Tipo gioco prestabilito: strokeplay.
- 1 Partita giocata all'Amer Sports Country Club (le statistiche del gioco sono visualizzate sotto la data della partita: 12:00/01.05)
- Campo attivo: Amer Golf Country Club
- Quattro avversari prestabiliti. Per aggiungere altri avversari utilizzare il programma per computer. (La memoria può contenere fino a 5 avversari contemporaneamente).

3. MODALITÀ TIME

Nella modalità Time (ora) si possono visualizzare l'ora e la data correnti, il doppio fuso e il giorno della settimana. Si può inoltre impostare allarmi, regolare le impostazioni dello strumento o utilizzarlo come cronometro. La sezione 2.2 spiega come impostare l'ora e la data. Utilizzo del Suunto G3.



Data

Ora

Selezioni rapide

(Giorno, secondi,
doppio fuso, cronometro)

3.1. SELEZIONI RAPIDE

Utilizzando STOP/BACK è possibile selezionare quattro funzioni diverse per la riga in basso.

3.1.1. Cronometro (Stopwatch)

Per usare il cronometro:

1. Selezionare la selezione rapida cronometro premendo STOP/BACK.
2. Premere START/DATA per avviare il cronometro. Per registrare un tempo intermedio, premere nuovamente START/DATA. Il tempo intermedio resta sul display per un po', dopodiché il Suunto G3 torna a visualizzare l'ora corrente. Il Suunto G3 può archiviare fino a 30 tempi parziali.
3. Premere STOP/BACK per arrestare il cronometro. Se si sono registrati vari tempi parziali, scorrerli con STOP/BACK.
4. Per azzerare il cronometro, premere a lungo STOP/BACK. (Se il cronometro non è stato azzerato dopo aver effettuato una registrazione, premere START/DATA per continuare la registrazione partendo dal tempo precedente).

NOTARE: Non è possibile effettuare altre selezioni rapide dopo aver utilizzato il cronometro, sempre che il timer non sia stato azzerato.

3.1.2. Doppio fuso (Dual time)

Il dual time permette di mantenere come riferimento un fuso orario **diverso**, funzione utile quando si viaggia.

Per impostare il dual time, procedere come segue:

1. Selezionare *Time* nel menu impostazioni.
1. Selezionare *Dual time* nel menu Time.
2. Impostare l'ora.
3. Impostare i minuti. I secondi vengono sincronizzati con l'ora corrente.

3.2. ALLARME (ALARM)

Si possono impostare fino a tre allarmi indipendenti come promemoria di, ad es., incontri importanti o come sveglia. Dopo aver impostato l'allarme,  viene visualizzato nell'angolo destro inferiore del display.

Per impostare un allarme, procedere come segue:

1. Selezionare *Alarm* nel menu impostazioni.
2. Selezionare uno dei tre allarmi.
3. Impostare lo stato dell'allarme su *On*.
4. Impostare l'ora.
5. Impostare i minuti.
6. Impostare la data. (Se non si imposta la data, l'allarme si attiverà ogni giorno ad una determinata ora, dal momento dell'impostazione in poi).

3.3. VARIO (GENERAL)

Questa funzione permette di regolare i toni, le icone e l'illuminazione.

Per regolare le impostazioni generali, procedere come segue:

1. Selezionare *General* nel menu impostazioni.
2. Scegliere un'impostazione.
3. Regolare l'impostazione scelta.

3.3.1. TONI (TONES)

I toni sono segnali acustici che indicano la corretta pressione dei tasti. I toni possono essere impostati su On (Accesi) o Off (Spenti).

3.3.2. ICONE (ICONS)

Quando la funzione Icons è on e si sta scorrendo su una modalità, il nome della modalità appare sul display per un secondo prima che si apra il display principale della modalità stessa. Quando Icons è off, il display principale viene visualizzato immediatamente.

3.3.3. IMPOSTAZIONE DELLA RETROILLUMINAZIONE (LIGHT)

La funzione Light permette di regolare la retroilluminazione del display del Suunto G3. Le alternative possibili sono tre:

- **Normal:** L'illuminazione si accende quando si preme START/DATA per più di 2 secondi o quando si attiva un allarme. La luce resta accesa per 7 secondi successivi all'ultima pressione di un tasto.
- **Night Use:** La luce si accende premendo un tasto qualsiasi e rimane accesa per i 7 secondi successivi all'ultima pressione di un tasto. **Notare:** *L'uso continuo della retroilluminazione riduce sensibilmente il ciclo di vita della batteria.*
- **Off:** L'illuminazione non si accende con alcun tasto.

3.4. UNITÀ DI MISURA (UNITS)

Questa funzione permette di definire i formati dell'ora e della data e l'unità di misura della distanza sul Suunto G3.

- **Time:** formato a 12h o 24h
- **Date:** mm.dd (mese prima del giorno), dd.mm (giorno prima del mese) o solo giorno
- **DIST:** le opzioni sono metri (m) e iarde (yd).

4. MODALITÀ GAME



La modalità Game (Gioco) permette di tenere il punteggio durante una partita di golf. Questa modalità registra inoltre il punteggio dell'avversario. Il Suunto G3 visualizza chi si trova in vantaggio nel corso di una gara e può archiviare fino a cinque avversari in memoria.

La modalità Game permette inoltre di registrare i dati statistici (ad es., i colpi fairway e green) nel regolamento o nelle penalità della gara, permettendo di visualizzare lo storico del gioco al termine della partita.

4.1. UTILIZZO DEL SUUNTO G3 DURANTE UNA GARA

Le sezioni che seguono spiegano come utilizzare l'apparecchio durante una partita.

4.1.1. Selezione del tipo di gara e di campo

1. Selezionare un tipo di gara: Scratch (gara a punteggio lordo), Strokeplay (gara a colpi), Stableford (gara a punti) o Match (gara a buche). (L'impostazione predefinita è Strokeplay). Cambiare il tipo di gara nella modalità Memory.
2. Selezionare un campo se si gioca una gara diversa dallo Scratch (vedere la sezione 5.2.2. Attivazione di un campo) Se manca l'impostazione campo, vedere la sezione 5.2.1. Creazione di un campo.

4.1.2. Avvio della gara

1. Nella modalità Game, selezionare un avversario dall'elenco. Il nome può essere modificato nel Suunto Golf Manager.
2. Impostare il vostro handicap e quello dell'avversario. Ciò permette all'apparecchio di visualizzare chi è in testa durante la gara.
3. Selezionare la buca dalla quale si vuole partire. L'impostazione predefinita della prima buca è 1.

4.1.3. Durante la partita

1. Definire il numero totale di colpi e putt per ciascuna buca.
2. Registrare i dati statistici (colpi da Fairway, dentro Bunker, Up & down, Sand save, eccetera).
3. Definire il punteggio dell'avversario.

NOTARE: *Durante la partita è sempre possibile interrompere il gioco (vedere la sezione 4.6.2.).*

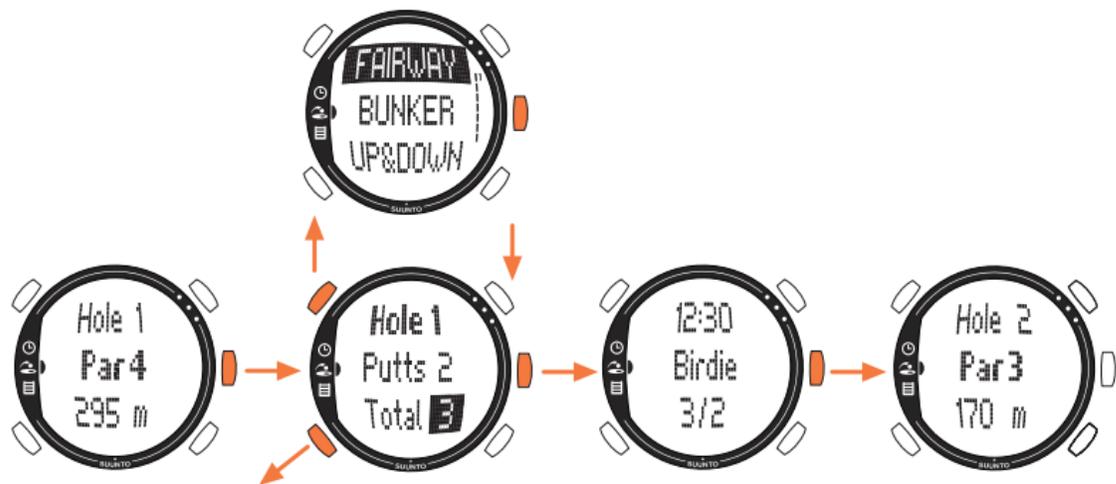
4.1.4. Dopo la partita

Al termine della partita, il Suunto G3 chiede se si desidera visualizzare le statistiche della stessa.

4.2. GARA A COLPI (STROKEPLAY)

Strokeplay è una formula di gara dura e rigorosa. E' un vero meccanismo di prova delle proprie abilità, in quanto ogni colpo conta e non è ammesso raccogliere la palla e spostarla sulla buca successiva o fare affidamento sui compagni di squadra per un po' di aiuto.

Le immagini che seguono spiegano come utilizzare il Suunto G3 durante una partita. (sezione 4.1.3.).



Scorre i risultati di buche precedenti.

A seconda del campo, il gioco finisce automaticamente dopo 9 o 18 buche (vedere la sezione 4.6.6).

NOTARE: Durante una gara non è possibile accedere alle modalità Time o Memory. Per visualizzare l'ora, premere a lungo ENTER nello schermo del punteggio. (Vedere la sezione 4.6.5. Visualizzazione dei risultati ed ora correnti)

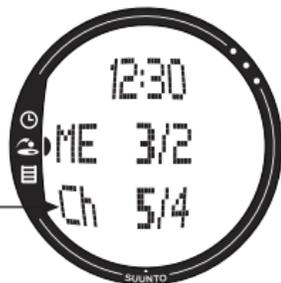
NOTARE: Se si dovesse regolare il punteggio delle buche precedenti, scorrere indietro con STOP/BACK e regolare i punteggi desiderati. Ritornare allo schermo della buca corrente accettando i punteggi con ENTER.

4.3. GARA A PUNTI (STABLEFORD)

Lo Stableford è una formula di gara molto diffusa in quanto permette ad un golfista di giocare su di un campo sulla base dei propri meriti ma anche, nel caso di errori su una buca, di poter raccogliere la pallina e passare alla buca successiva. Ciò permette di velocizzare la partita e di minimizzare la frustrazione in caso di gioco poco brillante.

L'apparecchio visualizza, dopo ciascuna buca, lo stato corrente di gara (colpi/punti stableford) per 10 secondi e passa poi automaticamente alla buca successiva.

5 = colpi
4 = punti



4.4. GARA A BUCHE (MATCH)

Il Match è una formula di gara il cui obiettivo principale è di vincere il maggior numero di buche. Ad esempio, sulla buca 1, se il vostro punteggio è 4 e quello dell'avversario 5, siete voi a vincere la buca. La formula Match ammette per definizione solo due giocatori.

L'apparecchio richiede la conferma del vincitore per ciascuna buca, in quanto, in questa tipologia di gara, il numero totale dei colpi non conta. L'apparecchio permette tuttavia di aggiornare i colpi, per mantenere intatte le statistiche di gara.

Buche vinte



NOTARE: L'apparecchio visualizza, dopo ciascuna buca, lo stato corrente di gara per 10 secondi e passa poi automaticamente alla buca successiva.

4.5. GARA A PUNTEGGIO LORDO (SCRATCH)

Lo scratch è una formula rapida e semplice, che permette di calcolare il punteggio totale e i putt con facilità, mentre si gioca sul fairway (i putt sono aggiornati dopo ciascuna buca). Questa tipologia non richiede di immettere dati relativi al campo e non regola i punteggi per i diversi handicap.

4.6. STATISTICHE (STATISTICS)

Queste funzioni non si riferiscono ad un gioco particolare e possono quindi essere utilizzate in tutte le gare.

1. Premere START/DATA durante la registrazione del punteggio.
2. Selezionare l'opzione desiderata dall'elenco e premere ENTER per memorizzarla.
 - Fairway
 - Bunker
 - Up&down
 - Sandsave

NOTARE: L'apparecchio visualizza il messaggio 'INVALID SAND SAVE' (salvataggio dal bunker non valido) o 'INVALID UP&DOWN' (up & down non valido) se il vostro risultato supera il par e se si è già memorizzato un up&down o un sand save per la buca in considerazione.

4.6.1. Penalità aggiuntive (Penalty)

Se si desidera memorizzare una penalità, si apre un display separato che permette di scegliere tra:

- **Water (acqua)**
- **Out (fuori)**
- **Drop (droppaggio)**
- **Rul viol (regola infranta)**

***NOTARE:** E' possibile visualizzare le penalità solamente con il programma Suunto Golf Manager.*

***NOTARE:** Il Suunto G3 non aggiunge automaticamente le penalità al punteggio finale. Occorre quindi aggiungere manualmente i colpi extra nel punteggio totale.*

4.6.2. Interruzione della gara (Quit game)

Questa funzione permette di abbandonare una gara in qualsiasi momento. Se si abbandona una gara alla prima buca, la partita non viene salvata nella memoria.

4.6.3. Eliminazione dei dati aggiuntivi (Erase)

La funzione Erase è utile quando si immettono dati su una determinata buca che si desidera successivamente eliminare. Selezionando la funzione Erase, il Suunto G3 visualizza l'elenco dei dati relativi alla buca evidenziata. E' possibile quindi eliminare i dati non desiderati.

4.6.4. Abbandono di una buca

Per abbandonare una buca nel mezzo della gara, selezionare – per i putt e il punteggio totale. Il Suunto G3 visualizza il messaggio “QUIT HOLE?” (abbandonare la buca?). Confermare premendo ENTER.

4.6.5. Visualizzazione dei risultati ed ora correnti

- pressione breve
- pressione prolungata



4.6.6. Gara a nove buche

Il Suunto G3 permette di giocare gare a 9 o 18 buche. Nelle gare a 18 buche continuare a giocare fino al raggiungimento della fine. Il Suunto G3 termina automaticamente la gara dopo la diciottesima buca.

Per giocare una gara a 9 buche su un campo a 18 buche, interrompere la gara sulla decima buca. Se la gara viene avviata sulle dieci buche posteriori, il gioco viene interrotto alla buca 1. Se il campo ha solo 9 buche, la gara termina automaticamente dopo la nona.

5. MODALITÀ MEMORY

La modalità Memory (memoria) permette di accedere ai dati archiviati nella memoria dell'apparecchio. Permette inoltre di visualizzare le statistiche e lo storico delle gare giocate e di creare ed aggiornare i dati relativi al campo. Questa modalità calcola inoltre l'handicap del campo (CHCP) per ciascun campo.

Qui è inoltre **possibile** selezionare il tipo di gara.

5.1. GARA (GAME)

Questa funzione serve a selezionare il tipo di gara:

- Stroke
- Stableford
- Match
- Scratch



5.2. CAMPO (COURSE)

Qui è possibile creare, modificare e visualizzare i campi ed eliminarli dalla memoria dell'apparecchio.

5.2.1. Creazione di un campo (Create)

Questa funzione permette di creare un nuovo campo da golf e di archivarlo nel Suunto G3.

1. Selezionare *Create* nel menu Course.
2. Immettere il parametro di difficoltà del campo (C.R.) e dello slope, elencati nella scheda descrittiva del campo.
3. Definire il PAR, l'indice di colpo e la distanza per ciascuna buca.
4. Per creare un campo a 9 buche, premere a lungo ENTER durante la nona buca, subito dopo aver definito la distanza tra le buche.

NOTARE: Per regolare le informazioni riguardanti buche precedenti, scorrere indietro con STOP/BACK.

NOTARE: Per abbandonare il processo di creazione del campo, premere a lungo STOP/BACK (per più di due secondi).

5.2.2. Attivazione di un campo (Activate)

Questa funzione permette di attivare uno dei campi creati.

1. Selezionare il campo desiderato nel menu Course .
2. Selezionare *Activate*.

5.2.3. Modifica di un campo (Edit)

Questa funzione permette di modificare uno dei campi creati. Con questa funzione è possibile modificare tutti i valori immessi quando si è creato il campo.

Se si modifica l'indice di un colpo per una certa buca, occorre modificare gli indici

anche per le altre buche. In caso contrario, salvare le modifiche premendo ENTER a lungo.

5.2.4. Visualizzazione di un campo (View)

Questa funzione permette di visualizzare i dati relativi ad uno dei campi creati.

1. Selezionare il campo desiderato nel menu Course .
2. Selezionare *View*..
3. Scorrere le pagine informazioni con UP e DOWN.
4. Premere ENTER o STOP/BACK per arrestare la visualizzazione del campo.

5.2.5. Eliminazione di un campo (Erase)

Questa funzione permette di eliminare un campo dalla memoria.

1. Selezionare il campo desiderato nel menu Course .
2. Selezionare *Erase*. Il Suunto G3 visualizza il messaggio 'ERASE xxx?' (elimina xxx?).
3. Premere ENTER per eliminare il campo o premere STOP/BACK per uscire dalla selezione.

5.3. STATISTICHE (STATS)

Questa funzione permette di visualizzare ed eliminare le statistiche delle gare.

5.3.1. Visualizzazione delle statistiche di gara (View)

Questa funzione permette di visualizzare ed eliminare le statistiche delle gare passate.

1. Selezionare *View* nel menu Stats.
2. Selezionare una gara.
3. Scorrere le pagine delle statistiche con UP e DOWN.

4. Premere ENTER per tornare al menu di selezione.

5.3.2. Eliminazione di gare (Erase)

Questa funzione permette di eliminare gare archiviate nella memoria.

1. Selezionare *Erase* nel menu Stats.
2. Selezionare una gara. Il Suunto G3 visualizza il messaggio "ERASE HH:MM/DD.MM?" (elimina hh.mm/dd.mm?).
3. Premere ENTER per accettare o STOP/BACK per ritornare al menu.

5.3.3. Eliminazione di tutte le statistiche di gara (Erase All)

Questa funzione permette di eliminare tutti i dati statistici delle gare archiviate nella memoria.

1. Selezionare *Erase all* nel menu Stats. Il Suunto G3 visualizza il messaggio 'ERASE ALL GAMES?' (eliminare tutte le gare?).
2. Premere ENTER per accettare o STOP/BACK per ritornare al menu.

5.4. STORICO (HISTORY)

Questa funzione permette di visualizzare e reimpostare lo storico delle partite giocate.

5.4.1. Visualizzazione dello storico

Sul display compaiono le seguenti informazioni:

- **Games:** Numero di partite giocate
- **Shots:** Numero totale di colpi
- **Up and down:** Totale e percentuali
- **Sand save:** Totale e percentuali
- **GIR:** Totale e percentuali

- **FIR:** Totale e percentuali
- **Putts:** Totale e percentuali

Premere ENTER o STOP/BACK per ritornare al menu.

Per ulteriori informazioni, vedere il capitolo 9. Definizioni e regole di calcolo.

5.4.2. Azzeramento dei file storici (Reset)

1. Selezionare *Reset* nel menu History. Il Suunto G3 visualizza il messaggio 'RESET DD.MM.YY HISTORY?' (azzerare storico dd.mm.yy?) in cui la data fa riferimento alla data in cui lo storico era stato azzerato precedentemente.
2. Premere ENTER per azzerare lo storico o premere STOP/BACK per uscire dalla selezione.

5.5. INDICE HANDICAP (HCP INDEX)

Immettere il vostro indice handicap corrente per ottenere l'handicap aggiornato del campo per il campo attivo.

NOTARE: *L'indice handicap viene rilasciato dal golf club su presentazione della vostra scheda punti ed è espresso come numero intero con un decimale.*

L'handicap del campo viene calcolato dall'indice handicap ed indica il numero di colpi (compensazione) ottenuti rispetto ad un golfista scratch (a zero handicap) sul detto campo.

Il Suunto G3 calcola l'handicap corretto del campo. Questo indica il vostro handicap per i tee da cui giocate per il detto campo.

6. SUUNTO GOLF MANAGER

Il Suunto Golf Manager (SGM) è un programma studiato per aumentare la funzionalità del Suunto G3. E' utile a trasferire dati, quali i punteggi di gara, dalla memoria del Suunto G3. Il programma permette, una volta trasferiti i dati, di organizzarli, visualizzarli ed aggiungere altre informazioni.

Il programma Suunto Golf Manager è incluso nella confezione del Suunto G3 in un apposito CD-ROM. La versione aggiornata del Suunto Golf Manager può comunque sempre essere scaricata dai siti www.suunto.com o www.suuntosports.com. Si consiglia di aggiornarlo periodicamente, per avvalersi degli aggiornamenti e miglioramenti apportati.

6.1. INSTALLAZIONE

1. Inserire il CD-ROM del Suunto Golf Manager nell'apposito drive.
2. Attendere che l'installazione si avvii e seguire le istruzioni.

NOTARE: Se l'installazione non dovesse avviarsi automaticamente, cliccare su Start --> Run e digitare `D:\setup.exe`.

6.2. REQUISITI DI SISTEMA

- Velocità minima CPU 350 Mhz
- 64 MB di RAM
- 40 MB di disco rigido disponibili
- Microsoft® Windows 98, Windows NT, Windows 2000, Windows XP
- Risoluzione di visualizzazione minima: 1024 x 768

6.3. INTERFACCIA PC

Il cavo di interfaccia PC permette di trasferire dati tra il Suunto G3 e il computer. Il cavo interfaccia è contenuto nella confezione del Suunto G3.

6.4. CARATTERISTICHE DEL SUUNTO GOLF MANAGER

Il display del Suunto Golf Manager è diviso in cinque finestre: Le finestre sono illustrate nell'immagine che segue. In seguito sono descritte brevemente le varie funzioni di ciascuna finestra. (Per ulteriori informazioni, vedere l'aiuto 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

Suuntosports.com

Not connected **5**

Scorecard - Amer Golf (Meters)

HOLE	1	2	3	4	5	6	7	8	9	OUT	
Index (Stroke/Match)	1/1	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: 73 | Bag: Default | Description:

Marker:

6.4.1. Finestra dispositivo G (1)

Questa finestra permette di creare un collegamento tra il Suunto G3 e il Suunto Golf Manager. Dopo la lettura dei dati il Suunto Golf Manager visualizza il contenuto (campi, partite e giocatori) del Suunto G3.

Per azzerare il dispositivo, utilizzare le icone, salvare le impostazioni e trasferire i dati al Suunto Golf Manager. Il trasferimento può essere fatto trascinando i file e rilasciandoli nelle cartelle di nome identico che si trovano nella finestra My Computer.

Collegamento del Suunto G3

1. Collegare i cavi dati tra il computer e il Suunto G3. Il Suunto G3 visualizza il messaggio 'SERIAL TRANSFER' (trasferimento seriale).
2. Cliccare su *Connect/Refresh*.

NOTARE: *Se si tiene collegato il Suunto G3 al cavo dati a lungo, la durata della batteria diminuisce notevolmente.*

6.4.2. Finestra My Computer (2)

Questa finestra visualizza il contenuto del Suunto Golf Manager. Selezionando un file, il suo contenuto viene visualizzato nelle finestre Main e Properties. Per trasferire dati sul Suunto G3 trascinare i file e rilasciarli nelle cartelle di nome identico che si trovano nella finestra G3-device.

6.4.3. Finestra Main (3)

Questa finestra visualizza le schede punti, lo storico e i grafici della tendenza.

6.4.4. Finestra Properties (4)

Questa finestra permette di visualizzare e modificare i dati relativi ad una voce (giocatore, campo, eccetera) dopo averla selezionata nella finestra My Computer.

6.4.5. Finestra Suuntosports.com (5)

Questa finestra visualizza i dati contenuti sul sito SuuntoSports.com. Per aggiungere, modificare e visualizzare dati, occorre prima registrarsi come membro. (Per ulteriori informazioni sul sito SuuntoSports.com, vedere il capitolo successivo).

7. SUUNTOSPORTS.COM

SuuntoSports.com è un sito Internet dedicato agli utenti dei computer da polso Suunto. Su SuuntoSports.com è possibile condividere esperienze e dati raccolti mediante il Suunto G3.

L'acquisto del Suunto G3 dà diritto alla registrazione sul sito. Questa permette l'accesso a tutti i servizi relativi al golf. Questi servizi permettono di massimizzare i benefici del Suunto G3 e della vostra pratica del golf.

7.1. REQUISITI DI SISTEMA

- Connessione Internet (modem 56k minimo)
- Internet Explorer 4.0 o più recente, Netscape 4.7x o più recente
- Risoluzione del display: minima 800x600 (1024x768 consigliata)

7.2. COME INIZIARE

Per entrare a far parte del SuuntoSports.com, procedere come segue:

1. Collegarsi ad Internet ed aprire il proprio browser di rete.
2. Andare al sito www.suuntosports.com.
3. Cliccare su *Register*, registrarsi come membro e registrare il vostro Suunto G3. Successivamente, potrete aggiornare nella sezione My Suunto sia i dati personali sia quelli relativi al vostro Suunto. Dopo la registrazione entrerete automaticamente nella home page del sito SuuntoSports.com che ne descrive la struttura ed il funzionamento.

NOTARE: Leggere la liberatoria sulla privacy del SuuntoSports.com prima di procedere alla registrazione.

NOTARE: SuuntoSports.com viene aggiornato continuamente e quindi il suo contenuto è soggetto a modifiche continue.

7.3. CATEGORIE SUUNTOSPORTS.COM

SuuntoSports.com è composto da tre diverse categorie per ogni sport: MySuunto, Communities e pagine specifiche per lo sport.

7.3.1. MySuunto

MySuunto è riservato ai dati personali. Qui potete visualizzare i vostri punteggi e campi ed archiviare informazioni su voi stessi e sul vostro strumento. Quando trasferite i vostri registri (ad esempio, partite giocate) sul MySuunto, questi vengono visualizzati insieme ai vostri dati.

Siete voi a decidere chi può accedere ai vostri dati e potete pubblicare i punteggi per confrontarli con quelli di avversari o di altri utenti del Suunto G3.

MySuunto comprende anche un calendario personale nel quale potete scrivere annotazioni sul vostro allenamento.

7.3.2. Communities

Nella sezione Communities gli utenti del Suunto G3 possono creare e mantenere gruppi online. È possibile ad esempio creare un gruppo utenti con i vostri amici e condividere punteggi e suggerimenti o pianificare partite. Per far parte di un determinato gruppo, occorre richiederne l'accettazione.

Ogni gruppo dispone di una propria home page sul SuuntoSports.com. Questa pagina può essere utilizzata per notizie, calendari di gruppo, annunci e così via.

7.3.3. Pagine specifiche per sport

Ogni sport dispone di una propria sezione specifica all'interno del sito SuuntoSports.com. Queste pagine contengono notizie sullo sport in questione, annunci e gruppi di discussione. E' possibile, ad esempio, suggerire link utili sul mondo del golf da aggiungere nella sezione o aggiungere informazioni sul golf o sull'attrezzatura.

Potrete inoltre pubblicare i vostri diari di viaggio e descrivere, raccomandare o fare commenti sulle diverse località del golf.

8. CURA E MANUTENZIONE

8.1. CURA DEL SUUNTO G3

Effettuare esclusivamente gli interventi specificati nel presente manuale. Non tentare di smontare o di eseguire interventi di manutenzione sul Suunto G3. Proteggere l'apparecchio da colpi, temperature troppo elevate o esposizioni prolungate alla luce diretta del sole. In caso di inutilizzo, conservare il Suunto G3 in un luogo pulito ed asciutto, a temperatura ambiente.

Per pulire il Suunto G3, utilizzare esclusivamente un panno leggermente inumidito in acqua tiepida. Si consiglia di utilizzare sapone neutro in caso di macchie particolarmente resistenti. Il Suunto G3 teme gli agenti chimici, come la benzina, i solventi di pulizia, l'acetone, l'alcool, gli insetticidi, gli adesivi e le vernici. Queste sostanze possono danneggiare irreparabilmente le guarnizioni, la cassa e le finiture dell'unità.

8.2. IMPERMEABILITÀ

Il Suunto G3 è testato sulla base delle norme dello standard ISO 2281 (International Organization for standardization, www.iso.ch). Ciò significa che il Suunto G3 è impermeabile. Oltre ad essere 'impermeabile', il Suunto G3 ha superato un test a pressioni elevate, indicate come profondità espressa in metri(100 m/330 piedi). Questo test non corrisponde tuttavia a prove di immersione in profondità, si riferisce invece alla pressione a cui è stato condotto il test di sovrappressione dell'acqua.

Ciò significa che il Suunto G3 non è adatto ad immersioni a profondità di 100 m/330 piedi. Il Suunto G3 può tuttavia essere utilizzato sotto la doccia, durante il nuoto o altre attività a contatto con l'acqua. Ricordarsi però di non premere mai i tasti dello strumento quando si è a contatto con l'acqua.

NOTARE: *Il computer da polso Suunto G3 non è adatto alle immersioni subacquee.*

8.3. SOSTITUZIONE DELLA BATTERIA

Il Suunto G3 è alimentato da una batteria al litio a 3 Volt, del tipo: CR 2032. Il ciclo di vita della batteria è di circa 12 mesi.

Quando la carica ancora disponibile nella batteria raggiunge il 5-15 per cento del totale si accende una spia di bassa carica sul display. In questo caso occorre procedere immediatamente alla sostituzione della batteria. Notare tuttavia che l'indicatore di bassa carica può essere attivato da temperature particolarmente basse, nonostante la batteria sia ancora perfettamente funzionante. Se l'indicatore di bassa carica si attiva a temperature superiori ai 10°C (50°F) occorre sostituire la batteria.

NOTARE: *L'uso continuato della retroilluminazione riduce sensibilmente il ciclo di vita della batteria.*

Potete sostituire le batterie voi stessi, a condizione che l'operazione sia effettuata lontano da fonti d'acqua che potrebbero danneggiare il comparto batteria o il vostro computer. Utilizzare esclusivamente come ricambio le batterie originali. (Le batterie di ricambio sono disponibili come kit comprendenti: batteria nuova, coperchio e anello O) Troverete i kit batteria presso il vostro rivenditore ufficiale Suunto.

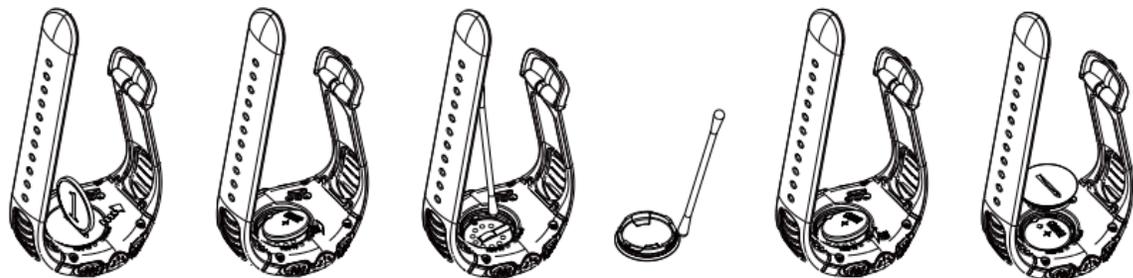
NOTARE: *Quando si sostituisce la batteria occorre ricambiare anche il coperchio e l'anello O. Non riutilizzare accessori usati.*

NOTARE: *La sostituzione della batteria è effettuata a rischio del cliente. La Suunto consiglia infatti di far sostituire le batterie da un centro ufficiale di assistenza Suunto.*

Per sostituire la batteria, procedere come segue:

1. Inserire una moneta nella scanalatura che si trova sopra il coperchio del vano della batteria, sul retro del Suunto G3.
2. Ruotare la moneta in senso antiorario fino a quando è allineata con il segno di posizione aperta.
3. Estrarre il coperchio del vano batteria e l'anello O e separarli. Controllare che tutte le superfici siano pulite ed asciutte.
4. Estrarre la vecchia batteria con cura.
5. Inserire la nuova batteria nell'apposito vano, sotto l'aletta metallica, collocando il lato positivo verso l'alto.
6. Lasciando l'anello O nella sua posizione corretta, inserire il coperchio del vano della batteria e ruotarlo con la moneta in senso orario fino a quando non sarà in linea con il contrassegno di chiusura. Non esercitare pressione sul coperchio del vano batteria mentre lo si ruota con una moneta.

NOTARE: Quando si sostituisce la batteria occorre prestare massima attenzione, per evitare di compromettere l'impermeabilità del Suunto G3. Una sostituzione incorretta della batteria può determinare l'invalidità della garanzia.



PERICOLO: Questo prodotto Suunto contiene una batteria al litio. Per limitare il rischio di incendi o scottature non smontarla, schiacciarla, forarla, metterla a corto circuito, caricarla o gettarla sul fuoco o in acqua. Utilizzare esclusivamente le batterie indicate dal produttore. Riciclare o gettare le batterie usate in modo idoneo.

9. DEFINIZIONI E REGOLE DI CALCOLO

Questo capitolo contiene le definizioni e le formule che il Suunto G3 utilizza per calcolare le statistiche e i punteggi.

Handicap del campo (CHCP)

Indica l'handicap corretto del campo, basato sul campo attivo e sul tee con cui si gioca.

Il CHCP viene calcolato a partire dall'indice Handicap.

Formula:

$$\text{CHCP} = (\text{INDICE HANDICAP DEI GIOCATORI} \times \text{SLOPE RATING}) / 113 + (\text{COURSE RATING} - \text{PAR})$$

NOTARE: Per i campi a 9 buche il par viene raddoppiato.

Course Rating (C.R.)

Questo parametro rappresenta la difficoltà di un campo per giocatori scratch (a 0 handicap) in condizioni di campo e di tempo normali. Questo parametro di campo viene utilizzato per modificare l'handicap personale su un determinato campo per un gruppo di tee.

Fairway hit (FIR)

Questo valore indica se il colpo iniziale atterra nel fairway. Viene registrato soltanto per le buche che hanno un par superiore a tre. (Per le altre, il colpo iniziale atterra normalmente sul green).

Formula:

$$\text{MARCATURE FAIRWAY} / \text{BUCHÉ DOVE IL FAIRWAY È POSSIBILE}$$

Green in regulation (GIR)

Questo valore indica l'abilità di giocare il fairway in un certo numero di colpi, avendo a disposizione solo due putt per giocare un par.

Il GIR viene registrato automaticamente su tutte le buche dove Formula:

$\text{COLPI} - \text{PUTT} = \text{PAR} - 2 \text{ O INFERIORE} / \text{TOTALE BUCHE GIOCATE}$.

Handicap Index

Questo valore rappresenta l'handicap assegnato dal golf club quando si presenta la scheda punti personale. E' espresso da un numero con un decimale e rappresenta la capacità personale di segnare punti.

Score Match play

Il giocatore con l'handicap più alto riceve la differenza tra l'handicap dei giocatori di un campo come compensazione per le buche a cui ha diritto (calcolato partendo dall'indice stroke).

ESEMPIO: Se il giocatore A ha un handicap 20 e il giocatore B 15, il giocatore A riceve 1 colpo come compensazione per le 5 buche più difficili (Indice colpi 1-5).

Vince chi si aggiudica più buche. La gara finisce quando il giocatore con il punteggio inferiore non ha più buche sufficienti a recuperare il distacco dal leader.

In questo caso:

- il punteggio totale del vincitore è dato dalla differenza del numero di buche vinte da entrambi i giocatori.
- Il punteggio totale del perdente è dato dal numero delle buche non ultimate.

ESEMPIO: Se il giocatore A, in testa di tre punti dopo la quindicesima buca, vince la sedicesima, il gioco finisce. Il punteggio sarà 4-2 a favore del giocatore A. Il punteggio del vincitore viene sempre visualizzato per primo.

Se, per qualsiasi motivo, la partita viene interrotta, il punteggio di ciascun giocatore è

pari al numero di buche che ciascuno ha vinto.

ESEMPIO: Se il giocatore A ha vinto 4 buche e il giocatore B 3, il giocatore A vince la gara per 4-3.

Se la gara si conclude con un tie dopo 18 buche, il punteggio è 1-1.

Score Stableford

Formula:

PUNTI STABLEFORD = 2 + (PAR DI BUCO + COMPENSAZIONE HANDICAP - COLPI)

Sand save

Il salvataggio dal bunker indica che un giocatore è riuscito a recuperare la palla da un bunker e a segnare un par.

NOTARE: Il sand save considera tutte le buche per le quali è stata eseguita una marcatura di bunker. Per fare in modo che la percentuale di sand save sia esatta occorre marcare un bunker anche per le buche sulle quali non si è segnato alcun par. In caso contrario la % di sand save sarà 100%.

Il Sand save non fa distinzione tra il numero di putt utilizzati e quindi non è in grado di determinare se il sand save è stato raggiunto da un bunker d'erba (a meno che non siano stati marcati solamente i bunker d'erba).

Formula:

SANDSAVE% = MARCATURE SAND SAVE / (NUMERO DI BUCHE CON MARCATURE SAND SAVE O BUNKER) X 100%

Slope Rating

Questo parametro indica la difficoltà relativa di un campo per un giocatore di tipo non scratch.

Score Strokeplay

Formula:

COLPI NETTI = PUNTEGGIO BUCA – COMPENSAZIONE HANDICAP

Up and down

Questo valore è possibile quando si gioca una buca nei limiti del par, si utilizza un solo putt e l'ultimo colpo era vicino al green.

Formula:

MARCATURE UP & DOWN X 100 / NUMERO DI BUCHE CHE PERMETTONO L'UP & DOWN

L'up & down è possibile se:

PUNTEGGIO BUCA - PUTT = PAR -1

10. SPECIFICHE TECNICHE

- Temperatura operativa: da -20°C a $+50^{\circ}\text{C}$ / da -5°F a 120°F
- Temperatura di conservazione: da -30°C a $+60^{\circ}\text{C}$ / da -22°F a 140°F
- Peso: 60 g
- Impermeabile fino a 100 m/330 ft
- Vetro in cristallo minerale
- Cassa in alluminio
- Batteria CR2032 sostituibile dall'utente
- Interfaccia PC con connessione seriale RS-232

11. CLAUSOLE E CONDIZIONI D'USO

11.1. COPYRIGHT

Questa pubblicazione ed il suo contenuto sono di proprietà della Suunto Oy e possono essere utilizzati solo dai suoi clienti per ottenere informazioni sul funzionamento dei prodotti Suunto G3. Il suo contenuto non deve essere utilizzato o distribuito per altri scopi. Inoltre, esso non può essere comunicato, divulgato o riprodotto senza il previo consenso scritto della Suunto Oy.

Nonostante la completezza e l'accuratezza delle informazioni contenute in questa documentazione, non si fornisce nessuna garanzia di precisione espressa od implicita. Il contenuto del presente manuale è soggetto a modifiche senza preavviso. La versione aggiornata della presente documentazione può essere scaricata dal sito www.suunto.com.

Copyright© Suunto Oy 4/2004

11.2. MARCHI COMMERCIALI

Suunto, Wristop Computer, Suunto G3, Replacing Luck ed i relativi loghi sono marchi commerciali registrati e non, di proprietà della Suunto Oy. Tutti i diritti riservati.

11.3. CONFORMITÀ CE

Il marchio CE certifica la conformità del prodotto con la direttiva della Comunità Europea 89/336/CEE.

11.4. CONFORMITÀ ISO 9001

Il Sistema di Controllo Qualità Suunto è certificato da Det Norske Veritas ed è conforme allo standard ISO 9001 in tutte le operazioni della Suunto Oy (Certificazione di Qualità N. 96-HEL-AQ-220).

12. LIMITI DI RESPONSABILITÀ

Se il prodotto venduto dovesse presentare dei difetti di materiale o di fabbricazione, la Suunto Oy, a sua esclusiva discrezione, deciderà se riparare o sostituire il prodotto con uno nuovo o se fornire pezzi riparati gratuitamente per un periodo di due (2) anni dalla data d'acquisto.

Questa garanzia riguarda solo gli acquirenti originari e copre i guasti causati dai difetti dei materiali o di fabbricazione che si manifestano durante il normale utilizzo nel periodo di garanzia.

La garanzia non copre la batteria, la sostituzione della batteria, i danni o i guasti causati risultanti da incidenti, uso improprio, negligenza, alterazione o modifica del prodotto o danni causati da un uso del prodotto diverso da quello indicato nelle sue specifiche. Inoltre sono escluse anche tutte le cause non contemplate nella presente garanzia.

Non vi sono garanzie esplicite diverse da quelle sopra indicate.

Il cliente ha il diritto di richiedere un intervento di riparazione coperto da garanzia, contattando l'ufficio Assistenza Clienti della Suunto Oy, per ottenere previamente l'autorizzazione necessaria. La Suunto Oy e le sue filiali non saranno ritenute responsabili per i danni involontari o indiretti relativi all'uso o al mancato uso del prodotto.

La Suunto Oy e le sue filiali non si assumono nessuna responsabilità per le perdite o le richieste di risarcimento da parte di Terzi che potrebbero derivare dall'uso del prodotto.