

KLANTENSERVICE

Suunto Oy	Tel +358 9 875870
	Fax +358 9 87587301
Suunto USA	Tel 1 (800) 543-9124
Canada	Tel 1 (800) 776-7770
European Call Center	Tel +358 2 284 11 60
Vragen over PC	softwarehelpdesk@suunto.com
Suunto Website	<u>www.suunto.com</u>

INHOUDSOPGAVE

1. INLEIDING	6
1.1 FUNCTIES VAN DE SUUNTO G3	6
2. AAN DE SLAG	8
2.1 DISPLAY EN KNOPPEN	8
2.2 UW SUUNTO G3 GEBRUIKEN	9
2.2.1 Modi en menu's	9
2.2.2 Kort indrukken en lang indrukken	9
2.2.3 Instellingen aanpassen	9
2.3 KNOPVERGRENDELING	11
2.4 FABRIEKSINSTELLINGEN	12
2.4.1 Standaardinstellingen	12
3. DE MODUS TIME	13
3.1 SHORTCUTS	13
3.1.1 Stopwatch	13
3.1.2 Dual-time	14
3.2 ALARM	14
3.3 ALGEMEEN	15
3.3.1 Geluid	15
3.3.2 Pictogrammen	15
3.3.3 Instellen van de displayverlichting	16
3.4 EENHEDEN (UNITS)	16

4. DE MODUS GAME	17
4.1 UW SUUNTO G3 TIJDENS HET SPEL GEBRUIKEN	17
4.1.1 Spelvorm en baan selecteren	17
4.1.2 Start	18
4.1.3 Tijdens de game	18
4.1.4 Na de game	18
4.2 STROKEPLAY	18
4.3 STABLEFORD	20
4.4 MATCH	20
4.5 SCRATCH	21
4.6 STATISTISCHE GEGEVENS	21
4.6.1 Strafslagen toevoegen	22
4.6.2 Het spel afsluiten	22
4.6.3 Aanvullende informatie wissen	22
4.6.4 Een hole afsluiten	22
4.6.5 Huidige resultaten en tijd bekijken	23
4.6.6 Negen holes spelen	23
5. DE MODUS MEMORY	24
5.1 EEN SPELVORM KIEZEN	24
5.2 BAAN	25
5.2.1 Een nieuwe baan toevoegen	25
5.2.2 Een baan activeren	25
5.2.3 De gegevens van een baan bewerken	26

5.2.4	De gegevens van een baan bekijken	26
5.2.5	Een baan verwijderen	26
5.3	STATISTISCHE GEGEVENS	27
5.3.1	Statistische gegevens bekijken	27
5.3.2	Games verwijderen	27
5.3.3	Alle statistische gegevens wissen	28
5.4	HISTORIE	28
5.4.1	Historie bekijken	28
5.4.2	Resetten van de history-bestanden	29
5.5	EXACT-HANDICAP (HCP INDEX)	29
6.	SUUNTO GOLF MANAGER	30
6.1	INSTALLATIE	30
6.2	SYSTEEMEISEN	30
6.3	PC-AANSLUITKABEL	31
6.4	ONDERDELEN VAN SUUNTO GOLF MANAGER	31
6.4.1	G-device (venster 1)	33
6.4.2	My Computer (venster 2)	33
6.4.3	Main (venster 3)	33
6.4.4	Properties (venster 4)	33
6.4.5	Suuntosports.com (venster 5)	34
7.	SUUNTOSPORTS.COM	35
7.1	SYSTEEMEISEN	35
7.2	AAN DE SLAG MET SUUNTOSPORTS	35

7.3 ONDERDELEN VAN SUUNTOSPORTS.COM	36
7.3.1 My Suunto	36
7.3.2 Community's	36
7.3.3 Sport-specifieke pagina's	37
8. ONDERHOUD	38
8.1 ONDERHOUD VAN DE SUUNTO G3	38
8.2 WATERDICHTHEID	38
8.3 DE BATTERIJ VERVANGEN	39
9. DEFINITIE EN BEREKENINGSMETHODEN	42
10. TECHNISCHE GEGEVENS	46
11. ALGEMENE VOORWAARDEN	47
11.1 COPYRIGHT	47
11.2 HANDELSMERKEN	47
11.3 CE-CONFORMITEIT	48
11.4 ISO 9001-CONFORMITEIT	48
12. BEPERKTE AANSPRAKELIJKHEID	49

1. INLEIDING

Gefeliciteerd met de aankoop van uw Suunto G3, een wristopcomputer die speciaal is ontworpen voor golfspelers!

De Suunto G3 is een geavanceerd instrument om tijdens het golfen uw eigen scores en de resultaten van uw tegenspeler bij te houden. Daarnaast legt de Suunto G3 nuttige statistische gegevens over uzelf en uw opponent tijdens het spel vast.

Nadat u een van de vier beschikbare spelvormen hebt gekozen (Scratch, Strokeplay, Stableford of Match), houdt de Suunto G3 voortdurend bij wie er aan de leiding gaat. U kunt op elk moment uw eigen scores en die van uw tegenspeler bekijken en statistische gegevens over de wedstrijd opvragen. Met de meegeleverde Golf Manager-software kunt u uw prestaties over een langere periode analyseren en zo bepalen op welke verbeteringspunten u zich het best kunt concentreren.

1.1. FUNCTIES VAN DE SUUNTO G3

De modus Time

- Tijd, kalender, alarm, stopwatch met tussentijdmetingen en instellen van eenheden

De modus Game

- Scorekaart voor vier spelvormen (Strokeplay, Stableford, Match en Scratch)
- Berekenen eigen scores, scores tegenspeler en eindresultaten
- Vastleggen statistische gegevens (fairway hits (FIR's), green in regulations (GIR's), up-and-downs, sandsaves, putts en strafslagen)

De modus Memory

- Opslaan tien favoriete banen (te selecteren vanaf PC, met naam en scorekaart)
- Weergave resultaten en historie van gespeelde games
- Berekenen handicap voor een bepaalde baan op basis van uw exact-handicap

PC-software

- Scorekaart
- Opslaan gespeelde games
- Speelhistorie en grafische weergave trends in de ontwikkeling van de belangrijkste statistische gegevens (fairway hits, green in regulations, putts, etc.)
- Banendatabase (opgeslagen gegevens van alle banen waarop is gespeeld)

SuuntoSports.com

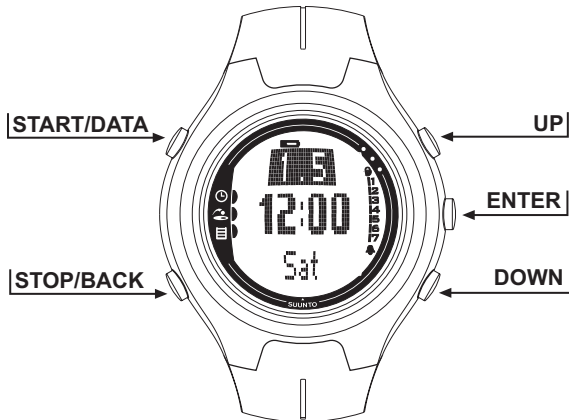
- Vergelijk uw resultaten online met die van anderen
- Download gegevens van nieuwe banen naar de persoonlijke database op uw PC
- Wissel ervaringen uit met vrienden en medegolfers op het Golf forum

2. AAN DE SLAG

In dit hoofdstuk vindt u alle informatie die u nodig hebt om met de Suunto G3 aan de slag te gaan. U vindt hier uitleg over de knoppen en de verschillende functies van het apparaat.

2.1. DISPLAY EN KNOPPEN

Af fabriek bevat de display van de Suunto G3 geen gegevens. U kunt de display activeren door op een van de knoppen te drukken.



2.2. UW SUUNTO G3 GEBRUIKEN

In deze paragraaf vindt u uitleg over de menustructuur en over hoe u de instellingen van het apparaat kunt aanpassen.

2.2.1. Modi en menu's

1. Selecteer de gewenste modus met UP of DOWN. De naam van de nieuwe modus wordt gedurende korte tijd in de display weergegeven voordat het hoofdvenster wordt geopend. Op de indicatiebalk links in de display is te zien wat de huidige actieve modus is.
2. Druk op ENTER om het instellingenmenu te openen. In de display worden steeds drie menuopties tegelijk weergegeven. De actieve menuoptie wordt gemarkeerd weergegeven. De balk rechts in het display toont het nummer van actieve menuoptie en het totaal aantal opties van het huidige menu. Druk op STOP/BACK om het menu te verlaten.

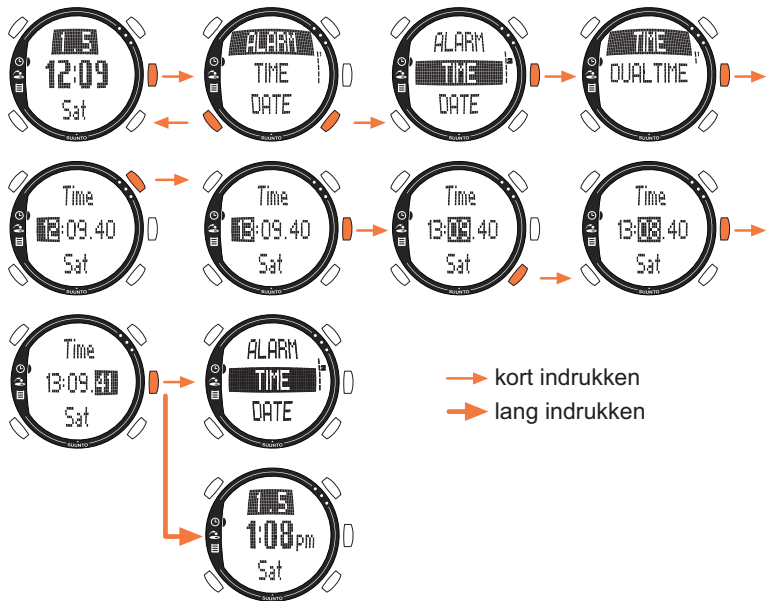
2.2.2. Kort indrukken en lang indrukken

De knoppen START/DATA, STOP/BACK en ENTER kunnen verschillende functies hebben afhankelijk van hoe lang u ze indrukt. Met 'lang drukken op' wordt bedoeld dat u een knop langer dan twee seconden ingedrukt moet houden. In deze handleiding staat aangegeven wanneer dit noodzakelijk is.

2.2.3. Instellingen aanpassen

De onderstaande afbeeldingen laten zien hoe u de datum en de tijd kunt instellen.

OPMERKING: *De overige instellingen kunnen op vergelijkbare wijze worden aangepast.*



2.3. KNOPVERGREDELING

Door de knoppen te vergrendelen voorkomt u dat u deze per ongeluk kunt indrukken.

U kunt de knoppen als volgt vergrendelen:

1. Druk op ENTER.
2. Druk binnen twee seconden op START/DATA. De knoppen zijn nu vergrendeld en rechts boven in de display verschijnt het symbool . Wanneer u probeert een knop in te drukken, wordt het bericht "UNLOCK PRESS ENTER" (druk op enter om de vergrendeling op te heffen) weergegeven.

U kunt de vergrendeling als volgt opheffen:

1. Druk op ENTER. Het bericht "NOW PRESS START" (druk nu op start) verschijnt.
2. Druk binnen twee seconden op START/DATA.

2.4. FABRIEKSINSTELLINGEN

Standaard zijn er één baan, vier namen van tegenspelers en één ronde vooraf ingesteld. De historie bevat geen gegevens.

OPMERKING: *U kunt de vooraf ingestelde baan- en spelgegevens uit het geheugen wissen in de modus Memory (zie hoofdstuk 5. De modus Memory). Op de PC kunt u de vooraf ingestelde namen van tegenspelers bewerken en wijzigen met behulp van Suunto Golf Manager.*

2.4.1. Standaardinstellingen

De standaardinstellingen zijn:

- Strokeplay als standaard spelvorm
- Eén ronde gespeeld op de Amer Sports Country Club (u vindt de gegevens van dit spel onder de speldatum 12:00/01.05)
- Amer Golf Country Club als actieve baan
- Vier vooraf ingestelde tegenspelers Eventueel kunt u later nieuwe tegenspelers via de PC toevoegen. (Er kunnen maximaal vijf tegenspelers tegelijk in het geheugen worden geladen.)

3. DE MODUS TIME

In de modus Time (tijd) kunt u de huidige tijd, dual-time, huidige datum en dag van de week bekijken. U kunt in deze modus ook een alarm instellen, de instellingen voor eenheden aanpassen of de stopwatchfunctie activeren. Uitleg over het instellen van de tijd en datum vindt u in paragraaf 2.2. Uw Suunto G3 gebruiken.

3.1. SHORTCUTS

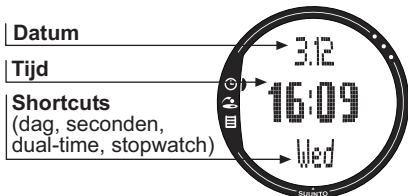
Met STOP/BACK kunt u een van de vier beschikbare functies voor de onderste regel van de display selecteren.

3.1.1. Stopwatch

De stopwatch gebruikt u als volgt:

1. Selecteer de shortcut voor de stopwatchfunctie met STOP/BACK.
2. Druk op START/DATA om de stopwatch te starten. Druk nogmaals op START/DATA als u een tussentijd wilt opnemen. De tussentijd wordt even op de display weergegeven, daarna verschijnt de looptijd weer. In totaal kunnen er dertig tussentijden in het geheugen worden opgeslagen.
3. Druk op STOP/BACK om de stopwatch te stoppen. Wanneer u tussentijden hebt opgenomen, kunt u deze nu één voor één bekijken met behulp van STOP/BACK.
4. Druk lang op STOP/BACK om de tijdwaarneming op nul te zetten. (Als de stopwatch na het stoppen van de tijdwaarneming niet op nul is gezet, kunt u de tijdwaarneming vanaf de eindtijd hervatten door op START/DATA te drukken.)

OPMERKING: Na gebruik van de stopwatch moet u deze eerst op nul zetten om andere shortcuts te kunnen selecteren.



3.1.2. Dual-time

Met de functie dual-time kunt u een tweede tijd laten tonen, bijvoorbeeld de tijd in een andere tijdzone.

U kunt de dual-time als volgt instellen:


1. Selecteer *Time* in het instellingenmenu.

1. Selecteer *Dual time* in het menu Time.

2. Stel het uur in.

3. Stel de minuten in. Het aantal seconden wordt overgenomen van de ingestelde reguliere tijd.

3.2. ALARM

Met de alarmfunctie kunt u drie verschillende alarmtijden instellen, bijvoorbeeld om u te wekken of te attenderen op een belangrijke vergadering. Als het alarm is ingesteld, verschijnt rechts onder in de display het symbool .

Een alarm kunt u als volgt instellen:

1. Selecteer *Alarm* in het instellingenmenu.

2. Selecteer een van de drie alarmtijden.

3. Wijzig de alarmstatus in *On* (aan).

4. Stel het uur in.

5. Stel de minuten in.

6. Stel de datum in. (Als u de datum niet instelt, gaat het alarm elke dag op het ingestelde tijdstip af.)

3.3. ALGEMEEN

Met deze functie kunt u het geluid, de pictogrammen en de displayverlichting instellen.

De algemene instellingen kunt u als volgt aanpassen:

1. Selecteer *General* in het instellingenmenu.
2. Selecteer de instelling die u wilt wijzigen.
3. Pas de instelling aan.

3.3.1. Geluid

Bij het drukken op een knop geeft de Suunto G3 een geluidssignaal. Met de functie Tones kunt deze geluidssignalen aan of uit zetten (On/Off).

3.3.2. Pictogrammen

Als de functie Icons (pictogrammen) is ingeschakeld en u een andere modus selecteert, wordt de naam van de nieuwe modus gedurende een seconde in de display weergegeven voordat het hoofdvenster wordt geopend. Als deze functie is uitgeschakeld, wordt het hoofdvenster direct geopend.

3.3.3. Instellen van de displayverlichting

Met de functie Light kunt u de displayverlichting van de Suunto G3 aanpassen. U kunt kiezen uit drie mogelijke instellingen:

- **Normal (normaal):** Het licht gaat aan als u langer dan twee seconden op START/DATA drukt of als er een alarm afgaat. De verlichting blijft na het drukken op een knop nog 7 seconden branden.
- **Night Use (nachtstand):** De verlichting gaat aan na het drukken op een knop en blijft gedurende 7 seconden branden. **OPMERKING:** *Veelvuldig gebruik van de displayverlichting vermindert de levensduur van de batterij aanzienlijk.*
- **Off (uit):** Het licht gaat helemaal niet aan.

3.4. EENHEDEN (UNITS)

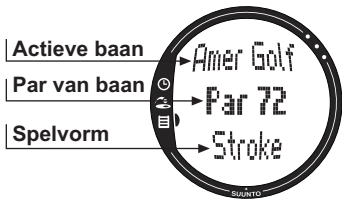
Met de functie Units (eenheden) kunt u de tijdnotatie, datumnotatie en eenheid voor aanduiding van de afstand instellen.

- **Time (tijdnotatie):** 12 of 24 uur
- **Date (datumnotatie):** mm.dd (maand/dag), dd.mm (dag/maand) of alleen dag
- **DIST (afstand):** meter (m) of yard (yd)

4. DE MODUS GAME

In de modus Game kunt u de score tijdens het spel bijhouden. De score van uw tegenspeler kunt u eveneens bijhouden. De Suunto G3 geeft tijdens het spel steeds aan wie er aan de leiding gaat en slaat de gegevens van maximaal vijf opponenten in het geheugen op.

U kunt in deze modus ook statistische gegevens bijhouden - onder andere het aantal fairway hits, green in regulations en strafslagen - en deze later in uw persoonlijke historie bekijken en analyseren.



4.1. UW SUUNTO G3 TIJDENS HET SPEL GEBRUIKEN

In de onderstaande paragrafen wordt uitgelegd hoe u de Suunto G3 tijdens het spel kunt gebruiken.

4.1.1. Spelvorm en baan selecteren

1. Selecteer een spelvorm: Scratch, Strokeplay, Stableford of Match. (De standaardinstelling is Strokeplay.) Het kunt de spelvorm wijzigen in de modus Memory.
2. Selecteer - tenzij Scratch als spelvorm staat ingesteld - een baan (zie paragraaf 5.2.2. Een baan activeren). Als u nog geen baan hebt ingesteld, raadpleeg dan paragraaf 5.2.1. Een nieuwe baan toevoegen.

4.1.2. Start

1. Selecteer een tegenspeler uit de lijst in de modus Game. In Suunto Golf Manager kunt u tegenspelers wijzigen en hun gegevens bewerken.
2. Stel uw eigen handicap en die van uw tegenspeler in. Zo kunt u op elk moment tijdens een game nagaan wie er aan de leiding gaat.
3. Selecteer de hole waar u van start gaat. Standaard is dat hole 1.

4.1.3. Tijdens de game

1. Leg het totaal aantal slagen en putts voor elke hole vast.
2. Leg de statistische gegevens vast (fairway hits, green in regulations, up-and-downs, sandsaves, etc.).
3. Leg de score van uw tegenspeler vast.

OPMERKING: *Tijdens een ronde kunt u het spel op elk gewenst moment afsluiten (zie paragraaf 4.6.2.).*

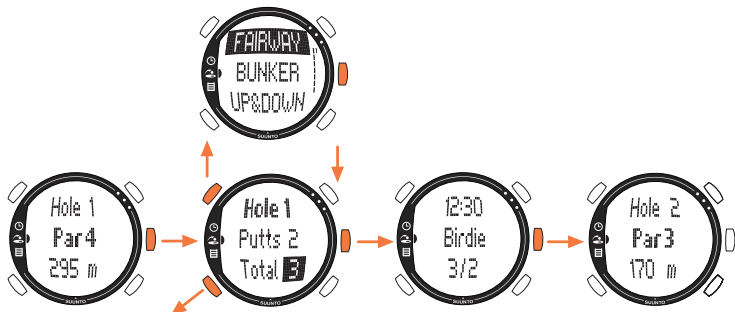
4.1.4. Na de game

Als u de ronde hebt voltooid, vraagt de Suunto G3 of u uw statistische gegevens voor deze ronde wilt bekijken.

4.2. STROKEPLAY

Strokeplay is een moeilijke en harde spelvorm. Het geeft een reëel beeld van uw golfkwaliteiten: elke slag telt en u kunt de bal niet oppakken en doorgaan naar de volgende hole of erop vertrouwen dat uw medespelers u wel zullen helpen.

De onderstaande afbeeldingen laten zien hoe u de Suunto G3 tijdens het spel kunt gebruiken (paragraaf 4.1.3.).



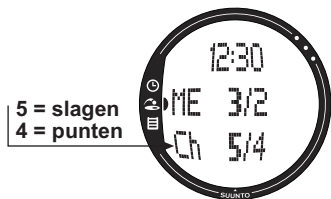
Bladeren door
resultaten van
eerdere holes

Afhankelijk van de baan, eindigt de game automatisch na negen of achttien holes (zie paragraaf 4.6.6).

OPMERKING: Tijdens een game is het niet mogelijk de modus Time of Memory te activeren. Als u wilt weten hoe laat het is terwijl het invoervenster wordt weergegeven, druk dan lang op ENTER. (Zie paragraaf 4.6.5. Huidige resultaten en tijd bekijken.)

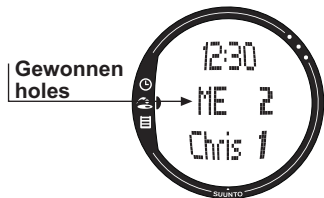
OPMERKING: Als u de scores van eerdere holes wilt wijzigen, ga dan met STOP/BACK terug naar het venster van de betreffende hole en pas de scores aan. Ga vervolgens terug naar het venster van de huidige hole door de scores te bevestigen met ENTER.

4.3. STABLEFORD



(slagen / stableford-punten). Daarna wordt automatisch het venster voor de volgende hole geopend.

4.4. MATCH



Match (matchplay) is een spelvorm waarbij het erom gaat afzonderlijke holes te winnen. Wanneer u bijvoorbeeld hole 1 in vier slagen uitspeelt en uw tegenstander vijf slagen nodig heeft, wint u hole 1. Match kan alleen met twee spelers worden gespeeld.

Per hole moet u invoeren welke speler de hole heeft gewonnen; het aantal slagen doet er feitelijk niet toe. Indien u dat wilt, is het echter

wel mogelijk het aantal slagen in te voeren om uw statistieken bij te houden.

OPMERKING: Na elke hole wordt in de display gedurende tien seconden de actuele stand weergegeven. Daarna wordt automatisch het venster voor de volgende hole geopend.

4.5. SCRATCH

Scratch is een snelle en eenvoudige spelvorm waarbij u gemakkelijk de totaalscore en het aantal putts bij het spelen op de fairway kunt berekenen (het totaalaantal putts wordt na elke hole bijgewerkt). Het invoeren van gegevens over de baan is niet noodzakelijk en scores worden niet aangepast aan de hand van verschillende handicaps.

4.6. STATISTISCHE GEGEVENS

Het bijhouden van de statistieken is niet gebonden aan een bepaald spel en is mogelijk bij alle spelvormen.

1. Druk tijdens het invoeren van de score op START/DATA.
2. Selecteer de gewenste optie uit de lijst en druk op ENTER om de betreffende gegevens op te slaan.
 - Fairway
 - Bunker
 - Up&down
 - Sandsave

OPMERKING: Wanneer u bij een hole een sandsave of up-and-down wilt opslaan en een resultaat boven par heeft, verschijnt het bericht 'INVALID SAND SAVE' (ongeldige sandsave) of 'INVALID UP&DOWN' (ongeldige up-and-down).

4.6.1. Strafslagen toevoegen

Met de functie Penalty kunt u strafslagen opslaan. Er wordt een apart venster geopend waar u kunt kiezen uit:

- **Water**
- **Out (uit)**
- **Drop**
- **Rul viol (overtreding regels)**

***OPMERKING:** Strafslagen kunt u alleen met behulp van Suunto Golf Manager op de PC bekijken.*

***OPMERKING:** De Suunto G3 voegt strafslagen niet automatisch aan de eindscore toe. U dient de extra slagen handmatig aan het totaal aantal slagen toe te voegen.*

4.6.2. Het spel afsluiten

Met de functie Quit game kunt u het spel op elk gewenst moment afsluiten. Wanneer u een ronde na de eerste hole afsluit, wordt de game niet in het geheugen opgeslagen.

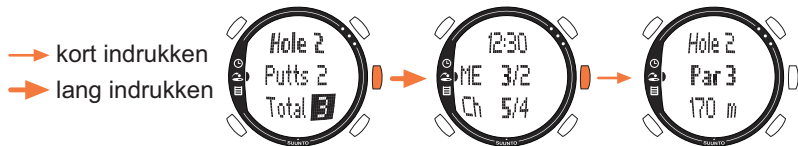
4.6.3. Aanvullende informatie wissen

Met de functie Erase kunt u gegevens wissen die u voor een bepaalde hole hebt ingevoerd. Na het selecteren van Erase, verschijnt in de display een lijst met aanvullende gegevens die voor de betreffende hole zijn vastgelegd. Gegevens die u niet meer nodig hebt, kunt u nu wissen.

4.6.4. Een hole afsluiten

Tijdens een ronde kunt u een hole afsluiten door -- te selecteren voor het aantal putts of de totaalscore. In de display verschijnt het bericht "QUIT HOLE?" (hole afsluiten?). Druk op ENTER om het afsluiten te bevestigen.

4.6.5. Huidige resultaten en tijd bekijken

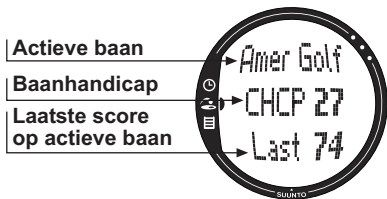


4.6.6. Negen holes spelen

Met de Suunto G3 kunt u zowel negen als achttien holes spelen. Op een 18-holes baan speelt u gewoon door tot het einde. De Suunto G3 beëindigt het spel automatisch na de achttiende hole.

Het is echter ook mogelijk een game van negen holes te spelen op een 18-holes baan door het spel op de tiende hole af te sluiten. Als u de laatste negen holes speelt, sluit u het spel af op hole 1. Op een baan met negen holes wordt het spel na de negende hole automatisch beëindigd.

5. DE MODUS MEMORY



In de modus Memory hebt u toegang tot de gegevens die in het geheugen van het apparaat zijn opgeslagen. U kunt hier de statistische gegevens en historie van gespeelde games bekijken en informatie over banen toevoegen of bijwerken. Daarnaast wordt in deze modus uw baanhandicap (CHCP) voor een bepaalde baan uitgerekend.

Tot slot kunt u hier een bepaalde spelvorm selecteren.

5.1. EEN SPELVORM KIEZEN

Met de functie Game kunt u de gewenste spelvorm instellen. U kunt kiezen uit:

- Stroke
- Stableford
- Match
- Scratch

5.2. BAAN

Met de functie Course kunt u nieuwe banen toevoegen of de gegevens van een baan in het geheugen bewerken, bekijken of wissen.

5.2.1. Een nieuwe baan toevoegen

Met de functie Create kunt u de gegevens van een nieuwe golfbaan in het geheugen van de Suunto G3 opslaan.

1. Selecteer *Create* in het menu Course.
2. Voer de course rating (CR) en de slope rating in (neem deze gegevens over van de scorekaart van de baan).
3. Leg par, de stroke-index en de afstanden voor de afzonderlijke holes vast.
4. Druk direct na het vastleggen van de hole-afstand van de negende hole lang op ENTER.

OPMERKING: Wanneer u de gegevens van eerdere holes wilt aanpassen, ga dan terug naar het betreffende venster met STOP/BACK.

OPMERKING: Als u wilt stoppen met het vastleggen van de gegevens voor een nieuwe baan, druk dan lang (minimaal twee seconden) op STOP/BACK.

5.2.2. Een baan activeren

Met de functie Activate kunt u een vastgelegde baan activeren.

1. Selecteer een geschikte baan in het menu Course.
2. Selecteer *Activate*.

5.2.3. De gegevens van een baan bewerken

Met de functie Edit kunt u de gegevens van een vastgelegde baan bewerken. Alle waarden die u bij het vastleggen van de baan hebt ingevoerd, kunt u hier aanpassen. Wanneer u de stroke-index van een hole wijzigt, dient u bij alle andere holes de index eveneens aan te passen. U kunt de wijzigingen ook opslaan door lang op ENTER te drukken.

5.2.4. De gegevens van een baan bekijken

Met de functie View kunt u de gegevens van een vastgelegde baan bekijken.

1. Selecteer een baan in het menu Course.
2. Selecteer *View*.
3. Blader door de informatievensters met UP/DOWN.
4. Druk op ENTER of STOP/BACK om met het bekijken van de gegevens te stoppen.

5.2.5. Een baan verwijderen

Met de functie Erase kunt u een vastgelegde baan uit het geheugen verwijderen.

1. Selecteer een baan in het menu Course.
2. Selecteer *Erase*. In de display verschijnt het bericht "ERASE XXX?" (xxx wissen?).
3. Druk op ENTER om de baan te verwijderen of druk op STOP/BACK als u de baan niet wilt verwijderen.

5.3. STATISTISCHE GEGEVENS

Met de functie Stats kunt u de statistische gegevens van een game bekijken of wissen.

5.3.1. Statistische gegevens bekijken

Met de functie View kunt u de statistische gegevens van eerder gespeelde games bekijken.

1. Selecteer *View* in het menu Stats.
2. Selecteer een game.
3. Blader door de vensters met statistische gegevens met UP/DOWN.
4. Druk op Enter om terug te keren naar het selectiemenu.

5.3.2. Games verwijderen

Met de functie Erase kunt u gespeelde games uit het geheugen verwijderen.

1. Selecteer *Erase* in het menu Stats.
2. Selecteer een game. In de display verschijnt het bericht "ERASE HH:MM/DD.MM?" (uu:mm/dd.mm wissen?).
3. Druk op ENTER om het wissen te bevestigen of op STOP/BACK om terug te keren naar het menu.

5.3.3. Alle statistische gegevens wissen

Met de functie Erase All kunt u de statistische gegevens van alle gespeelde games in één keer uit het geheugen verwijderen.

1. Selecteer *Erase all* in het menu Stats. In de display verschijnt het bericht "ERASE ALL GAMES?" (alle games wissen?).
2. Druk op ENTER om het wissen te bevestigen of op STOP/BACK om terug te keren naar het menu.

5.4. HISTORIE

Met de functie History kunt u de historie van eerder gespeelde games bekijken en resetten.

5.4.1. Historie bekijken

De volgende gegevens worden weergegeven:

- **Games:** Aantal gespeelde ronden
- **Shots:** Totaal aantal slagen
- **Up and down:** Totaal en percentage
- **Sand save:** Totaal en percentage
- **GIR:** Totaal en percentage
- **FIR:** Totaal en percentage
- **Putts:** Totaal en gemiddelde

Druk op ENTER of STOP/BACK om terug te keren naar het menu.

Zie pagina 9. Definities en berekeningsmethoden voor meer informatie.

5.4.2. Resetten van de history-bestanden

1. Selecteer *Reset* in het menu *History*. In de display verschijnt het bericht 'RESET DD.MM.YY HISTORY?'(dd.mm.jj historie resetten?), waarbij dd.mm.yy de datum van de laatste reset is.
2. Druk op ENTER om de historie te resetten of op STOP/BACK als u deze niet wilt resetten.

5.5. EXACT-HANDICAP (HCP INDEX)

Voer uw huidige exact-handicap in om de baanhandicap voor de huidige ronde aan te passen.

OPMERKING: *De exact-handicap wordt vastgesteld door uw golfclub wanneer u uw scorekaarten inlevert en wordt tot op één cijfer achter de komma uitgerekend.*

De baanhandicap wordt berekend aan de hand van de exact-handicap en staat voor het aantal handicapslagen (compensatie) dat u op een bepaalde baan krijgt ten opzichte van een 0-handicap speler.

De Suunto G3 berekent de aangepaste baanhandicap, oftewel de baanhandicap voor de specifieke afslagplaatsen in uw ronde.

6. SUUNTO GOLF MANAGER

Suunto Golf Manager (SGM) is een programma waarmee de functionaliteit van de Suunto G3 verder wordt uitgebreid. U kunt dit programma gebruiken om bijvoorbeeld scores over te brengen vanuit het geheugen van de Suunto G3 naar de PC. Nadat u de gegevens hebt gedownload, kunt u deze gemakkelijk ordenen, bekijken of er nieuwe informatie aan toevoegen.

Suunto Golf Manager staat op de cd-rom die bij de Suunto G3 wordt meegeleverd. De meest recente versie van het programma kunt altijd downloaden van www.suunto.com of www.suuntosports.com. Kijk regelmatig of er nieuwe updates beschikbaar zijn, want het programma wordt voortdurend verder ontwikkeld en uitgebreid.

6.1. INSTALLATIE

1. Plaats de cd-rom met Suunto Golf Manager in de cd-rom-speler.
2. Wacht tot de installatie begint en volg de installatie-instructies.

OPMERKING: *Als de installatie niet automatisch begint, klik dan in Windows op Start --> Uitvoeren en typ vervolgens D:\setup.exe (als D: de schijffletter van uw cd-rom-station is).*

6.2. SYSTEEMEISEN

- Processor van 350 MHz of sneller
- 64 MB RAM
- 40 MB vrije ruimte op harde schijf
- Microsoft® Windows 98, Windows NT, Windows 2000, Windows XP
- Minimale resolutie: 1024 x 768

6.3. PC-AANSLUITKABEL

Met de PC-aansluitkabel kunt u gegevens uitwisselen tussen de Suunto G3 en uw computer. De aansluitkabel wordt bij de Suunto G3 meegeleverd.

6.4. ONDERDELEN VAN SUUNTO GOLF MANAGER

Het hoofdvenster van Suunto Golf Manager is onderverdeeld in vijf deelvensters (zie afbeelding). Hieronder volgt een beknopte beschrijving van deze vensters. (Raadpleeg voor meer informatie de help-informatie van 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: 7.3 | Bag: Default | Description:

Marker:

6.4.1. G-device (venster 1)

In dit venster kunt u de verbinding tot stand brengen tussen de Suunto G3 en Suunto Golf Manager. Na ontvangst van de gegevens geeft Suunto Golf Manager de inhoud (banen, gespeelde games en spelers) van het geheugen van de Suunto G3 weer.

Door op de betreffende pictogrammen te klikken kunt u het apparaat resetten, de instellingen opslaan of gegevens naar de PC overbrengen. U kunt bestanden ook overbrengen door ze naar de mappen met dezelfde naam in het venster My Computer te slepen.

De Suunto G3 aansluiten

1. Sluit de meegeleverde kabel aan op uw PC en de Suunto G3. In de display van de Suunto G3 wordt het bericht 'SERIAL TRANSFER' (seriële dataoverdracht) weergegeven.
2. Klik op *Connect/Refresh*.

OPMERKING: *Als u de aansluitkabel niet uit de Suunto G3 verwijdert, zal de batterij aanmerkelijk sneller leeg raken.*

6.4.2. My Computer (venster 2)

In dit venster wordt de inhoud van Suunto Golf Manager weergegeven. Als u op een bestand klikt, wordt de inhoud ervan weergegeven in de vensters Main en Properties. U kunt bestanden ook naar de Suunto G3 overbrengen door ze naar de mappen met dezelfde naam in het venster G3-device te slepen.

6.4.3. Main (venster 3)

In dit venster worden de scorekaarten, historie en trenddiagrammen weergegeven.

6.4.4. Properties (venster 4)

In dit venster kunt u de gegevens bekijken van het item (speler, baan, etc.) dat u in

het venster My Computer hebt geselecteerd.

6.4.5. Suuntosports.com (venster 5)

In dit venster worden de gegevens uit SuuntoSports.com weergegeven. U dient zich als lid te registreren alvorens u hier gegevens kunt toevoegen, bewerken of bekijken. (Raadpleeg voor meer informatie over SuuntoSports.com het volgende hoofdstuk.)

7. SUUNTOSPORTS.COM

SuuntoSports.com is een website voor alle gebruikers van Suunto-wristopcomputers. U kunt hier met de Suunto G3 verzamelde gegevens publiceren en ervaringen met andere gebruikers uitwisselen.

Daarnaast kunt u uw Suunto G3 laten registreren en zo toegang krijgen tot specifieke diensten voor golfers. Deze diensten helpen u het beste uit uw golfspel en uw Suunto G3 te halen.

7.1. SYSTEEMEISEN

- Internetaansluiting (min. 56k modem)
- Internet Explorer 4.0 of hoger, Netscape 4.7x of hoger
- Beeldschermresolutie: minimaal 800x600 (1024x768 aanbevolen)

7.2. AAN DE SLAG MET SUUNTOSPORTS

U kunt zich als volgt bij SuuntoSports.com aanmelden:

1. Maak verbinding met internet en open uw webbrowser.
2. Ga naar www.suuntosports.com.
3. Klik op *Register* om uzelf en uw Suunto G3 te registreren. U kunt uw persoonlijke gegevens en uitrustingsprofielen later eventueel wijzigen en bijwerken in My Suunto. Na een succesvolle registratie wordt automatisch de homepage van SuuntoSports.com geopend. Hier vindt u onder andere een overzicht van de site en informatie over wat deze te bieden heeft.

OPMERKING: Lees eerst de informatie over privacybewaking voordat u zich registreert.

OPMERKING: SuuntoSports.com wordt voortdurend verder ontwikkeld en de inhoud wordt regelmatig bijgewerkt.

7.3. ONDERDELEN VAN SUUNTOSPORTS.COM

Voor elke sport biedt SuuntoSports.com drie onderdelen: My Suunto, Communities en sport-specifieke pagina's.

7.3.1. My Suunto

My Suunto is het deel waarin uw persoonlijke informatie is opgeslagen. U kunt hier uw scores, gegevens over de banen waar u speelt en informatie over uzelf en uw Suunto G3 opslaan. Wanneer u uw logboekbestanden (bijvoorbeeld met gegevens over gespeelde games) naar My Suunto overbrengt, worden deze hier samen met uw andere gegevens weergegeven.

U besluit zelf wie uw gegevens mogen bekijken. U kunt uw scores publiceren om deze met die van tegenspelers of andere Suunto G3-gebruikers te vergelijken.

My Suunto bevat ook een persoonlijke agenda die u bijvoorbeeld kunt gebruiken voor het bijhouden van een trainingsschema.

7.3.2. Community's

In het Communities-deel kunnen gebruikers met andere gebruikers een groep vormen en deze beheren. U kunt bijvoorbeeld een groep maken met uw vrienden om scores en tips met elkaar uit te wisselen of afspraken te maken om tegen elkaar te spelen. U kunt zich ook aanmelden als lid voor een bestaande groep.

Elke groep heeft een eigen homepage op SuuntoSports.com. Deze pagina kan worden gebruikt voor nieuws, groepskalenders, bulletin-boards, etc.

7.3.3. Sport-specifieke pagina's

Suunto.Sports.com heeft specifieke pagina's voor verschillende sporten. U vindt hier nieuws, bulletin-boards en discussiegroepen voor de betreffende takken van sport. Op de golfpagina's kunt u bijvoorbeeld links naar golfwebsites aanmelden of informatie over golfbanen en golfaccessoires plaatsen.

U kunt hier verder eigen reisverslagen plaatsen of bepaalde banen en reisbestemmingen aanbevelen.

8. ONDERHOUD

8.1. ONDERHOUD VAN DE SUUNTO G3

Voer uitsluitend de in deze handleiding beschreven handelingen uit. Probeer nooit de Suunto G3 uit elkaar te halen of zelf te repareren. Bescherm het apparaat tegen stoten, hitte en langdurige blootstelling aan direct zonlicht. Wanneer u de Suunto G3 niet gebruikt, kunt u deze het beste bij kamertemperatuur opbergen op een schone, droge plaats.

Maak de Suunto G3 schoon met een licht (met warm water) bevochtigde doek. Voor hardnekkige vlekken en krassen kunt u een zachte zeep gebruiken. Stel de Suunto G3 niet bloot aan sterke chemische substanties, zoals benzine, reinigingsoplossmiddelen, aceton, alcohol, insectenwerende middelen, zelfklevend materiaal en verf. Deze stoffen kunnen de afdichtingen, behuizing en coating van het apparaat aantasten.

8.2. WATERDICHTHEID

De Suunto G3 is getest op waterdichtheid conform ISO-norm 2281 (www.iso.ch). Behalve van het predikaat 'water resistant', is de Suunto G3 ook voorzien van een aanduiding van een testoverdruk uitgedrukt in een diepte in meter (100 m/330 ft). Dit betreft geen aanduiding voor een duikdiepte, maar geeft aan onder welke druk de overdruktest is uitgevoerd.

Het getal geeft dus niet aan dat u met de Suunto G3 tot een diepte van honderd meter kunt duiken. Regen, douchen, zwemmen en normale blootstelling aan water zullen echter de werking van het apparaat niet nadelig beïnvloeden. Druk echter nooit op de knoppen als het apparaat is ondergedompeld.

OPMERKING: *Suunto G3-wristopcomputers zijn niet bedoeld voor duiken.*

8.3. DE BATTERIJ VERVANGEN

De Suunto G3 is voorzien van een 3V-lithiumbatterij van het type CR 2032. De levensduur van dit type batterijen is ongeveer twaalf maanden.

Wanneer er nog 5 tot 15 procent van de batterijcapaciteit resteert, verschijnt er een waarschuwingsindicator in de display. Wanneer dit gebeurt, dient u de batterij te vervangen. Bij extreem lage temperaturen kan de indicator echter ook worden geactiveerd als de batterij nog niet leeg is. Als de waarschuwingsindicator verschijnt bij temperaturen boven de 10 °C, dient u de batterij te vervangen.

OPMERKING: *Veelvuldig gebruik van de displayverlichting vermindert de levensduur van de batterij aanzienlijk.*

U kunt de batterij zelf vervangen. Doe dit volgens de instructies en voorkom blootstelling van het batterijvak of het apparaat aan water. Gebruik uitsluitend de originele batterijvervangingssets. Deze sets - bestaande uit een nieuwe batterij, een batterijvakdeksel en een O-ring - kunt u aanschaffen bij elke officiële Suunto-dealer.

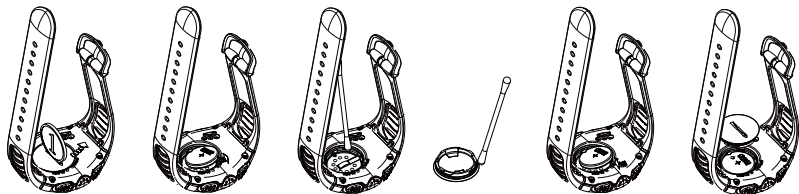
OPMERKING: *Vervang niet alleen de batterij, maar ook het deksel van het batterijvak en de O-ring. Plaats gebruikte batterijvakdeksels en O-ringen na verwijdering niet terug.*

OPMERKING: *Als u de batterij zelf vervangt, gebeurt dat op eigen risico. Suunto adviseert het vervangen te laten doen bij een officiële Suunto-dealer.*

Om de batterij zelf te vervangen, gaat u als volgt te werk:

1. Plaats een muntje in de gleuf op het deksel van het batterijvak aan de achterkant van de Suunto G3.
2. Draai het muntje tegen de klok in tot de gleuf in lijn staat met de indicatie die de stand 'open' aangeeft.
3. Verwijder het deksel van het batterijvak en de O-ring en gooi deze weg. Zorg ervoor dat alle oppervlakken schoon en droog zijn.
4. Verwijder voorzichtig de oude batterij.
5. Plaats de nieuwe batterij in het batterijvak onder de metalen clip, met de plus naar boven.
6. Leg de nieuwe O-ring en het nieuwe deksel op hun plaats en draai met het muntje het deksel met de klok mee tot de gleuf in lijn staat met de indicatie die de stand 'gesloten' aangeeft. Oefen geen druk op het deksel uit tijdens het dichtdraaien met het muntje.

OPMERKING: Het vervangen van de batterij dient uiterst zorgvuldig te gebeuren om zeker te zijn dat de Suunto G3 waterdicht blijft. Door onzorgvuldig te werk te gaan bij het vervangen van de batterij kan de garantie vervallen.



WAARSCHUWING: Dit Suunto-product is voorzien van een lithiumbatterij. Demonteer, verbrijzel of doorboor de batterij niet, veroorzaak geen kortsluiting aan de externe contacten, probeer de batterij niet op te laden en gooi de batterij niet in water of vuur om brandgevaar en kans op brandwonden te voorkomen. Gebruik alleen door de fabrikant voorgeschreven batterijen. Voer lege batterijen af conform de lokale milieuvoorschriften.

9. DEFINITIES EN BEREKENINGSMETHODEN

In dit hoofdstuk vindt u de definities en formules op basis waarvan de Suunto G3 de statistische gegevens en scores berekent.

Baanhandicap (CHCP)

De baanhandicap is uw handicap aangepast voor de huidige baan en afslagplaats en wordt berekend op basis van uw exact-handicap.

De formule is:

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

OPMERKING: *Op een 9-holes baan, wordt par met twee vermenigvuldigd.*

Course rating (CR)

Dit is een beoordeling van de moeilijkheidsgraad van een baan voor een 0-handicap speler, onder normale baan- en weersomstandigheden. De course rating wordt gebruikt om uw baanhandicap aan te passen voor een bepaalde serie afslagplaatsen.

Fairway hit (FIR)

Bij een fairway hit belandt de bal na de afslag op de fairway. Een fairway hit wordt alleen geregistreerd op een par vier of vijf hole (op een par drie moet de bal bij de eerste slag op de green komen.)

De formule is:

$$\text{FAIRWAY-MARKERINGEN} / \text{HOLES WAAR EEN FAIRWAY-SLAG MOGELIJK IS.}$$

Green in regulation (GIR)

Een green in regulation geeft aan of u de green in het reguliere aantal slagen weet te bereiken om twee putts over te houden voor het spelen van par.

Een green in regulation wordt automatisch geregistreerd op alle holes waar u deze volgens de onderstaande formule behaalt.

De formule is:

SLAGEN - PUTTS = PAR - 2 OF MINDER / ALLE GESPEELDE HOLES.

Exact-handicap

De exact-handicap wordt vastgesteld door uw golfclub op basis van de gegevens van uw scorekaart. Hij wordt tot op één cijfer achter de komma uitgerekend en geeft aan op welk niveau u speelt.

Matchplay-score

Het verschil in baanhandicap tussen beide spelers geeft aan op hoeveel van de moeilijkste holes de speler met de hogere handicap een compensatieslag krijgt (wordt bepaald door de stroke-index).

VOORBEELD: Als speler A een handicap van 20 heeft en speler B een handicap van 15, krijgt speler A op de vijf moeilijkste holes (de holes met stroke-index 1- t/m 5) één slag extra.

Winnaar is degene die de meeste holes wint. Het spel eindigt als de speler met de laagste score niet genoeg holes meer kan winnen om de leider te achterhalen.

In dit geval:

- Wordt de totaalscore van de winnaar bepaald door het verschil in gewonnen aantal holes tussen beidespelers
- Is de eindscore van de verliezer het aantal niet gespeelde holes

VOORBEELD: Als speler A aan de leiding gaat met drie punten na het vijftiende hole

en vervolgens het zestiende hole wint, is het spel afgelopen. De eindstand is 4-2 in het voordeel van speler A. De score van de winnaar wordt altijd als eerste genoemd.

Als het spel om een bepaalde reden voortijdig wordt afgebroken, bepaalt het aantal holes dat beide spelers hebben gewonnen de eindstand.

VOORBEELD: *Als speler A vier holes heeft gewonnen en speler B drie, wint speler A met 4-3.*

Als beide spelers na achttien holes er negen hebben gewonnen, is de eindstand 1-1.

Stableford-score

De formule is:

$$\text{STABLEFORD-PUNTEN} = 2 + (\text{PAR VAN DE HOLE} + \text{HANDICAPCOMPENSATIE} - \text{SLAGEN})$$

Sandsave

Sandsave geeft aan in hoeverre een speler na een slag in de bunker toch nog een par weet te maken.

OPMERKING: *Het sandsave-percentages wordt berekend over alle holes waarvoor u een bunkerslag markeert. Voor een juiste berekening van het sandsave-percentages moet u ook de bunkerslagen op de holes waar u geen par scoort markeren. Anders zal het sandsave-percentages altijd 100 procent zijn.*

Bij de vaststelling van het sandsave-percentages wordt geen rekening gehouden met het aantal putts. Het maakt dus niet uit of de sandsave vanuit een greenbunker plaatsvindt, tenzij u bewust alleen greenbunkers markeert.

De formule is:

$$\text{SANSAVE \%} = \text{SANSAVE-MARKERINGEN} / (\text{AANTAL HOLES MET SANSAVE OF BUNKERMARKERINGEN}) \times 100 \%$$

Slope rating

De slope-rating geeft de relatieve moeilijkheidsgraad aan van een baan voor een speler met een hogere handicap ten opzichte van een 0-handicap-speler.

Strokeplay-score

De formule is:

EINDSCORE = TOTAAL AANTAL SLAGEN - HANDICAPCOMPENSATIE

Up-and-down

Bij een up-and-down wordt de hole binnen par gespeeld, waarbij de speler slechts één putt nodig heeft en de laatste slag dichtbij de green plaatsvindt.

De formule is:

UP-AND-DOWN-MARKERINGEN X 100 / AANTAL HOLES WAAR UP-AND-DOWN MOGELIJK IS

Up-and-down is mogelijk als:

HOLE-SCORE - PUTTS = PAR -1

10. TECHNISCHE GEGEVENS

- Bedrijfstemperatuur –20 tot +50 °C (-5 tot + 120 °F)
- Bewaartemperatuur –30 tot +60 °C (-22 tot +140 °F)
- Gewicht 60 g
- Waterdicht tot 100 m (330 ft.)
- Mineraal kristalglas
- Aluminium kast
- CR2032-batterij - door gebruiker vervangbaar
- PC-aansluitkabel met RS-232 seriële stekker

11. ALGEMENE VOORWAARDEN

11.1. COPYRIGHT

Deze publicatie en de inhoud ervan zijn het eigendom van Suunto Oy en zijn uitsluitend bestemd voor gebruik door zijn klanten voor het verkrijgen van kennis en belangrijke informatie betreffende de bediening van de Suunto G3-producten. Niets uit deze uitgave mag worden gebruikt of verspreid voor andere doeleinden zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van Suunto Oy.

Ondanks de grote zorgvuldigheid die bij de samenstelling van deze handleiding is betracht, kunnen aan deze handleiding geen rechten worden ontleend. De inhoud hiervan kan te allen tijde zonder voorafgaande kennisgeving worden gewijzigd. De meest recente versie van deze handleiding kan altijd worden gedownload vanaf www.suunto.com.

Copyright© Suunto Oy 4/2004

11.2. HANDELSMERKEN

Suunto, Wristop Computer, Suunto G3, Replacing Luck en de bijbehorende logos zijn geregistreerde of niet-geregistreerde handelsmerken van Suunto Oy. Alle rechten zijn voorbehouden.

11.3. CE-CONFORMITEIT

De CE-markering geeft aan dat het product voldoet aan de EMC-richtlijn 89/336/EEC van de Europese Unie.

11.4. ISO 9001-CONFORMITEIT

Het kwaliteitssysteem van Suunto is gecertificeerd door Det Norske Veritas die voldoen aan de ISO 9001 norm in alle activiteiten van SUUNTO Oy (Quality Certificate No. HEL-AQ-220).

12. BEPERKTE AANSPRAKELIJKHEID

Wanneer dit product een defect vertoont dat te wijten is aan materiaal- en/of fabricagefouten, zal Suunto Oy uitsluitend na goedkeuring, dit zonder kosten repareren of vervangen, tot twee (2) jaar na de datum van aankoop.

Deze garantie betreft alleen de oorspronkelijke koper en dekt alleen gebreken die te wijten zijn aan materiaal en fabricagefouten die zich voordoen bij normaal gebruik in de garantieperiode.

Niet onder de garantie vallen batterijen, het vervangen van batterijen, schade of afwijkingen als gevolg van ongevallen, misbruik, slordigheid, verkeerd gebruik, verandering of wijziging aan het product of elk gebruik van het product buiten het gebied van de gepubliceerde specificaties, dan wel alle andere oorzaken die niet door deze garantie worden gedekt.

Er bestaan geen speciale garantiegevallen in aanvulling op bovengenoemde lijst.

Indien de klant een reparatie onder garantie wil laten uitvoeren, dient hij voor toestemming daartoe contact op te nemen met de klantenservice van Suunto Oy. Suunto Oy en haar dochterondernemingen kunnen in geen enkel geval aansprakelijk worden gesteld voor directe of indirecte schade veroorzaakt door het gebruik of niet kunnen gebruiken van het product.

Suunto Oy en haar dochterondernemingen stellen zich niet aansprakelijk voor verlies of schadeclaims door derden, die mogelijk als gevolg van het gebruik van dit instrument zouden kunnen ontstaan.