

EN | FR | DE | ES | IT | NL | FI | SV

SUUNTO G6

USER'S GUIDE


SUUNTO
REPLACING LUCK.

COORDONNÉES DU SERVICE CLIENTS

Suunto Oy	Tél.	+358 9 875870
	Fax	+358 9 87587301
Suunto USA	Tél.	1 (800) 543-9124
Canada	Tél.	1 (800) 776-7770
Centres d'appels en Europe	Tél.	+358 2 284 11 60
Site Web Suunto		<u>www.suunto.com</u>

FR

TABLE DES MATIÈRES

1. POUR COMMENCER AVEC LE SUUNTO G6	4
1.1 Se familiariser avec le Suunto G6	4
1.2 Vos premiers pas avec le Suunto G6	7
1.3 Comment porter le Suunto G6	8
2. AMÉLIORATION DE VOTRE SWING (MODE PRACTICE)	9
2.1 Commencer une séance d'entraînement	10
2.2 Terminer une séance d'entraînement	11
3. UTILISATION DU SUUNTO G6 PENDANT UNE PARTIE (MODE GAME)	13
3.1 Jouer une partie	14
3.2 Jouer différents types de parties	17
3.3 Affichage des informations sur l'historique partie	20
4. TEST DE LA RÉGULARITÉ DU SWING (MODE TEST)	22
4.1 Démarrage du test	22
4.2 Analyse des résultats du test	23
5. PERSONNALISATION DU SUUNTO G6	24
5.1 Paramètres par défaut	24
5.2 Modification des préférences générales	24
5.3 Création d'un parcours	26
5.4 Détails des joueurs	26
6. UTILISATION DU CHRONOMÈTRE ET RÉGLAGE DES ALARMES	28
6.1 Utilisation du chronomètre	28
6.2 Réglage d'une alarme	28

7. SUUNTO GOLF MANAGER	30
8. SUUNTOSPORTS.COM	32
9. ENTRETIEN ET MAINTENANCE	34
9.1 Étanchéité	34
9.2 Remplacement de la pile	35
10. DÉFINITIONS ET RÈGLES DE CALCUL	38
11. GUIDE DE DÉPANNAGE	42
12. CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES	43
13. CONDITIONS GÉNÉRALES	44
14. LIMITES DE RESPONSABILITÉ	46

1. POUR COMMENCER AVEC LE SUUNTO G6

Ce manuel d'instructions vous apprend à utiliser toutes les fonctions du Suunto G6, un ordinateur de poignet conçu pour les golfeurs.

1.1. SE FAMILIARISER AVEC LE SUUNTO G6

L'illustration ci-dessous montre les fonctions des touches du Suunto G6 :



Utilisation des modes et des menus

Le Suunto G6 comporte 5 modes différents dotés chacun de fonctions différentes :

- TIME (HEURE) : permet d'afficher l'heure, la date, le chronomètre et les alarmes et de modifier les paramètres généraux ;
- GAME (PARTIE) : permet d'utiliser le Suunto G6 comme une carte de score pendant une partie ;
- PRACTICE (ENTRAÎNEMENT) : permet d'afficher des informations sur le swing et d'améliorer sa technique ;
- TEST (TEST) : permet d'effectuer un test de régularité du swing ;
- MEMORY (MÉMOIRE) : Permet d'afficher les parties, les entraînements, les tests, l'historique de jeu enregistrés dans la mémoire de l'appareil et de modifier les paramètres de la partie.

1. Utilisez les touches UP/DOWN pour naviguer entre les 5 modes.
2. Lorsqu'un mode est actif, une pression sur la touche ENTER permet d'ouvrir un menu (TIME, MEMORY) ou de commencer l'activité sélectionnée (une nouvelle partie ou une séance d'entraînement, par exemple).
3. Utilisez les touches UP/DOWN pour naviguer dans les menus et la touche ENTER pour sélectionner un élément du menu.



CONSEIL : Vous pouvez revenir au menu précédent en appuyant sur la touche BACK/ALT.


Pression rapide et pression longue

Les touches START/DATA, STOP/BACK et ENTER remplissent des fonctions différentes selon la longueur de la pression que vous appliquez. Vous effectuez une pression longue lorsque vous appuyez pendant plus de 2 secondes sur le bouton. Ce manuel vous indiquera lorsqu'une pression longue est nécessaire.

Verrouillage des touches

Les touches de l'appareil peuvent être verrouillées en mode *Time*. Pour activer ou désactiver cette fonction :

1. Appuyez sur ENTER.
2. Appuyez sur la touche SELECT dans les deux secondes.

Lorsque les touches sont verrouillées, le symbole  apparaît.

1.2. VOS PREMIERS PAS AVEC LE SUUNTO G6

La première utilisation du Suunto G6 est on ne peut plus simple : il vous suffit de régler l'heure et la date.

1. Lorsque l'heure est affichée sur le Suunto G6, appuyez sur la touche ENTER pour ouvrir le menu.
2. Utilisez les touches UP et DOWN pour sélectionner *Time* dans le menu.
3. Appuyez sur ENTER pour sélectionner l'élément mis en surbrillance.
4. Appuyez de nouveau sur *Time* puis sur ENTER.
5. Réglez les heures à l'aide des touches UP/DOWN.
6. Appuyez sur ENTER pour valider et passer aux minutes.
7. Après avoir réglé l'heure, appuyez longuement sur ENTER.
8. Votre Suunto G6 est maintenant prêt à l'emploi. C'est le moment idéal pour passer quelques minutes à saisir les détails du parcours et du joueur et pour modifier les paramètres généraux en fonction de vos préférences.

Référez-vous aux chapitres suivantes de ce Mode d'emploi pour plus d'instructions.



1.3. COMMENT PORTER LE SUUNTO G6

Le SUUNTO G6 permet de mesurer votre performance swing lors d'un swing. Pour que la mesure soit la plus précise possible, veuillez suivre les conseils suivants :

- si vous êtes droitier, portez le SUUNTO G6 à votre poignet gauche
- si vous êtes gaucher, portez le SUUNTO G6 à votre poignet droite
- serrez le bracelet pour qu'il reste fermement à votre poignet : ni trop serré, ni trop lâche
- vérifiez que l'affichage est en position haute.

2. AMÉLIORATION DE VOTRE SWING (MODE PRACTICE)

Vous pouvez utiliser le Suunto G6 pour améliorer votre swing lorsque vous apprenez une nouvelle technique ou que vous développez votre technique actuelle. Suunto G6 analyse la régularité de votre swing et vous donne des informations qui vous permettent de vous concentrer sur l'amélioration de tel ou tel aspect de votre swing.

Informations sur le swing

Le Suunto G6 fournit les informations suivantes sur votre swing :

TEMPO (T) : indique la durée (en secondes) du swing, mesurée entre le moment où vous levez le club et le moment où ce dernier entre en contact avec la balle.

RHYTHM (R) : indique la durée du downswing par rapport au tempo. Par exemple, si le rythme est de 20 %, le downswing prend un cinquième du tempo. Vous pouvez également afficher le rythme sous forme de secondes (s/s) au lieu des pourcentages.

LENGTH (L) : indique la longueur (en degrés) du backswing.

SPEED (S) : indique la vitesse calculée de la tête du club (exprimée en kilomètres ou en miles par heure). La vitesse est étalonnée en fonction du club sélectionné. Si aucun club n'est sélectionné, la vitesse est calculée sur la base d'un driver.





CONSEIL : vous pouvez basculer de l'affichage normal à l'affichage du rythme en appuyant sur la touche BACK/ALT pendant que les informations relatives au swing sont affichées. Pendant l'affichage des rythmes, la durée exacte du backswing et du downswing est indiquée.

2.1. COMMENCER UNE SÉANCE D'ENTRAÎNEMENT

1. Démarrez une nouvelle session en mode *Practice*.
2. Si vous souhaitez par la suite visualiser les statistiques relatives au swing pour un club donné, sélectionnez le club en appuyant sur les touches UP/DOWN. Par défaut, aucun club n'est sélectionné. Vous pouvez également changer de club pendant une séance d'entraînement. Les informations peuvent être consultées sur l'écran du Suunto G6 ou à l'aide du logiciel Suunto Golf Manager PC.
3. Commencer l'entraînement. Les informations relatives au swing s'affiche automatiquement à la fin de chaque swing.



CONSEIL : Appuyez sur SELECT et choisissez Good (Bon) ou Bad (Mauvais) pour marquer un coup exceptionnel ou un coup raté si, par exemple, vous avez été distrait pendant un coup. Les coups marqués Bad ne sont pas inclus dans le résumé de l'entraînement. Les coups peuvent être analysés ultérieurement à l'aide du logiciel Suunto Golf Manager PC. Sélectionnez Erase pour supprimer la marque Good/Bad d'un coup.



CONSEIL : appuyez sur ENTER pendant la séance d'entraînement pour afficher l'heure, le nombre de swings effectués et la durée d'entraînement totale.

2.2. TERMINER UNE SÉANCE D'ENTRAÎNEMENT

Vous pouvez, à tout moment, mettre fin à votre séance d'entraînement.

1. Appuyez sur SELECT et choisissez *Quit*.
2. Patientez pendant l'analyse des informations relatives à votre séance d'entraînement.

Résumé de l'entraînement

Vous pouvez avancer dans la lecture du résumé de l'entraînement en appuyant sur UP et revenir en arrière en appuyant sur DOWN. Les informations suivantes sont consultables :

- **Session details (Détails de la séance)** : contient les détails de la séance d'entraînement, y compris sa durée et le nombre de coups effectués.
- **Variation (Variation)** : indique la variation observée pour un paramètre donné. Une valeur faible signifie que la technique de votre swing est régulière dans ce domaine.
- **Average (Moyenne)** : indique les valeurs moyennes totales de chaque paramètre.
- **Deviation for tempo, rhythm, back swing and length (Écart pour le tempo, le rythme ; le backswing et la longueur)** : indique les valeurs moyennes, maximum et minimum et la déviation la plus importante et la plus faible par rapport à vos performances moyennes.
- Informations relatives à **un swing donné**.

Vous pouvez, à partir de ces informations résumées, voir dans quels domaines vous devez perfectionner votre swing. Par exemple, si le pourcentage de variation du tempo est beaucoup plus élevé que celui des autres paramètres, cela signifie que c'est dans ce domaine que vous devez concentrer vos efforts.



CONSEIL : vous pouvez modifier la marque GOOD/BAD pour un coup individuel. Les informations relatives au swing sont ré-analysées dès la validation de ce changement.

Les informations relatives à la séance d'entraînement sont sauvegardées dans la mémoire du Suunto G6. Vous pourrez visualiser ces informations ultérieurement à partir du menu *Stats* du mode *Memory*. Vous pouvez également effacer ces informations de la mémoire du Suunto G6.

3. UTILISATION DU SUUNTO G6 PENDANT UNE PARTIE (MODE GAME)

Vous pouvez utiliser le Suunto G6 pour noter votre score et celui de votre adversaire pendant une partie de golf et ainsi vérifier qui est en tête à chaque étape de la partie.

Vous pouvez également sauvegarder les données statistiques, telles que les coups sur le fairway ou les pénalités, afin de pouvoir les visualiser ultérieurement dans le cadre de votre historique de jeu.

Il existe quatre types de jeu différents : Scratch, Stroke, Stableford et Match. Avant de commencer la partie, vous devez sélectionner le type de jeu et le type de parcours.

La sélection du parcours est nécessaire pour que votre score soit ajusté en fonction de votre handicap.

Pour une partie Scratch, il n'est pas nécessaire de sélectionner le parcours.



3.1. JOUER UNE PARTIE

En début de partie

1. En mode *Game*, appuyez sur la touche BACK/ALT pour sélectionner le type de partie que vous souhaitez effectuer.
2. Appuyez sur la touche SELECT pour sélectionner le parcours sur lequel vous souhaitez jouer.
3. Appuyez sur ENTER pour commencer une nouvelle partie.
4. Définissez le nombre de joueurs à l'aide des touches UP/DOWN.
5. Indiquez le handicap du parcours (Course HCP) pour chacun des joueurs et validez les informations saisies en appuyant sur ENTER. Votre valeur par défaut est votre Course HCP, calculé en fonction de votre indice de handicap. Pour une partie Scratch, le handicap n'est pas utile.
6. Sélectionner le trou de départ.

Pendant la partie

Pendant votre tour, vous pouvez très simplement effectuer les opérations suivantes :

1. Enregistrer les statistiques de jeu lorsque cela est nécessaire.
2. Indiquer votre nombre total de putts et de coups pour le trou (voit également *Jouer différents types de parties*).
3. Définir le score de votre adversaire. Appuyez sur ENTER pour passer au trou suivant.

Vous pouvez revenir au menu précédent en appuyant sur la touche BACK/ALT.



Sauvegarde des statistiques de la partie

Vous pouvez sauvegarder les statistiques de jeu et les pénalités pendant la partie.

1. Appuyez sur SELECT pendant la saisie du score.
2. Sélectionnez l'information que vous souhaitez sauvegarder et appuyez sur ENTER
 - Fairway
 - Up/Down
 - Sandsave
 - Bunker
 - Penalty

Vous disposez des options suivantes pour les pénalités :

- Water (Pièce d'eau)
- Out (Sortie)
- Drop (Chute)
- Rule violation (Non-respect des règles)



REMARQUE : Suunto G6 n'enregistre pas automatiquement les pénalités dans le score total. Vous devez ajouter manuellement les coups supplémentaires dans le score total.

Les pénalités peuvent être affichées au moyen du logiciel Suunto Golf Manager PC.

Effacement des statistiques

Pour effacer les statistiques, appuyez sur la touche SELECT et sélectionnez *Erase* (Effacer). Le Suunto G6 dresse la liste de toutes les informations sauvegardées pour ce trou. Sélectionnez l'élément que vous souhaitez effacer et appuyez sur la touche ENTER.

Quitter la partie ou un trou

Vous pouvez à tout moment quitter la partie. Il vous suffit d'appuyer sur la touche SELECT et de sélectionner *Quit game* (Quitter la partie). Vous pouvez aussi ne quitter qu'un trou particulier. Pour ce faire, saisissez -- pour le score total. Appuyez sur ENTER pour confirmer l'abandon du trou.

Affichage des informations relatives au swing pendant une partie

Vous pouvez afficher les informations relatives au swing (tempo, rythme, longueur et vitesse du backswing) pendant une partie. Le Suunto G6 calcule les informations relatives au swing en supposant que les swings sont effectués à l'aide d'un driver.



REMARQUE : cette option doit être sélectionnée avant de commencer la partie.

Le Suunto G6 ne mesure que les swings en cours ; les putts ne sont pas mesurés.

1. Sélectionnez *Swing log* en mode *Memory*.
2. Choisissez la manière dont vous souhaitez que les informations relatives au swing soient affichées :
 - **ALL** : les informations s'affichent pour tous les coups ;
 - **OPENINGS** : elles ne s'affichent que pour les coups d'ouverture ;
 - **MANUAL** : elles s'affichent pour chaque swing en appuyant longuement sur la touche BACK/ALT avant le swing.

Lorsque la fonction de journalisation est activée, les informations relatives au swing s'affichent pour les swings sélectionnés pendant la partie et le texte LOG s'affiche sur l'écran.



CONSEIL : pendant une partie, vous pouvez appuyer sur la touche BACK pour afficher les informations du trou en cours. Si la fonction d'enregistrement du swing est activée, la touche BACK permet tout d'abord d'afficher les informations relatives à votre dernier swing.

3.2. JOUER DIFFÉRENTS TYPES DE PARTIES

Partie Scratch

Le Scratch est le mode de jeu utilisé par les professionnels - exempt de handicaps, ce qui facilite le calcul du score. De plus, aucune information sur le parcours n'est nécessaire et le score n'est pas adapté aux différents handicaps.

Pendant un tour, définissez le nombre de coups et de putts total pour vous et pour

votre adversaire. Une fois le nombre de coups saisi, le Suunto G6 affiche le score actuel (le nombre total de coups). Une fois la partie terminée, le Suunto G6 affiche le score final. Vous pouvez également afficher les statistiques détaillées de la partie.

Partie Stroke



Le Stroke est un mode de jeu difficile et dans lequel la moindre erreur est fatale. Il tient compte du handicap du parcours pour déterminer les résultats. Il met vos compétences à rude épreuve, car tous les coups sont comptés et vous ne pouvez pas prendre la balle et passer au trou suivant, ni compter sur vos coéquipiers pour vous aider.

Pendant le tour, commencez par déterminer le nombre de putts puis le nombre total de coups (par défaut, le par du trou). Une fois le trou terminé, le Suunto G6 affiche le score cumulé et le compare au par total cumulé.

Lorsque vous jouez seul, le résultat s'affiche comme suit :

- **Hole in 1:** trou réalisé en un coup
- **Albatr:** par -3
- **Eagle:** par -2

- **Birdie:** par -1
- **Par**
- **Bogey:** par +1
- **D bogey:** par +2
- **T bogey:** par +3

Après la partie, le Suunto G6 affiche le score final et vous permet d'afficher les résultats détaillés de la partie.

Partie Stableford

Le Stableford est une formule de jeu populaire, car il permet à un golfeur de jouer un parcours selon ses compétences. De plus, en cas de mauvaise prestation, le golfeur peut reprendre la balle et passer au trou suivant. Ceci peut contribuer à accélérer le tour et à diminuer le sentiment de frustration si vous ne jouez pas très bien.

Après chaque trou, Suunto G6 affiche un récapitulatif des résultats (coups / points Stableford) pendant 10 secondes, puis passe automatiquement au trou suivant.

Une fois la partie terminée, le Suunto G6 affiche le résultat et les statistiques de la partie.



Match

Un match est une compétition à deux joueurs dans laquelle vous devez gagner le maximum de trous possibles. Le match tient aussi compte de votre handicap. Par exemple, si vous et votre adversaire avez le même handicap et que votre score pour le trou n° 1 est de 4 tandis que celui de votre adversaire est de 5, vous remportez le trou.

Une fois le trou terminé, le Suunto G6 indique le vainqueur du trou et vous demande de confirmer. Une fois le vainqueur du trou confirmé, le Suunto G6 affiche l'état de la partie en cours.



3.3. AFFICHAGE DES INFORMATIONS SUR L'HISTORIQUE PARTIE

Les statistiques et l'historique de la partie sont sauvegardées dans la mémoire du Suunto G6. Pour afficher les statistiques de la partie :

1. Sélectionnez *Stats* en mode *Memory*.
2. Sélectionnez *Games*.
3. Utilisez les touches UP/DOWN pour sélectionner la partie puis appuyez sur ENTER.
4. Vous pouvez maintenant afficher les statistiques de la partie ou effacer la partie de

la mémoire.

Il est possible d'afficher l'historique cumulée de toutes les informations relatives à la partie en sélectionnant *History* dans le menu *Stats*.



CONSEIL : par exemple, si vous partez en vacances et que vous souhaitez par la suite voir combien de fois vous avez joué pendant ces vacances, vous pouvez réinitialiser l'historique de jeu cumulée avant le voyage.

4. TEST DE LA RÉGULARITÉ DU SWING (MODE TEST)

Vous pouvez utiliser votre Suunto G6 pour tester et garder une trace de la régularité de votre swing et de son amélioration. Le test consiste en un nombre prédéfini de swings effectués au moyen d'un club spécifique et vous donne pour résultat *un indice de régularité* statistiquement comparable.

Un faible indice de régularité signifie que vous êtes capable de répéter des swings identiques avec précision et que votre technique est solide.

4.1. DÉMARRAGE DU TEST

1. Commencer un nouveau test à partir du mode *Test*.
2. Sélectionnez le club que vous souhaitez utiliser lors du test.
Le Suunto G6 affiche le nombre de coups qu'il vous reste à jouer avant la fin du test.
3. Swing.
Les informations relatives au swing s'affiche automatiquement à la fin du coup. Voir le chapitre *Améliorer votre swing* pour une description des informations de swing mesurées.
4. Répétez l'opération jusqu'à ce que vous ayez terminé tous les coups restants. Ce test n'est pas limité dans le temps.
5. Les résultats du test s'affichent lorsque tous les coups ont été effectués.



CONSEIL : appuyer brièvement sur la touche ENTER pendant le test permet d'afficher l'heure, le nombre de coups effectués et la durée écoulée.

Vous pouvez mettre fin au test en appuyant sur la touche SELECT et en choisissant *Quit* (Quitte) ou *Restart* (Redémarrer).

4.2. ANALYSE DES RÉSULTATS DU TEST

Une fois le test terminé, le Suunto G6 affiche les résultats combinés. Vous pouvez naviguer dans les résultats à l'aide des touches UP/DOWN.

- **Le Consistency index (indice de régularité)** indique votre précision globale à répéter systématiquement des swings similaires.
- **Le pourcentage de variation** indique l'importance de la variation d'un certain aspect de votre swing. Une valeur faible signifie que la technique de votre swing est régulière dans ce domaine.
- **Best test (meilleur test)** indique le meilleur résultat que vous avez obtenu jusqu'à présent avec le club utilisé lors du test.

Pour obtenir un meilleur indice de régularité consultez les résultats des variations. La zone qui comporte le plus de variations est celle sur laquelle vous devez concentrer vos efforts en premier.

Affichage des statistiques du test

Les informations relatives au test sont sauvegardées dans la mémoire du Suunto G6. Vous pourrez visualiser ces informations de test ultérieurement à partir du menu *Stats* du mode *Memory*. Vous pouvez également effacer ces informations de la mémoire du Suunto G6.

5. PERSONNALISATION DU SUUNTO G6

5.1. PARAMÈTRES PAR DÉFAUT

Par défaut, le Suunto G6 possède les réglages suivants :

- Un parcours prédéfini (Amer Sports Country Club)
- Les données d'une partie au Amer Sports Country Club sont enregistrées (les statistiques de jeu sont consultables en date du 12:00/01.05)
- Le type de jeu par défaut est le Strokeplay
- Trois adversaires/joueurs présélectionnés.



REMARQUE : vous pouvez également modifier les informations du joueur à l'aide du logiciel Suunto Golf Manager.

5.2. MODIFICATION DES PRÉFÉRENCES GÉNÉRALES

Plus paramètres du Suunto G6 peuvent être modifiés selon vos préférences.

1. Appuyez sur ENTER en mode *Time* pour ouvrir le menu.
2. Sélectionnez le réglage que vous souhaitez modifier à l'aide des touches UP/DOWN.
3. Appuyez sur ENTER pour modifier les valeurs.

Vous pouvez modifier les paramètres suivants :

Alarm (Alarme) : vous pouvez régler une alarme pour vous rappeler des événements importants.

Time (Heure) : indique l'heure actuelle. Vous pouvez utiliser la fonction DUALTIME pour garder une trace de l'heure dans un autre fuseau horaire pendant un voyage.

Date (Date) : indique la date du jour.

Généralités :

- Les tonalités de touche et de swing indiquent qu'une touche a été enfoncée ou qu'un swing a été enregistré. Notez que les tonalités sont toujours automatiquement désactivées pendant une partie.



CONSEIL : vous pouvez également activer/désactiver les tonalités en appuyant longuement sur la touche ENTER en mode Time.

- Icons (*Icônes*) : lorsque cette option est réglée sur On (*Marche*), les icônes d'un mode apparaisse brièvement sur l'écran avant que la fenêtre principale ne s'ouvre.
- Light (*Lumière*) : permet de régler le rétroéclairage. Il existe trois réglages différents :
 - Normal (*Normal*) : l'éclairage s'active pendant 7 secondes si la touche SELECT est longuement enfoncée ou si une alarme est activée.
 - Night use (*Utilisation nocturne*) : l'éclairage s'active pendant 7 secondes lorsque vous appuyez sur une touche.
 - Off (*Arrêt*) : l'éclairage ne s'active pas du tout.

Units (Unités) : vous pouvez définir les formats de l'heure et de la date ainsi que les unités que vous souhaitez utiliser.

- TIME (*HEURE*) : format 12 ou 24 heures
- DATE : mm.dd (le mois avant le jour), dd.mm (le jour avant le mois) ou seulement le jour
- DIST (*DISTANCE*) : distance indiquée en yards ou en mètres
- SPEED (*VITESSE*) : la vitesse de la tête du club s'affiche en miles ou en kilomètres par heure.
- RHYTHM (*RYTHME*) : le tempo s'affiche sous forme de pourcentage ou de secon-

des.

5.3. CRÉATION D'UN PARCOURS

Vous pouvez enregistrer jusqu'à 10 parcours différents dans la mémoire du Suunto G6.

1. Sélectionnez *Course* dans le mode *Memory*.
2. Sélectionnez *Create*.
3. Saisissez le nom du parcours à l'aide des touches UP/DOWN. Validez le nom en appuyant deux fois sur ENTER.
4. Saisissez l'étalonnage (C.R) et le slope du parcours à partir de la carte de score du parcours.
5. Définissez le par et l'index pour chaque trou. Vous pouvez également définir la distance si vous le souhaitez.



CONSEIL : pour créer un parcours de 9 trous, appuyez longuement sur la touche ENTER juste après avoir défini la distance sur 9 trous.

Une fois un parcours créé, le nom de dernier apparaît dans la liste des parcours. Vous pouvez effacer ou modifier des parcours existants.

5.4. DÉTAILS DES JOUEURS

Outre les informations vous concernant, jusqu'à 9 adversaires différents peuvent être mémorisés dans le Suunto G6. Vous pouvez modifier le nom des joueurs et leur handicap.

1. Sélectionnez *Players* dans le mode *Memory*.
2. Sélectionnez le joueur dont vous souhaitez modifier les informations. « Me » est le nom par défaut qui vous est attribué.

3. Modification du nom du joueur :

- appuyez sur SELECT pour effacer une lettre ;
- appuyez sur les touches UP/DOWN pour sélectionner une lettre et sur ENTER pour l'accepter ;
- lorsque vous avez terminé, appuyez deux fois sur ENTER pour valider le nom.

4. Modifiez les initiales et le handicap du joueur à l'aide des touches UP/DOWN.



CONSEIL : vous pouvez ajouter ou supprimer des joueurs à l'aide du logiciel Suunto Golf Manager.

6. UTILISATION DU CHRONOMÈTRE ET RÉGLAGE DES ALARMES

Vous pouvez utiliser le Suunto G6 comme chronomètre ou comme un aide-mémoire qui vous rappellera des événements importants à l'aide d'une alarme.

6.1. UTILISATION DU CHRONOMÈTRE

Vous pouvez démarrer le chronomètre lorsque vous êtes en mode *Time*.

1. Appuyez plusieurs fois sur la touche BACK/ALT jusqu'à ce que 0.00,0 s'affiche sur la ligne du bas.
2. Appuyez sur SELECT pour démarrer le chronomètre.




CONSEIL : vous pouvez afficher un temps intermédiaire en appuyant sur la touche SELECT. Celui-ci est affiché pendant quelques instants avant de laisser la place à l'affichage normal du chronomètre.

3. Appuyez sur la touche BACK/ALT pour arrêter le chronomètre.
4. Vous pouvez redémarrer le chronomètre en appuyant sur la touche SELECT.



REMARQUE : vous pouvez remettre le chronomètre à zéro en appuyant longuement sur la touche BACK/ALT.

6.2. RÉGLAGE D'UNE ALARME

Vous pouvez régler une alarme pour vous rappeler d'événements importants. Une fois l'alarme réglée,  apparaît dans le coin inférieur droit de l'affichage.

1. Sélectionnez le mode *Time* et appuyez sur ENTER.
2. Sélectionner *Alarm*.

3. Réglez l'alarme sur *On*.
4. Réglez l'heure et la date de l'alarme à l'aide des touches UP/DOWN. Appuyez sur ENTER pour valider.



CONSEIL : si la date n'est pas réglée, l'alarme se déclenche chaque jour à la même heure. Si la date est réglée, vous pourrez utiliser une alarme à la date spécifiée et l'alarme est alors réglée sur *off* (arrêt).

Pour supprimer une alarme, il vous suffit de régler cette dernière sur *Off*.

7. SUUNTO GOLF MANAGER

Suunto Golf Manager (SGM) est un logiciel conçu pour élargir les fonctionnalités de votre Suunto G6. Il permet notamment de récupérer des informations (les scores, par exemple) présentes dans la mémoire de Suunto G6. Une fois ces données transférées, vous pouvez facilement les consulter, les classer et les compléter avec d'autres informations.

Le logiciel Suunto Golf Manager se trouve sur le CD-ROM livré avec Suunto G6. Vous pouvez à tout moment télécharger la toute dernière version du logiciel sur www.suunto.com ou sur www.suuntosports.com. Vérifiez régulièrement la présence de mises à jour : de nouvelles fonctions sont développées en permanence.



REMARQUE : vérifiez la configuration minimum requise ainsi que les instructions d'installation figurant sur le coffret du CD-ROM.

Connexion du Suunto G6 au logiciel Suunto Golf Manager

Le Suunto G6 est connecté au logiciel Suunto Golf Manager à l'aide du câble d'interface PC fourni. Avant de connecter le Suunto G6 au PC, assurez-vous d'avoir installé Suunto Golf Manager.

Pour connecter votre Suunto G6 et le logiciel Suunto Golf Manager :

1. Reliez Suunto G6 à votre PC à l'aide du câble de données. Votre Suunto G6 affiche alors le message « DATA TRANSFER » (*transfert de données*).
2. Cliquez sur Connect/Refresh (*connecter/actualiser*).



REMARQUE : la durée de vie de la pile de votre Suunto G6 sera considérablement réduite si l'appareil reste connecté au câble de données pendant une longue période.

Fonctions de Suunto Golf Manager

Vous pouvez utiliser Suunto Golf Manager pour :

- créer des parcours et les transférer vers le Suunto G6 ;
- partager des informations sur un parcours que vous avez créé et télécharger les détails d'un parcours créé par d'autres joueurs via le site suuntosports.com ;
- modifier, à l'aide de votre PC, les informations relatives au joueur et au parcours mémorisées sur votre Suunto G6 ;
- transférer des informations relatives à la partie/au swing du Suunto G6 vers votre PC ;
- afficher et analyser les informations relatives à une partie et au swing sur votre PC ;
- modifier les réglages du Suunto G6.

Pour obtenir des instructions détaillées, consultez l'aide de Suunto Golf Manager.

8. SUUNTOSPORTS.COM

Suuntosports.com est un site Internet dédié à tous les utilisateurs d'ordinateurs de poignet Suunto. Ce site vous permet de partager vos expériences et les données de jeu recueillies avec votre Suunto G6.

En tant que propriétaire d'un ordinateur de poignet Suunto G6, vous pouvez vous inscrire et accéder à tous les services proposés aux golfeurs. Ces services vous aident à profiter au maximum de votre sport et de votre Suunto G6.

Vos premiers pas sur suuntosports.com

1. Connectez-vous à Internet et ouvrez votre navigateur Web.
2. Allez sur le site www.suuntosports.com.
3. Cliquez sur *Register*, inscrivez-vous et enregistrez votre Suunto G6. Vous pouvez revenir plus tard dans MySuunto pour changer et mettre à jour votre profil personnel ou les données de votre ordinateur de poignet. Une fois l'inscription terminée, vous accédez directement à la page d'accueil de suuntosports.com, qui présente la structure du site et ses principes de fonctionnement.



REMARQUE : veuillez lire la charte de confidentialité de suuntosports.com avant de vous inscrire. [Suuntosports.com](http://suuntosports.com) étant continuellement mis à jour, son contenu peut être régulièrement modifié.

[Suuntosports.com](http://suuntosports.com) comporte trois catégories différentes pour chaque sport : MySuunto, Communities et des pages consacrées à chaque sport.

MySuunto

La section MySuunto sert à recueillir vos données personnelles. Elle vous permet d'enregistrer vos scores et vos parcours, ainsi que les informations sur votre Suunto et sur vous-même. Les journaux (parties que vous avez jouées, par exemple) que vous transférez dans MySuunto figurent ensuite parmi vos données.

Vous pouvez définir les droits d'accès à vos données et publier vos scores afin de les comparer avec ceux de vos amis ou d'autres utilisateurs de Suunto G6.

MySuunto comprend également un agenda personnel dans lequel vous notez les remarques concernant votre entraînement.

Communities

Dans la section Communities, les propriétaires de Suunto G6 peuvent créer des groupes d'utilisateurs et les actualiser. Vous pouvez par exemple créer un groupe d'utilisateurs avec des amis, partager vos scores et astuces ou préparer vos prochaines parties. De même, vous pouvez demander à être inscrit à d'autres groupes d'utilisateurs.

Chaque groupe possède sa propre page d'accueil sur suuntosports.com. Cette page peut être utilisée pour des informations, des calendriers partagés, des panneaux d'affichage, etc.

Pages consacrées à chaque sport

Chaque catégorie de sport possède des pages spécifiques sur suuntosports.com. Elles comportent des informations spécifiques au sport en question, des panneaux d'affichage et des groupes de discussion. Vous pouvez proposer des liens utiles et télécharger des informations sur le golf et les équipements de golf.

Vous pouvez également publier vos souvenirs de voyage et décrire, conseiller ou commenter certaines destinations.

9. ENTRETIEN ET MAINTENANCE

Entretien du Suunto G6

Ne suivez que les procédures décrites dans ce manuel. N'essayez jamais de démonter ou de réparer vous-même votre Suunto G6. Protégez-le des chocs, des chaleurs extrêmes et des expositions prolongées aux rayons du soleil. Evitez de frotter votre Suunto G6 contre des surfaces rugueuses, cela risquerait de rayer le cadran. Lorsque vous ne l'utilisez pas, rangez votre ordinateur de poignet dans un endroit propre et sec, à température ambiante.

Pour le nettoyage, essuyez votre Suunto G6 avec un linge légèrement imbibé d'eau tiède. En cas de marques ou de taches persistantes, appliquez un savon doux sur la zone concernée. Evitez d'exposer votre Suunto G6 à des produits chimiques forts tels que l'essence, les solvants de nettoyage, l'acétone, l'alcool, les insecticides, les adhésifs et les peintures, car ceux-ci risquent de détériorer les joints, le corps et le revêtement de l'appareil.

9.1. ÉTANCHÉITÉ

Suunto G6 est étanche et a été testé selon la norme 2281 de l'ISO (International Standardisation Organisation, www.iso.ch). Le Suunto G6 comporte également une indication relative à un test de surpression en profondeur exprimée en mètres (30 m). Toutefois, ce test a été réalisé en simulant une surpression avec de l'eau, mais ne garantit pas une profondeur de plongée.

Autrement dit, vous pouvez plonger avec votre Suunto G6 jusqu'à une profondeur de 30 m. La pluie, la nage et toute autre exposition normale à l'eau n'auront pas d'incidence sur son fonctionnement. Toutefois, n'appuyez jamais sur les boutons lorsque vous êtes sous l'eau.



REMARQUE : le Suunto G6 n'a pas été conçu pour faire de la plongée.

9.2.REMPLACEMENT DE LA PILE

Votre ordinateur de poignet Suunto G6 est alimenté par une pile au lithium de 3 volts de type CR 2032. Sa durée de vie est d'environ 12 mois, selon la fréquence d'utilisation de l'outil de mesure des informations relatives au swing. Une pile pleine dure au minimum 60 heures en cas de mesures en continu des informations relatives au swing.

Lorsque la pile n'est plus qu'à 5 -15 % de sa capacité initiale, un indicateur signale que la pile arrive en fin de vie. Nous vous conseillons alors de remplacer la pile. Cependant, des températures extrêmement froides peuvent activer l'indicateur de pile usagée alors que cette dernière est totalement opérationnelle. Si l'indicateur apparaît et que la température est supérieure à 10 °C, changez la pile.



REMARQUE : une utilisation intensive du rétroéclairage réduit considérablement la durée de vie de la pile.

Vous pouvez changer la pile vous-même à condition de le faire soigneusement et d'éviter toute introduction d'eau dans le compartiment de la pile ou dans l'ordinateur. Utilisez toujours le matériel de remplacement de la pile livré avec Suunto G6 (nouvelle pile, couvercle et joint torique). Ce matériel peut s'acheter chez tous les revendeurs agréés Suunto.



REMARQUE : changez la pile vous-même à l'aide du kit de remplacement de pile Suunto d'origine. Suunto vous recommande de vous adresser aux services agréés par Suunto pour faire changer les piles.

REMARQUE : lorsque vous changez la pile, remplacez également le couvercle et le joint torique. Ne réutilisez pas les piles usagées.

Remplacement de la pile :

1. Insérez une pièce de monnaie ou l'outil fourni dans l'emballage dans la fente du couvercle du compartiment à pile situé au dos de votre Suunto G6.
2. Tournez la pièce/l'outil dans le sens inverse des aiguilles d'une montre jusqu'à ce qu'elle soit alignée avec les repères de position ouverte.
3. Retirez le couvercle du compartiment de la pile ainsi que le joint torique et jetez-les. Assurez-vous que toutes les surfaces sont propres et sèches.
4. Retirez délicatement la pile usagée.
5. Insérez la nouvelle pile dans le compartiment **sous le rabat métallique**, en plaçant le côté positif vers le haut.
6. Placez le joint torique, puis le couvercle du compartiment à pile et tournez-le dans le sens des aiguilles d'une montre à l'aide de la pièce de monnaie jusqu'à ce que la rainure soit alignée avec les repères de position fermée. Assurez-vous que le couvercle reste droit lorsque vous le faites tourner. N'utilisez pas de la force ou ne pressez pas trop fort le couvercle.



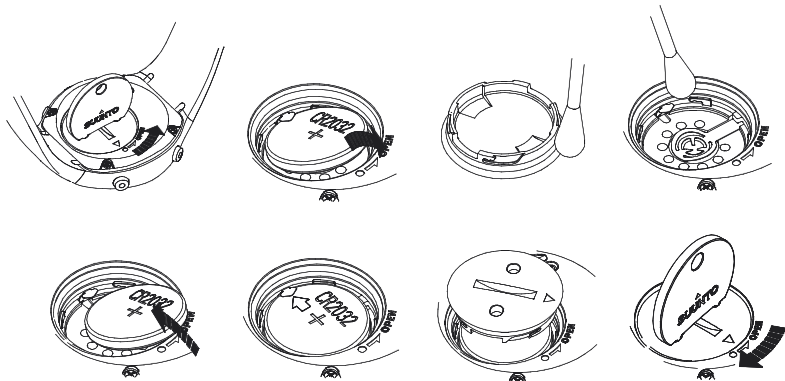
REMARQUE : faites très attention lors du changement de la pile afin de conserver l'étanchéité de votre Suunto G6. Un remplacement de pile mal effectué peut entraîner l'annulation de la garantie.



REMARQUE : Vous pouvez également utiliser un outil standard servant à changer les pointes de chaussures de golf pour ouvrir et fermer le couvercle du compartiment à piles.

ATTENTION : cet ordinateur de poignet Suunto contient une pile au lithium. Pour réduire les risques d'incendie ou de brûlure, n'essayez pas d'ouvrir, d'écraser, de percer ou de court-circuiter la pile, ni de la jeter dans le feu ou l'eau. N'utilisez que des piles neuves recommandées par le fabricant. Recyclez ou jetez les piles usagées selon les réglementations en vigueur.

Référez-vous au schéma de la page suivante pour remplacer la pile.



REMARQUE : placez délicatement la nouvelle pile sous le rabat métallique.

10. DÉFINITIONS ET RÈGLES DE CALCUL

Cette section explique les définitions et les formules de calcul utilisées par le Suunto G6.

Backswing length (Longueur du backswing) indique la longueur de votre backswing, en degrés.

Consistency index (Indice de régularité) correspond à la mesure de la précision avec laquelle vous répétez des swings similaires (plus il est bas, mieux c'est). Un indice de régularité signifie qu'il existe moins de variation dans les paramètres mesurés, d'où une technique plus solide. Le test de régularité du Suunto G6 fournit un résultat statistiquement comparable, basé sur un nombre prédéfini de swings avec un club spécifique.

Course handicap (Course HCP) est le handicap ajusté du parcours actuel et du tee que vous êtes en train de jouer. Le handicap du parcours est calculé en fonction de votre indice de handicap, à l'aide de la formule suivante :

Course HCP = (INDEX DU JOUEUR x SLOPE) / 113 + (ÉTALONNAGE DU PARCOURS - PAR)

Sur les parcours 9 trous, le par est multiplié par deux.

L'étalonnage du parcours (Course Rating ou C.R.) représente la difficulté d'un parcours pour des golfeurs scratch (de handicap 0) dans des conditions météorologiques et de parcours normales. L'étalonnage du parcours sert à adapter votre handicap à une série de tees donnée.

Fairway hit (FIR) indique si votre premier coup a atterri sur le fairway ou non. Il n'est enregistré que sur les trous où le par est supérieur à 3 (sur les Par 3, le premier coup doit atterrir sur le green).

La formule suivante est utilisée pour calculer le pourcentage FIR :
PREMIERS COUPS SUR LE FAIRWAY RÉUSSIS / TROUS OÙ LE PREMIER COUP SUR LE FAIRWAY EST POSSIBLE.

Green in Regulation (GIR) indique votre aptitude à jouer le fairway en un nombre donné de coups, de manière à ce qu'il vous reste au moins deux putts pour jouer un par.

La formule suivante est utilisée pour calculer le pourcentage GIR :
COUPS - PUTTS = PAR - 2 OU MOINS / TOUS LES TROUS JOUÉS.

Handicap index correspond au handicap fourni par votre parcours de golf lorsque vous rendez votre carte de score. Il se définit par un nombre à une décimale et correspond à votre niveau de compétence.

Index est la difficulté d'un trou sur un certain parcours. Index 1 correspond au trou le plus difficile du parcours et Index 18 à celui le plus facile.

Score en Match play. Le joueur possédant le handicap le plus élevé reçoit la différence entre les handicaps de jeu des joueurs en compensation pour tous les trous où il en a le droit (déterminé par le par).

Exemple : si le handicap du joueur A est de 20 et que celui du joueur B est de 15, le joueur A reçoit une compensation d'un coup pour les cinq trous les plus difficiles.

Le vainqueur est le joueur qui a remporté le plus de trous. La partie se termine lorsque le joueur possédant le score le plus bas ne peut plus remporter suffisamment de trous pour rattraper le joueur en tête. Dans le cas présent :

- le score total du vainqueur est la différence entre le nombre de trous remportés par les deux joueurs ;
- le score total du perdant est le nombre de trous non terminés.

Exemple : si le joueur A mène de 3 points après le 15ème trou et remporte le 16ème

trou, la partie est terminée. Le score est de 4/2 en faveur du joueur A. Le score du vainqueur est toujours affiché en première position.

Rhythm indique la durée du downswing par rapport au tempo. Par exemple, si le rythme est de 20 %, le downswing prend un cinquième du tempo.

Score en Stableford

La formule suivante est utilisée pour calculer les points :

POINTS STABLEFORD = 2 + (PAR DU TROU + COMPENSATION DU HANDICAP - COUPS)

Sand save indique que le joueur a réussi à sortir d'un des bunkers du green bunker et à finir le trou avec un putt.



REMARQUE : le sand save prend en compte tous les trous où votre balle a atterri dans un bunker. Pour que votre pourcentage de sand save soit juste, vous devez noter tous les bunker, mêmes pour les trous où vous n'avez pas terminé dans le par. Dans le cas contraire, le pourcentage de sand save serait de 100 %.

Le sand save ne tient pas compte du nombre de putts. Par conséquent, il n'indiquera pas si un sand save a été accompli depuis un bunker du green à moins que vous ne marquez intentionnellement ces derniers.

La formule suivante est utilisée :

$\% \text{ DE SANDSAVE} = \text{SAND SAVES ENREGISTRÉS} / (\text{NOMBRE DE TROUS AVEC DES BUNKERS OU DES SAND SAVES ENREGISTRÉS}) \times 100 \%$

Slope rating représente la difficulté relative d'un parcours pour un joueur non scratch.

Speed (Vitesse) indique la vitesse calculée de la tête du club.

Score en Strokeplay

La formule suivante est utilisée pour calculer le score :

$\text{COUPS NET} = \text{SCORE DU TROU} - \text{COMPENSATION DU HANDICAP}$

Tempo indique la durée (en secondes) du swing, mesurée entre le moment où vous levez le club et le moment où ce dernier entre en contact avec la balle.

Up and down : ce paramètre est possible lorsque vous avez joué le trou dans le par, que vous n'avez utilisé qu'un putt et que le dernier coup a eu lieu près du green.

La formule suivante est utilisée pour calculer le pourcentage :

$\text{NOMBRE DE UP AND DOWNS} \times 100 / \text{NOMBRE DE COUPS OÙ UN UP AND DOWN ÉTAIT POSSIBLE}$

Le up and down est possible si :

$\text{SCORE DU TROU} - \text{PUTTS} = \text{PAR} - 1$

11. GUIDE DE DÉPANNAGE

Les messages d'erreur et leurs raisons sont indiqués ci-dessous.

BATTERY LOW / DISABLED, BATTERY LOW (PILE FAIBLE / VIDE, PILE FAIBLE) : la capacité de la pile s'épuise et cette dernière doit être remplacée. Lorsque la pile s'use, la fonction de mesure des informations relatives au swing est désactivée mais les autres fonctions sont toujours opérationnelles.

HOLE xx MEMORY DULL (TROU xx MÉMOIRE PLEINE) : Vous avez mémorisé le nombre maximum de marques pour ce trou.

INVALID UP&DOWN (UP & DOWN NON VALABLE) : le nombre de coups est supérieur au par.

MEMORY FULL (MÉMOIRE PLEINE) : 20 parties sont déjà stockées dans la mémoire et cette dernière est pleine. De même, 10 parcours sont déjà stockés dans la mémoire. Effacez des parties/parcours du mode *Memory* pour libérer de l'espace.

NO COURSES IN MEMORY (AUCUN PARCOURS MÉMORISÉ) : vous n'avez mémorisé aucun parcours dans la mémoire du Suunto G6.

NOTHING TO ERASE (AUCUNE DONNÉE À EFFACER) : le trou actuel ne comporte aucune marque à effacer.

SWING MEMORY FULL (MÉMOIRE SWING PLEINE) : la mémoire swing pour la séance d'entraînement en cours est pleine. Commencez une nouvelle séance.

SWING SESSIONS FULL (SÉANCES SWING PLEINE) : 20 tests ou séances d'entraînement ont été mémorisés et la mémoire est pleine. Effacez d'anciennes séances du mode *Memory* pour libérer de l'espace.

12. CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES

- Température de fonctionnement : -20 °C à +50 °C
- Température de stockage : -30 °C à +60 °C
- Poids : 55 g
- Étanche jusqu'à 30 m
- Verre en cristal minéral
- Corps en aluminium
- Pile de type CR2032 remplaçable par l'utilisateur
- Interface PC avec connecteur USB

13. CONDITIONS GÉNÉRALES

Copyright

Cette publication et son contenu sont la propriété de Suunto Oy et sont fournis uniquement pour permettre à ses clients de mieux connaître les caractéristiques et le fonctionnement des produits Suunto G6. Son contenu ne doit pas être utilisé ni distribué à d'autres fins et/ou ne doit pas être communiqué, révélé ou reproduit sans l'accord écrit préalable de Suunto Oy.

Bien que nous ayons pris soin d'inclure dans cette documentation des informations complètes et précises, aucune garantie de précision n'est expresse ou implicite. Son contenu peut être modifié à tout moment sans préavis. La toute dernière version de cette documentation peut être téléchargée sur www.suunto.com.

Copyright© Suunto Oy Avril 2005

Marques de commerce

Suunto, Wristop Computer, Suunto G6, Replacing Luck et leurs logos respectifs sont des marques de commerce, déposées ou non, de Suunto Oy. Tous droits réservés.

Conformité CE

Le symbole CE est utilisé pour indiquer la conformité de ce produit avec la directive européenne 89/336/CEE relative à la CEM.

Conformité à la norme ISO 9001

Le Système d'assurance qualité de Suunto est certifié conforme à la norme ISO 9001 pour toutes les opérations de SUUNTO Oy par Det Norske Veritas (certificat de qualité N° 96-HEL-AQ-220).



Veillez éliminer l'appareil d'une manière appropriée, en le considérant comme un déchet électronique. Ne le jetez pas dans une poubelle. Vous pouvez, si vous le souhaitez, retourner l'appareil à votre représentant Suunto le plus proche.

14. LIMITES DE RESPONSABILITÉ

Si ce produit présente des défauts causés par des vices de matériau ou de fabrication, Suunto Oy, à sa seule discrétion, réparera ou remplacera gratuitement le produit avec des pièces neuves ou réparées, pendant une période de deux (2) ans à compter de la date d'achat.

Cette garantie ne s'applique qu'au propriétaire d'origine et ne couvre que les défauts causés par des vices de matériau et de fabrication survenus suite à une utilisation normale du produit pendant la période de garantie.

Cette garantie ne couvre pas le bracelet, la batterie, le changement de batterie, les dommages ou pannes consécutifs à un accident, une mauvaise utilisation, une négligence, une mauvaise manipulation ou une modification du produit, ni les pannes causées par l'utilisation du produit pour une application non spécifiée dans cette documentation, ni les causes non couvertes par cette garantie.

Il n'existe aucune autre garantie expresse que celles précitées.

Le client peut faire valoir son droit de réparation au titre de la garantie en contactant le Service clientèle de Suunto Oy afin d'obtenir une autorisation de réparation. Suunto Oy et ses filiales ne sauraient en aucun cas être tenus pour responsables des dommages accessoires ou indirects résultant de l'utilisation ou de l'incapacité à utiliser ce produit.

Suunto Oy et ses filiales déclinent toute responsabilité en cas de pertes ou de recours de tiers pouvant survenir à la suite de l'utilisation de cet appareil.



TWO YEAR WARRANTY

This product is warranted to be free of defects in material and/or workmanship to the original owner for the above noted period (does not include battery life). Keep a copy of the original purchase receipt and make sure to get this warranty card stamped at the place of purchase. The warranty originates from the date of purchase.

All warranties are limited and are subject to the restrictions given in the instruction manual. This warranty does not cover the damage to the product resulting from improper usage, improper maintenance, neglect of care, alteration, improper battery replacement or unauthorized repair.

Model of

Serial

Wristop computer:

number:

_____	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□
_____	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□
_____	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□
_____	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□

Date of purchase _____

Place of purchase/Store name _____

Store City _____ **Store Country** _____

Store stamp with date of purchase

--

Name _____

Address _____

City _____ **Country** _____

Telephone _____ **E-mail** _____

Signature

www.suunto.com

© Suunto Oy, 7/2005