

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

SUUNTO G6

USER'S GUIDE


SUUNTO
REPLACING LUCK.

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

Sitio Internet Suunto

www.suunto.com

IT

INDICE

1. COME INIZIARE CON SUUNTO G6	4
1.1 Come acquisire familiarità con Suunto G6	4
1.2 Primi passi con Suunto G6	7
1.3 Come indossare Suunto G6	8
2. COME MIGLIORARE IL PROPRIO SWING (MODALITÀ PRACTICE)	9
2.1 Allenamento	10
2.2 Termine di una sessione di allenamento	11
3. UTILIZZO DEL SUUNTO G6 DURANTE UNA GARA (MODALITÀ GAME)	13
3.1 La gara	13
3.2 Come giocare in diversi tipi di gara	16
3.3 Visualizzazione dello storico della gara	20
4. TEST DELLA RIPRODUCIBILITÀ DELLO SWING (MODALITÀ TEST)	22
4.1 Avvio del test	22
4.2 Analisi dei risultati del test	23
5. PERSONALIZZAZIONE DI SUUNTO G6	24
5.1 Impostazioni predefinite	24
5.2 Modifica delle preferenze generali	24
5.3 Creazione di un campo (course)	26
5.4 Dettagli su un giocatore	26
6. USO DEL CRONOMETRO E IMPOSTAZIONE ALLARMI	28
6.1 Uso del cronometro	28

6.2 Impostazione di un allarme	28
7. SUUNTO GOLF MANAGER	30
8. SUUNTOSPORTS.COM	32
9. CURA E MANUTENZIONE	34
9.1 Impermeabilità	34
9.2 Sostituzione della batteria	35
10. DEFINIZIONI E REGOLE DI CALCOLO	39
11. ERRORI E CAUSE	43
12. SPECIFICHE TECNICHE	44
13. CLAUSOLE E CONDIZIONI D'USO	45
14. LIMITI DI RESPONSABILITÀ	47

1. COME INIZIARE CON SUUNTO G6

Questo manuale spiega come utilizzare tutte le funzioni del Suunto G6, un computer da polso realizzato appositamente per chi gioca a golf.

1.1. COME ACQUISIRE FAMILIARITÀ CON SUUNTO G6

La figura seguente mostra le assegnazioni dei pulsanti del Suunto G6:



Uso delle modalità e dei menu

Il Suunto G6 ha 5 diverse modalità per diverse funzioni:

- TIME: visualizzazione ora, data, cronometro e allarmi, modifica impostazioni generali
 - GAME: utilizzo del Suunto G6 come scheda punteggio durante una gara
 - PRACTICE: visualizzazione informazioni sullo swing e miglioramento della tecnica dello swing
 - TEST: test della riproducibilità dello swing
 - MEMORY: visualizzazione gare archiviate, allenamenti, test, storico (history) delle gare e modifica impostazioni di gara
1. Utilizzare i pulsanti Up/Down per passare dall'una all'altra delle 5 diverse modalità.
 2. Quando è attiva una modalità, premendo ENTER si accede a un menu (TIME, MEMORY) o si avvia l'attività selezionata, ad esempio una nuova gara o una sessione di allenamento.
 3. Utilizzare i pulsanti Up/Down per navigare nei menu ed ENTER per selezionare una voce di un menu.



SUGGERIMENTO: Potete tornare indietro nei menu premendo il pulsante BACK/ALT.


Pressione semplice e pressione prolungata

I pulsanti SELECT, BACK/ALT ed ENTER permettono di svolgere diverse funzioni, a seconda che li si preme a lungo o solo per un attimo. Col termine *pressione prolungata* s'intende una pressione dei tasti che supera i due secondi. Il presente manuale informa quando è necessaria una pressione prolungata.

Blocco tasti

Potete utilizzare il blocco tasti quando è attiva la modalità *Time*. Per attivare o disattivare:

1. Premere ENTER.
2. Premere SELECT entro 2 secondi.

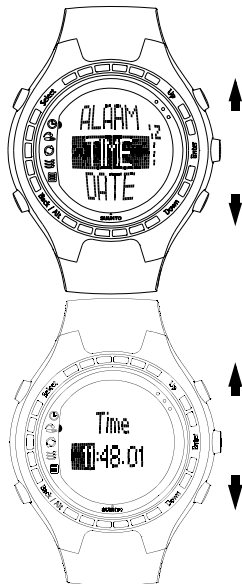
Quando il blocco tasti è attivato, viene visualizzato il simbolo  .

1.2. PRIMI PASSI CON SUUNTO G6

Utilizzare per la prima volta il Suunto G6 è semplice: basta impostare la data e l'ora corrente.

1. Mentre il Suunto G6 visualizza l'ora, premere il pulsante ENTER per accedere al menu.
2. Utilizzare il pulsante UP o DOWN per selezionare la voce *Time* del menu.
3. Premere ENTER per selezionare la voce evidenziata.
4. Selezionare nuovamente *Time* e premere ENTER.
5. Impostare ore, minuti e secondi mediante i pulsanti UP/DOWN.
6. Premere ENTER per accettare e proseguire.
7. Dopo aver impostato l'ora, premere a lungo ENTER.
8. Ora il Suunto G6 è pronto a essere utilizzato.

Conviene ora che dedichiate qualche minuto all'immissione dei dettagli relativi al giocatore e al campo e alla modifica delle impostazioni generali secondo le vostre preferenze. Le istruzioni sono contenute nei capitoli successivi di questo manuale.



1.3. COME INDOSSARE SUUNTO G6

Suunto G6 consente di misurare le vostre prestazioni durante uno swing. Per rendere la misura la più precisa possibile, adottate i seguenti accorgimenti:

- se siete destro, mettete Suunto G6 sulla sinistra;
- se siete mancini, mettete Suunto G6 sulla destra;
- regolate il cinturino in modo che sia ben stretto ma senza arrecare disagio: non troppo stretto né troppo lento;
- fate in modo che il display sia rivolto verso l'alto.

2. COME MIGLIORARE IL PROPRIO SWING (MODALITÀ PRATICHE)

Potete utilizzare il Suunto G6 per migliorare le vostre prestazioni nello swing, ad esempio, quando imparate una nuova tecnica di swing o perfezionate una vostra tecnica. Suunto G6 analizza la vostra riproducibilità nello swing e vi fornisce informazioni che vi aiutano a concentrarvi sul miglioramento di determinati aspetti dello swing.

Informazioni sullo swing

Suunto G6 fornisce le seguenti informazioni sullo swing:

TEMPO (T): indica la durata (in secondi) dello swing, misurata dall'inizio del movimento della mazza fino all'impatto con la palla.

RHYTHM (R): indica la durata del downswing rispetto al tempo. Ad esempio, se il rhythm è del 20%, il downswing dura 1/5 del tempo. Potete anche visualizzare il rhythm espresso in secondi (s/s), anziché in percentuale.

LENGTH (L): indica l'ampiezza (in gradi) del backswing.

SPEED (S): indica la velocità calcolata della testa della mazza (espressa in km/h o miglia/h). La scala della velocità cambia a seconda del tipo di mazza selezionata. Se non si seleziona la mazza, la velocità viene calcolata come se la mazza selezionata fosse un driver.





SUGGERIMENTO: potete passare dalla vista normale a quella rhythm, e viceversa, premendo BACK/ALT mentre sono visualizzate le informazioni sullo swing. Nella vista rhythm viene visualizzata la durata esatta sia del backswing che del downswing.

2.1. ALLENAMENTO

1. Iniziare una nuova sessione nella modalità *Practice* (allenamento).
2. Se desiderate esaminare in seguito le statistiche sullo swing per una determinata mazza, selezionate la mazza premendo UP/DOWN. Per impostazione predefinita, la mazza non è selezionata. Potete anche cambiare mazza durante l'allenamento. Potete vedere le informazioni sul display del Suunto G6 o con il software Suunto Golf Manager PC.
3. Iniziare ad allenarsi. Le informazioni sullo swing vengono visualizzate automaticamente dopo ogni swing.



SUGGERIMENTO: Premere SELECT e scegliere Good o Bad per marcare, o un colpo particolarmente buono o un colpo andato male perché, ad esempio, eravate distratti. I colpi marcati Bad non vengono inclusi nello storico dell'allenamento. Potete analizzare i colpi successivamente con il software Suunto Golf Manager PC. Selezionare *Erase* per eliminare la marcatura Good/Bad di un colpo.



SUGGERIMENTO: durante l'allenamento, potete premere ENTER per visualizzare l'ora, il numero di swing sinora effettuati e il tempo totale trascorso dall'inizio dell'allenamento.

2.2. TERMINE DI UNA SESSIONE DI ALLENAMENTO

Potete terminare una sessione di allenamento in qualsiasi momento lo desideriate.

1. Premere SELECT e scegliere *Quit* (Abbandona).
2. Attendere che le informazioni relative all' vengono analizzate.

Storico allenamento

Potete sfogliare il riassunto dell'allenamento, premendo UP per andare avanti e DOWN per tornare indietro. Sul display compaiono le seguenti informazioni:

- **Dettagli sulla sessione:** dettagli sulla sessione di allenamento, inclusi la durata e il numero di colpi.
- **Variazione:** indica la variabilità di un determinato parametro. Una percentuale bassa indica che la vostra tecnica di swing è riproducibile sotto l'aspetto in questione.
- **Media:** mostra i valori medi totali di ogni parametro.
- **Deviazione per tempo, rhythm, back swing e length:** mostra il valore medio, massimo e minimo e la deviazione massima e minima dalle vostre performance medie.
- Informazioni sullo swing per **singoli swing**.

Sulla base delle informazioni riassunte, potete vedere quali sono le aree del vostro swing in cui dovete migliorarvi. Ad esempio, se la variazione percentuale per il tempo è significativamente maggiore rispetto agli altri parametri, questa è l'area su cui dovete concentrare i vostri sforzi.



SUGGERIMENTO: A questo punto, potete modificare la marcatura GOOD/BAD per un singolo colpo. Le informazioni sullo swing vengono analizzate nuovamente subito dopo la modifica.

Le informazioni sulla sessione di allenamento vengono archiviate nel Suunto G6. Potete consultare in seguito le informazioni sull'allenamento dal menu *Stats* nella modalità *Memory*. Potete inoltre cancellare sessioni di allenamento dalla memoria del Suunto G6.

3. UTILIZZO DEL SUUNTO G6 DURANTE UNA GARA (MODALITÀ GAME)

Potete utilizzare il Suunto G6 per registrare continuamente il vostro punteggio e quello del vostro avversario durante la gara e vedere chi è in testa durante tutte le fasi della gara stessa.

Potete inoltre salvare dati statistici, ad esempio fairway hit o penalità, che potete esaminare in seguito come parte dello storico delle giocate.

Vi sono quattro diversi tipi di gara: Scratch (gara a punteggio lordo), Stroke, Stableford (Gara a punti) e Match (Gara a buche). Prima di iniziare la gara, dovete scegliere il tipo di gara e il campo. È necessario selezionare il campo, per modificare il vostro punteggio in base allo handicap. Nel caso però di una gara Scratch (a punteggio lordo) non è necessario selezionare il campo.

3.1. LA GARA

Avvio della gara

1. Nella modalità *Game*, premere il pulsante BACK/ALT per selezionare il tipo di gara che si desidera giocare.
2. Premere il pulsante SELECT per scegliere il campo su cui giocare.
3. Premere ENTER per iniziare una nuova gara.
4. Definire il numero di giocatori con i pulsanti UP/DOWN.



5. Immettere l'handicap del campo (Course HCP) per tutti i giocatori e confermare i valori premendo ENTER. Il vostro valore predefinito è il vostro Course HCP, basato sul vostro indice di handicap. Nel caso di una gara Scratch (a punteggio lordo), l'handicap non è necessario.
6. Selezionare la buca iniziale.

Durante la partita

Quando è il vostro turno, dovete semplicemente compiere le seguenti operazioni:

1. Salvare le statistiche della gara quando occorre.
2. Immettere i putt e i colpi totali per la buca (vedere anche *Come giocare in diversi tipi di gara*).
3. Definire il punteggio dell'avversario. Premere ENTER per proseguire alla buca successiva.

Per muovervi all'indietro nelle selezioni, basta premere il pulsante BACK/ALT.

Salvataggio delle statistiche della gara

Durante la gara, potete salvare le statistiche e le penalità.

1. Premere SELECT durante l'immissione del punteggio.



2. Selezionare la caratteristica da salvare e premere ENTER

- Fairway
- Up/Down
- Sandsave
- Bunker
- Penalità

Per le penalità, avete a disposizione le seguenti alternative:

- Water (acqua)
- Out (fuori)
- Drop (droppaggio)
- Violazione di una regola



NOTA: il Suunto G6 non salva automaticamente le penalità nel punteggio finale. Occorre quindi aggiungere manualmente i colpi extra nel punteggio totale.

Per visualizzare le penalità occorre utilizzare il software Suunto Golf Manager.

Cancellazione statistiche

Per cancellare le statistiche, premere SELECT e scegliere *Erase*. Suunto G6 elenca tutte le informazioni archiviate per la buca -- selezionare la voce da cancellare e premere ENTER.

Abbandono della gara o di una buca

Potete abbandonare la gara in qualsiasi momento lo desideriate. Basta premere il pulsante SELECT e scegliere *Quit game* (Abbandona gara). Per abbandonare una singola buca, selezionare - per il punteggio totale. Premere ENTER per confermare l'abbandono della buca.

Visualizzazione delle informazioni sullo swing durante una gara

Durante la gara potete visualizzare informazioni sullo swing (tempo, rhythm, durata backswing e velocità). Suunto G6 calcola le informazioni sullo swing basandosi sull'utilizzo del driver.



NOTA: dovete effettuare questa selezione prima dell'inizio della gara.

Notate inoltre che il Suunto G6 misura solo i swing, mentre i putt non vengono misurati.

1. Selezionare *Swing log* nella modalità *Memory*.
2. Scegliere la modalità di visualizzazione delle informazioni sullo swing:
 - **ALL:** visualizzazione per tutti i colpi
 - **OPENINGS:** visualizzazione solo per i colpi iniziali
 - **MANUAL:** le informazioni sullo swing vengono visualizzate per un singolo swing premendo a lungo il pulsante BACK/ALT prima dello swing stesso.

Dopo aver attivato la registrazione, le informazioni sullo swing per gli swing selezionati vengono visualizzate durante la gara e il testo contenuto nel LOG (Registro) viene visualizzato sul display.



SUGGERIMENTO: Durante una gara, potete premere BACK per visualizzare le informazioni per la buca corrente. Se la registrazione degli swing è attivata, potete vedere le informazioni sull'ultimo vostro swing premendo BACK.

3.2. COME GIOCARE IN DIVERSI TIPI DI GARA

Scratch

Lo Scratch è la gara dei professionisti senza handicap, il che facilita il calcolo del punteggio. Inoltre nello Scratch non si utilizzano i dettagli del campo e non si correg-

gono i punteggi per tenere conto dei vari handicap.

Durante la partita, definite il numero di colpi e putt totali per voi e per il vostro avversario. Dopo l'immissione del numero di colpi, il Suunto G6 visualizza il punteggio attuale (il numero totale di colpi). Dopo la gara il Suunto G6 visualizza il punteggio finale. Potete inoltre visualizzare le statistiche dettagliate dell'intera gara.

Stroke

Lo Stroke è un formato di gara impegnativo e inflessibile, in cui si tiene conto dello handicap del campo quando si determinano i risultati. 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.

Durante la partita, definire prima il numero di putt, quindi il numero totale di colpi (per impostazione predefinita, il par per la buca). Dopo la buca, Suunto G6 visualizza il punteggio cumulativo, da confrontare con il par cumulativo totale.



In un gara a un solo giocatore, il risultato dopo la buca viene visualizzato nel seguente modo:

- **Hole in 1**
- **Albatr:** par -3
- **Eagle:** par -2
- **Birdie:** par -1
- **Par**
- **Bogey:** par +1
- **D bogey:** par +2
- **T bogey:** par +3

Dopo la gara, Suunto G6 visualizza il punteggio finale e vi consente di vedere i risultati dettagliati della gara stessa.

Stableford (Gara a punti)

Lo Stableford è una formula di gara molto diffusa in quanto permette a 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 alleviare le frustrazioni in caso di gioco poco brillante.

Il Suunto G6 visualizza, dopo ciascuna buca, lo stato di gara corrente per 10 secondi e passa poi alla buca successiva.

Dopo la gara, Suunto G6 visualizza i risultati e le statistiche della gara.



Match (Gara a buche)

La formula Match ammette per definizione solo due giocatori. L'obiettivo è quello di fare il massimo numero possibile di buche. In questo tipo di gara si tiene anche conto del vostro handicap. Ad esempio, supponendo che voi e l'avversario abbiate lo stesso handicap, se il vostro punteggio per la buca 1 è 4 e quello dell'avversario 5, siete voi a vincere la buca.

Dopo la buca, Suunto G6 propone il vincitore della buca e vi chiede di confermare questo suggerimento. Dopo aver confermato il vincitore della buca, Suunto G6 visualizza lo stato della gara corrente.



3.3. VISUALIZZAZIONE DELLO STORICO DELLA GARA

Le statistiche sulla gara e lo Storico (history) vengono archiviate nel Suunto G6. Per visualizzare le statistiche della gara:

1. Selezionare *Stats* nella modalità *Memory*.
2. Selezionare *Games*.
3. Utilizzare i pulsanti Up/Down per selezionare la gara e premere ENTER.
4. Ora è possibile visualizzare le statistiche della gara o cancellare la gara dalla memoria.

È possibile visualizzare lo storico cumulativo di tutte le informazioni sulla gara selezionando *History* nel menu *Stats*.



SUGGERIMENTO: Se, ad esempio, state per andare in vacanza e desiderate vedere un secondo tempo quanto avete giocato durante la vostra vacanza, potete reimpostare lo storico cumulativo di gara prima di partire.

4. TEST DELLA RIPRODUCIBILITÀ DELLO SWING (MODALITÀ TEST)

Potete utilizzare il Suunto G6 per verificare e monitorare la riproducibilità del vostro swing e i progressi fatti. Il test è costituito da un numero predefinito di swing con una determinata mazza; esso fornisce come risultato *un indice di riproducibilità* comparabile dal punto di vista statistico.

Un indice di riproducibilità relativamente basso significa che siete in grado di ripetere swing simili in modo preciso e che possedete una tecnica solida.

4.1. AVVIO DEL TEST

1. Avviare un nuovo test dalla modalità *Test*.
2. Selezionare la mazza da usare nel test.
Suunto G6 visualizza il numero di colpi rimanenti per completare il test.
3. Swing.
Le informazioni sullo swing vengono visualizzate automaticamente dopo il colpo. Per ulteriori informazioni, vedere il capitolo *Come migliorare il proprio swing*, contenente una descrizione delle informazioni sullo swing acquisite.
4. Ripetete fino al completamento di tutti i colpi rimanenti. Non è previsto alcun limite di tempo per il completamento del test.
5. I risultati del test vengono visualizzati dopo l'effettuazione di tutti i colpi.



SUGGERIMENTO: Se si preme ENTER durante il test, vengono visualizzati brevemente: l'ora, il numero di colpi completati e il tempo trascorso dall'inizio del test.

Potete terminare il test premendo SELECT e scegliendo *Quit* o *Restart*.

4.2. ANALISI DEI RISULTATI DEL TEST

Dopo aver completato il test, Suunto G6 visualizza i risultati combinati del test. Potete sfogliare i risultati utilizzando i pulsanti UP/DOWN.

- **L'Indice di riproducibilità** indica la precisione con cui siete in grado di ripetere sistematicamente swing simili.
- La **Variazione** percentuale indica la variabilità di un determinato aspetto del vostro swing. Un valore relativamente basso significa che la vostra tecnica di swing è riproducibile sotto tale aspetto.
- **Best test** indica il miglior risultato sinora ottenuto nel test con la mazza che avete utilizzato nel test.

Per ottenere un miglior indice di riproducibilità, fate riferimento ai risultati della variabilità. L'area che presenta la massima variabilità è quella su cui dovete concentrarvi per migliorare.

Visualizzazione statistiche test

Le informazioni sul test vengono archiviate nel Suunto G6. Potete consultare in seguito le informazioni sull'allenamento dal menu *Stats* nella modalità *Memory*. Potete inoltre cancellare sessioni di test dalla memoria del Suunto G6.

5. PERSONALIZZAZIONE DI SUUNTO G6

5.1. IMPOSTAZIONI PREDEFINITE

Le impostazioni predefinite del Suunto G6 sono le seguenti:

- Un campo predefinito (Amer Sports Country Club)
- 1 round giocato presso l'Amer Sports Country Club (potete visualizzare le statistiche della gara sotto la data di svolgimento 12:00/01.05)
- Tipo di gioco predefinito: Stroke
- 3 avversari/giocatori predefiniti



NOTA: potete modificare le informazioni sul giocatore anche con il Suunto Golf Manager.

5.2. MODIFICA DELLE PREFERENZE GENERALI

Vi sono svariate impostazioni del Suunto G6 che potete modificare in base alle vostre preferenze.

1. Premere ENTER nella modalità *Time* per accedere al menu.
2. Selezionare l'impostazione da modificare con i pulsanti UP/DOWN.
3. Premere ENTER per modificare i valori.

Potete modificare le seguenti impostazioni:

Alarm (allarme): potete impostare un allarme per un promemoria degli eventi importanti.

Time: definisce l'ora corrente. Quando siete in viaggio, potete utilizzare DUALTIME per sapere qual è l'ora in un'altra zona geografica con diverso fuso orario.

Date: definisce la data corrente.

General:

- i toni di tasto e swing indicano che è stato premuto un pulsante o che è stato registrato uno swing. Notate che i toni vengono sempre disattivati automaticamente durante una gara.



SUGGERIMENTO: Potete anche attivare/disattivare i toni premendo a lungo ENTER mentre siete nella modalità *Time*.

- Icons (icone): quando la funzione Icons è attivata (impostata su on) , l'icona della modalità appare sul display per un secondo prima che si apra il display principale della modalità stessa.
- Light (luce): permette di regolare l'intensità della retroilluminazione. Sono previste tre diverse impostazioni:
 - Normal: la luce si accende per sette secondi quando si preme a lungo il pulsante SELECT, o quando viene attivato un allarme
 - Night use (notturno): la luce si accende per sette secondi quando si preme un qualsiasi pulsante.
 - Off: la luce non si accende con alcun tasto.

Units: possibile definire formati dell'ora, della data, e le unità misura desiderano.

- TIME: formato a 12h o 24h
- DATE: mm.dd (il mese prima del giorno), dd.mm (il giorno prima del mese), o solo il giorno
- DIST: distanza visualizzata in iarde o metri
- SPEED: velocità della testa della mazza, visualizzata in miglia/ora o km/ora
- RHYTHM: il "tempo", visualizzato come percentuale o come secondi

5.3. CREAZIONE DI UN CAMPO (COURSE)

Potete archiviare fino a 10 campi diversi nella memoria del Suunto G6.

1. Selezionare *Course* nella modalità *Memory*.
2. Selezionare *Create*.
3. Immettere il nome del campo con i pulsanti UP/DOWN. Accettare il nome premendo due volte ENTER.
4. Immettere il parametro di difficoltà del campo (C.R.) e dello slope, elencati nella scheda descrittiva del campo.
5. Definire il par e l'indice per ciascuna buca. In alternativa, potete definire la distanza.



SUGGERIMENTO: per creare un campo a 9 buche, premere a lungo ENTER subito dopo aver definito la distanza fino alla nona buca.

Dopo aver creato un campo, il nome del campo è visibile nell'elenco dei campi. Potete cancellare campi esistenti o modificare i dettagli relativi al campo.

5.4. DETTAGLI SU UN GIOCATORE

Oltre alle informazioni sul giocatore vi possono essere fino a 9 diversi avversari archiviati in Suunto G6. Potete modificare i nomi dei giocatori e i rispettivi handicap.

1. Selezionare *Players* dalla modalità *Memory*.
2. Selezionare il giocatore da modificare. "Me" (Io) è il nome predefinito per voi.
3. Modificare il nome del giocatore:
 - premere SELECT per cancellare una lettera
 - premere UP/DOWN per selezionare una lettera ed ENTER per accettarla
 - una volta pronti, premere due volte ENTER per accettare il nome
4. Modificare le iniziali del giocatore e l'handicap con i pulsanti UP/DOWN.



SUGGERIMENTO: potete aggiungere o cancellare giocatori utilizzando il software Suunto Golf Manager.

6. USO DEL CRONOMETRO E IMPOSTAZIONE ALLARMI

Potete usare il Suunto G6 come cronometro o come strumento che vi rammenta eventi importanti mediante un allarme.

6.1. USO DEL CRONOMETRO

Potete avviare il cronometro quando siete nella modalità *Time*.

1. Premere alcune volte il pulsante BACK/ALT fino a visualizzare 0.00,0 nella parte inferiore.
2. Premere SELECT per avviare il cronometro.



SUGGERIMENTO: potete visualizzare un tempo intermedio premendo SELECT. Il tempo intermedio viene visualizzato per un attimo, dopodiché il timer riprende a scorrere.

3. Premere il pulsante BACK/ALT per fermare il timer.
4. Potete avviare nuovamente il timer premendo il pulsante SELECT.



NOTA: potete azzerare il cronometro premendo a lungo il pulsante BACK/ALT.

6.2. IMPOSTAZIONE DI UN ALLARME

Potete impostare un allarme, che vi rammenterà un evento importante. 📌 Quando viene impostato l'allarme, viene visualizzato un * nell'angolo inferiore destro del display.

1. Entrare nella modalità *Time* e premere ENTER.
2. Selezionare *Alarm*.

3. Impostare l'allarme su *On*.
4. Impostare l'ora e la data per l'allarme con i pulsanti UP/DOWN. Premere ENTER per accettare i valori.



SUGGERIMENTO: se non si imposta la data, l'allarme viene attivato ogni giorno alla stessa ora. Se si imposta la data, si ottiene un allarme alla data specificata; dopodiché l'allarme viene impostato su *off*.

Per eliminare un allarme è sufficiente impostarlo su *Off*.

7. SUUNTO GOLF MANAGER

Il Suunto Golf Manager è un programma studiato per potenziare le funzionalità del Suunto G6. È utile a trasferire dati, quali i punteggi di gara, dalla memoria del Suunto G6 al PC. Il programma permette, una volta trasferiti i dati, di organizzarli e visualizzarli e di aggiungere altre informazioni.

Il programma Suunto Golf Manager è incluso nella confezione del Suunto G6 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.



NOTA: verificare i requisiti di sistema e le istruzioni di installazione sulla copertina del CD-ROM.

Collegamento del Suunto G6 al Suunto Golf Manager

Per il collegamento del Suunto G6 al Suunto Golf Manager si utilizza il cavo di interfaccia PC fornito in dotazione. Prima di collegare il Suunto G6, accertarsi di avere installato il Suunto Golf Manager.

Per il collegamento del Suunto G6 al Suunto Golf Manager:

1. Collegare il cavo dati tra il computer e il Suunto G6. Il Suunto G6 visualizza il messaggio 'DATA TRANSFER' (trasferimento dati).
2. Cliccare su *Connect/Refresh*.



NOTA: Se si tiene collegato a lungo il Suunto G6 al cavo dati, la durata della batteria diminuisce notevolmente.

Caratteristiche del Suunto Golf Manager

Potete utilizzare il Suunto Golf Manager per

- creare campi e trasferirli al Suunto G6;
- condividere informazioni sul campo che avete creato e scaricare dettagli sul campo creato da altri giocatori mediante il sito Web suuntosports.com;
- modificare informazioni su giocatore e campo archiviate sul Suunto G6 con il proprio PC;
- trasferire informazioni su gara/swing dal Suunto G6 al proprio PC;
- visualizzare e analizzare informazioni sulla gara e sullo swing sul proprio PC;
- modificare le impostazioni per il Suunto G6.

Per istruzioni dettagliate, vedere la Guida del Suunto Golf Manager.

8. SUUNTOSPORTS.COM

Suuntosports.com è un sito Internet dedicato agli utenti dei computer da polso Suunto. Qui potete condividere esperienze e informazioni sulle gare raccolte utilizzando il Suunto G6.

L'acquisto del Suunto G6 dà diritto alla registrazione sul sito, in seguito alla quale è possibile accedere a tutti i servizi relativi al golf. Questi servizi permettono di massimizzare i benefici del Suunto G6 e della vostra pratica del golf.

Come iniziare con suuntosports.com

1. Collegarsi ad Internet e aprire il proprio browser Web.
2. Andare sul sito www.suuntosports.com.
3. Cliccare su *Register*, registrarsi come membro e registrare il proprio Suunto G6. 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.



NOTA: leggere la liberatoria sulla privacy del suuntosports.com prima di procedere alla registrazione.

Suuntosports.com viene aggiornato continuamente e quindi il suo contenuto è soggetto a modifiche continue.

Suuntosports.com contiene tre diverse categorie per ogni sport: MySuunto, Communities e Pagine specifiche per sport.

MySuunto

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

zati insieme ai vostri dati.

Siete voi a decidere chi può accedere ai vostri dati e potete pubblicare i punteggi per confrontarli con quelli di amici o di altri utenti del Suunto G6.

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

Communities

Nella sezione Communities gli utenti del Suunto G6 possono creare e gestire gruppi utenti online. È possibile ad esempio creare un gruppo utenti con i vostri amici e condividere punteggi e suggerimenti o pianificare partite. Potete anche presentare domanda di iscrizione ad altri gruppi.

Ogni gruppo dispone di una propria home page sul suuntosports.com. Questa pagina può essere utilizzata per notizie, calendari di gruppo, annunci, ecc.

Pagine specifiche per sport

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

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

9. CURA E MANUTENZIONE

CURA DEL SUUNTO G6

Effettuare esclusivamente gli interventi specificati nel presente manuale. Non tentare di smontare o di eseguire interventi di manutenzione sul Suunto G6. Proteggere lo strumento da colpi, temperature troppo elevate o esposizioni prolungate alla luce diretta del sole. Evitate di sfregare il Suunto G6 contro superfici ruvide, perché potrebbe graffiarsi. In caso di inutilizzo, conservare il Suunto G3 in un luogo pulito ed asciutto, a temperatura ambiente.

Per pulire il Suunto G6, utilizzare esclusivamente un panno leggermente inumidito in acqua tiepida. Si consiglia di utilizzare sapone neutro in caso di macchie particolarmente resistenti. Il Suunto G6 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.

9.1. IMPERMEABILITÀ

Il Suunto G6 è resistente all'acqua ed è stato testato sulla base delle norme dello standard ISO (International Organization for Standardization, www.iso.ch) 2281. Inoltre il Suunto G6 ha superato un test a pressioni elevate, espresse come profondità in metri (30 m, ossia 100 piedi). Questo test non corrisponde tuttavia a prove di immersione in profondità, ma si riferisce alla pressione a cui è stato condotto il test di sovrappressione dell'acqua.

Ciò significa che il Suunto G6 non è adatto a immersioni a profondità di 30 m/100 piedi. Il Suunto G3 può tuttavia essere utilizzato sotto la pioggia o quando si fa la doccia, quando si pratica il nuoto o altre attività a contatto con l'acqua, ecc. Ricordarsi però di non premere mai i tasti dello strumento quando si è a contatto con l'acqua.



NOTA: non è previsto che il Suunto G6 venga utilizzato per immersioni subacquee.

9.2. SOSTITUZIONE DELLA BATTERIA

Il Suunto G6 è alimentato da una batteria al litio da 3 Volt, del tipo: CR 2032. La vita prevedibile è di circa 12 mesi, e dipende molto dall'uso della misurazione delle informazioni sullo swing. Una batteria completamente carica consente di misurare le informazioni sullo swing per almeno 60 ore.

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



NOTA: 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 vano batteria o il vostro computer. Utilizzare esclusivamente kit di ricambio batteria originali, comprendenti una nuova batteria, il coperchio della batteria e la guarnizione ad anello. Potete acquistare tali kit batteria presso i rivenditori ufficiali Suunto.



NOTA: Utilizzate il kit batteria originale Suunto. La Suunto consiglia di far sostituire le batterie da un centro ufficiale di assistenza Suunto.

NOTA: quando si sostituisce la batteria, occorre cambiare anche il coperchio e la guarnizione ad anello. Non riutilizzare accessori usati.

Per sostituire la batteria, procedere come segue:

1. Inserire una moneta, o l'apposito attrezzo in dotazione, nella scanalatura del coperchio del vano batteria (posto sul retro del Suunto G6).
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 la guarnizione ad anello O e cestinarli. 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**, con il lato (+) verso l'alto.
6. Lasciando la guarnizione ad anello nella sua posizione corretta, inserire il coperchio del vano della batteria e ruotarlo con la moneta/l'attrezzo in senso orario fino a quando non sarà in linea con il contrassegno di chiusura. Fate in modo che il coperchio sia diritto mentre viene ruotato. Non forzate e non esercitate su di esso una pressione eccessiva.



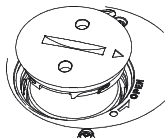
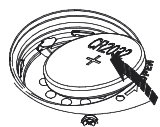
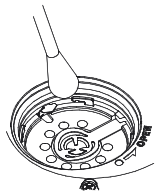
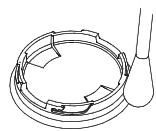
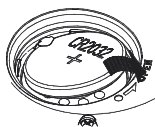
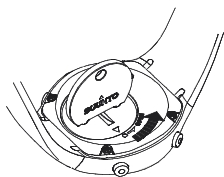
NOTA: quando si sostituisce la batteria occorre prestare massima attenzione, per evitare di compromettere l'impermeabilità del Suunto G6. Una sostituzione non corretta della batteria può determinare l'invalidità della garanzia.



NOTA: potete anche utilizzare l'attrezzo per sostituire i chiodi delle scarpe da golf per aprire e chiudere il coperchio del vano batteria.

AVVERTENZA: questo prodotto Suunto contiene una batteria al litio. Per limitare il rischio di incendi o scottature, non aprirla, schiacciarla, forarla, cortocircuitarne i poli, caricarla o gettarla sul fuoco o in acqua. Utilizzare esclusivamente le batterie indicate dal produttore. Riciclare o gettare le batterie usate in modo idoneo.

Fare riferimento alle figure alle pagine seguenti quando si sostituisce la batteria.



NOTA: inserire la nuova batteria con cura sotto l'aletta metallica.

10. DEFINIZIONI E REGOLE DI CALCOLO

In questa sezione si spiegano le definizioni e le formule di calcolo utilizzate nel Suunto G6.

Backswing length indica l'ampiezza del backswing, in gradi.

Consistency index è una misura della precisione con cui ripetete swing simili. La precisione è tanto maggiore quanto più basso è l'indice. L'indice di riproducibilità significa che c'è una minore variazione dei parametri misurati, il che rende la vostra tecnica più solida. Il test di riproducibilità del Suunto G6 fornisce un risultato comparabile dal punto di vista statistico, basato su un numero predefinito di swing con una determinata mazza.

Il **Course handicap (Course HCP)** indica l'handicap rettificato del campo, basato sul campo attivo e sul tee con cui si gioca. Il Course HCP viene calcolato dallo Handicap Index, mediante la seguente formula:

Course HCP = (HANDICAP INDEX X SLOPE RATING) / 113 + (COURSE) RATING - PAR)

Per i campi a 9 buche il par viene raddoppiato.

Il **Course Rating (C.R.)** rappresenta la difficoltà di un campo per una gara Scratch (a punteggio lordo) (handicap 0) in condizioni di campo e ambientali normali. Questo parametro di campo viene utilizzato per modificare l'handicap personale su un determinato campo per un gruppo di tee.

Il **Fairway hit (FIR)** indica se il vostro colpo iniziale è atterrato nel fairway. Viene registrato soltanto per le buche che hanno un par superiore a 3. (Per le altre, il colpo iniziale atterra normalmente sul green.)

Per calcolare la percentuale FIR, si utilizza la seguente formula:

MARCATURE FAIRWAY / BUCHE DOVE IL FAIRWAY È POSSIBILE

Il **Green in regulation (GIR)** indica la vostra capacità di giocare il fairway in un numero di colpi regolamentato, per cui vi rimangono almeno 2 putt per giocare un par. Per calcolare la percentuale GIR, si utilizza la seguente formula:

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

Lo **Handicap Index** rappresenta l'handicap assegnato dal campo di golf quando si presenta la scheda punti personale. È definito da un numero con una cifra decimale e rappresenta la capacità personale di segnare punti.

L'**Index** è la difficoltà di una buca in un determinato campo. Index 1 corrisponde alla buca più difficile del campo e Index 18 a quella meno difficile.

Score Match play. Il giocatore con l'handicap più alto riceve la differenza tra gli handicap di campo dei giocatori come compensazione per le buche che gli spettano (indicata dall'indice di colpo).

Esempio: se l'handicap per il giocatore A è 20 e per il giocatore B è 15, il giocatore A riceve una compensazione di 1 colpo per le 5 buche più difficili.

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.

Rhythm indica la durata del downswing rispetto al tempo. Ad esempio, se il vostro rhythm è il 20%, il downswing richiede un quinto del tempo.

Punteggio Stableford

Si utilizza la seguente formula per calcolare i punti:

$$\text{PUNTI STABLEFORD} = 2 + (\text{PAR DI BUCA} + \text{COMPENSAZIONE HANDICAP} - \text{COLPI})$$

Sand save (salvataggio dal bunker) indica che un giocatore è riuscito a recuperare la palla da un bunker verde e a ultimare la buca con 1 putt.



NOTA: 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 marcature bunker correttamente. In caso contrario la percentuale di sand save sarà del 100%.

Nel sand save non si tiene conto del numero di putt utilizzati. Quindi non è possibile 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).

Si utilizza la seguente formula:

$$\text{SANDBSAVE\%} = \text{MARCATURE SAND SAVE} / (\text{NUMERO DI BUCHE CON MARCATURE SAND SAVE O BUNKER}) \times 100\%$$

Slope Rating indica la difficoltà relativa di un campo per un giocatore di tipo non scratch.

Speed indica la velocità calcolata della testa della mazza.

Score Strokeplay

Per calcolare i punti si utilizza la seguente formula:

$$\text{COLPI NETTI} = \text{PUNTEGGIO BUCA} - \text{COMPENSAZIONE HANDICAP}$$

Tempo indica la durata (in secondi) dello swing, misurata dall'inizio del movimento della mazza fino all'impatto con la palla.

Up and down: quando si gioca una buca nei limiti del par, si utilizza un solo putt e l'ultimo colpo era vicino al green.

Per calcolare la percentuale si utilizza la seguente formula:

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

L'Up and down è possibile se:

PUNTEGGIO BUCA - PUTT = PAR - 1

11. ERRORI E CAUSE

Segue l'elenco dei messaggi di errore e delle rispettive cause.

BATTERY LOW / DISABLED, BATTERY LOW: La batteria è prossima ad esaurirsi e deve essere sostituita. Quando la batteria è in via di esaurimento, le informazioni sullo swing sono disabilitate, ma altre funzioni sono tuttora attive.

HOLE xx MEMORY FULL: È stato archiviato il numero massimo di marcature per questa buca.

INVALID UP&DOWN: Il numero di colpi è superiore al par.

MEMORY FULL: Vi sono già 20 gare archiviate nella memoria. La memoria è piena. Oppure vi sono già 10 campi archiviati nella memoria. Cancellare delle gare / dei campi nella modalità Memory per liberare spazio.

NO COURSES IN MEMORY: Non avete archiviato campi nella memoria del Suunto G6.

NOTHING TO ERASE: Non vi sono marcature da cancellare per la buca corrente.

SWING MEMORY FULL: La memoria swing per la sessione di allenamento corrente è piena. Iniziare una nuova sessione.

SWING SESSIONS FULL: Vi sono più di 20 sessioni di test o di allenamento archiviate e la memoria è piena. Cancellare delle vecchie sessioni nella modalità *Memory* per liberare spazio.

12. SPECIFICHE TECNICHE

- Temperatura operativa: da -20° C a + 50° C / da -5° F a 120° F
- Temperatura di immagazzinamento: da -30° C a + 60° C / da -22° F a 140° F
- Peso 55 g
- Impermeabile fino a 30 m/100 ft
- Vetro in cristallo minerale
- Cassa in alluminio
- Batteria CR2032 sostituibile dall'utente
- Interfaccia PC con connettore USB

13. CLAUSOLE E CONDIZIONI D'USO

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 G6. Il suo contenuto non deve essere utilizzato o distribuito per altri scopi e/o altrimenti comunicato, divulgato o riprodotto senza previa autorizzazione scritta della Suunto Oy.

Nonostante la completezza e l'accuratezza delle informazioni contenute in questa documentazione, non si fornisce nessuna garanzia sulla loro precisione. 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 4/2005

Marchi di fabbrica

Suunto, Wristop Computer, Suunto G6, Replacing Luck e i rispettivi logo sono marchi di fabbrica, registrati o meno, di proprietà di Suunto Oy. Tutti i diritti riservati.

Conformità CE

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

Conformità ISO 9001

La conformità allo standard ISO 9001 del Sistema di Controllo Qualità Suunto è attestata da Det Norske Veritas per tutte le attività della SUUNTO Oy (Certificazione di Qualità N. 96-HEL-AQ-220).



Lo smaltimento dello strumento deve essere effettuato in modo opportuno, secondo le norme riguardanti i prodotti elettronici obsoleti. Non gettarlo nella spazzatura. Se lo si desidera, è possibile consegnare lo strumento al più vicino rappresentante Suunto.

14. 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 solo 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 il cinturino, la batteria, la sostituzione della batteria, i danni o i guasti derivanti da incidenti, uso improprio, negligenza, manomissione, alterazione o modifica del prodotto o guasti 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 può avvalersi del diritto di richiedere un intervento di riparazione in 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 danni o richieste di risarcimento da parte di terzi che potrebbero derivare dall'uso dello strumento.



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