

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

SUUNTO G6

USER'S GUIDE


SUUNTO
REPLACING LUCK.

KLANTENSERVICE

Suunto Oy

Tel. +358 9 875870

Fax +358 9 87587301

Suunto USA

Tel. 1 (800) 543-9124

Canada

Tel. 1 (800) 776-7770

European Call Center

Tel. +358 2 284 11 60

Suunto Website

www.suunto.com

NL

INHOUDSOPGAVE

1. AAN DE SLAG MET SUUNTO G6	4
1.1 Vertrouwd raken met de Suunto G6	4
1.2 De eerste stappen met de Suunto G6	7
1.3 De Suunto G6 dragen	8
2. UW SWING VERBETEREN (DE MODUS PRACTICE)	9
2.1 Oefening starten	10
2.2 Een oefensessie beëindigen	11
3. UW SUUNTO G6 TIJDENS HET SPEL GEBRUIKEN (DE MODUS GAME)	13
3.1 Het spel spelen	13
3.2 Verschillende spelvormen spelen	16
3.3 Spelhistorie bekijken	19
4. DE SWINGCONSISTENTIE TESTEN (DE MODUS TESTEN)	21
4.1 De test starten	21
4.2 De testresultaten analyseren	22
5. DE SUUNTO G6 AANPASSEN	23
5.1 Standaardinstellingen	23
5.2 De algemene voorkeuren wijzigen	23
5.3 Een nieuwe baan toevoegen	25
5.4 Spelergegevens	25
6. STOPWATCH GEBRUIKEN EN ALARM INSTELLEN	27
6.1 De stopwatch gebruiken	27

6.2 Een alarm instellen	27
7. SUUNTO GOLF MANAGER	29
8. SUUNTOSPORTS.COM	31
9. ONDERHOUD	33
9.1 Waterdichtheid	33
9.2 De batterij vervangen	34
10. DEFINITIES EN BEREKENINGSMETHODEN	37
11. PROBLEMEN OPLOSSEN	41
12. TECHNISCHE SPECIFICATIES	42
13. ALGEMENE VOORWAARDEN	43
14. BEPERKTE AANSPRAKELIJKHEID	45

1. AAN DE SLAG MET SUUNTO G6

Deze instructiehandleiding helpt u bij het gebruik van alle functies van de Suunto G6, een wristop computer die speciaal is ontworpen voor golfspelers.

1.1. VERTROUWD RAKEN MET DE SUUNTO G6

De onderstaande afbeelding geeft de knoppen van de Suunto G6 weer:



Modi en menu's gebruiken

De Suunto G6 heeft 5 verschillende modi voor verschillende functies:

- TIME (Tijd): geeft de tijd, datum, stopwatch en het alarm weer en u kunt algemene instellingen wijzigen
 - GAME: gebruik de Suunto G6 tijdens het spel als een scorekaart
 - PRACTICE (Oefenen): bekijk de swinginformatie en verbeter uw swingtechniek
 - TEST: voer een test uit voor uw swingconsistentie
 - MEMORY (Geheugen): bekijk opgeslagen games, oefeningen, testen, historie afspelen en spelinstellingen wijzigen
1. Gebruik de knoppen UP/DOWN om tussen de vijf verschillende modi te bladeren.
 2. Als een modus is geactiveerd, kunt u een menu (TIME, MEMORY) openen door op ENTER te drukken of u start de geselecteerde activiteit zoals een nieuw spel of een oefensessie.
 3. Gebruik de knoppen UP/DOWN om door de menu's te bladeren en druk op ENTER om een item te selecteren



TIP: U kunt terugbladeren in de menu's door op de knop BACK/ALT te drukken.


Kort indrukken en lang indrukken

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

Knop vergrendelen

U kunt de knop vergrendelen als u zich in de modus Time bevindt. Om dit te activeren of uit te schakelen:

1. Druk op ENTER.
2. Druk binnen 2 seconden op SELECT.

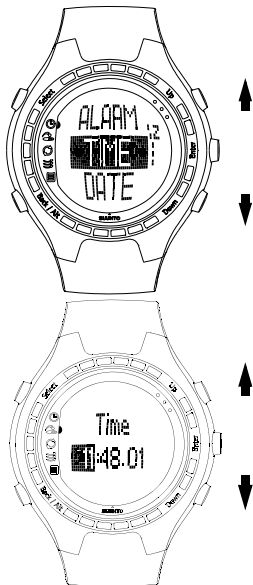
Als de functie knop vergrendelen is ingeschakeld, wordt  -symbool weergegeven.

1.2. DE EERSTE STAPPEN MET DE SUUNTO G6

Het is erg eenvoudig om uw Suunto G6 voor de eerste keer in gebruik te nemen: het enige dat u moet doen, is de huidige datum en tijd instellen.

1. Als de Suunto G6 de tijd weergeeft, drukt u op de knop ENTER om het menu te openen.
2. Gebruik de knop UP of DOWN om het item *Time* in het menu te selecteren.
3. Druk op ENTER om het gemarkeerde item te selecteren.
4. Druk nogmaals op *Time* en druk vervolgens op ENTER.
5. Pas de uren aan met behulp van de knoppen UP/DOWN.
6. Druk op ENTER om te accepteren en ga verder.
7. Na het instellen van de tijd, drukt u lang op ENTER.
8. Uw Suunto G6 is nu klaar voor gebruik.

Dit is een goed moment om even een paar minuten te besteden aan het invoeren van de speler en de baangegevens en het eventueel wijzigen van de algemene instellingen. Raadpleeg de vervolghoofdstukken in deze Instructiehandleiding voor instructies.



1.3. DE SUUNTO G6 DRAGEN

De Suunto G6 meet uw swingprestatie tijdens een swing. Om de meting zo nauwkeurig mogelijk te maken, moet u het volgende doen:

- Als u een rechtshandige speler bent, draagt u de Suunto G6 aan uw linkerhand
- Als u een linkshandige speler bent, draagt u de Suunto G6 aan uw rechterhand
- Trek de band comfortabel maar wel stevig aan: niet te strak en niet te los
- Let er op dat het display omhoog wijst.

2. UW SWING VERBETEREN (DE MODUS PRACTICE)

U kunt de Suunto G6 gebruiken om uw swingprestatie te verbeteren, bijvoorbeeld als u bezig bent om een nieuwe swingtechniek te leren of als u uw eigen swing wilt verbeteren. Suunto G6 analyseert uw swingconsistentie en geeft informatie die u helpt bij het verbeteren van bepaalde aspecten van uw swing.

Swinginformatie

De Suunto G6 geeft de volgende swinginformatie:

TEMPO (T): geeft de duur (in seconden) van de swing aan, gemeten vanaf de opwaartse swing van de club (backswing) tot aan het balcontact.

RHYTHM (R) (Ritme): geeft de duur van de downswing (gedeelte van de swing waarbij het clubblad weer naar de bal beweegt) aan in vergelijking tot het tempo. Als bijvoorbeeld het ritme 20% is, duurt de downswing een vijfde van het tempo. U kunt het ritme ook bekijken in seconden (s/s) in plaats van percentages.

LENGTH (L) (Lengte): geeft (in graden) de lengte van uw backswing aan.

SPEED (S) (Snelheid): geeft de berekende snelheid van de clubhead weer (in kilometer of mile per uur). De snelheid wordt geschaald volgens de geselecteerde club. Als er geen club wordt geselecteerd, wordt de snelheid berekend als of er een driver is geselecteerd.





TIP: U kunt tussen de weergave normaal en ritme schakelen door op de knop BACK/ALT te drukken terwijl de swinginformatie wordt weergegeven. Bij de weergave ritme wordt de exacte duur van zowel de backswing als de downswing weergegeven.

2.1. OEFENING STARTEN

1. Start een nieuwe sessie in de modus *Practice* (Oefenen).
2. Als u de swinggegevens voor een bepaalde club later wilt bekijken, selecteert u de club door op de knoppen UP/DOWN te drukken. Standaard is er geen club geselecteerd. U kunt de club ook wijzigen tijdens de oefening. De informatie kan in het display van de Suunto G6 of met de Suunto Golf Manager PC-software worden bekeken.
3. Start met oefenen. De swinginformatie wordt automatisch na elke swing weergegeven.



TIP: Druk op SELECT en kies *Good* (goed) of *Bad* (slecht) om een bepaalde goede slag of een mislukte slag te markeren, bijvoorbeeld omdat u tijdens de slag werd afgeleid. De bad (slechte) slagen worden niet in het oefenoverzicht opgenomen. De slagen kunnen verder worden geanalyseerd met de Suunto Golf Manager PC-software. Selecteer *Erase* (verwijderen) om de good/bad markering van een slag te verwijderen.



TIP: Door tijdens het oefenen op ENTER te drukken, wordt de tijd, het aantal gemaakte swings en de verstreken oefentijd weergegeven.

2.2. EEN OEFENSESSIE BEEINDIGEN

U kunt door het oefenoverzicht bladeren door op UP (verder) of DOWN (terug) te drukken. De volgende gegevens worden weergegeven:

1. Druk op SELECT en kies *Quit* (Stoppen).
2. Wacht totdat het oefenoverzicht is geanalyseerd.

Oefenoverzicht

You can browse the practice summary forward by pressing UP and backward by pressing DOWN. The following information is included:

- **Session details (Sessiegegevens):** gegevens van de oefensessie, inclusief de duur en het aantal slagen.
- **Variation (Variatie):** geeft weer hoeveel variatie mogelijk is voor een bepaalde parameter. Een lager percentage betekent dat uw swingtechniek op dat gebied goed is.
- **Average (Gemiddeld):** geeft het totale gemiddelde weer van elke parameter.
- **Deviation for tempo, rhythm, back swing and length (Afwijking voor tempo, ritme, backswing en lengte):** geeft het gemiddelde, de maximum en minimum waarden en de hoogste en laagste afwijking van uw gemiddelde prestatie weer.
- Swinginformatie voor **afzonderlijke swings**.

Gebaseerd op de gegevens van het overzicht kunt u bekijken welk gedeelte van uw swing moet worden verbeterd. Als het variatiepercentage voor tempo aanzienlijk hoger is dan bijvoorbeeld de overige parameters, dan is het gedeelte waar u zich op moet richten te verbeteren.



TIP: U kunt op dit punt de markering GOOD/BAD voor een enkele slag wijzigen. De swinginformatie wordt direct na de wijziging opnieuw geanalyseerd.

De informatie van de oefensessie wordt in de Suunto G6 opgeslagen. U kunt de oefeninformatie later bekijken vanuit het menu *Stats* in de modus *Memory*. U kunt de oefensessies ook uit het Suunto G6 geheugen verwijderen.

3. UW SUUNTO G6 TIJDENS HET SPEL GEBRUIKEN (DE MODUS GAME)

U kunt de Suunto G6 gebruiken om de score van u en uw tegenstander bij te houden tijdens het golfen en controleren wie de leider is gedurende het spel.

U kunt ook statische gegevens opslaan, zoals het aantal fairway-hits of strafslagen die u later kunt bekijken als onderdeel van een spelhistorie.

Er zijn vier verschillende spelvormen: Scratch, Stroke, Stableford en Match. Voordat u het spel start, moet u de spelvorm en de baan selecteren. Het selecteren van de baan is noodzakelijk zo dat u uw score aan uw handicap kunt aanpassen. Voor Scratchplay hoeft er geen baan te worden geselecteerd.



3.1. HET SPEL SPELEN

Het spel starten

1. In de modus *Game* drukt u op de knop BACK/ALT om het gewenste speltype te selecteren.
2. Druk op de knop SELECT om de gewenste baan te selecteren.
3. Druk op ENTER om een nieuw spel te starten.
4. Definieer het aantal spelers met de knoppen UP/DOWN.

5. Voer de baanhandicap (CHCP) voor alle spelers in en accepteer de waarden door op ENTER te drukken. Uw standaardwaarde is uw eigen baanhandicap, gebaseerd op uw handicapindex. Voor Scratchplay is er geen handicap nodig.
6. Selecteer de eerste hole.

Tijdens het spel

Tijdens uw beurt doet u simpelweg het volgende:

1. Bewaar eventueel uw spelgegevens.
2. Voer het totale aantal putts en slagen voor de hole in (zie ook *Verskillende spelvormen spelen*).
3. Leg de score van uw tegenspeler vast. Druk op ENTER om verder te gaan met de volgende hole.

U kunt terugbladeren in de selecties door op de knop BACK/ALT te drukken.

Spelgegevens opslaan

U kunt uw spelgegevens en strafslagen tijdens het spel opslaan.

1. Druk op SELECT tijdens het invoeren van de score.
2. Selecteer de functie die u wilt opslaan en druk op ENTER.
 - Fairway
 - Up/Down



- Sandsave
- Bunker
- Penalty

Voor strafslagen hebt u de volgende opties:

- Water
- Out (uit)
- Drop
- Overtreding van de regels



OPMERKING: De Suunto G6 slaat niet automatisch de strafslagen op bij de eindscore. U dient de extra slagen handmatig aan het totale aantal slagen toe te voegen. Strafslagen kunt u alleen met behulp van de Suunto Golf Manager op de PC bekijken.

Gegevens wissen

Als u gegevens wilt wissen, drukt u op SELECT en kiest u vervolgens *Erase* (Verwijderen). Suunto G6 vermeldt alle opgeslagen informatie voor deze hole - selecteer het gewenste item dat u wilt verwijderen en druk op ENTER.

Het spel beëindigen of een hole afsluiten

U kunt het spel te allen tijde stoppen. Druk op de knop SELECT en kies *Quit game* (Spel beëindigen). U kunt een enkele hole beëindigen door -- als totale score te selecteren. Druk op ENTER om het beëindigen van de hole te bevestigen.

Swinginformatie tijdens een spel bekijken

U kunt de swinginformatie (tempo, ritme, lengte en snelheid backswing) tijdens een spel bekijken. Suunto G6 berekent de swinginformatie waarbij er van wordt uitgegaan dat de driver wordt gebruikt voor de swings.



OPMERKING: U moet deze selectie voor het begin van het spel maken. Let erop dat de Suunto G6 alleen het huidige aantal swings meet. De putts worden niet gemeten.

1. Selecteer *Swing log* (Swing logboek) in de modus *Memory*.
2. Selecteer hoe u de swinginformatie wilt weergeven:
 - **ALL:** alle slagen worden weergegeven
 - **OPENINGS:** alleen de afslagslagen worden weergegeven
 - **MANUAL:** wordt weergegeven voor een enkele swing met een lang indrukken van de knop BACK/ALT voor de swing.

Nadat het logboek is geactiveerd, wordt de swinginformatie weergegeven voor de geselecteerde swings tijdens het spel en de tekst LOG wordt op het venster weergegeven.



TIP: Tijdens een game kunt u op BACK (terug) drukken om de informatie van de huidige hole te bekijken. Als het swinglogboek is geactiveerd en u drukt op BACK (terug) zal deze eerst de swinginformatie van uw laatste swing weergeven.

3.2. VERSCHILLENDE SPELVORMEN SPELEN

Scratchplay

Scratchplay wordt door professionals gespeeld - geen handicaps, waardoor de scoreberekening eenvoudig is. Het invoeren van gegevens over de baan is voor Scratchplay niet noodzakelijk en scores worden niet aangepast aan de hand van verschillende handicaps.

Tijdens het spel noteert u het totale aantal slagen en putts voor u en uw tegenstander. Na het invoeren van het aantal slagen, geeft de Suunto G6 de huidige score weer

(het totale aantal slagen). Na het spel geeft de Suunto G6 de uiteindelijke score weer. U kunt ook de gedetailleerde gegevens van het complete spel bekijken.

Strokeplay



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

Tijdens het spel, definieert u het totale aantal putts en vervolgens het totale aantal slagen (standaard is dit de par van de hole). Na de hole geeft de Suunto G6 de opgetelde score weer, vergeleken met de opgetelde totale par.

Als u alleen speelt, wordt het resultaat na de hole als volgt weergegeven:

- **Hole in 1**
- **Albatr:** par -3
- **Eagle:** par -2
- **Birdie:** par -1
- **Par**

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

Na het spel zal de Suunto G6 de uiteindelijke score weergeven en u kunt vervolgens de gedetailleerde resultaten van het spel bekijken.

Stableford



Stableford is een populaire spelvorm, omdat elke golfer op zijn eigen niveau speelt en als het bij een bepaalde hole absoluut niet wil lukken, de bal kan oppakken om door te gaan naar de volgende hole. Hierdoor blijft de vaart in het spel en heeft een misslag minder ingrijpende gevolgen.

Na elke hole wordt in de display van de Suunto G6 gedurende tien seconden de actuele stand weergegeven. Daarna wordt automatisch het venster voor de volgende hole geopend.

Na het spel geeft de Suunto G6 de resultaten en de spelgegevens weer.

Matchplay

Matchplay kan alleen met twee spelers worden gespeeld waarbij het erom gaat afzonderlijke holes te winnen. Matchplay houdt ook rekening met uw handicap. Als bijvoorbeeld u en uw tegenstander dezelfde handicap hebben en uw score voor hole 1 is vier slagen terwijl uw tegenstander vijf slagen nodig heeft, wint u de hole.

Na de hole stelt Suunto G6 de winnaar van de hole voor en vraagt u om de winnaar te bevestigen. Na het bevestigen van de winnaar van de hole geeft Suunto G6 de huidige spelstatus weer.



3.3. SPELHISTORIE BEKIJKEN

De spelgegevens en historiegegevens worden in de Suunto G6 opgeslagen. De spelgegevens bekijken:

1. Selecteer *Stats* in de modus *Memory*.
2. Selecteer *Games*.
3. Gebruik de knoppen UP/DOWN om het spel te selecteren en druk vervolgens op ENTER.

4. U kunt nu de spelgegevens bekijken of het spel uit het geheugen wissen. De samengestelde historie van alle spelinformatie kan worden bekeken door *History* in het menu *Stats* te selecteren.



TIP: Als u bijvoorbeeld op vakantie bent en wilt later bekijken hoe u tijdens de vakantie hebt gespeeld, kunt u de spelhistorie resetten voordat u op reis gaat.

4. DE SWINGCONSISTENTIE TESTEN (DE MODUS TESTEN)

U kunt uw Suunto G6 gebruiken om uw swingconsistentie en de verbetering hiervan te testen resp. bij te houden. De test bestaat uit een vooraf ingesteld aantal swings met een bepaalde club en geeft u een statistische vergelijkbare *consistentie-index* als resultaat.

Een lagere consistentie-index betekent dat u gelijkwaardige swings nauwkeurig kunt herhalen en dat uw techniek dus goed is.

4.1. DE TEST STARTEN

1. Start een nieuwe test vanuit de modus *Test*.
2. Selecteer de club die u tijdens de test wilt gebruiken.
Suunto G6 geeft aan hoeveel resterende slagen u nog over hebt om de test te voltooien.
3. Swing.
De swinginformatie wordt automatisch na elke swing weergegeven. Zie het hoofdstuk *Uw swing verbeteren* voor een beschrijving van de gemeten swinginformatie.
4. Herhaal dit totdat u alle resterende slagen hebt voltooid. De test is niet tijdgebonden.
5. De testresultaten worden weergegeven nadat alle slagen zijn voltooid.



TIP: Door tijdens de test op ENTER te drukken, zal kort de tijd, het aantal slagen en de verstreken oefentijd worden weergegeven.

U kunt de test beëindigen door op SELECT te drukken en *Quit* (stoppen) of *Restart* (opnieuw starten) te kiezen.

4.2. DE TESTRESULTATEN ANALYSEREN

Na het voltooien van de test, geeft de Suunto G6 de gecombineerde testresultaten weer. U kunt door de resultaten bladeren met behulp van de knoppen UP/DOWN.

- **Consistency index (consistentie-index)** geeft aan hoe nauwkeurig u systematisch gelijksoortige swings kunt herhalen.
- **Variation (variatie)** percentage geeft aan hoeveel variatie er zit in een bepaald aspect van uw swing. Een lagere waarde betekent dat uw swingtechniek op dat gedeelte goed is.
- **Best test** geeft het beste testresultaat aan dat u tot nu toe hebt behaald met de gebruikte club in de test.

Om een betere consistentie-index te krijgen, moet u de variatieresultaten raadplegen. Het gedeelte met de meeste variatie is hetgeen waarop u zich moet richten om uw swing te verbeteren.

Statische gegevens bekijken

De testinformatie wordt in de Suunto G6 opgeslagen. U kunt de testinformatie later bekijken vanuit het menu Stats in de modus *Memory*. U kunt de testsessies ook uit het Suunto G6 geheugen verwijderen.

5. DE SUUNTO G6 AANPASSEN

5.1. STANDAARDINSTELLINGEN

Standaard heeft de Suunto G6 de volgende instellingen:

- Eén vooraf instelde baan (Amer Sports Country Club)
- Eén ronde gespeeld op de Amer Sports Country Club (u vindt de gegevens van dit spel onder de speeldatum 12:00/01.05)
- Strokeplay als standaard spelvorm
- 3 vooraf ingestelde tegenstanders/spelers



OPMERKING: U kunt de spelersinformatie ook bewerken met de Suunto Golf Manager.

5.2. DE ALGEMENE VOORKEUREN WIJZIGEN

Er zijn verschillende Suunto G6-instellingen die u naar wens kunt wijzigen.

1. Druk op ENTER in de modus *Time* om het menu te openen.
2. Selecteer de instelling die u wilt wijzigen met behulp van de knoppen UP/DOWN.
3. Druk op ENTER om de waarden te wijzigen.

U kunt de volgende instellingen wijzigen:

Alarm: u kunt een alarm instellen om u te attenderen op belangrijke evenementen.

Time: definieert de huidige tijd. U kunt DUALTIME gebruiken om de tijd bij te houden in een andere tijdzone tijdens het reizen.

Date: definieert de huidige datum.

General (Algemeen):

- Toets- en swingsignalen geven aan dat op een knop is gedrukt of dat een swing is geregistreerd. Let erop dat de signalen altijd automatisch worden uitgeschakeld tijdens het spelen.



TIP: U kunt de signalen in-/uitschakelen door de knop ENTER lang in te drukken terwijl u zich in de modus *Time* bevindt.

- Icons (Pictogrammen): als pictogrammen is ingeschakeld, verschijnt de naam van de modus gedurende enkele seconden in het display voordat het hoofdvenster wordt geopend.
- Light (Verlichting): past de displayverlichting aan. Er zijn drie verschillende instellingen:
 - Normal (normaal): de verlichting brandt 7 seconden als u langer op de knop SELECT drukt of als een alarm wordt geactiveerd.
 - Night use (nachtstand): de verlichting brandt 7 seconden als u op een van de knoppen drukt.
 - Off (uit): de verlichting gaat helemaal niet aan.

Units (eenheden): u kunt de tijd- en datumnotatie en de eenheid voor afstand instellen.

- TIME (tijdnotatie): 12h of 24 uur
- DATE(datumnotatie): mm.dd (maand/dag), dd.mm (dag/maand) of alleen dag
- DIST (afstand): de afstand wordt in yards of in meters weergegeven
- SPEED (snelheid): de snelheid van de clubhead wordt in mile of kilometer per uur weergegeven
- RHYTHM (ritme): het tempo wordt weergegeven als percentage of in seconden

5.3. EEN NIEUWE BAAN TOEVOEGEN

U kunt maximaal 10 verschillende banen in het Suunto G6 geheugen opslaan.

1. Selecteer *Course* (baan) in de modus *Memory*.
2. Selecteer *Create* (aanmaken).
3. Voer de naam van de baan in met behulp van de knoppen UP/DOWN. Accepteer de naam door twee keer op ENTER te drukken.
4. Voer de course rating (CR) en de slope rating in, neem deze gegevens over van de scorekaart van de baan.
5. Definieer voor elk hole de par en de index. Eventueel kunt u ook de afstand invoeren als u dit wilt.



TIP: Druk direct na het vastleggen van de hole-afstand van de negende hole lang op ENTER.

Nadat u een nieuwe baan hebt toegevoegd, wordt de naam van de baan zichtbaar in de baanlijst. U kunt de bestaande banen verwijderen of de baandetails bewerken.

5.4. SPELERGEGEVENS

Als aanvulling op uw eigen speel informatie, kunnen 9 verschillende tegenstanders in de Suunto G6 worden opgeslagen. U kunt de spelernamen en de bijbehorende handicap bewerken.

1. Selecteer *Players* (spelers) in de modus *Memory*.
2. Selecteer de speler die u wilt bewerken. "Me: is de standaardnaam voor uzelf.
3. Wijzig de spelersnaam:
 - druk op SELECT om een letter te wissen
 - druk op UP/DOWN om een letter te selecteren en druk op ENTER om de letter te accepteren

- als u klaar bent, drukt u twee keer op ENTER om de naam te accepteren
4. Wijzig de spelersinitialen en de handicap met de knoppen UP/DOWN.



TIP: U kunt met behulp van de Suunto Golf Manager software spelers toevoegen of wissen.

6. STOPWATCH GEBRUIKEN EN ALARM INSTELLEN

U kunt de Suunto G6 als stopwatch of als middel gebruiken om u te attenderen op belangrijke evenementen middels een alarm.

6.1. DE STOPWATCH GEBRUIKEN

U kunt de stopwatch starten als u zich in de modus *Time* bevindt.

1. Druk enkele keren op de knop BACK/ALT totdat 0.00,0 op de onderste regel wordt weergegeven.
2. Druk op SELECT om de stopwatch te starten.




TIP: U kunt een tussentijd weergeven door op SELECT te drukken. De tussentijd wordt enkele seconden op het display weergegeven, daarna verschijnt de looptijd weer.

3. Druk op de knop BACK/ALT om de tijdwaarneming te stoppen.
4. U kunt de tijdwaarneming opnieuw starten door op de knop SELECT te drukken.



OPMERKING: U kunt de stopwatch herstellen door lang te drukken op de knop BACK/ALT.

6.2. EEN ALARM INSTELLEN

U kunt een alarm instellen om u te attenderen op belangrijke evenementen. Als het alarm is ingesteld, wordt  rechtsonder in het display weergegeven.

1. Blader naar de modus *Time* en druk op ENTER.
2. Selecteer *Alarm*.
3. Stel het alarm in op *On* (aan).

4. Stel de tijd en datum voor het alarm in met de knoppen UP/DOWN. Druk op ENTER om de waarden te accepteren.



TIP: Als u geen datum invoert, zal het alarm elke dag om dezelfde tijd afgaan. Als de datum wordt ingesteld, krijgt u één alarmmelding op de gespecificeerde datum en vervolgens wordt het alarm *uitgeschakeld*.

Om een alarm te verwijderen, schakelt u het alarm uit (*Off*).

7. SUUNTO GOLF MANAGER

Suunto Golf Manager is een programma waarmee de functionaliteit van de Suunto G6 verder wordt uitgebreid. U kunt dit programma gebruiken om bijvoorbeeld scores over te brengen vanuit het geheugen van de Suunto G6 naar de PC. Nadat u de gegevens hebt gedownload, kunt u deze gemakkelijk ordenen, bekijken of er nieuwe informatie aan toevoegen.

De Suunto Golf Manager staat op de cd-rom die bij de Suunto G6 wordt meegeleverd. De meest recente versie van het programma kunt altijd downloaden van www.suunto.com of www.suuntosports.com. Kijk regelmatig of er nieuwe updates beschikbaar zijn, want het programma wordt voortdurend verder ontwikkeld en uitgebreid.



OPMERKING: Controleer de systeemvereisten en installatie-instructies op het hoesje van de cd-rom.

De Suunto G6 op de Suunto Golf Manager aansluiten

De Suunto G6 wordt op de Suunto Golf Manager aangesloten met behulp van de PC interfacekabel die bij de verpakking is meegeleverd. U moet de Suunto Golf Manager hebben geïnstalleerd voordat u de Suunto G6 aansluit.

De Suunto G6 en de Suunto Golf Manager aansluiten:

1. Sluit de meegeleverde kabel aan op uw PC en de Suunto G6. In de display van de Suunto G6 wordt het bericht 'DATA TRANSFER' (dataoverdracht) weergegeven.
2. Klik op *Connect/Refresh* (aansluiten/vernieuwen).



OPMERKING: Als u de aansluitkabel gedurende een langere periode niet uit de Suunto G6 verwijdt, zal de batterij aanmerkelijk sneller leeg raken.

Eigenschappen van de Suunto Golf Manager

U kunt de Suunto Golf Manager gebruiken voor

- het toevoegen van nieuwe banen en deze naar de Suunto G6 zenden
- baaninformatie die u hebt aangemaakt delen en baandetails van andere spelers downloaden via de website suuntosports.com
- spelers- en baangegevens die op uw Suunto G6 zijn opgeslagen, bewerken met uw PC
- spel-/swinginformatie van de Suunto G6 naar uw PC zenden
- spel- en swinginformatie op uw PC bekijken en analyseren
- Suunto G6 instellingen wijzigen.

Zie de Suunto Golf Manager help voor nadere instructies.

8. SUUNTOSPORTS.COM

Suuntosports.com is een Internetwebsite voor alle gebruikers van de Suunto wristop computer waar u ervaringen en de verzamelde spelinformatie kunt delen met behulp van uw Suunto G6.

Daarnaast kunt u uw Suunto G6 laten registreren en zo toegang krijgen tot specifieke diensten voor golfers. Deze diensten helpen u het beste uit uw golfspel en uw Suunto G6 te halen.

Aan de slag met suuntosports.com

1. Maak verbinding met Internet en open uw webbrowser.
2. Ga naar www.suuntosports.com.
3. Klik op *Register* (registreren) om uzelf en uw Suunto G6 te registreren. U kunt uw persoonlijke gegevens en uitrustingsprofielen later eventueel wijzigen en bijwerken in MySuunto. Na een succesvolle registratie wordt automatisch de homepage van suuntosports.com geopend. Hier vindt u onder andere een overzicht van de site en informatie over wat deze te bieden heeft.



OPMERKING: Lees eerst de informatie over privacybewaking voordat u zich registreert. Suuntosports.com wordt voortdurend verder ontwikkeld en de inhoud wordt regelmatig bijgewerkt.

Voor elke sport biedt suuntosports.com drie onderdelen: MySuunto, Communities en sportspecifieke pagina's.

MySuunto

MySuunto is voor uw persoonlijke informatie. U kunt hier uw scores, gegevens over de banen waar u speelt en informatie over uzelf en uw Suunto G6 opslaan. Wanneer u uw logboekbestanden (bijvoorbeeld met gegevens over gespeelde games) naar MySuunto overbrengt, worden deze hier samen met uw andere gegevens weergege-

ven.

U besluit zelf wie uw gegevens mogen bekijken. U kunt uw scores publiceren om deze met die van vrienden of andere Suunto G6-gebruikers te vergelijken.

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

Community's

In het Communities-gedeelte kunnen gebruikers van de Suunto G6 met andere gebruikers een groep vormen en deze beheren. U kunt bijvoorbeeld met uw vrienden een groep maken om scores en tips met elkaar uit te wisselen of om afspraken te maken om tegen elkaar te spelen. U kunt zich ook aanmelden als lid voor een bestaande groep.

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

Sportspecifieke pagina's

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

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

9. ONDERHOUD

Onderhoud van de Suunto G6

Voer uitsluitend de in deze handleiding beschreven handelingen uit. Probeer nooit de Suunto G6 uit elkaar te halen of zelf te repareren. Bescherm het apparaat tegen stoten, hitte en langdurige blootstelling aan direct zonlicht. Vermijd het wrijven (schuren) van uw Suunto G6 tegen ruwe oppervlakken om beschadiging te voorkomen. Wanneer u de Suunto G3 niet gebruikt, kunt u deze het beste bij kamertemperatuur opbergen op een schone, droge plaats.

Maak de Suunto G6 schoon met een licht (met warm water) bevochtigde doek. Voor hardnekkige vlekken en krassen kunt u een zachte zeep gebruiken. Stel de Suunto G6 niet bloot aan sterke chemische substanties, zoals benzine, reinigingsmiddelen, aceton, alcohol, insectenwerende middelen, zelfklevend materiaal en verf. Deze stoffen kunnen de afdichtingen, behuizing en coating van het apparaat aantasten.

9.1. WATERDICHTHEID

De Suunto G6 is waterbestendig en getest conform ISO-norm 2281 (www.iso.ch). De Suunto G6 is ook voorzien van een aanduiding van een testoverdruk uitgedrukt in een diepte in meters (30 m/100 feet). Dit betreft geen aanduiding voor een duikdiepte, maar geeft aan onder welke druk de overdrukttest is uitgevoerd.

Het getal geeft dus niet aan dat u met de Suunto G6 tot een diepte van 30 m/100 ft. kunt duiken. Regen, douchen, zwemmen en normale blootstelling aan water zullen echter de werking van het apparaat niet nadelig beïnvloeden. Druk echter nooit op de knoppen als het apparaat is ondergedompeld.



OPMERKING: De Suunto G6 is niet bedoeld voor duiken.

9.2. DE BATTERIJ VERVANGEN

Uw Suunto G6 is voorzien van een 3V-lithiumbatterij, type CR 2032. De levensduur van dit type batterij is ongeveer 12 maanden, voornamelijk afhankelijk van het gebruik van de meting van de swinginformatie. Een volle batterij gaat ten minste 60 uur mee bij continue meting van swinginformatie.

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



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

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



OPMERKING: Vervang de batterij voor uw eigen risico en gebruik de originele Suunto batterijvervangset. Suunto adviseert het vervangen te laten doen bij een officiële Suunto-dealer.

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

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

1. Plaats een muntje of het meegeleverde gereedschap in de gleuf op het deksel van het batterijvak aan de achterzijde van de Suunto G6.
2. Draai het muntje/gereedschap tegen de klok in tot de gleuf in lijn staat met de indicatie die de stand 'open' aangeeft.
3. Verwijder het deksel van het batterijvak en de O-ring en gooi deze weg. Zorg ervoor dat alle oppervlakken schoon en droog zijn.
4. Verwijder voorzichtig de oude batterij.
5. Plaats de nieuwe batterij in het batterijvak **onder de metalen clip**, met de plus naar boven.
6. Leg de nieuwe O-ring en het nieuwe deksel op hun plaats en draai met het muntje/gereedschap het deksel met de klok mee tot de gleuf in lijn staat met de indicatie die de stand 'gesloten' aangeeft. Let er op dat het deksel recht blijft terwijl u deze vastdraait. Oefen geen kracht uit op het deksel.



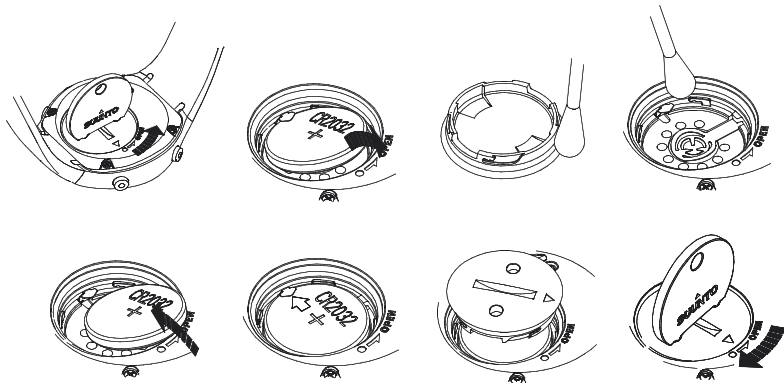
OPMERKING: Het vervangen van de batterij dient uiterst zorgvuldig te gebeuren om zeker te zijn dat de Suunto G6 waterdicht blijft. Door onzorgvuldig te werk te gaan bij het vervangen van de batterij kan de garantie vervallen.



OPMERKING: U kunt ook de sleutel voor het vervangen van spikes op uw golfschoen gebruiken om het deksel van het batterijvak te openen en sluiten.

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

Raadpleeg de foto's op de volgende pagina tijdens het vervangen van de batterij.



OPMERKING: Plaats de nieuwe batterij zorgvuldig onder de metalen clip.

10. DEFINITIES EN BEREKENINGSMETHODEN

Dit gedeelte omschrijft de definities en berekeningsformules die de Suunto G6 gebruikt.

Backswing length (lengte backswing) geeft de lengte van uw backswing weer in graden.

Consistency index (consistentie-index) betekent dat u gelijkwaardige swings nauwkeurig kunt herhalen. Hoe lager deze waarde des te beter uw techniek is. Een consistentie-index betekent dat er minder variatie in de gemeten parameters is, waardoor uw techniek dus goed is. De Suunto G6 consistentietest geeft een statistisch vergelijkbaar resultaat, gebaseerd op een vooraf ingesteld aantal swings met een bepaalde club.

Course handicap (Course HCP, baanhandicap) is uw handicap aangepast voor de huidige baan en afslagplaats. De CHCP wordt berekend met uw exact-handicap met behulp van de volgende formule:

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

Op een 9-holes baan wordt de par met twee vermenigvuldigd.

Course Rating (C.R.) is een beoordeling van de moeilijkheidsgraad van een baan voor Scratch-golfers (0-handicap), onder normale baan- en weersomstandigheden. De course rating wordt gebruikt om uw baanhandicap aan te passen voor een bepaalde serie afslagplaatsen.

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

De volgende formule wordt gebruikt om het FIR-percentagte te berekenen:

FAIRWAY MARKERINGEN / HOLES WAAR EEN FAIRWAY-SLAG MOGELIJK IS

Green in Regulation (GIR) geeft aan of u de green in het reguliere aantal slagen weet te bereiken om twee putts over te houden voor het spelen van par.

De volgende formule wordt gebruikt om het GIR-percentagte te berekenen:

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

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

Index is de moeilijkheidsgraad van een hole op een bepaalde baan. Index 1 is de moeilijkste hole op de baan en index 18 is de makkelijkste.

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

Voorbeeld: Als speler A een handicap van 20 heeft en speler B een handicap van 15, krijgt speler A op de vijf moeilijkste holes één slag extra.

De winnaar is degene die de meeste holes wint. Het spel eindigt als de speler met de laagste score niet genoeg holes meer kan winnen om de leider te achterhalen. In dit geval:

- wordt de totaalscore van de winnaar bepaald door het verschil in gewonnen aantal holes tussen beide spelers
- Is de eindscore van de verliezer het aantal niet gespeelde holes

Voorbeeld: Als speler A aan de leiding gaat met drie punten na de vijftiende hole en vervolgens de zestiende hole wint, is het spel afgelopen. De eindstand is 4/2 in het voordeel van speler A. De score van de winnaar wordt altijd als eerste genoemd.

Rhythm (ritme) geeft de duur van de downswing (gedeelte waar het clubblad weer naar de bal beweegt) aan in vergelijking tot het tempo. Als bijvoorbeeld het ritme 20% is, duurt de downswing een vijfde van het tempo.

Stableford score

De volgende formule wordt gebruikt om de punten te berekenen:

STABLEFORD PUNTEN = 2 + (HOLE PAR + HANDICAPCOMPENSATIE - SLAGEN)

Sandsave geeft aan in hoeverre een speler na een slag in de bunker toch nog de hole met 1 putt weet te beëindigen.



OPMERKING: Het sandsave-percentage wordt berekend over alle holes waarvoor u een bunkerslag markeert. Voor een juiste berekening van het sandsave-percentage moet u bunkermarkeringen recht markeren. Anders zal het sandsave-percentage altijd 100 procent zijn.

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

De volgende formule wordt gebruikt:

SANDSAVE% = SANDSAVE MARKERINGEN/ (AANTAL HOLES MET SANDSAVE OF BUNKERMARKERINGEN) x 100%

Slope rating geeft de relatieve moeilijkheidsgraad aan van een baan voor een non-scratch golfer (golfer met een hogere handicap ten opzichte van een 0-handicap speler).

Speed (Snelheid) geeft de berekende snelheid van de clubhead weer.

Strokeplay score

De volgende formule wordt gebruikt om de score te berekenen:

EINDSCORE = TOTAAL AANTAL SLAGEN - HANDICAPCOMPENSATIE

Tempo geeft de duur (in seconden) van de swing aan, gemeten vanaf de opwaartse swing van club (backswing) tot aan het balcontact.

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

De volgende formule wordt gebruikt om het percentage te berekenen:

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

Up and down is mogelijk als:

HOLE SCORE - PUTTS = PAR - 1

11. PROBLEMEN OPLOSSEN

Hieronder staan de foutmeldingen en hun oorzaken vermeld.

BATTERY LOW / DISABLED, BATTERY LOW (Batterij bijna leeg/ uitgeschakeld, batterij bijna leeg): De batterijcapaciteit is bijna op en de batterij moet worden vervangen. Als de batterij bijna op is, wordt de meting van de swinginformatie uitgeschakeld. De overige functies blijven werkzaam.

HOLE xx MEMORY FULL (Hole xx Geheugen vol): U hebt het maximum aantal markeringen voor deze hole opgeslagen.

INVALID UP&DOWN (Ongeldige UP&Down): Het aantal slagen is over par.

MEMORY FULL (Geheugen vol): Er zijn al 20 games in het geheugen opgeslagen en het geheugen is vol. Of er zijn al 10 banen in het geheugen opgeslagen. Verwijder games/banen in de modus Memory om geheugen vrij te maken.

NO COURSES IN MEMORY (Geen banen in het geheugen): Er zijn in de Suunto G6 geen banen in het geheugen opgeslagen.

NOTHING TO ERASE (Niets te verwijderen): Er kunnen voor de huidige hole geen markeringen worden verwijderd.

SWING MEMORY FULL (Swinggeheugen vol): Het swinggeheugen voor de huidige oefensessie is vol. Start een nieuwe sessie.

SWING SESSIONS FULL (Swingsessie vol): Er zijn meer dan 20 testen of oefensessies opgeslagen en het geheugen is vol. Verwijder enkele oudere sessies in de modus Memory om het geheugen vrij te maken.

12. TECHNISCHE SPECIFICATIES

- Bedrijfstemperatuur -20 tot +50 °C (-5 tot + 120 °F)
- Bewaartemperatuur -30 tot +60 °C (-22 tot +140 °F)
- Gewicht 55 g
- Waterdicht tot 30 m (3.048,00 cm.)
- Mineraal kristalglas
- Aluminium kast
- CR2032-batterij - door gebruiker vervangbaar
- PC-Interface met USB-connector

13. ALGEMENE VOORWAARDEN

Copyright

Deze publicatie en de inhoud ervan zijn het eigendom van Suunto Oy en zijn uitsluitend bestemd voor gebruik door zijn klanten voor het verkrijgen van kennis en belangrijke informatie betreffende de bediening van de Suunto G6-producten. Niets uit deze uitgave mag worden gebruikt of verspreid voor andere doeleinden zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van Suunto Oy.

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

Copyright© Suunto Oy 4/2005

Handelsmerken

Suunto, Wristop Computer, Suunto G6, Replacing Luck en de bijbehorende logos zijn geregistreerde of niet-geregistreerde handelsmerken van Suunto Oy. Alle rechten zijn voorbehouden.

CE-conformiteit

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

ISO 9001-conformiteit

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



Gooi het apparaat op een milieuvriendelijke manier weg. Gooi het niet bij uw huisafval. U kunt eventueel het apparaat opsturen naar uw dichtstbijzijnde Suunto dealer.

14. BEPERKTE AANSPRAKELIJKHEID

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

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

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

Er bestaan geen speciale garantiegevallen in aanvulling op bovengenoemde lijst.

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

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



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