

KUNDENDIENST

Suunto Oy

Tel. +358 9 875870

Fax +358 9 87587301

Suunto USA

Tel. 1 (800) 543-9124

Canada

Tel. 1 (800) 776-7770

Europaweites Call Center

Tel. +358 2 284 11 60

Computertechnische Beratung softwarehelpdesk@suunto.com

Suunto im Internet

www.suunto.com

DE

INHALTSVERZEICHNIS

1. EINLEITUNG	6
1.1 DIE EIGENSCHAFTEN DES SUUNTO G3	6
2. EINSTIEG	8
2.1 DISPLAY UND TASTEN	8
2.2 DIE BEDIENUNG DES SUUNTO G3	9
2.2.1 Modi und Menüs	9
2.2.2 Kurzer und langer Tastendruck	9
2.2.3 Einstellungen ändern	9
2.3 TASTENSPERRE	11
2.4 WERKSEINSTELLUNGEN	12
2.4.1 Standardeinstellungen	12
3. TIME-MODUS	13
3.1 ABKÜRZUNGEN	13
3.1.1 Stoppuhr	13
3.1.2 Dualzeit	14
3.2 WECKER	14
3.3 ALLGEMEINE EINSTELLUNGEN (GENERAL)	15
3.3.1 Tastentöne (Tones)	15
3.3.2 Symbole (Icons)	15
3.3.3 Beleuchtung einstellen (Light)	16
3.4 EINSTELLUNG VON ZEIT- UND LÄNGENEINHEIT (UNIT)	16

4. GAME-MODUS	17
4.1 MIT DEM SUUNTO G3 AUF DEM GOLFPLATZ	17
4.1.1 Wahl des Spieltyps und des Platzes	17
4.1.2 Spielbeginn	18
4.1.3 Während Ihrer Runde	18
4.1.4 Nach Ihrer Runde	18
4.2 STROKEPLAY	18
4.3 STABLEFORD	20
4.4 MATCH	20
4.5 SCRATCH	21
4.6 STATISTIK	21
4.6.1 Strafschläge hinzufügen (Penalty)	22
4.6.2 Spiel beenden (Quit game)	22
4.6.3 Zusatzinformationen löschen (Erase)	22
4.6.4 Loch abrechnen	22
4.6.5 Spielstand und Uhrzeit abfragen	23
4.6.6 9-Loch-Platz	23
5. MEMORY-MODUS	24
5.1 SPIEL (GAME)	24
5.2 PLATZ (COURSE)	25
5.2.1 Platz anlegen (Create)	25
5.2.2 Platz aktivieren (Activate)	25
5.2.3 Platz bearbeiten (Edit)	26

5.2.4 Platz ansehen (View)	26
5.2.5 Platz löschen (Erase)	26
5.3 STATISTIK (STATS)	27
5.3.1 Spielstatistik ansehen (View)	27
5.3.2 Spiele löschen (Erase)	27
5.3.3 Alle Spielstatistiken löschen (Erase All)	28
5.4 ÜBERSICHT (HISTORY)	28
5.4.1 Überblick ansehen	28
5.4.2 Übersichtsdateien zurücksetzen (Reset)	29
5.5 HCP-INDEX	29
6. SUUNTO GOLF MANAGER	30
6.1 INSTALLATION	30
6.2 SYSTEMVORAUSSETZUNGEN	30
6.3 PC-SCHNITTSTELLENKABEL	31
6.4 EIGENSCHAFTEN UND FUNKTIONEN DES SUUNTO GOLF MANAGER	31
6.4.1 "G Device"-Fenster (1)	33
6.4.2 "My Computer"-Fenster (2)	33
6.4.3 Hauptfenster (3)	33
6.4.4 Eigenschaftsfenster (4)	33
6.4.5 Suuntosports.com-Fenster (5)	34
7. SUUNTOSPORTS.COM	35
7.1 SYSTEMVORAUSSETZUNGEN	35

7.2 EINSTIEG	35
7.3 DIE BEREICHE VON SUUNTOSPORTS.COM	36
7.3.1 MySuunto	36
7.3.2 Communities	36
7.3.3 Sports Forums	37
8. PFLEGE UND WARTUNG	38
8.1 DIE PFLEGE DES SUUNTO G3	38
8.2 WASSERDICHTHE	38
8.3 BATTERIEWECHSEL	39
9. DEFINITIONEN UND BERECHNUNGSGRUNDLAGEN	42
10. TECHNISCHE DATEN	46
11. BESTIMMUNGEN UND BEDINGUNGEN	47
11.1 COPYRIGHT	47
11.2 WARENZEICHEN	47
11.3 CE-KONFORMITÄT	47
11.4 ISO 9001-KONFORMITÄT	48
12. HAFTUNGSBESCHRÄNKUNG	49

1. EINLEITUNG

Herzlichen Glückwunsch zum Kauf Ihres Suunto G3, des speziell für Golfer entwickelten Armbandcomputers!

Der Suunto G3 ist ein intelligenter Scorezähler, der während der Golfpartie die von Ihnen und Ihren MitspielerInnen erzielten Punkte erfasst. Außerdem ermittelt er während der Runde die wichtigsten statistischen Informationen der Spieler.

Im Suunto G3 haben Sie die Wahl zwischen vier verschiedenen Spieltypen (Scratch, Stroke, Stableford und Match). Das Gerät zeigt während des Spiels an, wer gerade in Führung liegt. Sie können jederzeit die Scores und Statistiken für sich selbst und Ihre Gegner abrufen. Die mitgelieferte Suunto Golf Manager PC-Software hilft Ihnen, Ihre Leistung langfristig zu analysieren und Schwerpunkte für Ihr Golftraining zu setzen.

1.1. DIE EIGENSCHAFTEN DES SUUNTO G3

Time-Modus

- Umfasst Uhrzeit, Kalender, Wecker, Stoppuhr mit Zwischenzeiten sowie das Einstellungsmenü.

Game-Modus

- Scorecard für 4 unterschiedliche Spieltypen (Strokeplay, Stableford, Match und Scratch)
- Berechnet Punkte und Endergebnisse für Sie und Ihre Mitspieler
- Erfasst statistische Informationen wie FIR, GIR, Up&Downs, Sand-Saves, Putts und Strafbälle (für Begriffsdefinitionen siehe Kapitel 9)

Memory-Modus

- Speichert Ihre 10 bevorzugten Plätze (im PC ausgewählt; Name des Platzes und Scorecard)

- Zeigt die Ergebnisse und eine Übersicht über die bisherigen Spiele
- Berechnet Ihr Handicap für einen bestimmten Platz anhand Ihres Handicap-Index

PC-Software

- Scorecard
- Speichert die bisherigen Spiele
- Übersicht über die bisherigen Spiele und Trendgrafiken für die Entwicklung statistischer Schlüsselindikatoren (GIR, FIR, Putts usw.)
- Platzdatenbank (speichert die Daten aller gespielten Plätze)

SuuntoSports.com

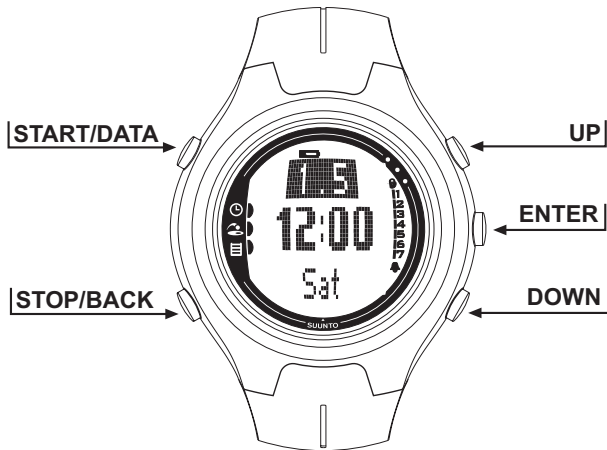
- Vergleichen Sie Ihre Spielergebnisse online mit anderen Golfern
- Laden Sie neue Platzinformationen in Ihre persönliche PC-Datenbank
- Berichten Sie im Golf-Forum von Ihren besten Golfrunden

2. EINSTIEG

Dieses Kapitel macht Sie mit Ihrem Suunto G3 vertraut. Es stellt Ihnen die einzelnen Tasten vor und erläutert deren Funktionen.

2.1. DISPLAY UND TASTEN

Beim Verlassen der Fabrik ist Ihr Suunto G3 so eingestellt, dass das Display keine Anzeige aufweist. Drücken Sie eine beliebige Taste, um das Gerät zu aktivieren.



2.2. DIE BEDIENUNG DES SUUNTO G3

In diesem Abschnitt werden die Menüstruktur und das Anpassen der Einstellungen erklärt.

2.2.1. Modi und Menüs

1. Scrollen Sie mit den Tasten UP und DOWN zum gewünschten Modus. Der Name des gewählten Modus wird kurz angezeigt und die Hauptanzeige öffnet sich. Der Balken auf der linken Seite des Displays kennzeichnet den aktiven Modus.
2. Drücken Sie ENTER, um das Einstellungsmenü zu öffnen. Drei Menüelemente werden gleichzeitig angezeigt. Das aktive, d.h. auswählbare Menüelement erscheint vor dunklem Hintergrund. Der Balken auf der rechten Seite des Displays zeigt Ihnen die Gesamtzahl der vorhandenen Menüelemente. Drücken Sie STOP/BACK, um das Menü zu schließen.

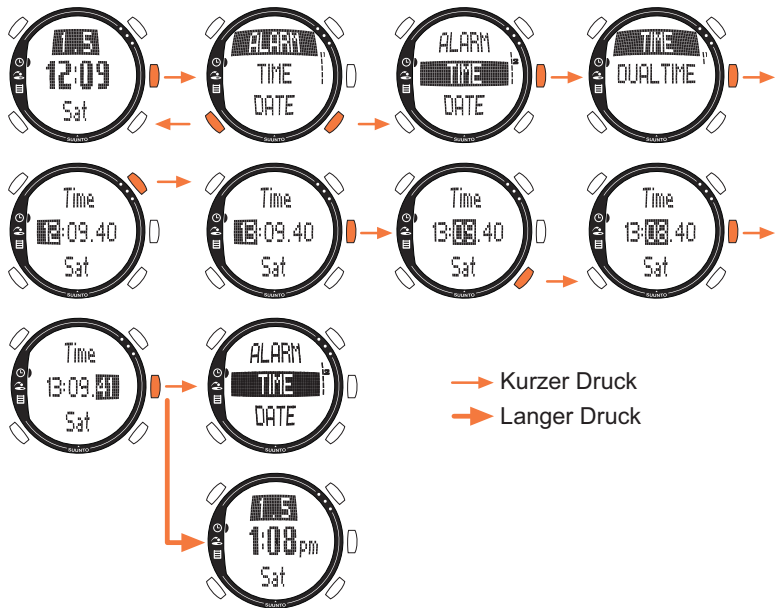
2.2.2. Kurzer und langer Tastendruck

Je nach Dauer des Tastendrucks haben die Tasten START/DATA, STOP/BACK und ENTER verschiedene Funktionen. Beim langen Druck wird die Taste mehr als 2 Sekunden lang gedrückt. In diesem Handbuch werden Sie darauf hingewiesen, wenn für eine Funktion ein langer Druck erforderlich ist.

2.2.3. Einstellungen ändern

Die folgenden Abbildungen zeigen Ihnen, wie Sie Uhrzeit und Datum einstellen.


HINWEIS: Die übrigen Einstellungen werden in ähnlicher Weise vorgenommen.



2.3. TASTENSPERRE

Die Tastensperre verhindert das versehentliche Drücken der Tasten.

So aktivieren Sie die Tastensperre:

1. Drücken Sie ENTER.
2. Drücken Sie innerhalb von 2 Sekunden auf START/DATA. Die Tasten sind nun gesperrt und das Symbol  erscheint rechts oben. Wenn Sie jetzt eine Taste drücken, erscheint die Mitteilung "UNLOCK PRESS ENTER" (Zur Freigabe ENTER drücken).

So heben Sie die Tastensperre wieder auf:

1. Drücken Sie ENTER. Es erscheint der Text "NOW PRESS START" (Jetzt START drücken).
2. Drücken Sie innerhalb von 2 Sekunden auf START/DATA.

2.4. WERKSEINSTELLUNGEN

Standardmäßig enthält das Gerät einen vordefinierten Platz, vier Gegner und eine Runde. Die Statistik steht auf Null.

HINWEIS: Sie können die vordefinierten Spiel- und Platzinformationen im Memory-Modus aus dem Speicher löschen (siehe Kapitel 5. Memory-Modus). Sie können die Gegner-Einstellungen auch mit Hilfe der Suunto Golf Manager-Software ändern.

2.4.1. Standardeinstellungen

Wenn Sie das Gerät zum ersten Mal einschalten, finden Sie folgende Voreinstellungen:

- Standard-Spieltyp: Strokeplay (Zählspiel)
- 1 Runde auf dem Platz des Amer Sports Country Club gespielt (die Spielstatistik finden Sie unter der Zeitangabe 12:00/01.05)
- Aktiver Platz: Amer Golf Country Club
- 4 vordefinierte Gegner. Sie können später mit der PC-Software neue Mitspieler hinzufügen. Bis zu 5 Spielpartner können gleichzeitig gespeichert sein.

3. TIME-MODUS

Im Time-Modus können Uhrzeit, Dualzeit, Datum und Wochentag angezeigt werden. Sie können hier auch den Wecker stellen, die Einstellungen des Geräts ändern oder die Stoppuhr aktivieren. Zur Einstellung von Uhrzeit und Datum siehe Abschnitt 2.2.4. Die Bedienung des Suunto G3.

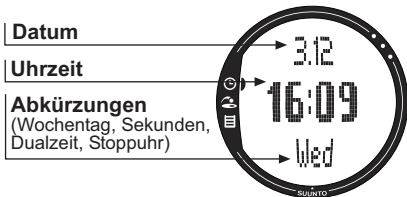
3.1. ABKÜRZUNGEN

Für die Anzeige in der unteren Displayzeile können Sie mit STOP/BACK zwischen 4 verschiedenen Funktionen wählen.

3.1.1. Stoppuhr

So verwenden Sie die Stoppuhr:

1. Wählen Sie die Stoppuhr-Abkürzung mit STOP/BACK.
2. Drücken Sie START/DATA, um mit der Zeitnahme zu beginnen. Falls Sie eine Zwischenzeit ansehen wollen, drücken Sie START/DATA erneut. Die Zwischenzeit erscheint kurz auf dem Display, bevor der Suunto G3 mit der Zeitnahme fortfährt. Der Suunto G3 kann bis zu 30 Zwischenzeiten speichern.
3. Drücken Sie STOP/BACK, um die Zeitnahme zu beenden. Sofern Sie Zwischenzeiten genommen haben, können Sie diese jetzt mit STOP/BACK einsehen.
4. Um die Stoppuhr wieder auf Null zu setzen, drücken Sie einmal lang auf STOP/BACK. (Falls Sie die Stoppuhr nicht zurückgesetzt haben, können Sie die



Zeitmessung mit START/DATA ab der letzten Zeitnahme fortsetzen.)

HINWEIS: Wenn Sie die Stoppuhr verwendet haben, können Sie keine anderen Abkürzungen wählen, bis der Zeitzähler zurückgesetzt wurde.


3.1.2. Dualzeit

Mit Hilfe der Dualzeitfunktion kann die Uhrzeit **einer anderen Zeitzone** angezeigt werden, z.B. auf Reisen.

So stellen Sie die Dualzeit ein:

1. Wählen Sie *Time* (Zeit) aus dem Einstellungsmenü.
1. Wählen Sie *Dual time* (Dualzeit) aus dem Time-Menü.
2. Stellen Sie die Stundenanzeige ein.
3. Stellen Sie die Minutenanzeige ein. Die Sekunden werden mit der Normalzeit synchronisiert.

3.2. WECKER

Sie können bis zu drei unabhängige Weck- oder Erinnerungszeiten einstellen. Wenn der Wecker gestellt ist, erscheint das Symbol  rechts unten auf dem Display.

So stellen Sie den Wecker:

1. Wählen Sie *Alarm* (Wecker) aus dem Einstellungsmenü.
2. Wählen Sie eines der drei Weckzeitfelder.
3. Ändern Sie den Weckerstatus in *On* (Ein).
4. Stellen Sie die Stundenanzeige ein.
5. Stellen Sie die Minutenanzeige ein.
6. Stellen Sie das Datum ein. (Falls Sie kein Datum einstellen, ertönt der Weckton täglich zur selben Zeit.)

3.3. ALLGEMEINE EINSTELLUNGEN (GENERAL)

Mit Hilfe dieser Funktion können Sie Tastentöne, Symbole und Displaybeleuchtung anpassen.

So ändern Sie die allgemeinen Einstellungen:

1. Wählen Sie *General* (Allgemein) aus dem Einstellungsmenü.
2. Wählen Sie eine der Einstellungsoptionen aus.
3. Ändern Sie die Einstellung.

3.3.1. Tastentöne (Tones)

Beim Drücken der Tasten sind Tonsignale hörbar. Sie können den Ton mit On und Off ein- bzw. ausschalten.

3.3.2. Symbole (Icons)

Wenn die Icons-Option aktiviert ist, erscheint bei der Auswahl eines Modus zuerst einen Moment lang dessen Symbol, bevor die Hauptanzeige geöffnet wird. Ist die Option deaktiviert, öffnet sich die Hauptanzeige sofort.

3.3.3. Beleuchtung einstellen (Light)

Mit dieser Einstellung können Sie die Displaybeleuchtung des Suunto G3 anpassen. Hierfür gibt es drei mögliche Einstellungen:

- **Normal:** Die Beleuchtung schaltet sich ein, wenn START/DATA länger als 2 Sekunden gedrückt wird, oder der Wecker ertönt. Das Licht bleibt nach dem letzten Drücken einer Taste 7 Sekunden lang eingeschaltet.
- **Night Use (Nacht):** Das Licht leuchtet beim Drücken jeder beliebigen Taste auf und bleibt nach dem letzten Drücken einer Taste 7 Sekunden lang eingeschaltet.
Hinweis: Häufiger und langanhaltender Gebrauch der Hintergrundbeleuchtung verkürzt die Batterielevensdauer erheblich.
- **Off (Aus):** Die Beleuchtung schaltet sich nie ein.

3.4. EINSTELLUNG VON ZEIT- UND LÄNGENEINHEIT (UNIT)

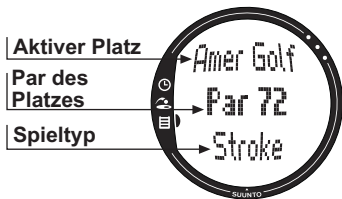
Mit Hilfe dieser Funktion können Sie Uhrzeit- und Datumsformat sowie die Längeneinheit festlegen, in welcher der Suunto G3 Entfernungen angibt.

- **Time (Uhrzeit):** 12h- oder 24h-Anzeige
- **Datum (Date):** mm.dd (Monat vor Tag), dd.mm (Tag vor Monat) oder nur Tag (day)
- **DIST (Entfernung):** Meter (m) oder Yard (yd).

4. GAME-MODUS

Im Game-Modus verfolgen Sie während einer Golfrunde Ihren Score. Zusätzlich können Sie den Punktestand Ihres Mitspielers verfolgen. Ihr Suunto G3 zeigt während des Spielverlaufs an, wer jeweils in Führung liegt. Sie können bis zu fünf Spielpartner speichern.

Der Game-Modus ermöglicht Ihnen auch die Aufzeichnung statistischer Daten zur späteren Analyse, darunter Fairwayschläge, Greens in Regulation und Strafschläge.



4.1. MIT DEM SUUNTO G3 AUF DEM GOLFPLATZ

Die folgenden Abschnitte erklären Ihnen, wie Sie das Gerät während Ihrer Golfrunde einsetzen.

4.1.1. Wahl des Spieltyps und des Platzes

1. Wahl des Spieltyps und des Platzes Scratch, Strokeplay, Stableford oder Match. Die Standardeinstellung ist Strokeplay. Der Spieltyp kann im Memory-Modus geändert werden.
2. Wählen Sie den Platz aus (siehe Abschnitt 5.2.2 Platz aktivieren), es sei denn, Sie spielen die Scratch-Variante. Falls Sie noch keinen Platz eingerichtet haben, siehe Abschnitt 5.2.1 Platz anlegen (Create).

4.1.2. Spielbeginn

1. Wählen Sie im Game-Modus Ihren Mitspieler aus der Gegnerliste. Im Suunto Golf Manager können Sie Mitspieler wechseln und ihre Daten bearbeiten.
2. Geben Sie Ihr Handicap und das Ihres Mitspielers ein. So kann das Gerät während des gesamten Spielverlaufs zeigen, wer in Führung liegt.
3. Geben Sie die Nummer des Lochs ein, ab dem Sie beginnen. Standardmäßig beginnt die Runde an Loch 1.

4.1.3. Während Ihrer Runde

1. Geben Sie die Gesamtzahl der Schläge und Putts für jedes Loch ein.
2. Geben Sie statistische Daten ein (Fairwayschläge, Bunker, Sand-Saves, Up-and-Downs usw.)
3. Geben Sie die Punkte Ihres Gegners ein.

***HINWEIS:** Sie können das Spiel während der Runde jederzeit beenden (siehe Abschnitt 4.6.2.).*

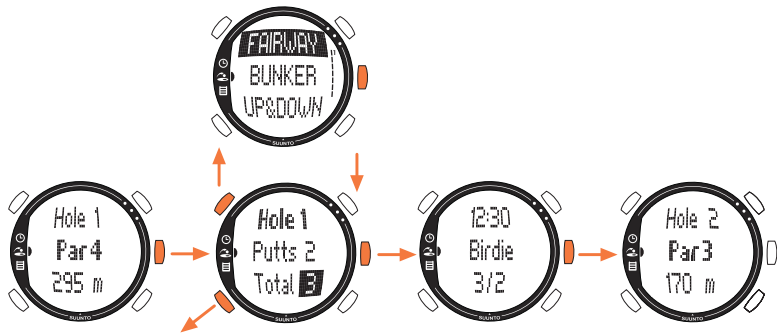
4.1.4. Nach Ihrer Runde

Nach Beendigung der Runde fragt der Suunto G3, ob Sie die Rundenstatistik ansehen möchten.

4.2. STROKEPLAY

Strokeplay ist ein schwieriges Format mit minimaler Fehlertoleranz. Hier wird Ihr Können auf eine harte Probe gestellt, denn jeder Schlag zählt – Sie können weder den Ball aufheben und zum nächsten Loch weitergehen, noch auf die Unterstützung Ihres Teams zählen.

Die folgenden Abbildungen zeigen Ihnen, wie Sie den Suunto G3 während Ihrer Runde einsetzen (vgl. Abschnitt 4.1.3.).



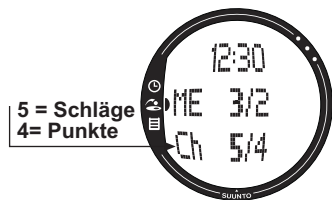
Scrollt zwischen den Ergebnissen der bisherigen Löcher

Je nach Platz endet das Spiel automatisch nach dem 9. bzw. 18. Loch (siehe Abschnitt 4.6.6.).

HINWEIS: Time- und Memory-Modus können nicht während des Spiels aufgerufen werden. Um auf die Uhr zu schauen, drücken Sie von der Score-Eingabeanzeige aus lange auf ENTER (siehe Abschnitt 4.6.5 Spielstand und Uhrzeit abfragen).

HINWEIS: Falls Sie den Score eines bereits gespielten Lochs berichtigen müssen, scrollen Sie mit STOP/BACK zurück und nehmen Sie die Korrektur für das betreffende Loch vor. Drücken Sie danach ENTER, um die Änderungen zu bestätigen und zum aktuellen Loch zurückzukehren.

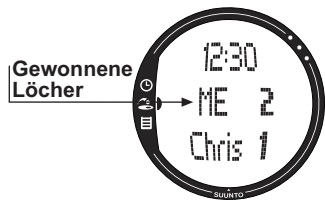
4.3. STABLEFORD



Stableford ist ein beliebtes Spielformat, das es Ihnen erlaubt, Ihrem Können entsprechend zu spielen und im Falle eines misslungenen Lochs den Ball aufzuheben und zum nächsten Loch weiterzugehen. Dies hilft Ihnen, die Rundenzeit verkürzen und z.B. bei mangelnder Übung unnötige Frustration zu vermeiden.

Das Gerät zeigt nach jedem Loch 10 Sekunden lang den aktuellen Spielstand an (Schläge/Stableford-Punkte) und wechselt dann automatisch zum nächsten Loch.

4.4. MATCH



Match ist ein Turnierformat, bei dem Sie die Runde mit dem Ziel spielen, einzelne Löcher zu gewinnen. Beispielsweise gewinnen Sie ein Loch, wenn Sie vier Schläge benötigen und Ihr Gegner 5. Der Spieltyp Match ist nur für zwei Spieler möglich.

Das Gerät bittet nach jedem Loch um Bestätigung des Gewinners, da die Gesamtzahl der Schläge bei diesem Spiel nicht für den Sieg ausschlaggebend ist. Sie können Ihre Schläge jedoch in Ihre Spielstatistik einfließen lassen.

HINWEIS: Das Gerät zeigt nach jedem Loch 10

Sekunden lang den aktuellen Spielstand an und wechselt dann automatisch zum nächsten Loch.

4.5. SCRATCH

Scratch ist ein schnelles und einfaches Spiel, bei dem Sie auf dem Fairway problemlos Ihren Gesamt-Score ermitteln können (Putts werden nach Beendigung des Lochs aktualisiert). Für diesen Spieltyp werden keine Platzinformationen benötigt, und die Punktezahl wird nicht um das Handicap bereinigt.

4.6. STATISTIK

Die Statistik-Funktionen sind nicht spielspezifisch, sondern in jedem Spieltyp nutzbar.

1. Drücken Sie während der Score-Eingabe START/DATA.
2. Wählen Sie unter den folgenden Optionen die jeweils zutreffende aus und drücken Sie zum Speichern ENTER.
 - Fairway
 - Bunker
 - Up&down
 - Sandsave

HINWEIS: Das Gerät meldet 'INVALID SAND SAVE' bzw. 'INVALID UP&DOWN' (Sand-Save/Up & Down ungültig) falls Sie einen Sand-Save oder ein Up-and-Down für ein Loch eingeben, das Sie über Par gespielt haben.

4.6.1. Strafschläge hinzufügen (Penalty)

Wenn Sie einen Strafschlag speichern möchten, öffnet sich eine separate Anzeige mit folgenden Auswahloptionen:

- **Water (Wasser)**
- **Out (Out-of-bounds)**
- **Drop**
- **Rul viol (Regelverstoß)**

***HINWEIS:** Strafschläge können nur im Suunto Golf Manager angesehen werden.*

***HINWEIS:** Der Suunto G3 berücksichtigt Strafschläge bei der Berechnung des Endergebnisses nicht automatisch. Die überzähligen Schläge müssen von Hand in die Gesamtwertung eingegeben werden.*

4.6.2. Spiel beenden (Quit game)

Mit dieser Funktion können Sie das Spiel jederzeit beenden. Wenn Sie das Spiel bereits am ersten Loch abbrechen, wird es nicht gespeichert.

4.6.3. Zusatzinformationen löschen (Erase)

Mit der Erase-Funktion können Sie die für ein bestimmtes Loch eingegebenen Informationen löschen. Wenn Sie die Erase-Funktion auswählen, zeigt Ihnen der Suunto G3 die Liste der für das Loch aufgezeichneten Informationen. Löschen Sie die Informationen, die Sie nicht mehr benötigen.

4.6.4. Loch abbrechen

Sie können während des Spiels ein Loch abbrechen, indem Sie für Putts oder Gesamt-Score den Wert -- wählen. Der Suunto G3 fragt "QUIT HOLE?" (Loch abbrechen?). Drücken Sie zur Bestätigung ENTER.

4.6.5. Spielstand und Uhrzeit abfragen

- Kurzer Druck
- Langer Druck

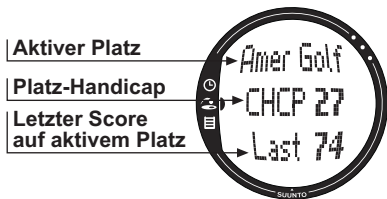


4.6.6. 9-Loch-Platz

Mit dem Suunto G3 können Sie sowohl 9-Loch- als auch 18-Loch-Plätze spielen. Bei 18 Löchern spielen Sie einfach normal bis zum Ende durch. Nach dem 18. Loch beendet der Suunto G3 das Spiel automatisch.

Auf einem 18-Loch-Platz können Sie 9 Löcher spielen, indem Sie vor dem 10. Loch abbrechen. Falls Sie am 10. Loch beginnen (Back Nine), brechen Sie das Spiel entsprechend vor Loch 1 ab. Falls der Platz nur 9 Löcher hat, beendet der Suunto G3 das Spiel automatisch nach dem 9. Loch.

5. MEMORY-MODUS



Im Memory-Modus können Sie gespeicherten Informationen aufrufen. Hier sehen Sie Spielstatistiken und -übersicht und können Platzinformationen eingeben/aktualisieren. Außerdem berechnet der Suunto G3 in diesem Modus Ihr Handicap für einzelne Plätze (CHCP).

Sie können im Memory-Modus auch den Spieltyp ändern.

5.1. SPIEL (GAME)

Mit dieser Funktion wählen Sie den Spieltyp:

- Stroke
- Stableford
- Match
- Scratch

5.2. PLATZ (COURSE)

Hier können Sie Plätze anlegen, bearbeiten, ansehen und ggf. aus dem Speicher löschen.

5.2.1. Platz anlegen (Create)

Mit dieser Funktion können Sie eine neue Golfbahn anlegen und in Ihrem Suunto G3 speichern.

1. Wählen Sie *Create* (Anlegen) aus dem *Course*-Menü.
2. Geben Sie die in der Scorecard des Platzes angegebenen Werte für Course Rating (CR) und Slope Rating ein
3. Geben Sie Par, Schlagindex und Distanz für jedes Loch ein.
4. Um einen 9-Loch-Platz anzulegen, drücken Sie nach Eingabe der Distanz des 9. Lochs lange ENTER.

HINWEIS: Falls Sie die Daten eines bereits angelegten Lochs ändern wollen, scrollen Sie mit STOP/BACK zu diesem zurück.

HINWEIS: Sie können das Anlegen des Platzes abbrechen, indem Sie STOP/BACK länger als 2 Sekunden drücken.

5.2.2. Platz aktivieren (Activate)

Mit dieser Funktion können Sie einen zuvor angelegten Platz aktivieren.

1. Wählen Sie den gewünschten Platz aus dem *Course*-Menü.
2. Wählen Sie *Activate* (Aktivieren).

5.2.3. Platz bearbeiten (Edit)

Mit dieser Funktion können Sie einen zuvor angelegten Platz bearbeiten. Sie können sämtliche beim Anlegen des Platzes eingegebenen Werte nachträglich ändern.

Falls Sie den Schlagindex eines Lochs korrigieren, müssen Sie die Indexe der übrigen Löcher entsprechend anpassen. Ansonsten können Sie die Änderungen durch einen langen Druck auf ENTER speichern.

5.2.4. Platz ansehen (View)

Mit dieser Funktion können Sie für einen angelegten Platz angegebenen Informationen abrufen.

1. Wählen Sie den gewünschten Platz aus dem *Course*-Menü.
2. Wählen Sie *View* (Ansehen).
3. Scrollen Sie mit UP und DOWN zwischen den Infoseiten.
4. Drücken Sie ENTER oder STOP/BACK, um die die Platzansicht zu schließen.

5.2.5. Platz löschen (Erase)

Mit dieser Funktion können Sie einen Platz aus dem Speicher löschen.

1. Wählen Sie den gewünschten Platz aus dem *Course*-Menü.
2. Wählen Sie *Erase* (Löschen). Der Suunto G3 fragt "ERASE xxx?" (xxx löschen?).
3. Drücken Sie ENTER zur Bestätigung oder STOP/BACK zum Abbruch des Vorgangs.

5.3. STATISTIK (STATS)

Mit dieser Funktion können Sie Spielstatistiken ansehen und löschen.

5.3.1. Spielstatistik ansehen (View)

Mit dieser Funktion können Sie Statistiken Ihrer früheren Spiele ansehen.

1. Wählen Sie *View* aus dem *Stats*-Menü.
2. Wählen Sie ein Spiel aus.
3. Scrollen Sie mit UP und DOWN zwischen den Statistikseiten.
4. Drücken Sie ENTER, um zum Auswahlmenü zurückzukehren.

5.3.2. Spiele löschen (Erase)

Mit dieser Funktion können Sie einzelne Spiele aus dem Speicher löschen.

1. Wählen Sie *Erase* aus dem *Stats*-Menü.
2. Wählen Sie ein Spiel aus. Der Suunto G3 fragt "ERASE HH:MM/DD.MM?" (hh:mm/tt.mm löschen?).
3. Drücken Sie ENTER zur Bestätigung oder STOP/BACK, um zum Menü zurückzukehren.

5.3.3. Alle Spielstatistiken löschen (Erase All)

Mit dieser Funktion können Sie sämtliche Spielstatistiken aus dem Speicher löschen.

1. Wählen Sie *Erase all* (Alle löschen) aus dem *Stats*-Menü. Der Suunto G3 fragt 'ERASE ALL GAMES?' (Alle Spiele löschen?).
2. Drücken Sie ENTER zur Bestätigung oder STOP/BACK, um zum Menü zurückzukehren.

5.4. ÜBERSICHT (HISTORY)

Mit dieser Funktion können Sie die Ergebnisse Ihrer früheren Runden ansehen und zurücksetzen.

5.4.1. Überblick ansehen

Im Display erscheinen die folgenden Informationen:

- **Games (Spiele):** Anzahl der gespielten Runden
- **Shots (Schläge):** Gesamtzahl der Schläge
- **Up and down:** Gesamtzahl und Prozentangabe
- **Sand save:** Gesamtzahl und Prozentangabe
- **GIR:** Gesamtzahl und Prozentangabe
- **FIR:** Gesamtzahl und Prozentangabe
- **Putts:** Gesamtzahl und Durchschnitt

Drücken Sie ENTER oder STOP/BACK, um zum Menü zurückzukehren.

Nähere Informationen hierzu finden Sie in Kapitel 9 Definitionen und Berechnungsgrundlagen.

5.4.2. Übersichtsdateien zurücksetzen (Reset)

1. Wählen Sie *Reset* (Zurücksetzen) aus dem History-Menü. Der Suunto G3 fragt 'RESET DD.MM.YY HISTORY?' (Überblick vom tt.mm.jj zurücksetzen?), wobei sich das Datum auf die letzte Zurücksetzung bezieht.
2. Drücken Sie ENTER zur Bestätigung oder STOP/BACK zum Abbruch des Vorgangs.

5.5. HCP-INDEX

Geben Sie Ihren derzeitigen Handicap-Index ein, um das angepasste Handicap für den aktiven Platz zu erfahren.

HINWEIS: Sie erhalten Ihren Handicap-Index von Ihrem Golfclub nach Einreichen Ihrer Scorecards. Er wird als Zahlenwert auf eine Dezimalstelle genau angegeben.

Das Platzhandicap wird anhand des Handicap-Index berechnet und gibt die Anzahl der Schläge an, die Sie auf diesem Platz als Kompensation verglichen mit einem Scratch-Golfer (Handicap 0) erhalten.

Der Suunto G3 berechnet Ihr angepasstes Platzhandicap für alle Tees, von denen aus sie abschlagen.

6. SUUNTO GOLF MANAGER

Der Suunto Golf Manager (SGM) ist ein Softwareprogramm, das die Funktionen Ihres Suunto G3 unterstützt und ergänzt. Hiermit können Sie Ihre im Suunto G3 gespeicherten Scores usw. in Ihren PC laden. Nach dem Datentransfer können Sie diese Informationen organisieren, durchsehen und ergänzen.

Die Suunto Golf Manager-Software wird gemeinsam mit Ihrem Suunto G3 auf einer CD-ROM geliefert. Sie können die jeweils aktuellste Programmversion von www.suunto.com oder www.suuntosports.com herunterladen. Überprüfen Sie regelmäßig, ob eine aktualisierte Version vorliegt, da laufend neue Features entwickelt werden.

6.1. INSTALLATION

1. Legen Sie die Suunto Golf Manager-CD in das CD-ROM-Laufwerk Ihres PCs ein.
2. Warten Sie, bis die automatische Installation beginnt, und folgen Sie den Anweisungen.

HINWEIS: Falls die Installation nicht automatisch beginnt, klicken Sie auf Start --> Ausführen und geben Sie den Befehl `D:\setup.exe` ein.

6.2. SYSTEMVORAUSSETZUNGEN

- CPU 350 MHz oder schneller
- 64 MB RAM
- 40 MB freier Speicherplatz auf der Festplatte
- Microsoft® Windows 98, Windows NT, Windows 2000, Windows XP
- Bildschirmauflösung: 1024 x 768 oder höher

6.3. PC-SCHNITTSTELLENKABEL

Über das PC-Schnittstellenkabel können Daten zwischen dem Suunto G3 und dem Computer ausgetauscht werden. Das Schnittstellenkabel ist in der Packung Ihres Suunto G3 enthalten.

6.4. EIGENSCHAFTEN UND FUNKTIONEN DES SUUNTO GOLF MANAGER

Die Programmoberfläche des Suunto Golf Managers ist in fünf Einzel Fenster gegliedert. Die folgende Abbildung zeigt die Fenster. Ihre Funktionen werden in den nächsten Abschnitten kurz erläutert. Ausführlichere Informationen finden Sie in der Suunto Golf Manager-Hilfe.

G-Manager File Edit View Actions Help

My Computer

- Alex
- Chris
- Hubert
- Jill
- Myself **2**
- Amer Golf 1.5.2004
- Really fast greens...
- Default
- Peter
- Courses
- Amer Golf

G-Device

- G3
- Courses
- Amer Golf **1**
- Rounds
- Amer Golf 1.5.2004
- Players
- Jill
- Chris
- Hubert
- Alex
- Peter

Suuntosports.com

Not connected **5**

Scorecard - Amer Golf (Meters)

HOLE	1	2	3	4	5	6	7	8	9	OUT	
Index (Stroke/Match)	1/1	15/15	1/1	9/9	3/3	5/5	7/7	17/17	13/13		
Yellow	295	170	480	325	440	370	365	145	275	2865	
PAR	4	3	5	4	5	4	4	3	4	36	
Myself - 1.5.2004	4	4	4	4	4	4	4	4	4	36	
Stableford points	2	1	4	2	4	3	3	1	2	22	
HOLE	10	11	12	13	14	15	16	17	18	IN	TOT
Index (Stroke/Match)	12/12	16/16	2/2	10/10	4/4	6/6	8/8	18/18	14/14		
Yellow	295	170	480	325	440	370	365	145	275	2865	5730
PAR	4	3	5	4	5	4	4	3	4	36	72
Myself - 1.5.2004	4	4	4	4	4	4	4	4	4	36	72
Stableford points	2	1	4	2	4	3	3	1	2	22	44

Game

Game info 4 | Hole details | Contents | Analyze

Course: Amer Golf | Title: Amer Golf 1.5.2004 | Start time: 1.5.2004 12:00:00

Tee: Yellow | Game type: Stableford | End time: 1.5.2004 16:00:00

HCP index: 73 | Bag: Default | Description:

Marker:

6.4.1. "G Device"-Fenster (1)

Von diesem Fenster aus wird die Verbindung zwischen Suunto G3 und Suunto Golf Manager hergestellt. Nach Erfassung der Daten zeigt der Suunto Golf Manager den Speicherinhalt Ihres Suunto G3 (Plätze, Runden, Mitspieler).

Die Symbolschaltflächen des Fensters dienen zum Zurücksetzen des Suunto G3, zum Speichern von Einstellungen und zur Übertragung von Daten in den Suunto Golf Manager. Sie können die Daten auch übertragen, indem Sie die Dateien anklicken und mit der Maus in die gleichnamigen Ordner des Fensters *My Computer* (2) ziehen.

Suunto G3 an PC anschließen

1. Verbinden Sie PC und Suunto G3 über das Datenkabel. Der Suunto G3 meldet 'SERIAL TRANSFER' (Serielle Übertragung).

2. Klicken Sie auf *Connect/Refresh* (Verbinden/Aktualisieren).

HINWEIS: Lassen Sie den Suunto G3 nicht für längere Zeit mit dem Datenkabel verbunden, da dies die Batterielebensdauer erheblich verkürzt.

6.4.2. "My Computer"-Fenster (2)

In diesem Fenster werden die Inhalte des Suunto Golf Managers dargestellt. Wenn Sie eine Datei anklicken, erscheinen deren Daten im Hauptfenster (3) bzw. im Eigenschaftsfenster (4). Sie können Daten aus dem PC in Ihren Suunto G3 übertragen, indem Sie die Dateien anklicken und mit der Maus in die gleichnamigen Ordner des Fensters *G Device* (2) ziehen.

6.4.3. Hauptfenster (3)

In diesem Fenster sehen Sie Scorecards, Überblicke und Trendgrafiken.

6.4.4. Eigenschaftsfenster (4)

In diesem Fenster können Sie die zu dem im *My Computer*-Fenster ausgewählten

Element (Spieler, Platz usw.) gehörigen Daten ansehen und bearbeiten.

6.4.5. Suuntosports.com-Fenster (5)

Dieses Fenster zeigt die Daten, die Sie in SuuntoSports.com hochgeladen haben. Bevor Sie Daten hinzufügen, bearbeiten und abrufen können, müssen Sie als Mitglied angemeldet sein. Nähere Informationen zu SuuntoSports.com finden Sie im folgenden Kapitel.

7. SUUNTOSPORTS.COM

SuuntoSports.com ist die Internetseite für alle Besitzer von Suunto-Armbandcomputern. Hier können Sie Erfahrungen austauschen und die mit Ihrem Suunto G3 aufgezeichneten Daten anderen zugänglich machen.

Als Besitzer(in) eines Suunto G3 können Sie sich anmelden und haben Zugriff auf alle golfspezifischen Dienste. Dieser Service ist für Sie da, damit Sie noch mehr von Ihrem Golftraining und Ihrem Suunto G3 haben.

7.1. SYSTEMVORAUSSETZUNGEN

- Internetzugang (mindestens 56k-Modem)
- Internet Explorer 4.0 oder höher, Netscape 4.7x oder höher
- Bildschirmauflösung: mindestens 800x600 (1024x768 empfohlen)

7.2. EINSTIEG

So werden Sie Mitglied bei SuuntoSports.com:

1. Stellen Sie eine Internetverbindung her und öffnen Sie Ihren Web-Browser.
2. Gehen Sie zu der Adresse www.suunto.com
3. Klicken Sie auf *Register*, um sich und Ihren Suunto G3 anzumelden. Ihre persönlichen Angaben und Ausrüstungsprofile können Sie später unter My Suunto ergänzen und aktualisieren. Nach der Anmeldung gelangen Sie automatisch zur SuuntoSports.com-Homepage, wo Sie mehr über Aufbau und Funktionsprinzipien der Seiten erfahren.

HINWEIS: Bitte lesen Sie vor der Anmeldung die Datenschutzhinweise (Privacy Policy) von SuuntoSports.com.

HINWEIS: SuuntoSports.com wird kontinuierlich aktualisiert und weiterentwickelt, wodurch es zu Inhaltsänderungen kommen kann.

7.3. DIE BEREICHE VON SUUNTOSPORTS.COM

Auf SuuntoSports.com finden Sie für jede Sportart drei Bereiche: MySuunto, Communities und sportartspezifische Seiten (Sports Forums).

7.3.1. MySuunto

MySuunto ist der Bereich, in dem Sie Ihre eigenen Daten aufbewahren können. Hierhin können Sie Ihre Scores und Plätze laden und Informationen über sich selbst und Ihren Suunto G3 speichern. Auch sog. Logbuchdateien (z. B. Rundenprotokolle), die Sie in MySuunto hochladen, erscheinen hier.

Sie legen fest, für wen diese Dateien sichtbar sein sollen, und können Ihre Scores veröffentlichen und mit denen Ihrer Mitspieler oder anderer Suunto-G3-Benutzer vergleichen.

MySuunto enthält auch einen persönlichen Kalender, in dem Sie Trainingsnotizen eintragen können.

7.3.2. Communities

Im Bereich Communities können sich Benutzer des Suunto G3 zu Gruppen zusammenschließen. Sie können beispielsweise mit Ihren Freunden eine Gruppe bilden, Scores und Tipps austauschen und neue Golfrunden planen. Außerdem können Sie die Mitgliedschaft in bereits vorhandenen Gruppen beantragen.

Jede Gruppe besitzt eine eigene Homepage auf SuuntoSports.com. Hier stehen den Gruppenmitgliedern Nachrichten, Gruppenkalender, ein Schwarzes Brett usw. zur Verfügung.

7.3.3. Sports Forums

Zu jeder Suunto-Sportartkategorie gibt es auf SuuntoSports.com eigene Foren. Auch hier finden Sie Sportnachrichten, Schwarze Bretter und Diskussionsgruppen. Sie können selber nützliche Golf-Links vorschlagen und golfrelevante Informationen ins Netz stellen.

Außerdem können Sie Reiseberichte veröffentlichen und von Ihnen besuchte Golfresorts beschreiben, empfehlen und kommentieren.

8. PFLEGE UND WARTUNG

8.1. DIE PFLEGE DES SUUNTO G3

Halten Sie sich genau an die in diesem Handbuch beschriebenen Pflegehinweise. Versuchen Sie niemals, den Suunto G3 auseinander zu nehmen oder selbst zu reparieren. Schützen Sie ihn vor Stößen, extremer Hitze und längerer direkter Sonneneinstrahlung. Wenn Sie Ihren Suunto G3 für längere Zeit nicht benutzen, bewahren Sie ihn in sauberer und trockener Umgebung bei Raumtemperatur auf.

Der Suunto G3 kann mit einem leicht angefeuchteten Tuch (warmes Wasser) abgewischt werden. Verwenden Sie milde Seife, um die Oberfläche von Verschmutzungen oder hartnäckigen Flecken zu reinigen. Setzen Sie Ihren Suunto G3 keinen starken chemischen Mitteln wie Benzin, Reinigungsmittel, Aceton, Alkohol, Insektenvernichtungsmitteln, Klebstoffen oder Farbe aus, da diese das Gehäuse, die Dichtungen und die Oberfläche angreifen und beschädigen würden.

8.2. WASSERDICHTHE

Der Suunto G3 wurde gemäß dem Standard ISO 2281 getestet (www.iso.ch) und für wasserdicht befunden. In Ergänzung zu der Aussage "wasserdicht" ist der Suunto mit der Markierung 100m/330 ft gekennzeichnet, die sich auf den Testüberdruck bezieht. Beachten Sie, dass dies keine Tauchtiefenangabe ist, sondern lediglich den Wasserdruck nennt, unter dem das Gerät getestet wurde.

Der Suunto G3 eignet sich keinesfalls zum Tauchen, auch nicht in geringeren Tiefen als 100 m/330 ft. Durch normale Wassereinwirkung (Regen, Duschen, Schwimmen) wird seine Funktion hingegen nicht beeinträchtigt Drücken Sie jedoch niemals unter Wasser die Tasten.

HINWEIS: *Der Suunto G3 Armbandcomputer ist nicht zum Tauchen vorgesehen.*

8.3. BATTERIEWECHSEL

Der Suunto G3 wird mit einer 3V-Lithiumbatterie des Typs CR 2032 betrieben. Die Batterielebensdauer beträgt etwa 12 Monate.

Eine Batterie-Warnanzeige erscheint auf dem Display, wenn noch etwa 5-15 % der Batteriekapazität verfügbar sind. Wir empfehlen Ihnen, bereits in diesem Stadium die Batterie auszuwechseln. Beachten Sie, dass extreme Kälte die Warnanzeige aktivieren kann, selbst wenn die Batterie noch voll funktionsfähig ist. Wenn die Anzeige in Temperaturen über 10°C (50°F) aktiviert wird, muss die Batterie ausgewechselt werden.

HINWEIS: *Häufiger und langanhaltender Gebrauch der Hintergrundbeleuchtung verkürzt die Batterielebensdauer erheblich.*

Sie können die Batterie selber auswechseln. Gehen Sie dabei mit großer Sorgfalt vor, um zu verhindern, dass Wasser in das Batteriefach oder die Computerelektronik eindringen kann. Verwenden Sie nur die Austauschbatteriesätze des Herstellers. In diesen sind Batterie, Batterieabdeckung und O-Dichtungsring enthalten. Sie erhalten den Batteriesatz bei Ihrem autorisierten Suunto-Fachhändler.

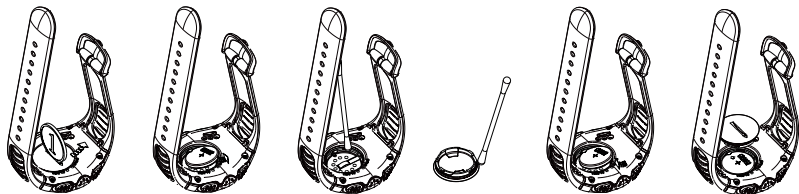
HINWEIS: *Tauschen Sie beim Batteriewechsel auch Batterieabdeckung und O-Ring aus. Setzen Sie keinesfalls die alte Abdeckung und Dichtung wieder ein.*

HINWEIS: *Der Batteriewechsel erfolgt auf eigenes Risiko. Wir empfehlen Ihnen, die Batterie bei Ihrem Suunto-Kundendienst austauschen zu lassen.*

So wechseln Sie die Batterie:

1. Stecken Sie eine Münze in den Schlitz der Abdeckung des Batteriefaches, das sich auf der Rückseite des Suunto G3 befindet.
2. Drehen Sie die Münze gegen den Uhrzeigersinn, bis sich diese auf einer Linie mit der OPEN-Markierung befindet.
3. Entfernen und entsorgen Sie die alte Batterieabdeckung und den O-Ring. Vergewissern Sie sich, dass alle Oberflächen sauber und trocken sind.
4. Nehmen Sie die alte Batterie vorsichtig heraus.
5. Legen Sie die neue Batterie mit der positiven Polung (+) nach oben in das Batteriefach unter die kleine Metallklemme.
6. Schließen Sie das Batteriefach mit der neuen Abdeckung (auf korrekte Position des O-Rings achten!) und drehen diese mit der Münze im Uhrzeigersinn, bis sie sich auf einer Linie mit der CLOSE-Markierung befindet. Drücken Sie nicht auf die Abdeckung, während Sie die Münze drehen.

HINWEIS: Seien Sie beim Batteriewechsel äußerst vorsichtig, damit die Wasserdichte des Suunto G3 gewährleistet bleibt. Mangelnde Sorgfalt beim Batteriewechsel kann den Verfall des Garantieanspruchs zur Folge haben.



ACHTUNG: Dieses Suunto-Produkt enthält eine Lithiumbatterie. Um Feuergefahr und Verbrennungen zu vermeiden, darf die Batterie nicht auseinandergenommen, zerquetscht, anderweitig beschädigt, kurzgeschlossen oder aufgeladen werden. Keinesfalls in Feuer oder Wasser entsorgen. Verwenden Sie nur die vom Hersteller angegebenen Batterien. Verbrauchte Batterien müssen vorschriftsgemäß dem Recycling zugeführt bzw. entsorgt werden.

9. DEFINITIONEN UND BERECHNUNGSGRUNDLAGEN

Dieses Kapitel erläutert die Definitionen und Formeln, anhand derer Ihr Suunto G3 Statistiken und Scores berechnet.

Platzhandicap (CHCP)

Ihr angepasstes Handicap für den aktuellen Platz und für das Tee, von dem aus sie gerade abschlagen.

Das CHCP wird anhand Ihres Handicap-Index berechnet.

Formel:

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

HINWEIS: Für 9-Loch-Plätze wird das Par verdoppelt

Course Rating (CR)

Gibt die Schwierigkeit eines Platzes für Scratch-Golfer (Handicap 0) unter normalen Platz- und Witterungsbedingungen an. Anhand des CR-Werts wird Ihr Platzhandicap für die betreffenden Abschlüsse angepasst.

FIR (Fairway in Regulation)

Ein Abschlag, der das Fairway trifft. Wird nur für Löcher mit einem Par von mehr als 3 erfasst (bei einem Loch mit Par 3 wird davon ausgegangen, dass der Abschlag das Fairway trifft).

Formel:

$$\text{FAIRWAY-MARKIERUNGEN} / \text{LÖCHER MIT FIR-MÖGLICHKEIT}$$

GIR (Green in Regulation)

Dieser Wert beziffert Ihren Erfolg darin, das Grün mit der vorgeschriebenen Zahl an Schlägen (Par – 2) zu absolvieren

Er wird automatisch für jedes Loch registriert, das die Formelbedingung erfüllt.

Formel:

SCHLÄGE – PUTTS = PAR – 2 ODER KLEINER / ALLE GESPIELTEN LÖCHER.

Handicap-Index

Das Handicap, welches Ihr Golfclub Ihnen nach dem Einreichen Ihrer Scorecard mitteilt. Es wird als Zahlenwert auf eine Dezimalstelle genau angegeben und beziffert Ihr derzeitiges Score-Potential.

Match Play-Score

Der Spieler/die Spielerin mit dem höheren Handicap erhält die Differenz zwischen den Platzhandicaps beider Spieler als Kompensation, sofern das Loch dazu berechtigt (wird durch den Schlagindex bestimmt)

BEISPIEL: *Spieler A hat das Handicap 20, Spielerin B 15. Spieler A erhält an den 5 schwierigsten Löchern jeweils eine Kompensation von einem Schlag (Schlagindex 1-5).*

Es gewinnt, wer die meisten Löcher für sich entscheiden konnte. Das Spiel endet, wenn der Spieler mit dem niedrigeren Punktestand keine Möglichkeit mehr hat, seinen Gegner einzuholen.

In diesem Fall gilt:

- Der Score des Siegers ist der Unterschied in der Anzahl der von beiden jeweils gewonnenen Löchern
- Der Score des Verlierers ist die Gesamtzahl der übrigbleibenden Löcher

BEISPIEL: *Falls Spieler A nach dem 15. Loch in Führung liegt und das 16. gewinnt,*

endet das Spiel. Das Endergebnis ist 4-2 für Spieler A. Die Punkte des Gewinners werden stets zuerst genannt.

Falls das Spiel aus irgendeinem Grund abgebrochen werden muss, entspricht der Score jedes Spielers seinen jeweils gewonnenen Löchern.

BEISPIEL: Falls Spieler A 4 Löcher für sich entscheidet und Spielerin B 3 Löcher, gewinnt A das Spiel 4-3.

Endet das Spiel nach 18 Löchern unentschieden, wird als Endergebnis 1-1 vermerkt.

Stableford-Score

Formel:

STABLEFORD-PUNKTE = 2 + (PAR DES LOCHS + HANDICAP-KOMPENSATION – SCHLÄGE)

Sand save

Steht in diesem Fall für einen erfolgreichen Bunkerschlag, nach dem ein Par erzielt wurde.

HINWEIS: Die Sand-Save-Statistik berücksichtigt alle Löcher, an denen Sie eine Bunkermarkierung eingeben. Um den korrekten Prozentsatz zu ermitteln, müssen Sie den Bunkerschlag auch dann markieren, wenn kein Par erzielt wurde. Andernfalls wird der Sand-Save-Wert mit 100% beziffert.

Da die Sand-Save-Statistik die Anzahl der Putts nicht erkennt, wird nicht vermerkt, ob der Schlag aus einem Grünbunker erfolgte, es sei denn, Sie markieren absichtlich nur Grünbunker.

Formel:

SANDSAVE% = SAND SAVE-MARKIERUNGEN / (ANZAHL DER LÖCHER MIT SAND-SAVE-ODER BUNKERMARKIERUNGEN) X 100%

Slope Rating

Maß des relativen Schwierigkeitsgrades eines Platzes für Golfer, die nicht Scratch-Spieler sind.

Strokeplay-Score

Formel:

NETTOSCHLÄGE = LOCH-SCORE – HANDICAP-KOMPENSATION

Up-and-Down

Ein Up-and-Down (Einlochen von außerhalb des Grüns mit höchstens zwei Schlägen) ist unter folgenden Bedingungen möglich: Loch mit Par gespielt, nur 1 Putt, letzter Schlag nahe am Grün.

Formel:

UP & DOWN-MARKIERUNGEN X 100 / ANZAHL DER LÖCHER, AN DENEN EIN UP & DOWN MÖGLICH WAR

Ein Up-and-down ist möglich, wenn:

LOCH-SCORE – PUTTS = PAR – 1

10. TECHNISCHE DATEN

- Betriebstemperatur -20°C bis +50°C / -5°F bis 120°F
- Lagertemperatur -30°C bis +60°C / -22°F bis 140°F
- Gewicht 60 g
- Wasserdicht (100 m/330 ft)
- Mineralkristallglas
- Aluminiumgehäuse
- Vom Benutzer auswechselbare Batterie (CR2032)
- PC-Schnittstelle mit seriellen Anschluss (RS-232)

11. BESTIMMUNGEN UND BEDINGUNGEN

11.1. COPYRIGHT

Diese Publikation und ihr Inhalt sind Eigentum der Firma Suunto Oyj. Sie ist ausschließlich für den Gebrauch von Suunto Oyj-Kunden bestimmt und dient zur Vermittlung von Kenntnissen und relevanten Informationen bezüglich der Handhabung von Suunto G3-Produkten. Der Inhalt dieser Publikation darf nicht ohne die schriftliche Genehmigung der Suunto Oy für einen anderen Gebrauch verwendet oder weitergegeben oder in anderer Form verbreitet, veröffentlicht oder vervielfältigt werden.

Obwohl wir großen Wert auf die Exaktheit und Ausführlichkeit der Informationen gelegt haben, können wir keine allumfassende Garantie für ihre Genauigkeit geben. Hinsichtlich des Inhalts behalten wir uns das Recht auf unangekündigte Änderungen vor. Die aktuellste Version dieser Dokumentation steht Ihnen jederzeit unter www.suunto.com zum Download zur Verfügung.

Copyright© Suunto Oy 4/2004

11.2. WARENZEICHEN

Suunto, Wristop Computer, Suunto G3, Replacing Luck sowie alle verwendeten Logos sind eingetragene oder unregistrierte Warenzeichen der Firma Suunto Oy. Alle Rechte vorbehalten.

11.3. CE-KONFORMITÄT

Das CE-Symbol bestätigt die Konformität mit der EMC-Direktive 89/336/EEC der Europäischen Union.

11.4. ISO 9001-KONFORMITÄT

Das Qualitätssicherungssystem der Suunto Oy erhielt durch Det Norske Veritas das ISO 9001-Zertifikat, welches besagt, dass SUUNTO Oy in allen Operationsbereichen diese Norm erfüllt (Qualitätszertifikat No. 96-HEL-AQ-220).

12. HAFTUNGSBESCHRÄNKUNG

Falls dieses Produkt Material- oder Herstellungsfehler aufweist, wird Suunto Oyj das Produkt zwei (2) Jahre lang ab Kaufdatum nach einzig eigenem Ermessen kostenlos reparieren oder mit neuen oder wiederhergestellten Bauteilen ausstatten.

Diese Garantie besteht ausschließlich gegenüber dem Erstkäufer und deckt nur Material- oder Herstellungsfehler ab, die während des normalen Gebrauchs innerhalb der Garantiezeit auftreten.

Die Garantie erstreckt sich nicht auf den Akku bzw. den Batteriewechsel oder auf Beschädigungen oder Fehler, die auf Grund von Unfällen, Missbrauch, Fahrlässigkeit, Handhabungsfehlern oder eigenhändig am Produkt vorgenommenen Veränderungen auftreten, ebensowenig auf Funktionsstörungen, die aus dem den Angaben in der Produktdokumentation zuwiderlaufenden Gebrauch oder anderen nicht unter die Garantie fallenden Ursachen resultieren.

Es gibt keine weiteren Garantieleistungen als die oben genannten.

Der Kunde kann sich bei Fragen zum Recht auf Reparatur innerhalb der Garantiezeit mit unserem Kundendienst in Verbindung setzen, der auch die Vollmachten für externe Reparaturleistungen erteilt. Die Fa. Suunto Oy und ihre Tochterfirmen haften unter keinen Umständen für direkte oder indirekte Schäden, die aus dem Gebrauch oder der Unfähigkeit zum Gebrauch des Produkts herrühren.

Die Fa. Suunto Oy und ihre Tochterfirmen übernehmen keinerlei Haftung für Verluste oder Ansprüche Dritter, die infolge der Benutzung dieses Geräts entstehen können.