## ASIAKASPALVELUN YHTEYSTIEDOT

Suunto	Оу	Puh.	+358 9 875 870					
		Fax	+358 9 8758 7301					
Suunto	USA	Puh.	1 (800) 543-9124					
	Kanada	Puh.	1 (800) 776-7770					
Euroopan Call Center		Puh.	+358 2 284 11 60					
PC-aiheiset kysymykset		softwarehelpdesk@suunto.com						
Suunnon verkkosivut		www.suunto.com						

### SISÄLLYSLUETTELO

1. JOHDANTO	6
1.1 SUUNTO G3:N TOIMINNOT	6
2. ALOITUS	8
2.1 NÄYTTÖ JA PAINIKKEET	8
2.2 SUUNTO G3:N KÄYTTÄMINEN	9
2.2.1 Tilat ja valikot	9
2.2.2 Painallus ja pitkä painallus	9
2.2.3 Asetusten säätäminen	9
2.3 NÄPPÄINLUKKO	11
2.4 ALKUASETUKSET	11
2.4.1 Oletustoiminnot	11
3. TIME-TILA	. 12
3.1 PIKAVALINNAT	12
3.1.1 Ajanottokello	12
3.1.2 Dual time	13
3.2 HÄLYTYS (ALARM)	13
3.3 YLEISTÄ	14
3.3.1 Äänet	14
3.3.2 Kuvakkeet	14
3.3.3 Taustavalon asetukset	14
3.4 UNITS	15

4. GAME-TILA	16
4.1 SUUNTO G3:N KÄYTTÄMINEN PELIN AIKANA	16
4.1.1 Pelityypin ja radan valinta	16
4.1.2 Pelin aloittaminen	17
4.1.3 Kierroksen aikana	17
4.1.4 Kierroksen jälkeen	17
4.2 STROKEPLAY	17
4.3 STABLEFORD	19
4.4 MATCH	19
4.5 SCRATCH	20
4.6 TILASTOT (STATISTICS)	20
4.6.1 Rangaistusten lisääminen (Penalty)	21
4.6.2 Pelin lopettaminen (Quit game)	21
4.6.3 Lisätietojen poistaminen (Erase)	21
4.6.4 Reiän lopettaminen	21
4.6.5 Tämänhetkisen tuloksen ja kellonajan näyttäminen	22
4.6.6 Yhdeksänreikäinen peli	22
5. MEMORY-TILA	23
5.1 GAME	23
5.2 KENTTÄ (COURSE)	23
5.2.1 Kentän luominen (Create)	23
5.2.2 Kentän aktivoiminen (Activate)	24
5.2.3 Kentän muokkaaminen (Edit)	24

5.2.4 Kentän katsominen (View)	24
5.2.5 Kentän pyyhkiminen (Erase)	25
5.3 TILASTOTIEDOT (STATS)	25
5.3.1 Pelitilastojen katseleminen (View)	25
5.3.2 Pelien pyyhkiminen (Erase)	25
5.3.3 Kaikkien pelitilastojen pyyhkiminen (Erase All)	26
5.4 HISTORIATIEDOT (HISTORY)	26
5.4.1 Historiatietojen katseleminen	26
5.4.2 Historiatietojen nollaaminen (Reset)	27
5.5 HCP INDEX	27
6. SUUNTO GOLF MANAGER	
6.1 ASENNUS	
6.2 JÄRJESTELMÄVAATIMUKSET	
6.3 PC-LIITÄNTÄ	29
6.4 SUUNTO GOLF MANAGERIN TOIMINNOT	29
6.4.1 G-device-ikkuna (1)	31
6.4.2 My Computer -ikkuna (2)	31
6.4.3 Main-ikkuna (3)	31
6.4.4 Properties-ikkuna (4)	31
6.4.5 Suuntosports.com -ikkuna (5)	32
7. SUUNTOSPORTS.COM	33
7.1 JÄRJESTELMÄVAATIMUKSET	33
7.2 NÄIN ALOITAT	

7.3 SUUNTOSPORTS.COMIN AIHEKOKONAISUUDET	
7.3.1 MySuunto	
7.3.2 Yhteisöt (Communities)	
7.3.3 Lajikohtaiset sivut	
8. HOITO JA PUHDISTUS	35
8.1 SUUNTO G3:N HOITO	
8.2 VESITIIVIYS	
8.3 PARISTOJEN VAIHTAMINEN	
9. MÄÄRITELMIÄ JA LASKENTASÄÄNTÖJÄ	38
10. TEKNISET TIEDOT	42
11. EHDOT	43
11.1 COPYRIGHT	
11.2 TAVARAMERKIT	
11.3 CE-YHDENMUKAISUUS	43
11.4 ISO 9001 -YHDENMUKAISUUS	43
12. VASTUURAJOITUKSET	44

## 1. JOHDANTO

Onnittelumme Suunto G3 -golfrannetietokoneen hankkimisesta!

Suunto G3 on kehittynyt pistelaskuri, joka mahdollistaa omien ja vastustajan pelitulosten laskemisen golfpelien aikana. Lisäksi Suunto G3 muistaa omat ja vastustajasi tärkeimmät tilastotiedot kierroksen aikana.

Suunto G3:een voit valita neljä pelityyppiä (Scratch, Strokeplay, Stableford ja Match), ja se päivittää automaattisesti johtajan kierroksen aikana. Tämän jälkeen voit heti tarkastaa omat sekä vastustajasi pisteet sekä pelin tilastotiedot. Tietokoneessa olevan Golf Manager -ohjelmiston avulla voit lisäksi analysoida golfsuorituksiasi pitemmällä aikavälillä, mikä auttaa keskittymään pelisi ongelma-alueiden kehittämiseen.

## 1.1. SUUNTO G3:N TOIMINNOT

### Time-tila

• Kello, kalenteri, hälytys, ajanottokello sekä yksikön säätöjen asetukset

### Game-tila

- Tuloskortti neljälle eri pelityypille (Strokeplay, Stableford, Match ja Scratch)
- Laskee omat ja vastustajasi pisteet ja lopputulokset
- Tallentaa tilastotiedot (väyläosumat, griiniosumat (GIR), Up&Downit, Sand savet, putit ja rangaistukset)

### Memory-tila

- Tallentaa 10 lempikenttääsi (valitaan tietokoneelta; tallennetaan kentän nimi sekä tuloskortti)
- Näyttää tulokset ja pelattujen pelien historiatiedot
- Laskee tietyn kentän pelitasoituksen tasoituksesi perusteella

### Ohjelmisto

- Tuloskortti
- Tallentaa pelatut pelit
- Pelihistorian ja tilastotietojen kehityskäyrät (GIR, FIR, putit jne.)
- · Kenttätietokanta (tallentaa muistiin kaikkien pelattujen kenttien tiedot)

### SuuntoSports.com

- Vertaa pelituloksiasi muiden pelaajien tuloksiin verkossa
- Lataa tietokoneesi henkilökohtaiseen tietokantaan uudet kenttätiedot
- · Jaa parhaat pelihetket ystäviesi kanssa golffoorumilla

## 2. ALOITUS

Tämä kappale opastaa Sinua Suunto G3:n käytössä. Kappaleessa esitellään painikkeet ja kerrotaan toimintojen käytöstä.

### 2.1. NÄYTTÖ JA PAINIKKEET

Tehtaalta lähtiessä Suunto G3:n näyttö on tyhjä. Laite aktivoidaan painamalla mitä tahansa painiketta.



### 2.2. SUUNTO G3:N KÄYTTÄMINEN

Tässä kappaleessa kerrotaan, miten valikkorakenne toimii ja miten eri asetuksia voidaan säätää.

#### 2.2.1. Tilat ja valikot

- Siirry haluttuun tilaan nuolipainikkeilla. Uuden tilan nimi näkyy näytöllä vähän aikaa ennen päävalikon aukeamista. Näytön vasemmalla puolella oleva osoitinpalkki näyttää aktiivisen tilan.
- 2. Avaa Set-valikko painamalla ENTER-painiketta. Samanaikaisesti näkyvissä on kolme valikkotoimintoa. Aktiivinen valikkotoiminto, jonka voit siis valita, näytetään vastavärillä korostettuna. Oikealla oleva osoitinpalkki näyttää valikkotoiminnon järjestysnumeron ja kertoo, montako valikkotoimintoja on. Poistu valikosta painamalla STOP/BACK-painiketta.

### 2.2.2. Painallus ja pitkä painallus

START/DATA-, STOP/BACK- ja ENTER-painikkeet suorittavat eri toimintoja painalluksen kestosta riippuen. Pitkä painallus tarkoittaa sitä, että näppäintä painetaan yli 2 sekuntia. Tässä ohjeessa kerrotaan, milloin pitkä painallus on tarpeen.

#### 2.2.3. Asetusten säätäminen

Seuraavat kuvasarjat kertovat, miten päivämäärä- ja kellonaikatiedot asetetaan. **HUOM!** Muut asetukset säädetään samalla tavalla.



### 2.3. NÄPPÄINLUKKO

Näppäinlukko estää näppäinten painamisen vahingossa.

Näppäinten lukitseminen:

- 1. Paina ENTER-painiketta.

Näppäinlukon poistaminen

- 1. Paina ENTER-painiketta. Näytölle tulee teksti "NOW PRESS START" (Paina nyt Startpainiketta.).
- 2. Paina START/DATA-painiketta 2 sekunnin kuluessa.

### 2.4. ALKUASETUKSET

Yksikkö sisältää oletuksena yhden esiasetetun kentän, neljän vastustajan nimet sekä yhden kierroksen. Tilastohistoria on nollattu.

**HUOM!** Voit poistaa esiasetetun pelin ja kenttätiedot muistista siirtymällä Memorytilaan (ks. luku 5. Memory-tila). Voit myös muokata ja muuttaa esiasetettuja vastustajan tietoja Suunto Golf Manager -ohjelmistolla.

### 2.4.1. Oletustoiminnot

Kun saat laitteen, siinä on:

- Lyöntipeli (Strokeplay) oletuspelityyppinä
- yksi pelattu kierros Amer Sports Country Clubilla (pelin tilastot näkyvät pelin ajankohdan, 12:00/01.05, alla)
- Amer Golf Country Club aktiivisena kenttänä
- neljä esiasetettua vastustajaa. Voit lisätä uusia vastustajia myöhemmin tietokoneohjelmalla. (Muistissa voi olla enintään 5 vastustajaa kerrallaan.)

## 3. TIME-TILA

Time-tilassa näet kellonajan, toisen valitsemasi kellonajan, päivämäärän ja viikonpäivän. Voit myös asettaa hälytyksiä, säätää yksikön asetuksia tai käyttää sitä ajanottokellona. Kellonajan ja päivämäärän asettaminen käsiteltiin osiossa 2.2. Suunto G3:n käyttäminen.



### 3.1. PIKAVALINNAT

Voit valita neljä eri toimintoa alariviltä STOP/BACK-painikkeella.

#### 3.1.1. Ajanottokello

Ajanottokellon käyttäminen:

1. Valitse ajanottokellon pikavalinta STOP/BACK-painikkeella.

2. Käynnistä ajanottokello painamalla START/DATA-painiketta. Jos haluat tal-

lentaa väliajan, paina uudelleen START/DATA-painiketta. Väliaika säilyy hetken näytöllä, minkä jälkeen Suunto G3 palaa näyttämään otettavaa aikaa. Suunto G3 voi tallentaa enintään 30 väliaikaa.

- 3. Pysäytä ajanottokello painamalla START/DATA-painiketta. Jos olet tallentanut väliaikoja, voit nyt selata niitä STOP/BACK-painikkeella.
- Nollaa ajastin STOP/BACK-painikkeen pitkällä painalluksella. (Jos ajanottokello ei ole vielä nollautunut, voit aloittaa ajastuksen uudelleen painamalla START/DATApainiketta.)

HUOM! Kun olet käyttänyt ajanottokelloa, et voi valita muuta pikavalintaa ennen kuin olet nollannut ajastimen.

#### 3.1.2. Dual time

Kaksoisaika mahdollistaa toisen ajan näytön toisella aikavyöhykkeellä matkustettaessa.

Kaksoisajan asettaminen:

- 1. Valitse Set-valikosta Time
- 1. Valitse Time-valikosta Dual time
- 2. Aseta tunnit.

3. Aseta minuutit. Sekunnit synkronoidaan varsinaisen kellonajan mukaan.

### 3.2. HÄLYTYS (ALARM)

Voit asettaa enintään kolme eri hälytystä muistuttamaan esimerkiksi tärkeistä kokouksista tai herättämään määrättyyn aikaan. Kun hälytys on asetettu, näytön oikeassa alanurkassa näkyy

Hälytyksen asettaminen:

- 1. Valitse Set-valikosta Alarm
- 2. Valitse jokin kolmesta hälytyksestä.
- 3. Muuta hälytyksen tilaksi On.
- 4. Aseta tunti.
- 5. Aseta minuutit.
- Aseta päivämäärä. (Ellet aseta päivämäärää, hälytys aktivoituu ko. hetkestä lähtien joka päivä.)

### 3.3. YLEISTÄ

Tällä toiminnolla voit aina säätää ääniä, kuvakkeita ja valoja.

Yleisien asetusten säätäminen:

- 1. Valitse Set-valikosta General
- 2. Valitse sopiva asetus.
- 3. Säädä asetus.

### 3.3.1. Äänet

Tones-toiminnolla voit määrittää, ilmaistaanko toiminnon onnistunut suorittaminen merkkiäänellä. Voit asettaa merkkiäänet joko päälle (On) tai pois (Off).

#### 3.3.2. Kuvakkeet

Kun Icons-toiminto on päällä ja siirryt uuteen tilaan, tilan kuvake tulee näytölle vähäksi aikaa ennen päävalikon aukeamista. Kun toiminto on poissa päältä, päävalikko aukeaa heti.

#### 3.3.3. Taustavalon asetukset

Light-toiminnolla voit säätää Suunto G3:n näytön taustavaloa. Vaihtoehtoja on kolme:

- Normal: Valo syttyy, kun painat START/DATA-näppäintä yli 2 sekunnin ajan, tai kun hälytys aktivoituu. Taustavalo palaa 7 sekuntia viimeisen painalluksen jälkeen.
- Night Üse. Valo syttyy painettaessa mitä tahansa näppäintä ja palaa 7 sekuntia viimeisen painalluksen jälkeen. Huom! Taustavalon toistuva käyttö vähentää huomattavasti pariston käyttöikää.
- Off: Valo ei syty ollenkaan.

### 3.4. UNITS

Tällä toiminnolla voit määrittää Suunto G3:ssa käytettävän kellonajan ja päivämäärän muodon sekä etäisyysyksikön.

- Time: 12 tai 24 tunnin näyttö
- Date / Päivämäärä: kk.pp (kuukausi ennen päivää), pp.kk (päivä ennen kuukautta) tai vain päivä
- DIST: metreinä (m) tai jaardeina (yd)

## 4. GAME-TILA



Game-tila mahdollistaa pistelaskun golfkierroksen aikana. Voit myös laskea vastustajan pisteet. Suunto G3 näyttää johtajan kaikissa pelivaiheissa ja tallentaa muistiin enintään viisi lempivastustajaasi.

Game-tilassa voit myös tallentaa tilastotietoja, kuten väyläosumat ja griiniosumat, tai oman pelin rangaistukset, joten voit myöhemmin tutkia pelihistoriaasi.

### 4.1. SUUNTO G3:N KÄYTTÄMINEN PELIN AIKANA

Seuraavissa osioissa kerrotaan, miten yksikköä käytetään pelikierroksen aikana.

#### 4.1.1. Pelityypin ja radan valinta

- Valitse pelityyppi: Scratch (tasoitukseton peli), Strokeplay (lyöntipeli), Stableford (pistebogey) tai Match (reikäpeli). (Oletuksena on Strokeplay.) Voit muuttaa pelityypin Memory-tilassa.
- Valitse kenttä, jos pelaat muuta pelityyppiä kuin Scratchiä (ks. osio 5.2.2. Radan aktivointi). Ellet ole asettanut kenttää muistiin, katso osiota 5.2.1. Kentän luominen.

#### 4.1.2. Pelin aloittaminen

- 1. Valitse Game-tilassa vastustaja luettelosta. Voit muokata tai muuttaa vastustajia Suunto Golf Managerissa.
- 2. Aseta oma ja vastustajasi tasoitus. Näin yksikkö pystyy näyttämään johtajan pelin kaikissa vaiheissa.
- 3. Valitse aloitusreikä. Oletuksena on reikä 1.

#### 4.1.3. Kierroksen aikana

1. Määritä kokonaislyöntimäärän ja putit jokaiselle reiälle.

2. Määritä tilastotiedot (Fairway shots, Bunker hits, Up&downs, Sand saves, jne.).

3. Määritä vastustajan pistetilanne.

HUOM! Voit lopettaa pelin milloin tahansa kierroksen aikana (ks. osio 4.6.2.).

#### 4.1.4. Kierroksen jälkeen

Kierroksen jälkeen Suunto G3 kysyy, haluatko nähdä kierroksen tilastotiedot.

#### 4.2. STROKEPLAY

Lyöntipeli (Strokeplay) on kova ja anteeksiantamaton peli. Se on todellinen taitokoe, sillä jokainen lyönti ratkaisee, etkä voi nostaa palloa ja siirtyä seuraavalle reiälle tai luottaa joukkueesi jäsenten apuun.

Seuraavat kuvasarjat auttavat Suunto G3:n käyttämisessä kierroksen aikana (osio 4.1.3.).



Kentästä riippuen peli päättyy automaattisesti 9 tai 18 reiän jälkeen (ks. osio 4.6.6.).

**HUOM!** Pelin aikana et voi siirtyä Time- tai Memory-tilaan. Näet kellonajan painamalla pitkään ENTER-painiketta tulosnäytöllä. (Ks. osio 4.6.5. Tämänhetkisen tuloksen ja ajan näyttäminen.)

**HUOM!** Jos aiempien reikien pisteitä on korjattava myöhemmin, selaa oikeaan kohtaan STOP/BACK-näppäimellä ja korjaa haluamasi reiän pisteet. Pääset palaamaan tämänhetkiselle reiälle hyväksymällä pisteet painamalla ENTER-painiketta.

#### 4.3. STABLEFORD

Stableford (pistebogey) on suosittu pelimuoto, jossa yksittäinen pelaaja voi hyödyntää vahvuuksiaan, mutta toisaalta antaa vaikealla reiällä mahdollisuuden nostaa pallon ja siirtyä seuraavalle reiälle. Tämä voi nopeuttaa kierrosta ja estää turhautumista, ellet ole erittäin hyvä pelaaja.

Kunkin reiän jälkeen yksikkö näyttää senhetkisen pelin tilan (lyönnit/stableford-pisteet) 10 sekunnin ajan ja jatkaa sitten automaattisesti seuraavalle reiälle.

#### 4.4. MATCH

Match (Reikäpeli) on kilpailupelimuoto, jossa pelataan kierrosta tarkoituksena voittaa yksittäisiä reikiä. Esimerkiksi jos tuloksesi on 4 lyöntiä reiällä 1 ja vastustajasi tulos on 5, sinä voitat kyseisen reiän. Match on aina kahden pelaajan peli.

Laite pyytää sinua vahvistamaan reiän voittajan, sillä lyöntimäärä ei aina kerro voittajaa. Laite antaa sinun kuitenkin päivittää lyönnit tilaston ylläpitoa varten.

**HUOM!** Kunkin reiän jälkeen yksikkö näyttää senhetkisen pistetilanteen 10 sekunnin ajan ja jatkaa sitten automaattisesti seuraavalle reiälle.





#### 4.5. SCRATCH

Scratch (tasoitukseton peli) on nopea ja helppo peli, joka antaa sinun laskea helposti kokonaispisteet ja putit peliväylällä pelattaessa. (Putit päivitetään aina reiän jälkeen.) Peli ei vaadi yksityiskohtaista tietoa kentästä eikä säädä pisteitä tasoitusluvun mukaan.

#### 4.6. TILASTOT (STATISTICS)

Nämä toiminnot eivät ole pelikohtaisia, ja voit käyttää niitä missä pelityypissä tahansa.

- 1. Paina START/DATA-painiketta pistetilannetta antaessasi.
- 2. Valitse haluamasi vaihtoehto luettelosta ja tallenna se muistiin painamalla ENTERpainiketta.
  - Fairway (Väylä)
  - Bunker (Hiekkaeste)
  - Up&down
  - Sandsave

**HUOM!** Yksikön näytölle tulee viesti 'INVALID SAND SAVE' (väärä sand save) tai 'INVALID UP&DOWN' (väärä up&down), jos tulos on yli parin ja olet tallentanut muistiin ko. reiälle up&down- tai sand save -tuloksen.

#### 4.6.1. Rangaistusten lisääminen (Penalty)

Jos haluat tallentaa rangaistuksen muistiin, voit valita aukeavalla erillisellä näytöllä seuraavat:

- Water (vesieste)
- Out (ulkona)
- Drop (droppi)
- Rul viol (sääntörikkomus)

HUOM! Voit tarkastella rangaistuksia vain Suunto Golf Manager -ohjelmistolla.

**HUOM!** Suunto G3 ei lisää rangaistuksia automaattisesti lopputulokseen. Ylimääräiset lyönnit on lisättävä käsin lopputulokseen.

#### 4.6.2. Pelin lopettaminen (Quit game)

Tällä toiminnolla voit lopettaa pelin milloin tahansa. Jos lopetat pelin ensimmäisellä reiällä, peli ei tallennu muistiin.

#### 4.6.3. Lisätietojen poistaminen (Erase)

Jos olet antanut tietystä reiästä tietoja, jotka haluat pyyhkiä muistista, voit käyttää Erase-toimintoa. Kun valitset Erase-toiminnon, Suunto G3 näyttää luettelon reiälle tallennetuista lisätiedoista. Voit nyt pyyhkiä tarpeettomat tiedot.

#### 4.6.4. Reiän lopettaminen

Voit lopettaa reiän kesken peliä valitsemalla puteille tai kokonaispisteille --. Suunto G3 näyttää viestin "QUIT HOLE?" (Reiän keskeyttäminen?). Vahvista painamalla ENTER-painiketta.

#### 4.6.5. Tämänhetkisen tuloksen ja kellonajan näyttäminen



#### 4.6.6. Yhdeksänreikäinen peli

Suunto G3:lla voit pelata sekä 9- että 18-reikäisiä pelejä. Kahdeksantoistareikäisessä pelissä jatketaan pelaamista loppuun asti. Suunto G3 lopettaa pelin automaattisesti 18. reiän jälkeen.

Voit pelata 9 reikää 18 reiän radalla lopettamalla pelin 10:lle reiälle. Jos aloitat pelin takaysiltä, lopeta peli reiälle 1. Jos kentällä on vain 9 reikää, peli päättyy automaattisesti 9. reiän jälkeen.

## 5. MEMORY-TILA

Memory-tila mahdollistaa pääsyn yksikön muistiin tallennettuihin tietoihin. Se antaa sinun katsella pelattujen pelien tilastoja ja historiatietoja sekä luoda ja päivittää ratatietoja. Se laskee sinulle myös kentän pelitasoituksesi.

Voit myös valita pelityypin Memory-tilassa.



### 5.1. GAME

Tämä toiminto antaa sinun valita pelityypin.

- Stroke (Lyöntipeli)
- Stableford (Pistebogey)
- Match (Reikäpeli)
- Scratch

### 5.2. KENTTÄ (COURSE)

Tässä voit luoda, muokata ja tarkastella kenttiä sekä pyyhkiä niitä yksikön muistista.

### 5.2.1. Kentän luominen (Create)

Tällä toiminnolla voit luoda uuden golfkentän ja tallentaa sen Suunto G3:een.

- 1. Valitse Course -valikosta Create.
- 2. Anna kentän tuloskortista course rating- ja slope-luvut.
- 3. Määritä PAR, lyönti-indeksi (HCP) ja pituus kullekin reiälle.
- 4. Voit luoda 9-reikäisen kentän painamalla pitkään ENTER-paniketta 9. reiän aikana,

heti reiän pituudenmäärityksen jälkeen.

HUOM! Jos haluat säätää edellisten reikien tietoja, palaa taaksepäin STOP/BACKpainikkeella.

**HUOM!** Jos jostain syystä haluat lopettaa luontiprosessin, paina pitkään STOP/ BACK-painiketta yli kahden sekunnin ajan.

#### 5.2.2. Kentän aktivoiminen (Activate)

Tällä toiminnolla voit aktivoida luomasi kentän.

1. Valitse sopiva kenttä Course-valikosta.

2. Valitse Activate.

### 5.2.3. Kentän muokkaaminen (Edit)

Tällä toiminnolla voit muokata luomaasi kenttää. Voit säätää kaikkia kentän luonnin yhteydessä antamiasi arvoja.

Jos muutat lyönti-indeksin tietylle reiälle, indeksit on muutettava kaikille rei'ille. Muuloin voit tallentaa muutokset pitkällä ENTER-painikkeen painalluksella.

### 5.2.4. Kentän katsominen (View)

Tällä toiminnolla voit katsella luomasi kentän tietoja.

- 1. Valitse sopiva kenttä Course -valikosta.
- 2. Valitse View.
- 3. Selaa tietosivuja nuolipainikkeilla.
- 4. Voit lopettaa kentän tietojen katselemisen painamalla ENTER- tai STOP/BACK painiketta.

#### 5.2.5. Kentän pyyhkiminen (Erase)

Tällä toiminnolla voit pyyhkiä kentän muistista.

- 1. Valitse sopiva kenttä Course-valikosta.
- 2. Valitse Erase. Suunto G3 näyttää viestin "ERASE XXX?" (pyyhitäänkö xxx?).
- 3. Painamalla ENTER-painiketta voit pyyhkiä kentän muistista. Paina STOP/BACKpainiketta, ellet halua pyyhkiä kenttää muistista.

### 5.3. TILASTOTIEDOT (STATS)

Tällä toiminnolla voit katsella ja pyyhkiä pelitilastoja.

### 5.3.1. Pelitilastojen katseleminen (View)

Tällä toiminnolla voit katsella aiempien peliesi tilastotietoja.

- 1. Valitse Stats -valikosta View.
- 2. Valitse peli.
- 3. Selaa tilastosivuja nuolipainikkeilla.
- 4. Voit palata valintavalikkoon painamalla ENTER-painiketta.

### 5.3.2. Pelien pyyhkiminen (Erase)

Tällä toiminnolla voit pyyhkiä yksittäisen pelin muistista.

- 1. Valitse Stats -valikosta Erase.
- Valitse peli. Suunto G3 näyttää viestin "ERASE HH:MM/DD.MM?" (pyyhitäänkö tt:mm/ pp/kk?).
- 3. Hyväksy painamalla ENTER-painiketta, tai palaa valikkoon painamalla STOP/ BACK-painiketta.

#### 5.3.3. Kaikkien pelitilastojen pyyhkiminen (Erase All)

Tällä toiminnolla voit pyyhkiä kaikkien muistiin tallennettujen pelien kaikki tilastot.

- 1. Valitse Stats-valikosta *Erase all* (Pyyhi kaikki). Suunto G3 näyttää viestin "ERASE ALL GAMES?" (Pyyhitäänkö kaikki pelit?).
- 2. Hyväksy painamalla ENTER-painiketta, tai palaa valikkoon painamalla STOP/ BACK-painiketta.

### 5.4. HISTORIATIEDOT (HISTORY)

Tällä toiminnolla voit katsella ja nollata pelattujen kierrosten historiatietoja.

#### 5.4.1. Historiatietojen katseleminen

Näytölle ilmestyvät seuraavat tiedot:

- Games: Pelattujen kierrosten lukumäärä
- Shots: Lyöntien kokonaismäärä
- Up and down: Kokonaismäärä ja prosenttiosuus
- Sand save: Kokonaismäärä ja prosenttiosuus
- GIR: Kokonaismäärä ja prosenttiosuus
- FIR: Kokonaismäärä ja prosenttiosuus
- Putts: Kokonaismäärä ja keskiarvo

Hyväksy painamalla ENTER-painiketta, tai palaa valikkoon painamalla STOP/BACK-painiketta.

Katso lisätietoja kappaleesta 9. Määritelmiä ja laskentasääntöjä.

#### 5.4.2. Historiatietojen nollaaminen (Reset)

- 1. Valitse History-valikosta Reset Suunto G3 näyttää viestin 'RESET DD.MM.YY HISTORY?' (Nollataanko pp.kk.vv -historia?), jossa päivämäärä viittaa ajankohtaan, jolloin historiatiedot nollattiin edellisen kerran.
- 2. Painamalla ENTER-painiketta voit nollata historiatiedot. Paina STOP/BACK-painiketta, ellet halua nollata tietoja.

#### 5.5. HCP INDEX

Anna tämänhetkinen tasoituksesi, jotta aktiiviselle kentälle voidaan asettaa oma pelitasoituksesi.

**HUOM!** Tasoituksen antaa golfseurasi, kun annat heille tuloskorttisi. Tasoitusluku ilmaistaan numerona yhdellä desimaalilla.

Pelitasoitus lasketaan tasoitusluvusta ja se tarkoittaa periaatteessa lyöntimäärää, jonka saat tasoituksena verrattuna tasoituksettomaan pelaajaan (0-tasoitus) tietyllä kentällä.

Suunto G3 laskee pelitasoituksen, joka on pelitasoituksesi niille tiille, joilta pelaat.

## 6. SUUNTO GOLF MANAGER

Suunto Golf Manager (SGM) on ohjelmisto, joka parantaa Suunto G3:n toimivuutta. Voit käyttää sitä tiedonsiirtoon esimerkiksi pelitulosten siirtoon Suunto G3:n muistista. Kun olet siirtänyt tiedot, voit helposti järjestellä, katsella ja lisätä tietoja.

Suunto Golf Manager -ohjelma toimitetaan CD-levyllä yhdessä Suunto G3:n kanssa. Voit myös ladata uusimman version osoitteesta www.suunto.com tai www.suuntosports.com. Tarkasta päivitykset säännöllisesti, sillä kehitämme jatkuvasti uusia toimintoja.

#### 6.1. ASENNUS

1. Aseta Suunto Golf Manager CD-ROM asemaan.

2. Odota kunnes asennus alkaa ja noudata asennusohjeita.

**HUOM!**Jos asennus ei ala automaattisesti, napsauta Käynnistä - > Suorita ja kirjoita D:\setup.exe.

## 6.2. JÄRJESTELMÄVAATIMUKSET

- Suorittimen vähimmäisteho 350 MHz
- 64 Mt:a RAM-muistia
- 40 Mt kovalevytilaa
- Microsoft<sup>®</sup> Windows 98, Windows NT, Windows 2000, Windows XP
- Vähimmäisresoluutio: 1024 x 768

### 6.3. PC-LIITÄNTÄ

PC-liitäntäkaapelilla voit siirtää tietoa Suunto G3:n ja tietokoneesi välillä. Liitäntäkaapeli toimitetaan yhdessä Suunto G3:n kanssa.

#### 6.4. SUUNTO GOLF MANAGERIN TOIMINNOT

Suunto Golf Managerin näyttö on jaettu viiteen eri ikkunaan. Ikkunat näkyvät seuraavassa kuvassa, ja niiden toiminnot on esitetty lyhyesti seuraavissa osioissa. (Lisätietoja saat Suunto Golf Managerin Helpistä.)

#### 🕂 G-Manager

anager

File Edit View Actions Help																	
My Computer	Scorecard - Amer Golf [Meters]																
11 × 11 × 11																	
- & Alex	HOLE	12	2	3	4	5	6	7	8	9	OUT						
- 🦀 Chris	Index (Stroke/Match)	11/11	15/15														
E A Hubert	Yellow 🔸	295	170														
<u></u> 2	PAR	4	3														
E- Mysel -	Myself - 1.5.2004	4	4														
-O Amer Golf 1.5.2004	Stableford points	2	1	4	2	4	3	3	1	2	22						
A Default	HOLE	10	11	12	13	14	15	16	17	18	IN	TOT					
- 9 Peter	Index (Stroke/Match)																
Courses	Yellow				- <b>N</b> 25												
- G Amer Golf	PAR																
	Myself - 1.5.2004																
	Stableford points	2	1	4	2	4	3	3	1	2	22	44					
G-Device																	
🗢 🗙 🍈 📃 💆																	
🖂 😥 G3																	
E Courses																	
- G Amer Golf																	
Rounds																	
-O Amer Golf 1.5.2004																	
	Game																N 1
- Chris	Game info <b>4</b>	Ho			0			P 6									
- Hubert										_	_	_	_	_	_	_	
Alex	Course:	2.5	Title			2.0	Start ti	me:		2							
Reter	Amer Golf	-	Amer	Golf 1.5	.2004		1.5.20	104 12:00	• 00	]							
	Tee:		Game	ype:			End tin	ne:									
	Yellow	-	Stable	ford		-	1.5.20	04 16:00	.00 -	1							
	UCD index		Par				Denni	a line i									
Not connected	nur nuesc	2	Date	•		1	Descri	poorc	_								
_		.3	Uerau	κ.		1											
5			Marke														
-						-											
			-				-										
			2				1										
			,														
			1				.1										

#### 6.4.1. G-device-ikkuna (1)

Tässä ikkunassa luodaan yhteys Suunto G3:n ja Suunto Golf Managerin välille. Tietojen lukemisen jälkeen Suunto Golf Manager näyttää Suunto G3:n sisällön (Courses, Rounds ja Players).

Kuvakkeiden avulla voit nollata laitteen, tallentaa asetukset ja siirtää tietoa Suunto Golf Manageriin. Tietoa voi myös siirtää raahaamalla tiedostoja ja viemällä ne kahdennettuihin nimettyihin kansioihin My Computer -ikkunassa.

#### Suunto G3:n yhdistäminen

- 1. Yhdistä datakaapeli tietokoneen ja Suunto G3:n välille. Suunto G3 näyttää tekstin "SERIAL TRANSFER" (sarjasiirto).
- 2. Napsauta Connect/Refresh.

**HUOM!** Suunto G3:n pitäminen kytkettynä datakaapeliin lyhentää huomattavasti akkujen käyttöikää.

#### 6.4.2. My Computer -ikkuna (2)

Tässä ikkunassa näkyy Suunto Golf Managerin sisältö. Kun napsautat tiedostoa, sen sisältämät tiedot näkyvät Main- ja Properties-ikkunoissa. Voit siirtää tietoa Suunto G3:een raahaamalla tiedostoja ja viemällä ne kahdennettuihin nimettyihin kansioihin G3-device-ikkunassa.

#### 6.4.3. Main-ikkuna (3)

Tässä ikkunassa näkyvät pistekortit, historiatiedot ja kehityskäyrät.

#### 6.4.4. Properties-ikkuna (4)

Tässä ikkunassa voit katsella ja muokata My Computer -ikkunassa valitsemasi kohteen tietoja (pelaajat, kenttä jne.).

#### 6.4.5. Suuntosports.com -ikkuna (5)

Tässä ikkunassa näkyvät SuuntoSports.comiin tallentamasi tiedot. Ainoastaan rekisteröidyt jäsenet voivat lisätä, muokata ja katsella tietoja. (Lisätietoja SuuntoSports.comista saat seuraavasta kappaleesta.)

## 7. SUUNTOSPORTS.COM

SuuntoSports.com on kaikille Suunnon rannetietokoneiden käyttäjille tarkoitettu Internet-sivusto. Siellä voit jakaa kokemuksia ja Suunto G3:llä koottuja tietoja muiden käyttäjien kanssa.

Suunto G3:n omistajana voit rekisteröityä ja päästä käyttämään kaikia golfiin liittyviä palveluita. Nämä palvelut auttavat sinua saamaan enemmän hyötyä golfista ja Suunto G3:sta.

### 7.1. JÄRJESTELMÄVAATIMUKSET

- · Internet-yhteys (vähintään 56k modeemi)
- Internet Explorer 4.0 tai uudempi, Netscape 4.7x tai uudempi
- Näytön resoluutio: vähintään 800 x 600 (suositus 1024 x 768)

### 7.2. NÄIN ALOITAT

SuuntoSports.comiin liittyminen:

- 1. Avaa yhteys Internetiin ja käynnistä verkkoselain.
- 2. Avaa www.suuntosports.com
- 3. Napsauta Register ja rekisteröi itsesi ja Suunto G3 -laitteesi. Voit muokata ja päivittää henkilökohtaista MySuunto -profiiliasi vielä myöhemminkin. Rekisteröidyttyäsi siirryt automaattisesti SuuntoSports.com–kotisivulle, joka esittelee sivuston rakenteen ja toimintaperiaatteen.

HUOM! Lue SuuntoSports.comin käyttöohjeet ennen rekisteröitymistä.

**HUOM!** SuuntoSports.com-sivustoa kehitetään jatkuvasti ja sen sisältö voi näin ollen muuttua.

### 7.3. SUUNTOSPORTS.COMIN AIHEKOKONAISUUDET

SuuntoSports.com sisältää kolme aihekokonaisuutta kullekin urheilulajille: MySuunto (minun Suuntoni), Communities (yhteisöt) ja lajikohtaiset sivut.

#### 7.3.1. MySuunto

Tämä osio on tarkoitettu omia tietojasi varten. Täällä voit ladata piste- ja ratatietoja sekä tallentaa tietoa itsestäsi ja yksiköstäsi. Kun siirrät lokitiedostojasi (kuten esim. pelatun kierroksen tiedot) MySuuntoon, ne näytetään henkilökohtaisissa tiedoissasi. Sinä päätät, kenellä on oikeus katsella tietoja, ja voit julkaista pisteet vertaillaksesi niitä vastustajiesi tai muiden Suunto G3:n käyttäjien pisteisiin.

My Suunto -osio sisältää myös henkilökohtaisen kalenterin, jonne voit merkitä harjoittelutietoja.

#### 7.3.2. Yhteisöt (Communities)

Communities-osiossa Suunto G3:n käyttäjät voivat muodostaa tai hallita käyttäjäryhmiä. Voit esimerkiksi muodostaa käyttäjäryhmän ystäviesi kanssa ja jakaa tietoa toistenne tuloksista, antaa toisillenne vinkkejä ja suunnitella tulevia pelejä. Voit myös anoa jäsenyyttä toisista ryhmistä.

Kaikilla ryhmillä on oma kotisivunsa SuuntoSports.comissa. Sivulle voidaan laittaa uutisia, kalentereita, ilmoitustauluja ym. vastaavia tietoja.

#### 7.3.3. Lajikohtaiset sivut

Jokaisella urheilulajilla on oma lajikohtainen sivustonsa SuuntoSports.comissa. Ne sisältävät lajikohtaisia uutisia, ilmoitustauluja ja keskusteluryhmiä. Voit ehdottaa hyviä golf-aiheisia linkkejä lisättäviksi, sekä ladata tietoa golfista ja pelivälineistä.

Voit myös julkaista omia matkapäiväkirjojasi ja kuvailla, suositella tai kommentoida matkakohteita.

## 8. HOITO JA PUHDISTUS

### 8.1. SUUNTO G3:N HOITO

Tee vain tässä käyttöoppaassa mainitut hoitotoimenpiteet. Älä koskaan yritä purkaa Suunto G3:ää tai huoltaa sitä itse. Suojaa se iskuilta ja korkeilta lämpötiloilta äläkä jätä sitä pitkäksi aikaa suoraan auringonvaloon. Kun Suunto G3:si ei ole käytössä, säilytä sitä huoneenlämmössä, puhtaassa ja kuivassa paikassa.

Voit puhdistaa laitteen lämpimällä vedellä kostutetulla pyyhkeellä. Pinttyneet likatahrat voit poistaa miedolla saippualiuoksella. Älä altista laitetta voimakkaille kemikaaleille kuten bensiinille, puhdistusaineille, asetonille, alkoholille, hyönteiskarkotteille, liimoille tai maaleille, sillä ne vahingoittavat laitteen tiivisteitä, kuorta ja ulkopintaa.

#### 8.2. VESITIIVIYS

Suunto G3 täyttää ISO-standardin (International Organization for standardization, www.iso.ch) 2281 vaatimukset. Tämä tarkoittaa sitä, että se on vesitiivis. Vesitiiviyden lisäksi Suunto G3:ssa on testausylipainemerkintä metrisyvyytenä (100 m / 330 jalkaa). Tämä ei kuitenkaan vastaa sukellussyvyyttä, vaan antaa viitteellisen painearvon, jossa ylipainetesti suoritettiin.

Tämä tarkoittaa sitä, ettet voi sukeltaa yli 100 m:n (330 jalan) syvyyteen Suunto G3:n kanssa. Sade, suihku, uiminen tai muu normaali vesikosketus eivät vaikuta laitteen toimintaan. Älä kuitenkaan paina painikkeita veden alla missään olosuhteissa.

HUOM! Suunto G3 -rannetietokoneita ei ole tarkoitettu sukelluskäyttöön.

#### 8.3. PARISTOJEN VAIHTAMINEN

Suunto X6 toimii kolmen voltin CR 2032 litiumparistolla. Pariston käyttöikä on arviolta 12 kuukautta.

Pariston alhaisen varaustason ilmaisin tulee näkyviin, kun pariston varauksesta on jäljellä noin 5–15 prosenttia. Tällöin paristo on vaihdettava. Erittäin kylmä ilma saattaa kuitenkin aktivoida alhaisen varaustason ilmaisimen, vaikka paristossa olisikin vielä riittävästi virtaa. Mikäli pariston alhaisen varaustason ilmaisin tulee näkyviin yli 10°C:n lämpotilassa, paristo on vaihdettava.

HUOM! Taustavalon toistuva käyttö vähentää huomattavasti akkujen käyttöikää.

Voit vaihtaa paristot itse, jos teet sen ohjeiden mukaan ja vältät veden päästämistä paristotilaan tai tietokoneeseen. Käytä aina alkuperäisiä vaihtoparistosarjoja. (Sarjat sisältävät uuden pariston, pariston kannen ja tiivisterenkaan.) Voit ostaa vaihtoparistosarjan viralliselta Suunto-jälleenmyyjältä.

**HUOM!** Kun vaihdat paristoa, vaihda myös paristolokeron kansi ja tiivisterengas. Älä käytä vanhoja kappaleita.

**HUOM!** Vaihdat pariston omalla vastuullasi. Suunto suosittelee paristojen vaihtamista virallisessa Suunto-palvelussa.

Pariston vaihtaminen:

- 1. Aseta kolikko Suunto G3:n takakannen paristolokeron kannessa olevaan uraan.
- 2. Käännä kolikkoa vastapäivään, kunnes se on samansuuntainen auki-asennon merkin kanssa.
- 3. Poista paristotilan kansi ja tiivisterengas ja hävitä ne. Varmista, että kaikki pinnat ovat puhtaat ja kuivat.
- 4. Poista vanha paristo varovasti.
- 5. Aseta uusi paristo paristolokeroon metalliläpän alle siten, että positiivinen puoli on ylöspäin.
- 6. Aseta tiivisterengas on oikeaan asentoon, laita paristolokeron kansi paikalleen ja käännä sitä kolikolla myötäpäivään kunnes ura on kiinni–merkin (close) kohdalla. Älä paina paristotilan kantta samalla, kun käännät sitä kolikolla.

**HUOM!** Paristoa vaihdettaessa on noudatettava erityistä huolellisuutta, jotta Suunto G3 säilyy vesitiiviinä. Huolimaton pariston vaihto voi mitätöidä laitteen takuun.

VAROITUS: Tässä Suunto-tuotteessa on litiumparisto. Jotta tulipalon tai palovammojen riski olisi vähäisin, älä pura, murskaa tai puhkaise akkua, älä kytke napoja oikosulkuun tai hävitä akkua polttamalla tai veteen pudottamalla. Vaihda vain valmistajan määrittämiin paristoihin. Kierrätä käytetyt akut tai hävitä ne asianmukaisesti.



# 9. MÄÄRITELMIÄ JA LASKENTASÄÄNTÖJÄ

Tämä kappale sisältää määritelmiä ja kaavoja, joilla Suunto G3 laskee tilastoja ja pisteitä.

### Radan tasoitus (CHCP)

Tämä on kentänn pelitasoitus tämänhetkiselle kentälle ja tiille, joilta pelaat.

Tasoitus lasketaan tasoitusluvustasi.

Kaava:

CHCP = (PELAAJAN TASOITUSLUKU X SLOPE-LUKU) /113 + (COURSE RATING -LUKU - PAR) **HUOM!** 9-reikäisillä kentillä par kerrotaan kahdella.

### Course rating -luku (C.R.)

Luku kuvaa kentän vaikeutta tasoituksettomalle pelaajalle (0-tasoitus), kun kenttä on normaalissa kunnossa ja sää on normaali. Course rating -lukua käytetään pelitasoituksen laskemiseen tietyille tiille.

### Peliväyläosuma (FIR)

Luku kertoo, laskeutuiko avauslyöntisi peliväylälle. Se rekisteröidään vain rei'ille, joiden par on yli 3. (Par 3 -rei'illä avauslyönnin on laskeuduttava griinille.) Kaava:

PELIVÄYLÄN MERKIT/REIÄT, JOILTA PELIVÄYLÄLLE LYÖMINEN ON MAHDOLLISTA

### Griinille kaksi lyöntiä alle parin (GIR)

Tämä määrittää kykysi pelata peliväylällä tietyllä lyöntimäärällä, kun jäljellä on 2 puttia parin pelaamiseen.

GIR rekisteröidään automaattisesti kaikille rei'ille, joiden kaava:

LYÖNNIT - PUTIT = PAR - 2 TAI VÄHEMMÄN/KAIKILLA PELATUILLA REI'ILLÄ

#### Tasoitusluku

Tämä on golfseurasi antama tasoitus, jonka saat tuloskortin antamalla. Se ilmaistaan luvulla, jonka tarkkuus on yksi desimaali, ja se kertoo, millainen tuloksentekokykysi on.

#### Match-pelitulos

Pelaaja, jolla on korkein tasoitusluku, saa tasoituksena pelaajien pelitasoituksien erotuksen niillä rei'illä, joihin hänellä on oikeus (määritetään lyönti-indeksin perusteella).

**ESIMERKKI:** Jos pelaaja A:n tasoitus on 20 ja pelaaja B:n tasoitus 15, pelaaja A saa tasoitusta yhden lyönnin 5 vaikeimmalla reiällä (lyönti-indeksi 1-5).

Voittaja on se, joka on voittanut eniten reikiä. Peli loppuu, kun pelaaja, jolla on matalin pistetulos, ei voi voittaa tarpeeksi reikiä, jotta tasapeli johtajan kanssa olisi mahdollinen.

Tässä tapauksessa:

- Voittajan kokonaispistemäärä on molempien pelaajien voittamien reikien määrän erotus.
- Häviäjän kokonaispistemäärä on loppuun pelaamattomien reikien määrä.

**ESIMERKKI:** Jos pelaaja A johtaa 3 pisteellä 15. reiän jälkeen ja voittaa 16. reiän, peli päättyy. Tulos on 4-2 pelaaja A:n hyväksi. Voittajan pisteet ilmoitetaan aina ensin. Jos peli keskeytyy jostain syystä, kummankin pelaajan pisteet ovat heidän voittamiensa reikien määrä.

**ESIMERKKI:** Jos pelaaja A on voittanut 4 reikää ja pelaaja B 3 reikää, pelaaja A voittaa pelin 4-3.

Tässä tapauksessa peli päättyy tasapeliin 18 reiän jälkeen, ja tulos on 1-1.

### Stableford (pistebogey)-tulos

kaava:

```
PISTEBOGEY-PISTEET = 2 + (REIÄN PAR + TASOITUS - LYÖNNIT)
```

#### Sand save

Sand save määrittää, että pelaaja on onnistunut palaamaan hiekkaesteeltä ja saanut parin.

**HUOM!** Sand save huomioi kaikki reiät, joissa on hiekkaestemerkki. Säilyttääksesi oikean sand save -prosenttiluvun, sinun on merkittävä hiekkaeste myös niillä rei'illä, joilla et saanut paria. Muuten Sand save -prosenttina näkyy 100%.

Sand save ei erottele lyötyjen puttien lukumäärää, eikä siten määritä, saatiinko sand save griinin hiekkaesteeltä, ellet merkitse vain griinin hiekkaesteitä.

Kaava:

SANDSAVE% = SAND SAVE - MERKINNÄT / (REIKIEN LUKUMÄÄRÄ, JOISSA ON SAND SAVE - TAI HIEKKAESTEMERKINTÖJÄ) X 100 %

### Slope-luku

Luku kuvaa radan suhteellista vaikeutta tasoituksella pelaavalle pelaajalle.

### Lyöntipeli (Strokeplay)-tulos

Kaava:

NETTOLYÖNNIT = REIÄN LYÖNNIT - TASOITUS

#### Up and down

Tämä on mahdollista, jos olet pelannut reiän alle parin, käyttänyt vain yhden putin, ja viimeinen lyönti tapahtui griinin läheltä.

Kaava:

up and down -merkinnät x 100 / reikien lukumäärä, joilla up and down oli mahdollinen

Up and down on mahdollinen, jos:

```
REIÄN PISTEET - PUTIT = PAR -1
```

## **10. TEKNISET TIEDOT**

- Käyttölämpötila -20 C + 50 C
- Säilytyslämpötila -30 C +60 C
- Paino 60 g
- Vesitiiviys 100 m / 330 ft
- Mineraalikristallilasi
- Alumiinikotelo
- Helposti vaihdettava paristo CR2032
- PC-liitäntä RS-232-sarjaliittimellä

## 11. EHDOT

### 11.1. COPYRIGHT

Tämä julkaisu sisältöineen on Suunto Oy:n omaisuutta ja tarkoitettu ainoastaan tarjoamaan Suunto Oy:n asiakkaille Suunto G3 -tuotteisiin liittyviä tietoja ja ohjeita. Tätä julkaisua ei saa käyttää tai jakaa muihin tarkoituksiin tai kopioida tai jäljentää millään tavalla ilman Suunto Oy:n kirjallista lupaa.

Suunto Oy pyrkii siihen, että tässä julkaisussa olevat tiedot ovat mahdollisimman kattavat ja oikeelliset. Suunto Oy ei kuitenkaan myönnä asiasta mitään takuuta. Oikeudet julkaisun sisältöön tehtäviin muutoksiin pidätetään. Tämän julkaisun uusin versio voidaan aina ladata osoitteesta www.suunto.com.

Copyright<sup>©</sup> Suunto Oy 4/2004

### 11.2. TAVARAMERKIT

Suunto, Wristop Computer, Suunto G3, Replacing Luck sekä niiden logot ovat Suunto Oy:n rekisteröityjä tai rekisteröimättömiä tuotemerkkejä. Kaikki oikeudet pidätetään.

#### **11.3. CE-YHDENMUKAISUUS**

CE merkki osoittaa tuotteen noudattavan Euroopan Unionin EMC direktiiviä 89/336/ EEC.

### 11.4. ISO 9001 -YHDENMUKAISUUS

Suunto Oy:n noudattama laatujärjestelmä on ISO 9001 -laadunvarmistusstandardin mukainen (laatusertifikaatti nro 96-HEL-AQ-220). Sertifikaatin myöntää Det Norske Veritas.

## **12. VASTUURAJOITUKSET**

Mikäli tässä tuotteessa ilmenee materiaali- tai valmistusvikoja, Suunto Oy valintansa mukaan joko korjaa viat tai vaihtaa vioittuneet osat maksutta kahden (2) vuoden kuluessa tuotteen ostopäivästä.

Tämä takuu koskee vain alkuperäistä ostajaa ja kattaa vain materiaali- tai valmistusviat, jotka ilmenevät normaalikäytössä takuuaikana.

Tämä takuu ei kata vikoja tai vahinkoja, jotka aiheutuvat onnettomuudesta, tuotteen väärinkäytöstä tai huolimattomasta käsittelystä, tuotteeseen tehdyistä muutoksista tai parannuksista, tuotteen käytöstä muuhun tarkoitukseen kuin siihen, jota varten se on suunniteltu, tai muusta syystä, joka ei kuulu tämän takuun piiriin.

Tuotteelle ei myönnetä muita kuin edellämainitut takuut.

Asiakas saa korjata tuotetta takuuaikana, jos hänellä on tähän Suunto Oy:n asiakaspalveluosaston myöntämä lupa. Suunto Oy tytäryhtiöineen ei ole velvollinen korvaamaan välittömiä tai välillisiä vahinkoja, jotka aiheutuvat tuotteen käytöstä tai kyvyttömyydestä käyttää tuotetta.

Suunto Oy tytäryhtiöineen ei ole vastuussa tämän laitteen käytön kolmansille osapuolille aiheuttamista vahingoista tai menetyksistä.