

## KUNDSERVICE, KONTAKTER

Suunto Oy	Tel. +358 9 875870
	Fax +358 9 87587301
Suunto USA	Tel. 1 (800) 543-9124
Kanada	Tel. 1 (800) 776-7770
Callcenter i Europa	Tel. +358 2 284 11 60
PC-relaterade frågor	<a href="mailto:softwarehelpdesk@suunto.com">softwarehelpdesk@suunto.com</a>
Suuntos webbplats	<a href="http://www.suunto.com"><u>www.suunto.com</u></a>

# INNEHÅLLSFÖRTECKNING

1. INLEDNING .....	6
1.1 EGENSKAPER HOS SUUNTO G3 .....	6
2. KOMMA IGÅNG .....	8
2.1 DISPLAY OCH KNAPPAR .....	8
2.2 ANVÄNDA SUUNTO G3 .....	9
2.2.1 Lägen och menyer .....	9
2.2.2 Tryckning och lång knapptryckning .....	9
2.2.3 Justera inställningarna .....	9
2.3 KNAPPLÅS .....	11
2.4 INSTÄLLNINGAR FÖRE ANVÄNDNING .....	11
2.4.1 Standardfunktioner .....	11
3. LÄGET TIME .....	12
3.1 GENVÄGAR .....	12
3.1.1 Stopwatch (stoppur) .....	12
3.1.2 Dual time (dubbel tidsvisning) .....	13
3.2 ALARM .....	13
3.3 ALLMÄNT .....	14
3.3.1 Tones (knapp-toner) .....	14
3.3.2 Icons (ikoner) .....	14
3.3.3 Ställa in bakgrundsbelysningen .....	14
3.4 UNIT (ENHETER) .....	15

4. LÄGET GAME .....	16
4.1 ANVÄNDA SUUNTO G3 UNDER SPELETS GÅNG .....	16
4.1.1 Välja spelform och bana .....	16
4.1.2 Starta spelet .....	17
4.1.3 Under rundan .....	17
4.1.4 Efter rundan .....	17
4.2 STROKEPLAY .....	17
4.3 STABLEFORD .....	19
4.4 MATCH .....	19
4.5 SCRATCH .....	20
4.6 STATISTIK .....	20
4.6.1 Lägga till pliktshot (Penalty) .....	21
4.6.2 Avsluta spelet (Quit game) .....	21
4.6.3 Radera ytterligare information (Erase) .....	21
4.6.4 Lämna hålet .....	21
4.6.5 Visa gällande resultat och tid .....	22
4.6.6 Niohålsrunda .....	22
5. LÄGET MEMORY .....	23
5.1 GAME (SPEL) .....	23
5.2 COURSE (BANA) .....	24
5.2.1 Skapa en bana (Create) .....	24
5.2.2 Aktivera en bana (Activate) .....	24
5.2.3 Redigera en bana (Edit) .....	24

5.2.4 Visa en bana (View) .....	25
5.2.5 Radera en bana (Erase) .....	25
5.3 STATS (STATISTIK) .....	25
5.3.1 Visa spelstatistik (View) .....	25
5.3.2 Radera spel (Erase) .....	26
5.3.3 Radera all spelstatistik (Erase All) .....	26
5.4 HISTORY (HISTORIK) .....	26
5.4.1 Visa historiken .....	26
5.4.2 Nollställa historikfilerna (Reset) .....	27
5.5 HCP-INDEX (HANDICAPINDEX) .....	27
6. SUUNTO GOLF MANAGER .....	28
6.1 INSTALLATION .....	28
6.2 SYSTEMKRAV .....	28
6.3 PC-GRÄNSSNITT .....	29
6.4 FUNKTIONER HOS SUUNTO GOLF MANAGER .....	29
6.4.1 Fönstret G-device (1) .....	31
6.4.2 Fönstret My Computer (2) .....	31
6.4.3 Huvudfönster (3) .....	31
6.4.4 Fönstret Properties (4) .....	31
6.4.5 Fönstret Suuntosports.com (5) .....	32
7. SUUNTOSPORTS.COM .....	33
7.1 SYSTEMKRAV .....	33
7.2 KOMMA IGÅNG .....	33

7.3 KATEGORIER PÅ SUUNTOSPORTS.COM .....	34
7.3.1 MySuunto .....	34
7.3.2 Gemenskapsgrupper .....	34
7.3.3 Sportspecifika sidor .....	35
8. SKÖTSEL OCH UNDERHÅLL .....	36
8.1 SKÖTSEL AV SUUNTO G3 .....	36
8.2 VATTENBESTÄNDIGHET .....	36
8.3 BYTA BATTERIET .....	37
9. DEFINITIONER OCH BERÄKNINGSREGLER .....	39
10. TEKNISKA SPECIFIKATIONER .....	43
11. VILLKOR OCH BESTÄMMELSER .....	44
11.1 MEDDELANDE OM UPPHOVSRÄTT .....	44
11.2 VARUMÄRKEN .....	44
11.3 CE-ÖVERENSSTÄMMELSE .....	44
11.4 ISO 9001-ÖVERENSSTÄMMELSE .....	44
12. ANSVARSBEGRÄNSNING .....	45

# 1. INLEDNING

Vi gratulerar dig till ditt nya inköp av Suunto G3, en armbandsdator för golfare!

Suunto G3 är en sofistikerad poängtagare som låter dig ha kontrollen över dina poäng och din motspelares resultat under golfrundorna. Suunto G3 memorerar dessutom dina och din motspelares nyckelstatistik under rundan.

Med Suunto G3 kan du välja upp till fyra olika spelformer (Scratch (scratchspel), Stroke (slag), Stableford (poängbogey) och Match Play (matchspel)) och kommer automatiskt att uppdatera den spelare som leder rundan. Därefter visas dina och din motspelares poäng omedelbart och nyckelstatistiken för er runda. Med den medföljande programvaran Golf Manager för dator, kan du analysera dina golfprestationer över en lång tidsperiod så att du kan koncentrera dig på viktiga områden som kan förbättras.

## 1.1. EGENSKAPER HOS SUUNTO G3

### Läget Time

- Tid, kalender, alarm, stoppur med deltider och justering av enhetens inställningar

### Läget Game

- Scorekort för 4 olika spelformer (Strokeplay (slagspel), Stableford (poängbogey), Match och Scratch (scratchspel))
- Beräknar din och din motspelares poäng och slutresultat
- Registrerar statistiska data (fairwayträffar, GIR-träffar, Up&Down, sandsaves (bunkerslag + putt), puttar och pliktslag)

## **Läget Memory**

- Lagrar 10 av dina favoritbanor (som valts från dator, lagrar banans namn, scorekort)
- Visar resultatet och historik över spelade matcher
- Beräknar ditt handicap för en given bana grundat på ditt handicapindex

## **Programvara för dator**

- Scorekort
- Lagrar spelade matcher
- Spelhistorik och tendenskurvor över utvecklingen av nyckelstatistik (GIR, FIR, puttar etc.)
- Databas över golfbanor (lagrar data över alla spelade golfbanor i minnet)

## **SuuntoSports.com**

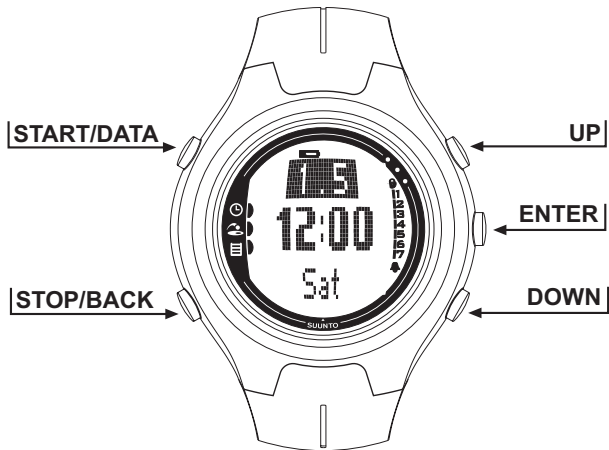
- Jämför dina spelresultat med andra spelare online
- Ladda ner data över golfbanor till din personliga databas på din dator
- Låt dina vänner på golfforumet ta del av de bästa stunderna av dina rundor

## 2. KOMMA IGÅNG

I detta kapitel lär du dig hur du börjar använda din Suunto G3. Knapparna presenteras och funktionerna förklaras.

### 2.1. DISPLAY OCH KNAPPAR

När Suunto G3 lämnar fabriken, är dess display tom. Enheten aktiveras när du trycker på en av knapparna.





## 2.2. ANVÄNDA SUUNTO G3

I det här stycket förklaras hur menystrukturen fungerar och hur du kan justera olika inställningar.

### 2.2.1. Lägen och menyer

1. Bläddra till önskat läget med uppåt- eller nedåtknappen. Namnet på det nya läget visas en kort stund innan huvudmenyn öppnas. Indikatorraden till vänster i displayen visar vilket läge som är aktivt.
2. Öppna inställningsmenyn genom att trycka på ENTER. Tre menyalternativ visas samtidigt. Det aktuella menyalternativet som kan väljas visas i omvänd färg. Raden till höger visar ordningsnumret för menyalternativet och anger hur många poster som finns. Tryck på STOP/BACK för att lämna menyn.

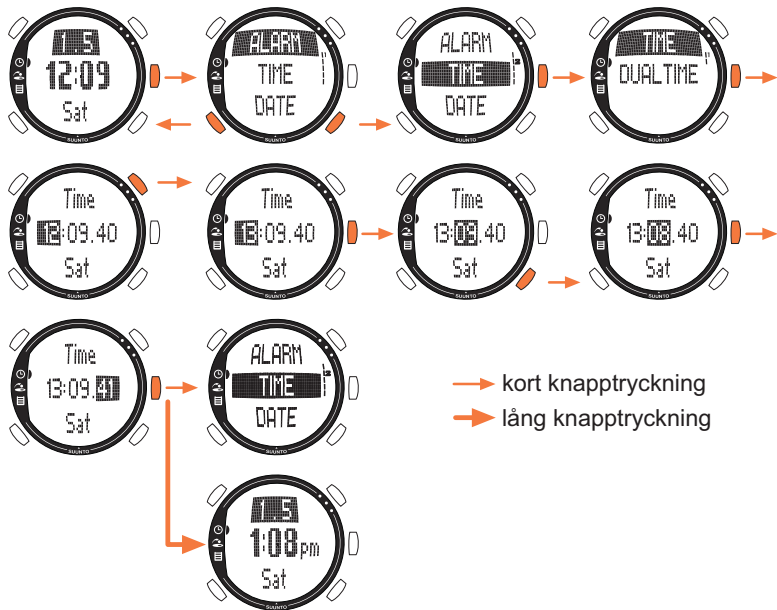
### 2.2.2. Tryckning och lång knapptryckning

START/DATA, STOP/BACK och ENTER har olika funktioner beroende på hur länge de trycks in. En lång knapptryckning innebär att knappen ska hållas intryckt i minst 2 sekunder. Den här handboken tar upp de tillfällen då en lång knapptryckning behövs.

### 2.2.3. Justera inställningarna

Följande figurserie visar hur du ställer in datum och tid.


**OBS!** Öriga inställningar görs på liknande sätt.



## 2.3. KNAPPLÅS

Knapplåset förhindrar att knapparna trycks in av misstag.

Så här aktiverar du knapplåset:

1. Tryck på ENTER.
2. Tryck på START/DATA inom 2 sekunder. Knapparna är låsta och  visas i displayens övre högra hörn. Om du försöker trycka in en knapp visas meddelandet "UNLOCK PRESS ENTER" (tryck på enter för att låsa upp).

Så här inaktiverar du knapplåset:

1. Tryck på ENTER. Texten "NOW PRESS START" (tryck på start) visas:
2. Tryck på START/DATA inom 2 sekunder.

## 2.4. INSTÄLLNINGAR FÖRE ANVÄNDNING

Som standard innehåller enheten en förinställd bana, 4 motspelarnamn och 1 runda. Statistikhistoriken är nollställd.

**OBS!** Du kan radera de förinställda match- och banuppgifterna från minnet genom att öppna läget Memory (Se kapitel 5. Läget Memory). Du kan även redigera och ändra de förinställda motspelarna med programvaran Suunto Golf Manager.

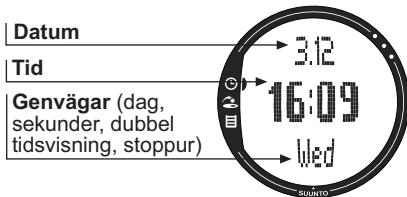
### 2.4.1. Standardfunktioner

När du först får enheten kommer den att ha:

- Strokeplay (slagspel) som standardspelform
- 1 runda spelad på Amer Sports Country Club (du hittar spelstatistik under speldatumet 12:00/01.05)
- Amer Golf Country Club som den aktiva banan
- 4 förinställda motspelare Du kan lägga till nya motspelare senare med programvaran. (Du kan ha upp till 5 motspelare i minnet åt gången.)

### 3. LÄGET TIME

I läget Time kan du visa gällande tid, dubbel tidsvisning, datum och veckodag. Du kan även ställa in alarm, justera enhetens inställningar eller använda den som ett stoppur. Läs mer om inställning av tid och datum i avsnitt 2.2. Använda Suunto G3.



#### 3.1. GENVÄGAR

Du kan välja 4 olika funktioner för den nedersta raden med STOP/BACK.

##### 3.1.1. Stopwatch (stoppur)

Så här använder du stoppuret:

1. Tryck på STOP/BACK för att välja genvägen till stoppuret.

2. Tryck på START/DATA för att starta stoppuret. Om du vill registrera en deltid trycker du på START/DATA en gång till. Deltiden visas på displayen en stund. Därefter återgår Suunto G3 till att visa totaltiden. Suunto G3 kan lagra upp till 30 deltider.
3. Tryck på STOP/BACK för att stoppa stoppuret. Om du har registrerat några deltider, kan du nu bläddra igenom dem med STOP/BACK.
4. Du nollställer timern med en lång tryckning på STOP/BACK. (Om stoppuret inte har nollställts kan du trycka på START/DATA för att fortsätta tidtagningen från den föregående sluttiden.)

**OBS!** När du har använt stoppuret kan du inte välja någon av de andra genvägarna innan du nollställer timern.

### 3.1.2. Dual time (dubbel tidsvisning)

Med den dubbla tidsvisningen kan du hålla reda på ytterligare en tidsangivelse, i en annan tidszon när du är ute och reser.

Såhär ställer du in dubbel tidsangivelse:


1. Välj *Time* i inställningsmenyn.

1. Välj *Dual time* i menyn *Time*.

2. Ställ in timmen.

3. Ställ in minuterna. Sekunderna synkroniseras grundat på den vanliga tiden.

### 3.2. ALARM

Du kan ställa in upp till tre oberoende alarm som påminner dig om t.ex. viktiga möten eller väcker dig vid en viss tidpunkt. När alarmet har ställts in, visas  i displayens nedre högra hörn.

Såhär ställer du in ett alarm:

1. Välj *Alarm* i inställningsmenyn.

2. Välj ett av tre alarm.

3. Ändra alarmstatusen till *On* (på).

4. Ställ in timmen.

5. Ställ in minuterna.

6. Ställ in datum. (Om du inte ställer in datum, aktiveras alarmet, från och med den punkten, varje dag vid samma tidpunkt som larmet ställs in.)

### 3.3. ALLMÄNT

Med den här funktionen kan du ställa in knapptoner, ikoner och belysning.

Justera allmänna inställningar:

1. Välj *General* (allmänt) i inställningsmenyn.
2. Välj en lämplig inställning.
3. Justera inställningen.

#### 3.3.1. Tones (knapptoner)

Med toner avses de ljud som bekräftar att knapparna har tryckts in. Knapptonerna kan aktiveras eller inaktiveras.

#### 3.3.2. Icons (ikoner)

När funktionen Icons är aktiverad och du bläddrar till ett läge, visas lägets ikon på displayen under en kort stund innan huvuddisplayen öppnas. När den är avstängd, öppnas huvuddisplayen direkt.

#### 3.3.3. Ställa in bakgrundsbelysningen

Med inställningen Light (belysning) kan du ställa in bakgrundsbelysningen för displayen på din Suunto G3. Det finns tre olika inställningar:

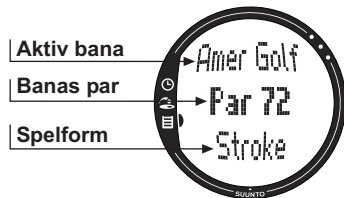
- **Normal:** Belysningen slås på när du trycker på START/DATA i mer än 2 sekunder, eller när ett alarm aktiveras. Ljuset fortsätter att lysa i 7 sekunder efter den senaste knapptryckningen.
- **Night Use (användning i mörker):** Ljuset tänds när du trycker på någon av knapparna och fortsätter att lysa i 7 sekunder efter den senaste knapptryckningen.  
**OBS!** Om du använder bakgrundsbelysningen ofta minskas batteriets livslängd avsevärt.
- **Off (av):** Belysningen tänds inte alls.

### 3.4. UNIT (ENHETER)

Med denna funktion ställer du in tids- och datumformaten, samt den avståndsenhet du vill att Suunto G3 ska använda.

- **Time (tid):** 12- eller 24-timmarsformat
- **Date (datum):** mm.dd (månad står före dag), dd.mm (dag står före månad) eller endast dagen
- **DIST (avstånd):** meter (m) eller yard (yd)

## 4. LÄGET GAME



Läget Game (spel) låter dig räkna poäng under en golfrounda. Du kan även räkna din motspelares poäng. Suunto G3 visar vem som leder vid samtliga skeden under rundan och lagrar upp till 5 av dina favoritmotspelare i minnet.

Med läget Game kan du även registrera statistiska data som t.ex. fairwayträffar och om du nådde greenen med rätt antal slag eller pliktslag för din egen match, så att du senare kan granska din spelhistorik.

### 4.1. ANVÄNDA SUUNTO G3 UNDER SPELETS GÅNG

I följande avsnitt förklaras hur du använder enheten på din rounda.

#### 4.1.1. Välja spelform och bana

1. Välj en spelform: Scratch, Strokeplay, Stableford eller Match. (Standardinställningen är Strokeplay.) Du kan ändra spelformen i läget Memory (minne).
2. Välj en bana om du spelar en annan spelform än Scratch (se avsnitt 5.2.2. Aktivera banan). Om du inte har ställt in banan, se avsnitt 5.2.1. Skapa en bana.



### **4.1.2. Starta spelet**

1. I läget Game väljer du en motspelare från listan. Du kan redigera eller ändra motspelare i Suunto Golf Manager.
2. Ställ in dina och din motspelares handicap. På detta sätt kan enheten visa vem som leder under samtliga skeden under rundan.
3. Välj vilket hål du vill starta från. Standardstarthålet är hål nr 1.

### **4.1.3. Under rundan**

1. Ange det totala antalet slag och puttar för varje hål.
2. Ange statistik (fairwayträffar, bunkerträffar, Up&Down, Sandsaves, etc.)
3. Ange din motspelares poäng.

**OBS!** Du kan lämna spelet när som helst under rundan (se avsnitt 4.6.2.).

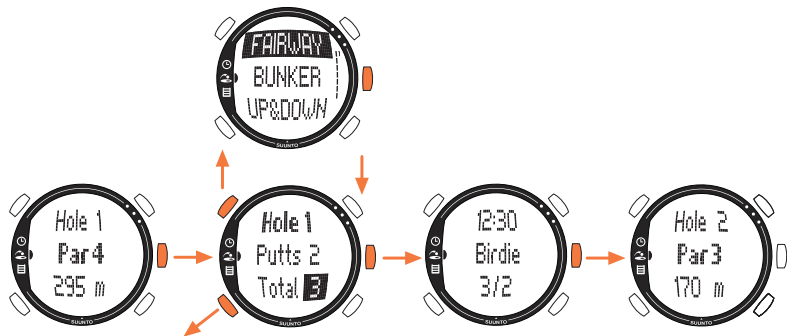
### **4.1.4. Efter rundan**

Efter rundan, frågar Suunto G3 om du vill se statistiken för rundan.

## **4.2. STROKEPLAY**

Strokeplay (slagspel) är en krävande och icke-förlåtande spelform. Det är ett riktigt prov på din skicklighet eftersom varje slag räknas, och du kan inte plocka upp bollen och gå vidare till nästa hål eller förlita dig på dina lagmedlemmar att hjälpa dig.

Följande figurserie visar hur du använder Suunto G3 på din runda (avsnitt 4.1.3.).



Bläddrar genom poängen för tidigare hål

Beroende på banan, avslutas matchen automatiskt efter 9 eller 18 hål (se avsnitt 4.6.6).

**OBS!** Medan spelet är igång går det inte att öppna läge Time eller Memory. Visa tiden genom att göra en lång knapptryckning på ENTER på skärmen för poänginmatning. (Se avsnitt 4.6.5. Visa gällande resultat och tid.)

**OBS!** Om du behöver justera poängen för tidigare hål, bläddrar du bakåt med STOP/BACK och justerar poängen för önskat hål. Återgå till aktuellt hål genom att acceptera poängen med ENTER.

### 4.3. STABLEFORD

Stableford (poängbogeey) är en populär spelform eftersom den ger golfspelaren möjlighet att spela banan på egna meriter, och samtidigt låter honom/henne plocka upp bollen och gå vidare till nästa hål, om ett hål skulle visa sig vara svårt. Detta kan hjälpa till att snabba på rundan och minska frustrationen om du har en dålig dag.

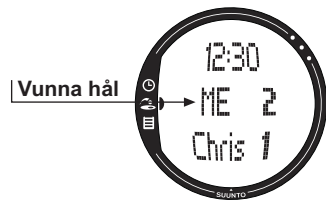
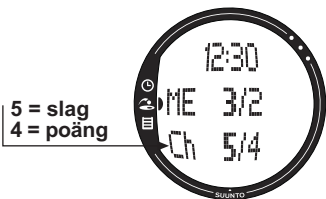
Efter varje hål, visar enheten aktuell spelstatus (slag/stableford-poäng) i 10 sekunder och fortsätter sedan automatiskt till nästa hål.

### 4.4. MATCH

Match är en komplett spelform där du spelar rundan med syfte att vinna individuella hål. Exempel: Om du får 4 poäng och din motspelare får 5 poäng på hål 1, vinner du hålet. Spelformen Match är alltid för två spelare.

Enheter ber dig bekräfta vem som vann hålet eftersom det absoluta antalet slag faktiskt inte spelar någon roll. Enheter låter dig dock uppdatera slagen för att upprätthålla statistiken.

**OBS!** Efter varje hål, visar enheten den aktuella poängställningen i 10 sekunder och fortsätter sedan automatiskt till nästa hål.



## 4.5. SCRATCH

Scratchspel är en snabb och enkel spelform som låter dig beräkna din sammanlagda poäng samt dina puttars medan du spelar på fairway (puttarna uppdateras när hålet har avslutats). Den kräver inte några uppgifter om banan och justerar inte poängen för olika handicap.

## 4.6. STATISTIK

Dessa funktioner är inte specifika för spelformen och du kan använda dem i alla typ av spel.

1. Tryck på START/DATA vid poänginmatning.
2. Välj önskat alternativ från listan och tryck på ENTER för att spara det i minnet.
  - Fairway
  - Bunker
  - Up&down
  - Sandsave

**OBS!** Enheten visar meddelandet "INVALID SAND SAVE" (ogiltig sandsave) eller "INVALID UP&DOWN" (ogiltig up&down) om ditt resultat är över par och du har sparat en up&down eller sandsave för det hålet i minnet.

#### **4.6.1. Lägga till pliktslag (Penalty)**

Om du vill tillföra ett pliktslag i minnet, öppnas en separat display med följande valalternativ:

- **Water (vatten)**
- **Out (ute)**
- **Drop (drop)**
- **Rul viol (regelöverträdelse)**

***OBS!** Pliktslagen kan endast visas i programvaran Suunto Golf Manager.*

***OBS!** Suunto G3 lägger inte automatiskt till pliktslagen till slutresultatet. Du måste lägga till de extra slagen till den totala poängsiffran manuellt.*

#### **4.6.2. Avsluta spelet (Quit game)**

Med den här funktionen kan du när som helst lämna spelet. Om du vill lämna spelet vid det första hålet, sparas inte spelet i minnet.

#### **4.6.3. Radera ytterligare information (Erase)**

Om du har matat in information för ett enskilt hål som du vill radera, kan du använda funktionen Erase (radera). När du väljer funktionen Erase, visar Suunto G3 en lista över ytterligare information som registrerats för hålet. Nu kan du radera oviktig information.

#### **4.6.4. Lämna hålet**

Du kan lämna ett hål mitt i en runda genom att välja -- för puttarna eller den totala poängsiffran. Suunto G3 visar meddelandet "QUIT HOLE?" (lämna hålet?). Bekräfta med ENTER.

#### 4.6.5. Visa gällande resultat och tid

→ kort knapptryckning

→ lång knapptryckning



#### 4.6.6. Niohålsrunda

Med Suunto G3 kan du spela både 9-håls- och 18-hålsrundor. Med 18-hålsrundor fortsätter du bara att spela tills du kommer fram till slutet. Suunto G3 slutar automatiskt spelet efter det artonde hålet.

Du kan spela 9 hål på en 18-hålsbana genom att lämna spelet vid det tionde hålet. Om du startar med de nio sista hålen, lämnar du spelet vid hål 1. Om banan endast har nio hål, avslutas spelet automatiskt efter det nionde hålet.

## 5. LÄGET MEMORY

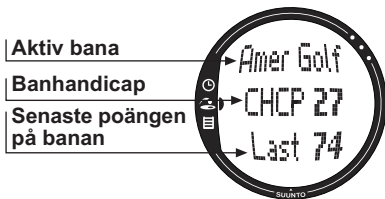
Läget Memory ger dig tillgång till informationen som lagrats i enhetens minne. Läget visar statistik och historik över spelade matcher och skapa samt uppdatera baninformation. Den beräknar även ditt banhandicap (CHCP) för en given bana.

Du **kan** även välja spelformen i läget Memory.

### 5.1. GAME (SPEL)

Med den här funktionen kan du välja spelformen:

- Stroke
- Stableford
- Match
- Scratch



## 5.2. COURSE (BANA)

Här kan du skapa, redigera och visa banor, samt radera dem från enhetens minne.

### 5.2.1. Skapa en bana (Create)

Med den här funktionen kan du skapa en ny golfbana och lagra den i Suunto G3.

1. Välj *Create* i menyn Course.
2. Mata in banvärdet (C.R. = course rating) och slopvärdet (slope rating) från banans scorekort.
3. Ange PAR, slagindex och avståndet för varje håll.
4. För att skapa en 9-hålsbana, gör du en lång knapptryckning på ENTER under det nionde hålet, omedelbart efter att hållavståndet har definierats.

**OBS!** Om du vill justera informationen för föregående håll, bläddrar du tillbaka med STOP/BACK.

**OBS!** Om du av någon anledning vill lämna skapandeprocessen, gör du en lång knapptryckning på STOP/BACK i minst två sekunder.

### 5.2.2. Aktivera en bana (Activate)

Med den här funktionen kan du aktivera en bana som du har skapat.

1. Välj en lämplig bana i menyn Course.
2. Välj *Activate* (aktivera).

### 5.2.3. Redigera en bana (Edit)

Med den här funktionen kan du redigera en bana som du har skapat. Du kan justera alla värden som du matade in när du skapade banan.

Om du justerar ditt slagindex för ett visst håll, måste du justera om index för samtliga håll. Annars kan du spara ändringarna genom att göra en lång knapptryckning på ENTER.



#### **5.2.4. Visa en bana (View)**

Med den här funktionen kan du visa informationen som rör en bana du har skapat.

1. Välj en lämplig bana i menyn Course.
2. Välj *View*.
3. Bläddra genom informationssidorna med uppåt-/nedåtknapparna.
4. Tryck på ENTER eller STOP/BACK om du vill avsluta visningen av en bana.

#### **5.2.5. Radera en bana (Erase)**

Med den här funktionen kan du radera en bana från minnet.

1. Välj en lämplig bana i menyn Course .
2. Välj *Erase*. Suunto G3 visar meddelandet "ERASE xxx" (radera xxx?).
3. Tryck på ENTER för att radera banan eller tryck på STOP/BACK om du inte vill radera den.

### **5.3. STATS (STATISTIK)**

Med den här funktionen kan du visa och radera spelstatistik.

#### **5.3.1. Visa spelstatistik (View)**

Med den här funktionen kan du visa statistiken för tidigare spel.

1. Välj *View* i menyn Stats.
2. Välj ett spel.
3. Bläddra genom statistiksidorna med uppåt-/nedåtknapparna.
4. Återgå till valmenyn genom att trycka på ENTER.

### 5.3.2. Radera spel (Erase)

Med den här funktionen kan du radera individuella spel som lagrats i minnet.

1. Välj *Erase* i menyn Stats.
2. Välj ett spel. Suunto G3 visar meddelandet "ERASE HH:MM/DD.MM?" (radera tt:mm/dd.mm?).
3. Tryck på ENTER för att acceptera eller på STOP/BACK för att återgå till menyn.

### 5.3.3. Radera all spelstatistik (Erase All)

Med den här funktionen kan du radera all statistik från alla spel som lagrats i minnet.

1. Välj *Erase all* i menyn Stats. Suunto G3 visar meddelandet "ERASE ALL GAMES?" (radera alla spel?).
2. Tryck på ENTER för att acceptera eller på STOP/BACK för att återgå till menyn.

## 5.4. HISTORY (HISTORIK)

Med den här funktionen kan du visa och nollställa historiken för spelade rundor.

### 5.4.1. Visa historiken

Följande information visas:

- **Games (spel):** Antal spelade rundor
- **Shots (slag):** Totalt antal slag:
- **Up and down:** Totalt och procent
- **Sand save:** Totalt och procent
- **GIR (green in regulation):** Totalt och procent
- **FIR (fairway hit):** Totalt och procent
- **Putts (puttar):** Totalt och genomsnitt

Tryck på ENTER eller STOP/BACK för att återgå till menyn.

Se kapitel 9. Definitioner och beräkningsregler för mer information.

#### **5.4.2. Nollställa historikfilerna (Reset)**

1. Välj *Reset* i menyn *History*. Suunto G3 visar meddelandet "RESET DD.MM.YY HISTORY?" (nollställ historik för dd.mm.åå?) där datumet avser det datum då historiken nollställdes senast.
2. Tryck på ENTER för att nollställa historiken eller tryck på STOP/BACK om du inte vill nollställa den.

#### **5.5. HCP-INDEX (HANDICAPINDEX)**

Ange ditt aktuella handicapindex för att erhålla justerat banhandicap för den aktiva banan.

**OBS!** *Handicapindexet utfärdas av din golfklubb när du lämnar in ditt scorekort och uttrycks som ett nummer med en decimal.*

Handicap för en bana beräknas utifrån handicapindexet och är helt enkelt antalet slag (kompensationen) du får jämfört med en scratchspelare (med 0 i handicap) på den specifika banan.

Suunto G3 beräknar justerat banhandicap vilket är ditt banhandicap för de specifika utslagsplatser du spelar från.

## 6. SUUNTO GOLF MANAGER

Suunto Golf Manager (SGM) är en programvara som har utformats för att öka funktionaliteten hos Suunto G3. Använd den för att överföra information som t.ex. spelresultat från minnet i Suunto G3. Du kan enkelt lägga upp, visa och lägga till information som är relaterad till överförda data, när dessa väl överförts.

Programvaran Suunto Golf Manager medföljer på en cd-romskiva i förpackningen med din Suunto G3. Den senaste versionen kan alltid laddas ner från [www.suunto.com](http://www.suunto.com) eller [www.suuntosports.com](http://www.suuntosports.com). Besök webbplatsen regelbundet för att titta efter uppdateringar, eftersom det ständigt utvecklas nya funktioner.

### 6.1. INSTALLATION

1. Sätt i cd-romskivan Suunto Golf Manager i cd-romenheten.
2. Vänta tills installationen inleds, och följ sedan installationsanvisningarna.

**OBS!** Klicka på *Start --> Run (Kör) och skriv in D:\setup.exe om inte installationen startar automatiskt.*

### 6.2. SYSTEMKRAV

- Lägsta processorhastighet 350 MHz
- 64 MB RAM
- 40 MB tillgängligt hårddiskutrymme
- Microsoft® Windows 98, Windows NT, Windows 2000, Windows XP
- Minsta upplösning: 1024 x 768

### **6.3. PC-GRÄNSSNITT**

Med hjälp av PC-gränssnittet kan du överföra information mellan Suunto G3 och din dator. Gränssnittskabeln levereras i samma förpackning som Suunto G3.

### **6.4. FUNKTIONER HOS SUUNTO GOLF MANAGER**

Displayen på Suunto Golf Manager är indelad i fem separata fönster. Dessa fönster visas i följande figur och deras funktioner beskrivs kortfattat i följande avsnitt. (Mer information finns i hjälpen till Suunto Golf Manager.)

**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	
<b>Index (Stroke/Match)</b>	<b>1/1</b>	<b>15/15</b>	<b>1/1</b>	<b>9/9</b>	<b>3/3</b>	<b>5/5</b>	<b>7/7</b>	<b>17/17</b>	<b>13/13</b>		
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	
<b>HOLE</b>	<b>10</b>	<b>11</b>	<b>12</b>	<b>13</b>	<b>14</b>	<b>15</b>	<b>16</b>	<b>17</b>	<b>18</b>	<b>IN</b>	<b>TOT</b>
<b>Index (Stroke/Match)</b>	<b>12/12</b>	<b>16/16</b>	<b>2/2</b>	<b>10/10</b>	<b>4/4</b>	<b>6/6</b>	<b>8/8</b>	<b>18/18</b>	<b>14/14</b>		
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. Fönstret G-device (1)

I detta fönster etableras kontakten mellan Suunto G3 och Suunto Golf Manager. Efter avläsningen av data, visar Suunto Golf Manager innehållet (banor, rundor och spelare) i Suunto G3.

Du kan använda ikonerna för att nollställa enheten, spara inställningar och överföra data till Suunto Golf Manager. Överföringen kan även göras genom att filer dras och släpps i de kopierade namngivna mapparna i fönstret My Computer (den här datorn).

### Ansluta Suunto G3

1. Anslut datakabeln mellan din dator och Suunto G3. Suunto G3 visar meddelandet "SERIAL TRANSFER" (serieöverföring).
2. Klicka på *Connect/Refresh* (anslut/uppdatera).

**OBS!** Om du låter Suunto G3 vara ansluten till datakabeln minskas batteriets livslängd avsevärt.

### 6.4.2. Fönstret My Computer (2)

I det här fönstret visas innehållet på Suunto Golf Manager. När du klickar på en fil, visas dess information i huvudfönstret samt fönstret Properties (egenskaper). Du kan överföra data till Suunto G3 genom att dra filerna och släppa dem i de kopierade namngivna mapparna i fönstret G3-device.

### 6.4.3. Huvudfönster (3)

I det här fönstret visas scorekort, historik och tendenskurvor.

### 6.4.4. Fönstret Properties (4)

I det här fönstret kan du visa och redigera informationen för den post (spelare, bana, etc.) du har valt i fönstret My Computer.

#### **6.4.5. Fönstret Suuntosports.com (5)**

I det här fönstret visas data som du har i SuuntoSports.com. Du måste vara registrerad medlem innan du kan lägga till, redigera och visa data. (Mer information om SuuntoSports.com ges i nästa kapitel.)



## 7. SUUNTOSPORTS.COM

SuuntoSports.com är en webbplats för alla som använder Suunto armbandsdator. Här kan du dela med dig av dina erfarenheter och de data som du samlat ihop med din Suunto G3.

Som ägare till en Suunto G3, kan du registrera dig och få tillgång till alla golfrelaterade tjänster. Dessa hjälper dig att få ut mesta möjliga av ditt golfspel och din Suunto G3.

### 7.1. SYSTEMKRAV

- Internetanslutning (minimikrav 56k modem)
- Internet Explorer 4.0 eller senare, Netscape 4.7x eller senare
- Skärmupplösning: minst 800x600 (1024x768 rekommenderas)

### 7.2. KOMMA IGÅNG

Gå med i SuuntoSports.com:

1. Anslut till Internet och öppna din webbläsare.
2. Gå till [www.suuntosports.com](http://www.suuntosports.com).
3. Klicka på *Register* och registrera dig själv och din Suunto G3. Efteråt kan du ändra och uppdatera din profil och profilen för ditt/dina instrument på avdelningen My Suunto. När du har registrerat dig kommer du automatiskt till vår hemsida SuuntoSports.com, där du kan läsa om hur sidan är uppbyggd och hur den fungerar.

**OBS!** Läs sekretessreglerna (*Privacy policy*) på [SuuntoSports.com](http://SuuntoSports.com) innan du registrerar dig.

**OBS!** [SuuntoSports.com](http://SuuntoSports.com) förbättras ständigt och innehållet på sidan kan därför komma att ändras.

### **7.3. KATEGORIER PÅ SUUNTOSPORTS.COM**

På SuuntoSports.com finns tre olika kategorier för varje sport: MySuunto, Communities (gemenskaper) och sportspecifika sidor.

#### **7.3.1. MySuunto**

MySuunto är avsedd för dina egna data. Här kan du ladda upp dina resultat och banor, och lagra information om dig själv och din enhet. När du överför dina loggar (t.ex. spelade rundor) till MySuunto, visas de bland dina data.

Du bestämmer vem som får tillgång till dina data, och du kan publicera resultaten för att jämföra dem med resultaten som dina motspelare eller andra användare av Suunto G3 får.

På MySuunto finns även en personlig kalender där du kan föra anteckningar om din träning.

#### **7.3.2. Gemenskapsgrupper**

I Communities (gemenskaper) kan flera Suunto G3-användare bilda och upprätthålla användargrupper. Du kan t.ex. bilda en grupp tillsammans med dina vänner och dela med dig av dina poäng och tips, samt planera kommande rundor. Du kan också ansöka om medlemskap i andra grupper.

Varje grupp har en egen hemsida på SuuntoSports.com. Denna sida kan användas för nyheter, gruppkalendrar, anslagstavlor etc.

### **7.3.3. Sportspecifika sidor**

Varje sportkategori har egna sportspecifika sidor på SuuntoSports.com. På dessa finns sportspecifika nyheter, anslagstavlor och diskussionsgrupper. Du kan föreslå bra golfrelaterade länkar som ska läggas till, och ladda upp information om golf och golfutrustning.

Du kan även publicera dina egna reseberättelser och beskriva, rekommendera eller kommentera olika resmål.

## 8. SKÖTSEL OCH UNDERHÅLL

### 8.1. SKÖTSEL AV SUUNTO G3

Utför endast de procedurer som beskrivs i den här handboken. Försök aldrig själv ta isär eller utföra underhåll på Suunto G3. Skydda den från stötar och extrem värme, och utsätt den inte för direkt solljus under en längre tid. När du inte använder den, bör den förvaras i rumstemperatur på en ren och torr plats.

Torka ren din Suunto G3 med en lätt fuktad (varmt vatten) trasa. Om det har bildats fläckar eller märken som är svåra att ta bort, kan du tvätta området i fråga med en mild tvål. Utsätt inte Suunto G3 för starka kemikalier såsom bensin, rengöringsmedel, aceton, alkohol, insektsgifter, lim eller färg. Detta kan orsaka skador på enhetens förslutningar, hölje och yta.

### 8.2. VATTENBESTÄNDIGHET

Suunto G3 är testad enligt ISO (International Organization for standardization, [www.iso.ch](http://www.iso.ch)) standard 2281. Detta innebär att den är vattenbeständig. Utöver termen "water resistant" (vattenbeständig), har Suunto G3 märkts med en indikation på ett testövertryck givet som ett djup i meter (100 m/330 fot). Detta motsvarar dock inte ett dykdjup utan avser det tryck vid vilket testet för vattenövertryck utfördes.

Detta innebär att du inte kan dyka ner till ett djup av 100 m (330 fot) med din Suunto G3. Regn, duschning, simning eller annan normal exponering för vatten skadar inte dess funktion. Tryck dock under inga omständigheter på knapparna under vatten.

**OBS!** Suunto G3 armbandsdatorer är inte avsedda att användas vid dykning.

### 8.3. BYTA BATTERIET

Suunto G3 drivs av ett 3-volts litiumbatteri av typen: CR 2032. Batteriets beräknade livslängd är cirka 12 månader.

En indikator som varnar om att batteriet snart är slut visas i displayen när cirka 5–15 procent av batterikapaciteten återstår. Vi rekommenderar batteribyte när varningen visas. Mycket kallt väder kan emellertid aktivera indikatorn som varnar för att batteriet håller på att ta slut, även om det fortfarande finns ström kvar i batteriet. Om batterivarningsindikatorn visas vid temperaturer över 10 °C, ska du byta ut batteriet.

**OBS!** Om du använder bakgrundsbelysningen ofta minskas batteriets livslängd avsevärt.

Du kan byta ut batterierna själv, förutsatt att du gör det på rätt sätt och undviker att vatten tar sig in i batterifacket eller datorn. Använd alltid originalbatterisats vid byte. (En sådan består av ett nytt batteri, batterilock och O-ring.) Du kan köpa batterisatserna från godkända Suunto-återförsäljare.

**OBS!** När batteriet byts ut, ska även batterilocket och O-ringen bytas ut. Använd aldrig de gamla.

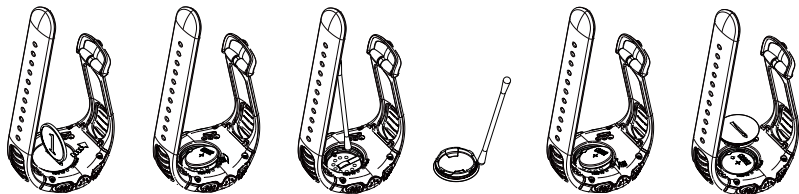
**OBS!** Byt batteriet på egen risk. Suunto rekommenderar att du låter byta ut batterierna vid godkända Suunto-serviceställen.

Så här byter du ut batteriet:

1. Sätt ett mynt i skåran på luckan till batterifacket på baksidan av Suunto G3.
2. Vrid myntet moturs till dess att det ligger i linje med lägesmarkeringen för öppen.
3. Ta bort luckan till batterifacket samt O-ringen, och kasta bort dem. Se till att alla ytor är rena och torra.
4. Avlägsna det gamla batteriet försiktigt.
5. Sätt i det nya batteriet i batterifacket under metallfliken med pluspolsidan uppåt.
6. När O-ringen ligger i rätt läge, sätt tillbaka luckan till batterifacket och vrid medurs med myntet tills det ligger i linje med lägesmarkeringen för stängd. Tryck inte ner luckan till batterifacket medan du vrider den med myntet.

**OBS!** Var försiktig när du byter batteri så att Suunto G3 förblir vattenbeständig. Om du slarvar vid batteribyte, kan garantin bli ogiltig.

**WARNING:** Denna Suunto-produkt innehåller ett litiumbatteri. För att minska risken för brännskador bör du inte ta isär, krossa eller punktera batteriet, och ej heller kortsluta dess poler eller kassera batteriet i eld eller vatten. Byt endast ut mot batterier som specificerats av tillverkaren. Återvinn eller kassera använda batterier på rätt sätt.



## 9. DEFINITIONER OCH BERÄKNINGSREGLER

Det här kapitlet innehåller definitioner och formler som Suunto G3 använder för att beräkna statistik och resultat.

### **Banhandicap (CHCP)**

Detta är det justerade banhandicapet för den aktuella banan och utslagsplatsen du spelar på. CHCP beräknas utifrån ditt handicapindex.

Formel:

$$\text{CHCP} = (\text{SPELARENS HANDICAPINDEX} \times \text{SLOPVÄRDET}) / 113 + (\text{BANVÄRDET} - \text{PAR})$$

**OBS!** På banor med 9 hål, multipliceras par med två.

### **Banvärde (Course Rating = C.R.)**

Detta representerar om en bana är svårspelad för scratchspelare (med 0 i handicap) under normala ban- och väderförhållanden. Banvärdet används för att justera ditt banhandicap för en specifik uppsättning utslagsplatser.

### **Fairway hit (FIR)**

Detta avgör om ditt öppningsslag landade på fairway. Det registreras endast på hål där par överstiger 3. (Vid 3 över par ska öppningsslaget landa på greenen.)

Formel:

FAIRWAYMARKERINGAR / HÅL DÄR FAIRWAY ÄR MÖJLIG

## **Green in Regulation (GIR) (träffat greenen med rätt antal slag)**

Detta avgör din förmåga att spela på fairway i ett reglerat antal slag med 2 putt per kvar för att spela på par.

GIR registreras automatiskt på alla hål där.

Formel:

SLAG - PUTTAR = PAR - 2 ELLER MINDRE / ALLA SPELADE HÅL.

## **Handicapindex**

Detta är det handicap som du får av din golfklubb när du lämnar in ditt scorekort. Det uttryckt med ett nummer med en decimal och representerar din potentiella förmåga att ta poäng.

## **Matchspelspoäng**

Spelaren med högre handicap tar emot skillnaden mellan spelarnas banhandicap som en kompensation för de hål han/hon är berättigad (fastställt av slagindexet).

**EXEMPEL:** Om spelare A:s handicap är 20 och spelare B:s handicap är 15, får spelare A 1 slag som kompensation för de 5 svåraste hålen (slagindex 1–5).

Den som vinner flest hål vinner matchen. Spelet är avslutat när spelaren med lägst poäng inte kan vinna tillräckligt många hål för att spela oavgjort med den som leder.

I detta fall:

- är vinnarens totala poäng skillnaden i antalet hål som bägge spelare har vunnit
- är förlorarens totala poäng antalet oavslutade hål.

**EXEMPEL:** Om spelare A leder med 3 poäng efter det 15:e hålet och vinner det 16:e hålet, är matchen slut. Poängställningen är 4–2 till fördel för spelare A. Vinnarens poäng visas alltid först.

Om matchen avbryts av någon anledning, blir poängen för varje spelare det antal hål



som de har vunnit vardera.

**EXEMPEL:** Om spelare A har vunnit 4 hål och spelare B har vunnit 3, vinner spelare A matchen med 4-3.

Om spelet slutar oavgjort efter 18 hål, blir resultatet 1-1.

### **Stableford-poäng**

Formel:

$$\text{STABLEFORD-POÄNG} = 2 + (\text{HÅL PAR} + \text{HANDICAPKOMPENSATION} - \text{SLAG})$$

### **Sandsave**

Sandsave avgör att spelaren har lyckats spela sig ur en bunker och gå på par.

**OBS!** Sandsave tar hänsyn till alla hål där du gjorde en bunkermarkering. För att upprätthålla korrekt sandsave-procent, måste du även markera en bunker på de hål där du inte gick på par. Annars kommer Sandsave-procenten att visa 100 %.

Sandsave gör ingen skillnad på antalet puttar som använts och avgör således inte om din sandsave gjordes från en greenbunker, såvida inte du endast markerar greenbunkrar.

Formel:

$$\text{SANDBSAVE-\%} = \text{SANDBSAVEMARKERINGAR} / (\text{ANTAL HÅL MED SANDBSAVE ELLER BUNKERMARKERINGAR}) \times 100 \%$$

### **Slopvärde**

Detta representerar den relativa svårigheten för en bana för en icke-scratchspelare.

### **Slagspelspoäng**

Formel:

$$\text{NETTOSLAG} = \text{HÅLSLAG} - \text{HANDICAPKOMPENSATION}$$

## **Up and down (scrambling)**

Detta är möjligt om du har spelat hålet under par, endast använt 1 putt, och det senaste slaget ägde rum nära green.

Formel:

"UP AND DOWN"-MARKERINGAR X 100 / ANTALET HÅL DÄR "UP AND DOWN" VAR MÖJLIGT

Up and down är möjlig om:

HÅLPOÄNG - PUTTAR = PAR -1

## 10. TEKNISKA SPECIFIKATIONER

- Driftstemperatur -20 °C till +50 °C
- Förvaringstemperatur -30 °C till +60 °C
- Vikt 60 g
- Vattenbeständig ned till 100 m
- Mineralkristallglas
- Aluminiumhölje
- Batteri av typen CR2032, kan bytas av användaren
- PC-gränssnitt med RS-232-serieanslutning.

# **11. VILLKOR OCH BESTÄMMELSER**

## **11.1. MEDDELANDE OM UPPHOVSRÄTT**

Den här publikationen och dess innehåll tillhör Suunto Oy och är endast avsedd att användas av företagets kunder för att dessa ska få information om och lära sig hur Suunto G3-produkterna fungerar. Innehållet i detta dokument får inte användas eller distribueras i något annat syfte och/eller på annat sätt delges, avslöjas eller reproduceras utan föregående skriftligt medgivande från Suunto Oy.

Även om vi har gjort allt vad vi har kunnat för att informationen i detta dokument ska vara såväl omfattande som korrekt, ges inga garantier, vare sig uttryckliga eller implicita, för att innehållet är korrekt. Innehållet kan komma att ändras när som helst utan föregående meddelande. Den senaste versionen av den här dokumentationen kan alltid hämtas på [www.suunto.com](http://www.suunto.com).

Copyright© Suunto Oy 4/2004

## **11.2. VARUMÄRKEN**

Suunto, Wristop Computer, Suunto G3, Replacing Luck, och deras logotyper är registrerade eller oregistrerade varumärken som tillhör Suunto Oy. Med ensamrätt.

## **11.3. CE-ÖVERENSSTÄMMELSE**

CE-märkningen används för att visa att produkten uppfyller kraven i Europeiska Unionens EMC-direktiv 89/336/EEG.

## **11.4. ISO 9001-ÖVERENSSTÄMMELSE**

Suuntos kvalitetssäkringssystem är certifierat av Det Norske Veritas såsom överensstämmande med ISO 9001 vad gäller SUUNTO Oys samtliga verksamheter (kvalitetscertifikat nr 96-HEL-AQ-220).

## 12. ANSVARSBEGRÄNSNING

Om den här produkten upphör att fungera till följd av defekter i materialet eller på grund av brister vid tillverkningen, kommer Suunto Oy, efter eget gottfinnande, att kostnadsfritt reparera produkten eller ersätta densamma med nya eller ombyggda delar två (2) år från och med inköpsdatumet.

Garantin gäller endast för den ursprungliga köparen och täcker endast fel som uppstår till följd av defekter i material och brister i tillverkningen som uppstår vid normal användning under garantiperioden.

Garantin omfattar inte batteri, batteribyte, skador eller fel som orsakas av olyckor, felanvändning, försumlighet, felhantering, ändring eller modifieringar av produkten, eller fel som orsakas av att produkten används utanför området för de angivna specifikationerna eller andra orsaker som inte omfattas av den här garantin.

Inga uttryckliga garantier ges utöver de som finns uppräknade ovan.

Kunden kan nyttja sin rätt att få produkten reparerad under gällande garanti genom att kontakta Suunto Oys kundservice för att få tillåtelse att låta reparera produkten. Suunto Oy och dess dotterbolag ska under inga omständigheter hållas ansvariga för oförutsedda skador eller följdskador som orsakas av användning av eller oförmåga att använda produkten.

Suunto Oy och dess dotterbolag tar inte på sig något ansvar för förluster eller krav från tredje part som kan uppstå till följd av användning av det här instrumentet.