

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

SUUNTO G6

USER'S GUIDE


SUUNTO
REPLACING LUCK.

DATOS DE CONTACTO DE SERVICIO AL CLIENTE

Suunto Oy

Tel. +358 9 875870

Fax +358 9 87587301

Suunto USA

Tel. 1 (800) 543-9124

Canada

Tel. 1 (800) 776-7770

Centro de llamadas

para Europa

Tel. +358 2 284 11 60

Sitio web de Suunto

www.suunto.com

ES

ÍNDICE

1. PRIMEROS PASOS CON SUUNTO G6	4
1.1 Conozca su ordenador de muñeca Suunto G6	4
1.2 Primeros pasos con Suunto G6	7
1.3 Colocacion del Suunto G6	8
2. PARA MEJORAR SU SWING (MODO PRACTICE)	9
2.1 Para comenzar a practicar	10
2.2 Para terminar la sesion de entranamiento	11
3. UTILIZACIÓN DE SUUNTO G6 DURANTE UNA PARTIDA (MODO GAME).....	13
3.1 Para comenzar la partida	13
3.2 Para jugar diferentes tipos de partidas	16
3.3 Para ver la información histórica de partidas	19
4. PARA COMPROBAR LA CONSISTENCIA DEL SWING (MODO TEST) ..	21
4.1 Para empezar el test	21
4.2 Analisis de los resultados del test	22
5. PARA PERSONALIZAR EL SUUNTO G6.....	23
5.1 Ajustes predeterminados	23
5.2 Para cambiar las preferencias generales	23
5.3 Para crear un campo	25
5.4 Datos del jugador	25
6. USO DEL CRONÓMETRO Y AJUSTE DE LAS ALARMAS	27
6.1 Uso del cronómetro	27

6.2 Ajuste de una alarma	27
7. SUUNTO GOLF MANAGER	29
8. SUUNTOSPORTS.COM	31
9. CUIDADO Y MANTENIMIENTO	33
9.1 Resistencia al agua	33
9.2 Cambio de la pila	34
10. DEFINICIONES Y NORMAS DE CÁLCULO	37
11. RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS	41
12. ESPECIFICACIONES TÉCNICAS	42
13. TÉRMINOS Y CONDICIONES	43
14. LÍMITACIÓN DE RESPONSABILIDAD	45

1. PRIMEROS PASOS CON SUUNTO G6

Este manual de instrucciones le enseñará a utilizar todas las características del Suunto G6, un ordenador de muñeca diseñado para jugadores de golf.

1.1. CONOZCA SU ORDENADOR DE MUÑECA SUUNTO G6

La siguiente ilustración muestra la disposición y funciones de los botones:



Usando modos y menús

El Suunto G6 tiene 5 modos diferentes con distintas funcionalidades:

- TIME (HORA): se muestra la hora, fecha, cronómetro y alarmas, y se cambian los ajustes generales
- GAME (PARTIDO): para usar Suunto G6 como anotador de golpes durante un juego
- PRACTICE (ENTRENAMIENTO): para ver la información de swing y mejorar la técnica
- TEST: para hacer un test de consistencia de su swing
- MEMORY (MEMORIA): para ver juegos almacenados, prácticas, tests e historial de juegos, para cambiar los ajustes de juego

1. Use los botones UP/DOWN para desplazarse a través los 5 modos.
2. Cuando está activo un modo, al pulsar ENTER se abrirá un menú (TIME, MEMORY), o bien comenzará la actividad seleccionada, como por ejemplo un juego nuevo o una sesión de entrenamientos.
3. Use los botones UP/DOWN para desplazarse por lo menús, y pulse ENTER para seleccionar una determinada opción del menú.



CONSEJO: Puede desplazarse hacia atrás en los menús pulsando el botón BACK/ALT.


Pulsación corta y pulsación larga

Los botones SELECT, BACK/ALT y ENTER pueden realizar funciones diferentes en función de la duración de la pulsación. *Una pulsación larga* supone pulsarlo durante más de 2 segundos. Este manual le indicará cuándo son necesarias las pulsaciones largas.

Bloqueo de botones

Puede bloquear los botones cuando está en modo *Time*. Para activar el bloqueo y para desactivarlo:

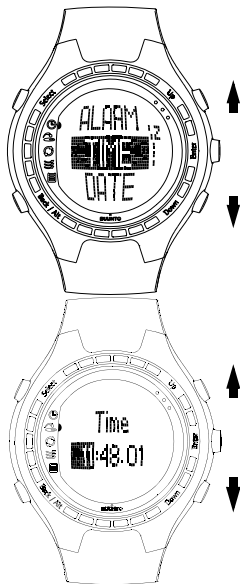
1. Pulse ENTER.
2. Presione SELECT antes de que transcurran 2 segundos.

Cuando los botones están bloqueados, se muestra el símbolo  .

1.2. PRIMEROS PASOS CON SUUNTO G6

Es muy sencillo comenzar a manejar el Suunto G6: todo lo que necesita es ajustar la hora y fecha actuales.

1. Mientras el ordenador muestra la hora, pulse el botón ENTER para acceder al menú.
2. Utilice los botones UP o DOWN para seleccionar el elemento *Time* del menú.
3. Pulse ENTER para seleccionar el elemento resaltado.
4. Seleccione de nuevo *Time* y pulse ENTER.
5. Ajuste la hora pulsando los botones UP/DOWN.
6. Pulse ENTER para aceptar y continuar.
7. Después de ajustar el tiempo, pulse ENTER (pulsación larga).
8. El Suunto G6 está ya preparado para su uso. Este es un buen momento para dedicar unos minutos a introducir los detalles del jugador y del campo, y para cambiar los ajustes generales y adaptarlos a sus preferencias. En los siguientes apartados de este manual de instrucciones se le explica como realizar estas operaciones.



1.3. COLOCACION DEL SUUNTO G6

El Suunto G6 estima la calidad de su swing durante el golpe. Para hacer más precisa la estimación, tenga en cuenta los siguientes puntos:

- si es un jugador diestro, colóquese el Suunto G6 en su mano izquierda
- si es un jugador zurdo, colóquese el Suunto G6 en su mano derecha
- ajuste la correa de manera que este cómodamente firme: ni demasiado prieta ni demasiado floja
- la pantalla debe quedar hacia arriba

2. PARA MEJORAR SU SWING (MODO PRACTICE)

Puede utilizar el Suunto G6 para mejorar su golpe, por ejemplo cuando está aprendiendo una nueva técnica de swing o mejorando la que ya utiliza. Suunto G6 analiza la consistencia de su swing y le proporciona información que le ayuda a centrarse en mejorar ciertos aspectos de su swing.

Información de swing

Suunto G6 le proporciona la siguiente información de swing:

TEMPO (T): indica la duración (en segundos) del swing, medido desde que se levanta el palo hasta el contacto con la bola.

RITMO (R): indica la duración de bajada del palo en comparación con el tempo. Por ejemplo, si el ritmo es 20%, el descenso del palo dura la quinta parte del tempo. Puede ver también el ritmo en segundos (s/s), en vez de en porcentaje.

LONGITUD (L): indica, en grados, la longitud de la subida del palo.

VELOCIDAD (S): indica la velocidad calculada de la cabeza del palo (en kilómetros o en millas por horas). Esta velocidad se calcula de acuerdo con el palo seleccionado. Si no se ha seleccionado ningún palo, la velocidad se calcula como si el palo fuera un Driver.





CONSEJO: Puede cambiar entre la vista normal y la vista de ritmo pulsando BACK/ALT mientras se muestra la información de swing. En la vista de ritmo, se muestran las duraciones exactas tanto de la longitud de subida como de la longitud de bajada del palo.

2.1. PARA COMENZAR A PRACTICAR

1. Comience una nueva sesión en modo *Practice*.
2. Si va a querer ver posteriormente las estadísticas para un determinado palo, selecciónelo utilizando los botones UP/DOWN. En principio no hay ningún palo seleccionado. También puede cambiar el palo mientras está realizando el entrenamiento. La información se puede ver en la pantalla del Suunto G6 o con el software de PC Suunto Golf Manager.
3. Comience a entrenar. La información se visualiza automáticamente después de cada swing.



CONSEJO: Pulse SELECT y elija *Good* o *Bad* para marcar un golpe particularmente bueno o un golpe fallido si, por ejemplo, se ha distraído durante un golpe. Los golpes marcados *Bad* no se incluyen en el resumen del entrenamiento. Los golpes pueden analizarse posteriormente con el software para PC Suunto Golf Manager. Seleccione *Erase* para quitar la marca Good o Bad de un golpe.



CONSEJO: Al pulsar ENTER durante el entrenamiento, se visualiza la hora, el número de swings hasta el momento y el tiempo total de entrenamiento transcurrido.

2.2. PARA TERMINAR LA SESION DE ENTRANAMIENTO

Puede terminar una sesión de entrenamiento en cualquier momento.

1. Pulse SELECT y seleccione *Quit*.
2. Espere hasta que se analice la información resumen del entrenamiento.

Resumen del entrenamiento

Puede desplazarse por el resumen del entrenamiento, hacia delante pulsando UP y hacia atrás pulsando DOWN. Se incluye siguiente información:

- **Detalles de la sesión:** detalles de la sesión de entrenamiento, incluyendo la duración y el número de golpes.
- **Variaciones:** muestra cuánta variación hay en un determinado parámetro. Un porcentaje pequeño significa que su técnica de swing es consistente en esa área.
- **Media:** muestra la media de cada parámetro.
- **Desviación de tempo, ritmo, subida de palo y longitud:** muestra los valores medios, máximos y mínimos y las desviaciones máximas y mínimas respecto a la media.
- Información de swing para **swing individuales**.

En base a la información resumen, puede determinar en qué aspectos debe mejorar su swing. Por ejemplo, si el porcentaje de variación para el tempo es significativamente mayor que para otros parámetros, ésta es el aspecto en el que deberá concentrar sus esfuerzos.



CONSEJO: Esta es una buena ocasión puede cambiar sus marcas GOD/BAD para los golpes individuales. La información de swing se reanaliza de inmediato después del cambio.

La información de las sesión de entrenamientos queda almacenada en el Suunto G6. Puede volver a ver esta información desde el menú *Stats* en el modo *Memory*. Puede también eliminar sesiones de entrenamientos de la memoria Suunto.

3. UTILIZACIÓN DE SUUNTO G6 DURANTE UNA PARTIDA (MODO GAME)

Puede utilizar el Suunto G6 para llevar un registro de sus golpes y los de sus contrincantes durante una partida de golf. Puede guardar datos estadísticos, como calles cogidas o penalizaciones, que puede consultar posteriormente como parte de su historial de juego.

Hay cuatro tipos diferentes de partidas: Scratch, Strokeplay, Stableford y Match. Antes de comenzar la partida debe seleccionar el tipo de partida y el campo. Es necesario seleccionar el campo para que su número de golpes pueda ser ajustado de acuerdo con su handicap. Para una partida Scratch, no es necesario seleccionar el campo.



3.1. PARA COMENZAR LA PARTIDA

Inicio del juego

1. En el modo *Game*, pulse BACK/ALT para seleccionar el tipo de partida que va a realizar.
2. Pulse el botón SELECT para seleccionar el campo en el que va a jugar.
3. Pulse ENTER para empezar una nueva partida.
4. Introduzca el número de jugadores con los botones UP/DOWN.

- Introduzca el handicap del campo (Course HCP) de todos los jugadores y confirme los valores pulsando ENTER. Su valor predeterminado es su propio handicap (Course HCP) basado en su índice de handicap. Para una partida Scratch no es necesario el handicap.
- Seleccione el hoyo de salida.

Durante su turno

Durante su turno haga simplemente lo siguiente:

- Guarde las estadísticas cuando sea necesario.
- Introduzca el total de putts y golpes para el hoyo (vea también *Jugando diferentes tipos de partidas*).
- Introduzca el resultado de su rival. Pulse ENTER para continuar con el siguiente hoyo. Puede desplazarse hacia atrás en las selecciones pulsando el botón BACK/ALT.



Para guardar las estadísticas de la partida

Puede almacenar estadísticas y penalizaciones en cualquier momento de la partida.

- Pulse SELECT para introducir el número de golpes.
- Seleccione el tipo de información que quiere guardar y pulse ENTER.
 - Fairway
 - Up/Down (Arriba/Abajo)

- Sandsave
- Bunker
- Penalty

Para penalizaciones tiene las siguientes opciones:

- Water
- Out
- Drop
- Rule violation



NOTA: El Suunto G6 no añade automáticamente penalizaciones a su resultado final. Tiene que añadir manualmente al resultado total, los golpes adicionales.

Puede visualizar las penalizaciones con el software para PC Suunto Golf Manager.

Para borrar las estadísticas

Si quiere borrar las estadísticas, pulse ENTER y seleccione *Erase*. Suunto G6 listará toda la información almacenada para ese hoyo; seleccione el elemento que quiere borrar y pulse ENTER.

Salir de la partida o de un hoyo

Puede salir de la partida cuando quiera. Simplemente pulse el botón SELECT y elija *Quit game*. Puede salir de un hoyo individual seleccionando -- para la puntuación final. A continuación, pulse ENTER para confirmar que quiere abandonar el hoyo.

Para ver información de swing durante una partida

Durante una partida, puede ver información de swing (tempo, ritmo, longitud y velocidad) de subida del palo. Para el cálculo de la información de swing, Suunto G6 supone que se está usando el palo Driver.



NOTA: Puede hacer la selección de palo antes de comenzar la partida. Observe además que Suunto G6 solo mide los swing reales, los putts no se miden.

1. Seleccione *Swing log* desde el modo *Memory*.
2. Seleccione cómo quiere que se visualice la información:
 - **ALL:** visualizar cada golpe
 - **OPENINGS:** visualizar sólo los golpes de apertura
 - **MANUAL:** se hace una pulsación larga sobre el botón BACK/ALT antes del swing y sólo se mostrará la información de ese swing individual.

Una vez activado el registro, la información de los swing seleccionados se mostrará durante la partida, y en la pantalla se visualizará el texto LOG.



CONSEJO: Durante una partida, puede pulsar BACK para ver la información del hoyo actual. Cuando está activo el registro de swing, al pulsar BACK se muestra primero la información de su último swing.

3.2. PARA JUGAR DIFERENTES TIPOS DE PARTIDAS

Partidas Scratch

Scratch es el tipo de partida de los profesionales, sin handicap, lo que facilita el cálculo de los resultados. Además, este tipo de partida no necesita detalles del campo y no ajusta los resultados para los diferentes handicaps.

Durante la ronda, anote el número total de golpes y putts suyos y de sus oponentes. Después de introducir el número de golpes, Suunto G6 visualiza la puntuación actual (el número total de golpes). Después de la partida, Suunto G6 visualiza la puntuación total. Puede ver también estadísticas detalladas de la partida completa.

Partidas Stroke

Stroke es un tipo de partida dura e implacable que tiene en cuenta el handicap del campo para obtener los resultados. Es una verdadera prueba de su destreza ya que cada golpe cuenta, y no podrá levantar la bola y moverla hasta el siguiente hoyo, ni confiar en los miembros de su equipo para que le ayuden.

Durante la ronda, introduzca primero el número de putts y luego el número total de golpes (de forma predeterminada, el par del hoyo). Después del hoyo, Suunto G6 visualiza el número de golpes acumulado en relación al par total acumulado.

Cuando juega una partida de único jugador, los resultados después del hoyo se muestran de la siguiente manera:

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



Después de la partida, Suunto G6 visualiza el número de golpes total y le permite ver resultados detallados de la partida.

Partidas Stableford

Stableford es un tipo de partida popular, ya que permite que un jugador individual juegue por sus propios méritos pero, al mismo tiempo, deja que se levante la bola y se mueva al siguiente hoyo. Esto puede ayudarle a acelerar la ronda y a reducir su frustración si no está jugando bien.

Después de cada hoyo, la unidad muestra el estado actual del juego durante 10 segundos, en forma de puntos acumulados, y luego continúa al siguiente hoyo.

Después de la partida, Suunto G6 visualiza los resultados y las estadísticas de la partida.



Partidas Match

Match es un tipo de partida de dos jugadores en las que su objetivo es hacer tantos hoyos individuales como pueda. En este tipo de partida también se considera su handicap. Por ejemplo, si usted y su contrincante tienen el mismo handicap y sus golpes para el hoyo 1 son 4, mientras que los de su contrincante son 5, usted gana el hoyo. Después del hoyo, Suunto G6 sugiere el ganador del hoyo y le pide que lo confirme. Una vez confirmado el ganador del hoyo, Suunto G6 muestra el estado actual de la partida.



3.3. PARA VER LA INFORMACIÓN HISTÓRICA DE PARTIDAS

Las estadísticas y el historial de las partidas quedan almacenadas en el Suunto G6. Para ver las estadísticas de la partida:

1. Seleccione *Stats* en el modo *Memory*.
2. Seleccione *Games*.
3. Utilice los botones UP/DOWN para seleccionar la partida, y pulse ENTER.
4. Ahora puede ver las estadísticas de la partida, o bien borrar la partida de la memoria.

La historia acumulada de todas las partidas puede verse seleccionando *History* en el menú *Stats*.



CONSEJO: Por ejemplo, si va a ir de vacaciones posiblemente quiera ver, al regresar, cuánto ha jugado durante las vacaciones. Para ello, borre el historial acumulado de partidas antes de comenzar sus vacaciones.

4. PARA COMPROBAR LA CONSISTENCIA DEL SWING (MODO TEST)

Puede utilizar el Suunto G6 para comprobar y seguir la evolución de la consistencia de su swing y de su mejora. El test consiste en un número predefinido de swings con un determinado palo, y le proporciona como resultado un *índice de consistencia* estadísticamente contrastado.

Un índice de consistencia bajo significa que usted es capaz de repetir swings similares con precisión, y que su técnica está consolidada.

4.1. PARA EMPEZAR EL TEST

1. Comience un nuevo test desde el modo Test.
2. Seleccione el palo que quiere utilizar durante el test.
Suunto G6 muestra cuántos golpes quedan para completar el test.
3. Swing.
La información de swing se visualiza automática después de cada swing. Consulte la descripción de la información de swing proporcionada por la unidad, en el apartado *Para mejorar su swing*.
4. Repita hasta que haya ejecutado todos los golpes restantes. No hay límite de tiempo para completar este test.
5. Los resultados del test se visualizan después de que se hayan realizado todos los golpes.



CONSEJO: Pulsando ENTER durante el test, se le mostrará brevemente la hora, el número de golpes completados y el tiempo de test transcurrido.

Puede acabar el test pulsando SELECT y eligiendo *Quit* o bien *Restart*.

4.2. ANALISIS DE LOS RESULTADOS DEL TEST

Después de completar el test, Suunto G6 muestra los resultados combinados del test. Puede desplazarse a través de los resultados utilizando los botones UP/DOWN.

- **El índice de consistencia** indica su precisión, en general, para repetir sistemáticamente swings similares.
- **El porcentaje de variación** le indica cuánta variación existe en aspectos individuales de su swing. Un valor pequeño significa que su técnica de swing es consistente en esa área.
- **El mejor test** indica cuál ha sido el mejor resultado conseguido, hasta el momento, con el palo que ha utilizado en el test.

Para conseguir un mejor índice de consistencia, consulte los resultados de desviación. En el aspecto que presente más variación es donde deberá centrar sus esfuerzos.

Para ver las estadísticas de los test

La información de los test queda almacenada en el Suunto G6. Puede volver a ver esta información desde el menú *Stats* en el modo *Memory*. Puede también eliminar sesiones de test de la memoria de Suunto.

5. PARA PERSONALIZAR EL SUUNTO G6

5.1. AJUSTES PREDETERMINADOS

De forma predeterminada, el Suunto G6 está configurado de la siguiente manera:

- Un campo predeterminado (Amer Sports Country Club)
- 1 ronda jugada en el Amer Sports Country Club (verá las estadísticas con fecha de la partida 2:00/01.05)
- Stroke como el tipo de partida predeterminado.
- 3 contrincantes/jugadores predeterminados



NOTA: También puede editar la información de jugador con el software para PC Suunto Golf Manager.

5.2. PARA CAMBIAR LAS PREFERENCIAS GENERALES

Hay varios ajustes del Suunto G6 que puede cambiar para adaptarlos a sus preferencias.

1. Pulse ENTER en el modo *Time* para abrir el menú.
2. Seleccione el ajuste que quiere cambiar utilizando los botones UP/DOWN.
3. Pulse ENTER para cambiar los valores.

Puede cambiar los siguientes ajustes:

Alarm (Alarma): puede configurar una alarma que le recuerde eventos importantes.

Time (Hora): la hora actual. Puede usar la funcionalidad de DUAL TIME para conocer en todo momento la hora en otra parte del mundo.

Date (Fecha): la fecha actual.

General:

- Tonos de botones o de swing indican que se ha pulsado un botón o que se ha registrado un swing. Observe que los tonos siempre son desactivados automáticamente durante una partida.



CONSEJO: Estando en modo *Time* puede también activar o desactivar los tonos mediante una pulsación larga de ENTER.

- Icons (Iconos): al poner esta opción en On, se muestra brevemente en la pantalla el icono de un modo antes de que aparezca la pantalla principal.
- Light (Luz): para la iluminación de la pantalla. Hay tres ajustes distintos:
 - Normal: la luz se activa durante 7 segundos al hacer una pulsación larga sobre el botón SELECT o cuando se activa una alarma.
 - Night use (Uso nocturno): la luz se enciende durante 7 segundos al pulsar cualquier botón.
 - Off: la luz no se enciende nunca.

Units (Unidades): puede definir el formato de fecha y hora y las unidades que quiere utilizar.

- TIME (HORA): formato de 12h o 24h.
- DATE (FECHA): mm.dd (mes antes que el día), dd.mm (día antes que el mes) o sólo el día.
- DIST (DISTANCIA): la distancia se visualiza en yardas o en metros
- SPEED (VELOCIDAD): la velocidad de la cabeza del palo se muestra en millas por hora o en kilómetros por hora.
- RHYTHM (RITMO): el tempo se muestra como porcentaje o en segundos

5.3. PARA CREAR UN CAMPO

Puede almacenar en el Suunto G6 hasta 10 campos diferentes.

1. Seleccione *Course* en el modo *Memory*.
2. Seleccione *Create*.
3. Introduzca el nombre del campo mediante los botones UP/DOWN. Confirme el nombre pulsando ENTER dos veces.
4. Introduzca el índice del campo (C.R) y el Slope rating que encontrará en la tarjeta de puntuación del campo.
5. Introduzca el par e índice para cada hoyo. Opcionalmente, puede introducir también la distancia.



CONSEJO: Para crear un campo de 9 hoyos, haga una pulsación larga sobre ENTER justo después de introducir la distancia al hoyo 9.

Después de crear el campo, el nombre aparecerá en la lista de campos. Puede borrar campos existentes o editar sus características.

5.4. DATOS DEL JUGADOR

Además de introducir su propia información, es posible almacenar en el Suunto G6 hasta 9 contrincantes. Puede editar el nombre de los jugadores y su handicap.

1. Seleccione *Players* en el modo *Memory*.
2. Seleccione el jugador cuyos datos quiere editar. "Me" es el nombre predefinido para usted.
3. Cambie el nombre del jugador:
 - pulse SELECT para borrar una letra
 - pulse UP/DOWN para seleccionar una letra y ENTER para aceptarla.

- cuando esté completo el nombre, pulse ENTER dos veces para confirmar el nombre.

4. Modifique las iniciales del jugador y el handicap mediante los botones UP/DOWN.



CONSEJO: Puede añadir o borrar jugadores utilizando el software para PC Suunto Golf Manager.

6. USO DEL CRONÓMETRO Y AJUSTE DE LAS ALARMAS

Puede utilizar el Suunto G6 como cronómetro o como una herramienta para recordarle eventos importantes.

6.1. USO DEL CRONÓMETRO

Puede arrancar el cronómetro desde el modo *Time*.

1. Pulse el botón BACK/ALT unas cuantas veces hasta que se visualice 0.00.0 en la fila inferior.
2. Pulse SELECT para arrancar el cronómetro.




CONSEJO: Para ver un tiempo parcial pulse SELECT. El tiempo parcial se visualiza brevemente y luego vuelve a visualizarse el contaje del cronómetro.

3. Pulse el botón BACK/ALT para detener el cronómetro.
4. Puede reanunciar el cronómetro pulsando el botón SELECT.



NOTA: Para reiniciar el cronómetro haga una pulsación larga sobre el botón BACK/ALT

6.2. AJUSTE DE UNA ALARMA

Puede configurar una alarma que le recuerde eventos importantes. Cuando la alarma está activada, el símbolo  aparece en la esquina inferior derecha de la pantalla.

1. Vaya al modo *Time* y pulse ENTER.
2. Seleccione *Alarm*.
3. Ponga la alarma en *On*.
4. Ajuste la hora y fecha para la alarma mediante los botones UP/DOWN. Pulse

ENTER para confirmar los valores.



CONSEJO: Si deja la fecha vacía, la alarma se activará cada día a la misma hora. Si ajusta la fecha, sonará la alarma a la hora y fecha especificada y luego se *desactivará*.

Para eliminar una alarma, simplemente póngala en *Off*.

7. SUUNTO GOLF MANAGER

El Suunto Golf Manager (SGM) es un programa diseñado para aumentar la funcionalidad del Suunto G6. Puede utilizarlo para transferir información como, por ejemplo, puntuaciones de una partida, desde la memoria de su Suunto G6 hasta su PC. Cuando haya transferido los datos, podrá organizar, visualizar y añadir información relacionada con total facilidad.

El programa Suunto Golf Manager se incluye con su Suunto G6 en un CDROM. Siempre podrá descargar la última versión en www.suunto.com o www.suuntosports.com. Consulte regularmente si hay actualizaciones, ya que continuamente se están añadiendo funcionalidades.



NOTA: Consulte, en la cubierta del CD, el hardware necesario y las instrucciones de instalación.

Para conectar el Suunto G6 al Suunto Golf Manager

El Suunto G6 se conecta al Suunto Golf Manager utilizando el cable de conexión a PC que se incluye con la unidad. Antes de realizar la conexión, compruebe que ha instalado el Suunto Golf Manager.

Para conectar el Suunto G6 al Suunto Golf Manager:

1. Conecte el cable de datos entre su PC y su Suunto G6. El Suunto muestra el texto 'DATA TRANSFER'.
2. Haga clic en *Connect/Refresh* (Conectar/Actualizar).



NOTA: Mantener el Suunto G6 conectado al ordenador durante un periodo largo de tiempo reduce significativamente la duración de la pila.

Características del Suunto Golf Manager

Puede utilizar el Suunto Golf Manager para

- crear campos y transferirlos al Suunto G6
- compartir información de campos que ha creado y bajar detalles de campos que han creado otros jugadores, a través del sitio de Internet suuntosports.com.
- editar con el PC información de jugadores y campos almacenados en el Suunto G6.
- transferir información de partidas o de swing desde el Suunto G6 al PC.
- ver y analizar información de partidas y de swing en su PC.
- cambiar los ajustes del Suunto G6

Para obtener instrucciones detalladas, consulte la ayuda del Suunto Golf Manager.

8. SUUNTOSPORTS.COM

Suuntosports.com es un sitio de Internet para todos los usuarios de ordenadores de muñeca, en donde puede compartir experiencias y la información que ha almacenado en su Suunto G6.

Como propietario de un Suunto G6, puede registrarse y tener acceso a los servicios relacionados con el golf. Estos servicios le ayudarán a sacar el máximo rendimiento del golf y de su Suunto G6.

Para comenzar en suuntosports.com

1. Conéctese a Internet y abra su navegador.
2. Vaya a www.suuntosports.com.
3. Pulse en *Register* y registre su Suunto G6 y a usted mismo. Más adelante, si lo desea, podrá cambiar y actualizar sus perfiles personales y de equipo en la sección MySuunto (MiSuunto). Una vez que se haya registrado, entrará automáticamente en la página principal de suuntosports.com, que le introducirá en la estructura del sitio y en los principios de funcionamiento.



NOTA: Lea la política de privacidad de suuntosports.com antes de registrarse. Suuntosports.com se está desarrollando constantemente y su contenido está sujeto a modificaciones.

Suuntosports.com incluye tres diferentes categorías para cada deporte: MySuunto (MiSuunto), Communities (Comunidades) y páginas específicas de deportes.

MySuunto

MySuunto está destinada a sus propios datos. Aquí puede cargar sus resultados y campos así como almacenar información sobre sí mismo y su unidad. Cuando transfiera sus registros (por ejemplo, rondas jugadas) a MySuunto, éstos aparecerán entre sus datos.

Puede decidir quien va a ver sus datos, así como publicar los resultados para compararlos con los de sus rivales o con otros usuarios de Suunto G6.

MySuunto también incluye un calendario personal en el que podrá realizar anotaciones de su entrenamiento.

Communities

En Communities, los usuarios del Suunto G6 podrán crear y mantener grupos de usuarios. Por ejemplo, puede crear un grupo de usuarios con sus amigos y compartir sus resultados y consejos así como planificar futuras rondas. También puede solicitar su admisión a otros grupos.

Cada grupo posee su propia página de inicio en suuntosports.com. Esta página puede usarse para cargar noticias, calendarios de grupos, tableros de anuncios, etc.

Páginas específicas de deportes

Cada categoría deportiva posee sus propias páginas específicas de deportes en suuntosports.com. Estas páginas incluyen noticias específicas de deportes, tableros de anuncios y grupos de discusión. Puede proponer enlaces relacionados con el golf para que se añadan, y cargar información sobre el golf y el equipamiento necesario. También puede publicar sus propios diarios de viaje, y describir, recomendar y comentar sus destinos de viaje.

9. CUIDADO Y MANTENIMIENTO

Cuidado del Suunto G6

Siga sólo las instrucciones especificadas de este manual. Nunca intente desmontar o reparar su Suunto G6. Protéjalo de choques, calor extremo y exposición prolongada a la luz solar directa. Evite rozar el Suunto G6 contra superficies ásperas, ya que se puede rayar la esfera. Si no está utilizándolo, guárdelo en un lugar seco y limpio a temperatura ambiente.

Limpie su Suunto G6 con un paño limpio y ligeramente húmedo (con agua caliente). Puede aplicar jabón suave en las zonas con manchas persistentes. Evite exponer su Suunto G6 a productos químicos fuertes como gasolina, disolventes, acetona, alcohol, insecticidas, colas y pintura, pues pueden dañar las juntas, la caja y el acabado.

9.1. RESISTENCIA AL AGUA

Suunto G6 es resistente al agua y ha sido sometido a ensayos que acreditan su conformidad con el estándar 2281 de ISO (International Organization for Standardization, www.iso.ch). Suunto G6 está señalado también con una indicación de test de sobrepresión dado en metros de profundidad (30 m/100 pies). Esto, sin embargo, no corresponde a una profundidad dada sino que se refiere a la sobrepresión con la que el agua actúa sobre el reloj.

Esto significa que no puede bucear a una profundidad de 30 m/100 pies con su Suunto G6. La lluvia, ducha, natación y otras exposiciones normales al agua no afectarán a su funcionamiento. Sin embargo, no presione los botones bajo el agua bajo ninguna circunstancia.



NOTA: El Suunto G6 no es apto para la práctica del buceo.

9.2. CAMBIO DE LA PILA

El Suunto G6 funciona con una pila de litio de tres voltios del tipo CR 2032. La duración de la pila es aproximadamente de 12 meses, dependiendo mucho del uso de la función de registro de información de swing. Una pila nueva dura como mínimo 60 horas de registro continuo de información de swing.

Dispone de un indicador de pila que se activa cuando todavía queda entre el 5 y el 15 por ciento de su capacidad. Cuando esto ocurra, deberá cambiar la pila. No obstante, un tiempo extremadamente frío activará el indicador de pila baja, incluso cuando la capacidad de ésta aún sea elevada. Si el indicador de pila se activa a temperaturas superiores a 10 °C (50 °F), cambie la pila.



NOTA: El uso continuado de la luz de la pantalla reduce considerablemente la duración de la pila.

Puede sustituir las pilas por sí mismo siempre que lo haga correctamente para evitar que entre agua en el compartimento de la pila o en el ordenador. Utilice siempre un kit original de sustitución de la pila, que incluye una pila nueva, tapa de pila y anillo de sellado. Puede adquirir el juego de pilas en un distribuidor oficial de Suunto.



NOTA: El cambio de pilas queda bajo su propia responsabilidad. Utilice el kit original de Suunto de sustitución de pila. Suunto aconseja que cambie las pilas en un servicio oficial de Suunto.

NOTA: Cuando cambie la pila, sustituya también la tapa y el anillo de sellado. Nunca utilice las antiguas.

Para cambiar la pila:

1. Introduzca una moneda o la herramienta de apertura incluida con la unidad, en la abertura situada en la cubierta del compartimento de la pila, en la parte trasera del Suunto G6.
2. Gire la moneda/herramienta en el sentido contrario a las agujas del reloj hasta que se alinee con la marca de posición abierta.
3. Retire la tapa del compartimento de la pila y de la junta tórica y deséchelas. Asegúrese de que todas las superficies están secas y limpias.
4. Retire con cuidado la pila usada.
5. Coloque la nueva pila en el compartimento **bajo la tapa metálica** con el lado positivo hacia arriba.
6. Con el anillo de sellado en la posición correcta, vuelva a colocar la tapa del compartimento de la pila y ciérrelo con la moneda/herramienta girando en el sentido de las agujas del reloj, hasta que quede alineado con la marca de posición cerrada. Asegúrese de que la cubierta permanece derecha mientras la gira. No haga fuerza ni presione excesivamente la cubierta.



NOTA: Realice el cambio de la pila extremando el cuidado, para asegurar que el Suunto G6 sigue siendo resistente al agua. Si no realiza el recambio de la pila prestando el cuidado necesario, la garantía perderá su validez.

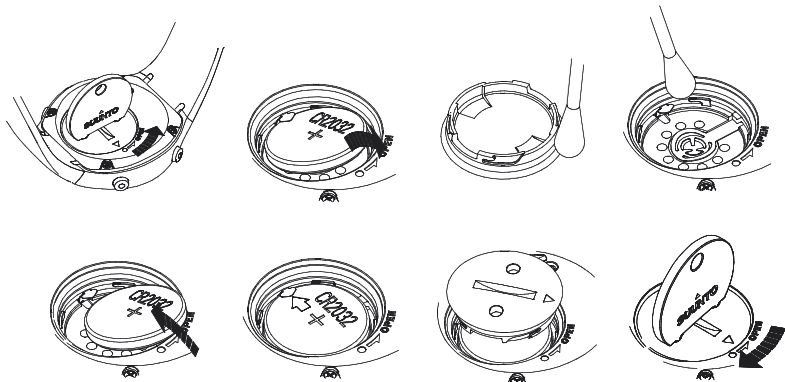


NOTA: Puede también utilizar una herramienta normal de cambio de clavos de zapatos para abrir la tapa del compartimento de las pilas.

ADVERTENCIA: Este producto Suunto contiene una pila de litio. Para reducir el riesgo de fuego o quemaduras, no desmonte, aplaste, perfore, realice cortocircuitos externos ni cargue o tire las pilas al fuego o al agua. Sustitúyalas utilizando sólo pilas especificadas por el fabricante. Recicle o deseche las pilas usadas de forma apro-

piada.

Para la cambiar la pila consulte las ilustraciones que se muestran en la siguiente página.



NOTA: Coloque cuidadosamente la pila bajo la lengüeta metálica.

10. DEFINICIONES Y NORMAS DE CÁLCULO

Esta sección explica las definiciones y fórmulas de cálculo que utiliza Suunto G6.

Longitud de Backswing es la longitud, en grados, de la subida de palo.

Índice de consistencia es una medida de la precisión al repetir los swing de manera similar; cuanto más bajo el índice, mejor. Un índice de consistencia bajo significa que hay poca variación en los parámetros medidos, y que, por tanto, su técnica está más consolidada. El test de consistencia del Suunto G6 proporciona unos resultados contrastables estadísticamente, basados en un número predeterminado de swings con un determinado palo.

Handicap del campo (Course HCP) es el handicap del campo ajustado para el campo actual y el tee que está utilizando. El HCP del campo se calcula a partir de su índice de handicap, utilizando la siguiente fórmula:

$$\text{Course HCP} = (\text{ÍNDICE DE HANDICAPS} \times \text{CLASIFICACIÓN SLOPE DEL CAMPO}) / 113 + (\text{CLASIFICACIÓN DEL CAMPO} - \text{PAR})$$

En campos que tienen 9 hoyos, el par se multiplica por dos.

Clasificación del campo (C.R.) representa la dificultad de juego de un campo para jugadores scratch (handicap 0), bajo condiciones normales de campo y tiempo atmosférico. La clasificación del campo se utiliza para ajustar su handicap del campo para un conjunto de tees específicos.

Golpe Fairway (FIR) indica que su golpe de apertura no se salió de la calle. Se registra sólo en hoyos en los que el par es mayor que 3. (Con un par 3, el golpe de salida debería caer en el green.)

Para calcular el porcentaje FIR se utiliza la siguiente fórmula:

$$\text{FAIRWAY MARKINGS} / \text{HOYOS EN LOS QUE ES POSIBLE CAER EN LA CALLE}$$

Green en reglamento (GIR) determina su habilidad para jugar el fairway en un número regulado de golpes, de manera que le queden al menos dos putts para jugar un par.

Para calcular el porcentaje GIR se utiliza la siguiente fórmula:

$GOLPES - PUTTS = PAR - 2 \text{ Ó MENOR} / \text{ TODOS LOS HOYOS JUGADOS.}$

Índice de handicap es el handicap que le proporciona su club en su tarjeta. Se define con un número con un decimal y representa su capacidad potencial de puntuación.

Índice es la dificultad de un hoyo en un determinado campo. El hoyo más difícil tiene índice 1, y el más fácil índice 18.

Puntuación de Match play. El jugador con un handicap más alto recibe la diferencia entre los handicaps del campo de los jugadores como compensación por los hoyos que le corresponden (determinado por la lista de golpes).

Ejemplo: Si el handicap para el jugador A es 20, y 15 para el jugador B, el jugador A recibe 1 hoyo de compensación por los 5 hoyos más difíciles.

El ganador es aquel que gana más hoyos. El juego termina cuando el jugador con el resultado más bajo no gana suficientes hoyos para empatar con el líder. En este caso:

- la puntuación total del ganador es la diferencia del número de hoyos ganados por ambos jugadores
- el resultado total del perdedor es el número de hoyos no terminados

Ejemplo: Si el jugador A es el líder por 3 puntos tras el hoyo 15 y gana el hoyo 16, el juego termina. El resultado es de 4/2 a favor del jugador A. El resultado del ganador siempre aparece en primer lugar.

Ritmo indica la duración de bajada del palo en comparación con el tempo. Por ejemplo, si el ritmo es 20%, el descenso del palo dura la quinta parte del tempo.

Resultado de Stableford

Para calcular los resultados se utiliza la siguiente fórmula:

PUNTOS DE STABLEFORD = 2 + (PAR DEL HOYO + COMPENSACIÓN DEL HÁNDICAP -GOLPES)

Sand save significa que el jugador ha conseguido salir de un bunker del green y terminar el hoyo con 1 putt.



NOTA: El Sand save tiene en cuenta todos los hoyos en los que ha hecho un marca de búnker. Para conservar el porcentaje de correcto de Sand save, tendrá que marcar marcas de búnker correctamente. De lo contrario el porcentaje de Sand save mostrará un 100%.

El Sand save no distingue el número de putts. Por tanto, no podrá deducir si el Sand save se ha realizado desde un bunker a menos que usted marque intencionadamente sólo los bunker green.

Se utiliza la siguiente fórmula:

SANDSAVE% = SAND SAVE MARKINGS / (NÚMERO DE HOYOS CON MARCAS SAND SAVE O BUNKER) x 100%

Slope rating representa la dificultad relativa de un campo para un jugador que no sea de primera.

Speed indica la velocidad calculada de la cabeza del palo.

Resultado de Strokeplay

Para calcular la puntuación se utiliza la siguiente fórmula:

GOLPES NETOS = RESULTADO DEL HOYO - COMPENSACIÓN DEL HANDICAP

Tempo indica la duración (en segundos) del swing, medido desde que se levanta el palo hasta el contacto con la bola.

Arriba y abajo: si ha jugado el hoyo en el par, ha utilizado sólo 1 putt , y el último golpe tuvo lugar cerca del green.

Para calcular el porcentaje se utiliza la siguiente fórmula:

MARCAS DE ARRIBA Y ABAJO X 100 / NÚMERO DE HOYOS EN LOS QUE ERA POSIBLE ARRIBA Y ABAJO.

Arriba y abajo es posible si:

RESULTADO DEL HOYO - PUTTS = PAR -1

11. RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS

Se listan a continuación los mensajes de error y sus causas.

BATTERY LOW / DISABLED, BATTERY LOW: La pila está descargada y debe ser sustituida. Cuando la pila tiene poca carga, la función de medida de la información del swing está desactivada, pero otras funciones todavía están activas.

HOLE xx MEMORY FULL: Ha almacenado el máximo número posible de marcas para este hoyo.

INVALID UP&DOWN: El número de golpes está por encima del par.

MEMORY FULL: Hay ya 20 partidas almacenadas en la memoria y ésta está llena. Alternativamente, puede ser que haya 10 campos almacenados ya en la memoria. Borre partidas o campos en el modo *Memory* para liberar espacio.

NO COURSES IN MEMORY: No ha almacenado ningún campo en la memoria del Suunto G6.

NOTHING TO ERASE: No hay marcas que borrar para el hoyo actual.

SWING MEMORY FULL: La memoria de swing para la entrenamiento actual está llena. Comience una nueva sesión.

SWING SESSIONS FULL: Hay más de 20 sesiones de test o de entrenamientos almacenadas y la memoria está llena. Borre algunas sesiones antiguas en el modo *Memory* para liberar espacio.

12. ESPECIFICACIONES TÉCNICAS

- Temperatura de funcionamiento de -20 °C a + 50 °C / de -5 °F a 120 °F.
- Temperatura de almacenamiento de -30 °C a +60 °C / de -22 °F a 140 °F
- Peso: 55 gr.
- Resistente al agua 30 m/330 pies.
- Pantalla de cristal mineral.
- Carcasa de aluminio.
- Pila reemplazable por el usuario: CR2032.
- Interfaz para PC mediante conector USB

13. TÉRMINOS Y CONDICIONES

Derechos de copia

Esta publicación y su contenido son propiedad de Suunto Oy y están dirigidos exclusivamente al uso de sus clientes para conocer y obtener información clave sobre el funcionamiento de los productos Suunto G6. Su contenido no debe ser usado o distribuido o comunicado para ningún otro propósito, ni ser desglosado o reproducido sin el consentimiento previo por escrito de Suunto Oy.

A pesar de que hemos puesto mucho empeño para que la información contenida en este manual sea a la vez comprensible y precisa, no hay garantía de la precisión expresada o implícita. Su contenido está sujeto a cambios en cualquier momento sin previo aviso. La última versión de esta documentación está siempre disponible para su descarga en www.suunto.com.

Copyright © Suunto Oy 4/2005

Marcas comerciales

Suunto, Wristop Computer, Suunto G6, Replacing Luck, y sus correspondientes logotipos son marcas comerciales registradas o no registradas de Suunto Oy. Reservados todos los derechos.

Conformidad CE

El distintivo CE se utiliza para dar fe de la conformidad con la directiva EMC 89/336/EEC de la Unión Europea.

Conformidad ISO 9001

El Sistema de Garantía de Calidad de Suunto está certificado por Det Norske Veritas para concordar con la ISO 9001 en todas las operaciones de SUUNTO Oy (Certificado de Calidad N° 96-HEL-AQ-220).



Por favor, llegado el momento, deseche este producto de la manera apropiada en conformidad con las disposiciones locales, teniendo en cuenta que se trata de material de desecho electrónico. No lo arroje junto con la basura. Si lo desea, puede devolver la unidad al representante de Suunto más cercano.

14. LÍMITACIÓN DE RESPONSABILIDAD

Si este producto fallara debido a defectos en el material o en la fabricación, Suunto Oy, sólo por una vez, lo arreglará o repondrá con partes nuevas o reparadas, sin cargo alguno, durante dos (2) años a partir de la fecha de compra.

Esta garantía se extiende sólo al comprador original y sólo cubre fallos debidos a materiales o fabricación defectuosos que han ocurrido durante su uso normal en el período de garantía.

No cubre los daños o fallos causados por la correa, la pila, el recambio de la pila, accidentes, uso incorrecto, negligencia, utilización incorrecta, alteración o modificación del producto, a cualquier daño causado por el funcionamiento del producto más allá de las especificaciones publicadas, o en cualquier causa no cubierta en esta garantía.

No existen garantías especificadas excepto las mencionadas anteriormente. El cliente puede ejercer su derecho a reparación con garantía contactando con el Departamento de Servicio al Cliente de Suunto OY para obtener una autorización de reparación. Suunto Oy y sus subsidiarias no asumen responsabilidad alguna por cualquier daño casual o emergente que resulte del uso o de la incapacidad de uso de este producto.

Suunto Oy y sus subsidiarias no asumen ninguna responsabilidad por pérdidas o reclamaciones por terceras personas que puedan proceder del uso de este instrumento.



TWO YEAR WARRANTY

This product is warranted to be free of defects in material and/or workmanship to the original owner for the above noted period (does not include battery life). Keep a copy of the original purchase receipt and make sure to get this warranty card stamped at the place of purchase. The warranty originates from the date of purchase.

All warranties are limited and are subject to the restrictions given in the instruction manual. This warranty does not cover the damage to the product resulting from improper usage, improper maintenance, neglect of care, alteration, improper battery replacement or unauthorized repair.

Model of

Serial

Wristop computer:

number:

_____	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□
_____	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□
_____	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□
_____	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□

Date of purchase _____

Place of purchase/Store name _____

Store City _____ **Store Country** _____

Store stamp with date of purchase

--

Name _____

Address _____

City _____ **Country** _____

Telephone _____ **E-mail** _____

Signature

www.suunto.com

© Suunto Oy, 7/2005