

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

SUUNTO G6

USER'S GUIDE


SUUNTO
REPLACING LUCK.

ASIAKASPALVELUN YHTEYSTIEDOT

Suunto Oy

Puh. +358 9 875870

Fax +358 9 87587301

Suunto USA

Puh. 1 (800) 543-9124

Kanada

Puh. 1 (800) 776-7770

Euroopan Call Center

Puh. +358 2 284 11 60

Suunnon verkkosivut

www.suunto.com

SISÄLLYSLUETTELO

1. SUUNTO G6:N KÄYTÖN ALOITUS	4
1.1 Suunto G6:een tutustuminen	4
1.2 Suunto G6:n alkuasetukset	7
1.3 Suunto G6:n pitäminen ranteessa	8
2. LYÖNTIEN PARANTAMINEN (PRACTICE-TILA)	9
2.1 Harjoituksen aloitus	10
2.2 Harjoituksen päättäminen	10
3. SUUNTO G6:N KÄYTTÖ PELIN AIKANA (GAME-TILA)	12
3.1 Pelaaminen	12
3.2 Eri pelityyppien pelaaminen	15
3.3 Pelin historiatietojen katselu	18
4. LYÖNTIEN TOISTETTAVUUDEN TESTAAMINEN (TEST-TILA)	20
4.1 Testin aloittaminen	20
4.2 Testitulosten analysointi	20
5. SUUNTO G6:N MUKAUTTAMINEN	22
5.1 Oletusasetukset	22
5.2 Asetusten muuttaminen	22
5.3 Kentän luominen	23
5.4 Pelaajatiedot	24
6. AJANOTTOKELLON KÄYTTÖ JA HÄLYTYSTEN ASETTAMINEN	25
6.1 Ajanottokellon käyttö	25
6.2 Hälytyksen asettaminen	25

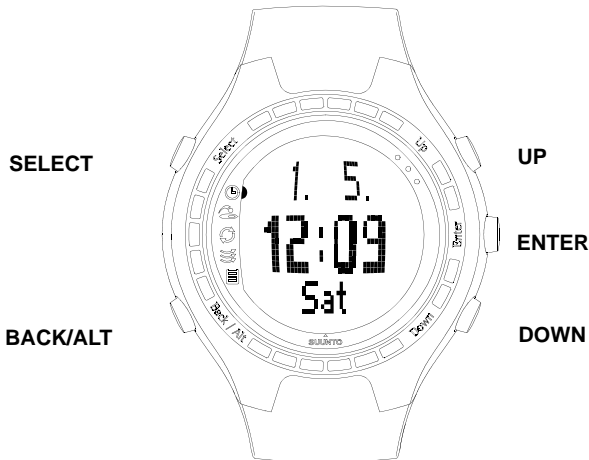
7. SUUNTO GOLF MANAGER	27
8. SUUNTOSPORTS.COM	29
9. HOITO JA PUHDISTUS	31
9.1 Vesitiiviys	31
9.2 Paristojen vaihtaminen	31
10. MÄÄRITELMIÄ JA LASKENTASÄÄNTÖJÄ	35
11. VIANETSINTÄ	38
12. TEKNISET TIEDOT	39
13. EHDOT	40
14. VASTUURAJOITUKSET	42

1. SUUNTO G6:N KÄYTÖN ALOITUS

Tämä käyttöohje opastaa sinua Suunto G6 -golfrannetietokoneen kaikkien ominaisuuksien käytössä.

1.1. SUUNTO G6:EN TUTUSTUMINEN

Alla olevassa kuvassa esitetään Suunto G6:n painikkeet:



Tilat ja valikot

Suunto G6:ssa on viisi tilaa eri ominaisuuksille:

- TIME: kello, päivämäärä, ajanottokello ja hälytykset, yleisasetusten muuttaminen
- GAME: Suunto G6:n käyttö tuloskorttina pelin aikana
- PRACTICE: lyöntitietojen katselu ja lyöntiteknikan parantaminen
- TEST: lyöntien toistettavuuden testaus
- MEMORY: tallennetut pelit, harjoitukset, testit, pelihistoria ja peliasetusten muuttaminen

1. Siirry haluttuun tilaan UP/DOWN-painikkeilla.
2. Kun tila on aktiivinen, voit painamalla ENTER-painiketta joko avata valikon (TIME, MEMORY) tai käynnistää valitun toiminnon kuten uuden pelin tai harjoituksen.
3. Liiku valikossa UP/DOWN-painikkeilla ja valitse valikkotoiminto painamalla ENTER-painiketta.



VINKKI: Pääset valikossa taaksepäin painamalla BACK/ALT-painiketta.


Painallus ja pitkä painallus

SELECT-, BACK/ALT- ja ENTER-painikkeet suorittavat eri toimintoja painalluksen kestosta riippuen. *Pitkä painallus* tarkoittaa, että painiketta painetaan yli kaksi sekuntia. Tässä ohjeessa kerrotaan, milloin pitkä painallus on tarpeen.

Näppäinlukko

Näppäinlukkoa voit käyttää *Time*-tilassa. Näppäinten lukitseminen ja lukituksen poistaminen:

1. Paina ENTER-painiketta.
2. Paina SELECT-painiketta kahden sekunnin kuluessa.

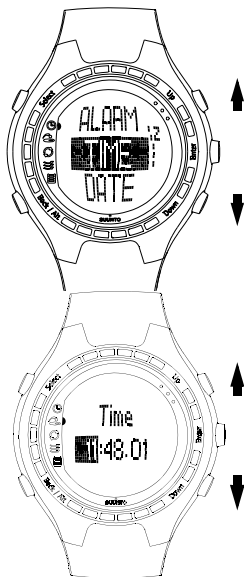
Kun näppäinlukko on päällä, näytöllä näkyy symboli  .

1.2. SUUNTO G6:N ALKUASETUKSET

Suunto G6:n käyttöönotto on helppoa: sinun tarvitsee vain asettaa päivämäärä ja aika.

1. Kun Suunto G6 näyttää aikaa, avaa valikko painamalla ENTER-painiketta.
2. Valitse valikosta *Time*-toiminto UP/DOWN-painikkeiden avulla.
3. Valitse korostettu toiminto painamalla ENTER-painiketta.
4. Valitse uudestaan *Time* ja paina ENTER-painiketta.
5. Aseta täydet tunnit painamalla UP/DOWN-painikkeita.
6. Hyväksy asetus painamalla ENTER-painiketta ja siirry eteenpäin.
7. Kun olet asettanut ajan, paina ENTER-painiketta pitkään.
8. Suunto G6 on nyt käyttövalmis.

Heti käyttöönoton jälkeen on hyvä käyttää muutama minuutti pelaaja- ja kentätietojen rannetietokoneeseen syöttämiseen sekä yleisten asetusten muuttamiseen omia mieltymyksiä vastaavaksi. Katso lisätietoja tämän käyttöohjeen seuraavista kappaleista.



1.3. SUUNTO G6:N PITÄMINEN RANTEESSA

Suunto G6 mittaa lyöntisuorituksesi. Ota seuraavat seikat huomioon, jotta mittaus olisi mahdollisimman tarkka:

- jos olet oikeakätinen pelaaja, pidä Suunto G6:tta vasemmassa ranteessa
- jos olet vasenkätinen pelaaja, pidä Suunto G6:tta oikeassa ranteessa
- säädä hihna sopivan tiukalle: ei liian kireälle, muttei liian löysällekään
- varmista, että näyttö on ylöspäin

2. LYÖNTIEN PARANTAMINEN (PRACTICE-TILA)

Suunto G6:n avulla voit parantaa lyönnejäsi, kun esimerkiksi opettelet uutta tai kehität vanhaa lyöntitekniikkaasi. Suunto G6 analysoi lyöntiesi toistettavuuden ja antaa tietoja, joiden avulla pystyt parantamaan lyöntisi tiettyjä osa-alueita.

Lyöntitiedot

Suunto G6 antaa seuraavat lyöntitiedot:

TEMPO (T): Ilmaisee lyönnin keston (sekunteina), mitattuna mailan liikkeelle lähdöstä osumaan.

RYTMI (R): ilmaisee keston swingin yläasennosta osumaan (downswing) tempoon verrattuna. Jos rytmisi on esimerkiksi 20%, downswing kestää viidesosan temposta. Voit myös katsoa rytmin sekunteina (s/s) prosenttien sijaan.

PITUUS (L): Ilmaisee mailan taakseviennin (backswing) pituuden (asteina).

NOPEUS (S): Ilmaisee mailan pään lasketun nopeuden (joko kilometreinä tai maileina tunnissa). Nopeus suhteutetaan valittuun mailaan. Jollei mailaa ole valittu, nopeus lasketaan kuin valittu maila olisi draiveri.



VINKKI: Voit siirtyä perusnäkömään ja rytminäkömään välillä painamalla BACK/ALT-painiketta, kun lyöntitiedot ovat näytöllä. Rytminäytössä esitetään sekä back- että downswingin tarkka kesto.

2.1. HARJOITUKSEN ALOITUS

1. Aloita uusi harjoitus *Practice*-tilassa.
2. Jos haluat myöhemmin katsella tietyn mailan lyöntitilastoja, valitse maila UP/DOWN-painikkeita painamalla. Mikään maila ei ole oletusarvoisesti valittuna. Voit myös vaihtaa mailaa harjoituksen aikana. Voit katsella tietoja Suunto G6:n näytöltä tai Suunto Golf Manager -ohjelmistolla.
3. Aloita harjoittelu. Lyöntitiedot esitetään automaattisesti jokaisen lyönnin jälkeen.



VINKKI: Paina SELECT-painiketta ja merkkää erityisen hyvä tai epäonnistunut lyönti (jos esimerkiksi häiriinnyit lyönnin aikana) valitsemalla *Good* (hyvä) tai *Bad* (huono). Huonoiksi merkattuja lyöntejä ei lasketa mukaan harjoitusyhteenvetoon. Voit analysoida lyöntejä lisää Suunto Golf Manager -ohjelmistolla. Poista lyönnin *Good/Bad*-merkintä valitsemalla *Erase*.



VINKKI: Jos painat ENTER-painiketta harjoituksen aikana, näet kellonajan, lyöntimäärän sekä harjoitukseen kuluneen ajan.

2.2. HARJOITUKSEN PÄÄTTÄMINEN

Voit päättää harjoituksen milloin vain.

1. Paina SELECT-painiketta ja valitse *Quit*.
2. Odota, kunnes harjoitusyhteenvedon tiedot on analysoitu.

Harjoitusyhteenveto

Selaa harjoitusyhteenvetoa eteenpäin painamalla UP-painiketta ja taaksepäin painamalla DOWN-painiketta. Näytölle ilmestyvät seuraavat tiedot:

- **Strokes/Duration:** harjoituksen yksityiskohtaiset tiedot, sisältäen keston ja lyöntimäärän.
- **Variation:** näyttää, kuinka paljon tietty parametri vaihtelee. Jos prosentti on alhainen, lyöntitekniikkasi on toistettavissa siltä osin.
- **Average:** näyttää jokaisen parametrin keskiarvon.
- **Deviation tempo/rhythm/back swing/speed:** näyttää keskiarvot, enimmäis- ja vähimmäisarvot sekä suurimman ja pienimmän poikkeaman keskivertosuorituksesi.
- **Swing number:** yksittäisten lyöntien tiedot.

Yhteenvetotiedoista näet, mitä lyöntisi osa-alueita sinun pitää kehittää. Jos esimerkiksi tempon vaihteluprosentti on merkittävästi korkeampi kuin muiden parametrin, sinun tulisi keskittyä sen parantamiseen.



VINKKI: Tässä vaiheessa voit muuttaa yksittäisen lyönnin GOOD/BAD-merkintää. Lyöntitiedot analysoidaan uudelleen heti muutoksen jälkeen.

Harjoituskerran tiedot tallennetaan Suunto G6 -rannetietokoneeseen. Pystyt myöhemmin katselemaan harjoitustietoja *Memory*-tilan *Stats*-valikossa. Voit myös poistaa harjoituskertojasi Suunto G6:n muistista.

3. SUUNTO G6:N KÄYTTÖ PELIN AIKANA (GAME-TILA)



Suunto G6 mahdollistaa omien ja vastustajasi lyöntien ja pisteiden laskun golfkierroksen aikana. Voit myös tarkistaa johtajan kaikissa pelivaiheissa.

Voit myös tallentaa tilastotietoja, kuten väyläosuudet tai rangaistukset, joita voit myöhemmin tutkia osana pelihistoriaasi.

Pelityyppejä on neljä: Scratch (tasoitukseton peli), Stroke (tasoituksellinen lyöntipeli), Stableford (pistebogey) ja Match (reikäpeli). Ennen pelin aloittamista sinun on valittava pelityyppi ja kenttä. Kentän valinta on välttämätöntä, jotta tuloksesi voidaan sovittaa tasoitukseksi mukaiseksi. Jos pelityyppinä on Scratch, kenttää ei tarvitse valita.

3.1. PELAAMINEN

Pelin aloittaminen

1. Paina *Game*-tilassa BACK/ALT-painiketta ja valitse pelityyppi.
2. Valitse kenttä painamalla SELECT-painiketta.
3. Aloita uusi peli painamalla ENTER-painiketta.
4. Määritä pelaajien lukumäärä UP/DOWN-painikkeilla.
5. Syötä kaikille pelaajille tasoitus (Course HCP/slope) ja hyväksy arvot painamalla

ENTER-painiketta. Oletusarvona on oma kentän pelitasoitukseksi, joka perustuu tarkkaan tasoitukseksi. Scratch-pelissä et tarvitse tasoitusta.

6. Valitse aloitusreikä.

Kierroksen aikana

Oman vuorosi aikana:

1. Tallenna tarvittaessa pelitilatot.
2. Syötä kokonaislyöntimäärä ja putit jokaiselle reiälle (katso myös *Eri pelityyppien pelaaminen*).
3. Määritä vastustajan pistetilanne. Paina ENTER-painiketta ja jatka seuraavalle reiälle. Pääset valinnoissa taaksepäin painamalla BACK/ALT-painiketta.

Pelitilastojen tallentaminen

Voit tallentaa kierroksen aikana pelitilatot ja rangaistukset.

1. Paina SELECT-painiketta, kun syötät tulosta.
2. Valitse tallennettava ominaisuus ja paina ENTER-painiketta
 - Fairway (väyläosuma)
 - Up/Down
 - Sandsave
 - Bunker (hiekkaste)
 - Penalty (rangaistus)



Rangaistusten osalta vaihtoehtoina ovat:

- Water (vesieste)
- Out (ulkona)
- Drop (droppi)
- Rule violation (sääntörikkomus)



HUOM! Suunto G6 ei tallenna rangaistuksia automaattisesti lopputulokseen. Ylimääräiset lyönnit on lisättävä lopputulokseen käsin.

Voit tarkastella rangaistuksia Suunto Golf Manager -ohjelmistolla.

Tilastotietojen poistaminen

Jos haluat poistaa tilastotietoja, paina SELECT-painiketta ja valitse *Erase*. Suunto G6 näyttää luettelon kaikista reiälle tallennetuista tiedoista. Valitse poistettava tieto ja paina ENTER-painiketta.

Pelin tai reiän lopettaminen

Voit lopettaa pelin milloin tahansa. Paina vain SELECT-painiketta ja valitse *Quit game*. Yksittäisen reiän voit lopettaa valitsemalla kokonaislyönneiksi --. Vahvista reiän lopettaminen painamalla ENTER-painiketta.

Lyöntitietojen katselu pelin aikana

Voit katsella pelin aikana lyöntitietoja (tempo, rytmi, backswingin pituus ja nopeus). Suunto G6 laskee lyöntitiedot olettaen, että käytät swingissä draiveria.



HUOM! Tämä valinta on tehtävä ennen pelin aloittamista.

Huomaa myös, että G6 mittaa vain varsinaisia swingejä, putteja ei mitata.

1. Valitse *Memory*-tilassa *Swing log*.
2. Valitse, miten lyöntitiedot esitetään:
 - **ALL**: esitetään kaikille lyönneille
 - **OPENINGS**: esitetään vain avauslyönneille
 - **MANUAL**: lyöntitiedot esitetään yksittäiselle lyönnille painamalla pitkään BACK/ALT-painiketta ennen lyöntiä.

Kun lokitiedosto on aktivoitu, näet pelin aikana valittujen lyöntien lyöntitiedot ja näytöllä on teksti LOG.



VINKKI: Voit katsella senhetkisen reiän tietoja pelin aikana painamalla BACK-painiketta. Jos lyöntiloki on aktiivinen, näet BACK-painikkeen painamisen jälkeen ensin viimeisimmän lyönnin tiedot.

3.2. ERI PELITYYPPIEN PELAAMINEN

Scratch

Scratch (tasoitukseton peli) on ammattilaisten pelityyppi - siinä ei ole tasoituksia, joten tulos on helppo laskea. Peli ei myöskään vaadi yksityiskohtaista tietoa kentästä eikä laske tulosta tasoituksen mukaan.

Määritä kierroksen aikana omat ja vastustajasi kokonaislyöntimäärät sekä omat put-tisi. Lyöntimäärän syöttämisen jälkeen Suunto G6 esittää senhetkisen tuloksen (lyöntien kokonaismäärän). Pelin jälkeen Suunto G6 esittää lopputuloksen. Voit myös katsella koko pelin yksityiskohtaisia tilastotietoja.

Stroke



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

Pelin jälkeen Suunto G6 esittää lopputuloksen ja voit katsella pelin tuloksia yksityiskohtaisesti.

Stroke (lyöntipeli) on kova ja anteeksiantamaton pelimuoto, joka huomioi tasoitukset. Se on todellinen taitokoe, sillä jokainen lyönti ratkaisee, etkä voi nostaa palloa ja siirtyä seuraavalle reiälle tai luottaa joukkueesi jäsenten apuun.

Määritä kierroksen aikana ensin puttien määrä ja sitten lyöntien kokonaismäärä (oletusarvoisesti reiän par). Suunto G6 esittää reiän jälkeen kumulatiivisen tuloksen verrattuna kumulatiiviseen kokonaispariin.

Jos pelaat yksin, tulos esitetään reiän jälkeen seuraavasti:

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

Stableford

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

Suunto G6 näyttää jokaisen reiän jälkeen kymmenen sekunnin ajan senhetkisen pelitilanteen kumulatiivisina pisteinä ja jatkaa sitten seuraavalle reiälle.

Pelin jälkeen Suunto G6 esittää tulokset ja pelitilastot.



Match

Match (reikäpeli) on kahden pelaajan kilpailu, jossa on tarkoituksena voittaa yksittäisiä reikiä. Match huomioi myös tasoituksen. Jos esimerkiksi sinulla ja vastustajallasi on sama tasoitus ja tuloksesi on 4 lyöntiä reiällä 1 ja vastustajasi tulos on 5, sinä voitat kyseisen reiän.

Reiän jälkeen Suunto G6 ehdottaa reiän voittajaa ja pyytää sinua vahvistamaan voittajan. Reiän voittajan vahvistamisen jälkeen Suunto G6 näyttää senhetkisen pelitilanteen.



3.3. PELIN HISTORIATIETOJEN KATSELU

Suunto G6:een on tallennettu pelin tilasto- ja historiatiedot. Näin näet pelin tilastotiedot:

1. Valitse *Memory*-tilassa *Stats*.
2. Valitse *Games*.
3. Valitse UP/DOWN-painikkeita painamalla peli ja paina ENTER-painiketta.
4. Nyt voit joko katsella pelin tilastotietoja tai poistaa pelin muistista.

Voit katsella kaikkien pelitietojen kumulatiivisia historiatietoja valitsemalla *Stats*-valikosta *History*.



VINKKI: Jos esimerkiksi olet lähdössä lomamatkalle ja haluat myöhemmin nähdä, kuinka paljon ja miten pelasit lomasi aikana, voit tyhjätä kumulatiiviset historiatiedot ennen matkaa.

4. LYÖNTIEN TOISTETTAVUUDEN TESTAAMINEN (TEST-TILA)

Voit käyttää Suunto G6 -rannetietokonettasi testataksesi ja seurataksesi lyöntiesi toistettavuutta ja sen kehittymistä. Testi koostuu ennalta määrätystä määrästä lyönnejä tietyllä mailalla ja antaa sinulle tuloksena tilastollisesti vertailukelpoisen *toistettavuusluvun*.

Alhainen toistettavuusluku tarkoittaa, että pystyt toistamaan samanlaisia lyönnejä tarkkaan ja että tekniikkasi on vankalla pohjalla.

4.1. TESTIN ALOITTAMINEN

1. Aloita uusi testi *Test*-tilassa.

2. Valitse testissä käytettävä maila.

Suunto G6 näyttää, kuinka monta lyöntiä sinulla on jäljellä.

3. Lyö.

Lyöntitiedot esitetään automaattisesti lyönnin jälkeen. Katso kappaleesta *Swingin kehittäminen* mitattujen lyöntitietojen kuvaukset.

4. Toista, kunnes olet lyönyt kaikki lyönnit. Testin suorittamisessa ei ole aikarajaa.

5. Testin tulokset esitetään, kun kaikki lyönnit on lyöty.



VINKKI: Jos painat testin aikana lyhyesti ENTER-painiketta, näet kellonajan, lyötyjen lyöntien määrän sekä testiin kuluneen ajan.

Voit lopettaa testin painamalla SELECT-painiketta ja valitsemalla joko *Quit* tai *Restart*.

4.2. TESTITULOSTEN ANALYSOINTI

Testin suorittamisen jälkeen Suunto G6 näyttää yhdistetyt testitulokset. Voit selata tuloksia UP/DOWN-painikkeilla.

- **Consistency index** (toistettavuusluku) ilmaisee järjestelmällisesti toistettujen, samanlaisten lyöntiesi kokonaistarkkuuden.
- **Variation** on prosenttiluku, joka näyttää, kuinka paljon tietyssä lyöntisi osa-alueessa on vaihtelua. Jos arvo on alhainen, lyöntitekniikkasi on siltä osin kunnossa.
- **Best test** ilmaisee testissä käytetyllä mailalla saavuttamasi parhaan tuloksen.

Jos haluat parantaa toistettavuuslukuasi, katso vaihtelutuloksia. Sinun tulisi keskittää kehityspyrkimykset osa-alueelle, jolla vaihtelu on suurinta.

Testitilastojen katselu

Testitiedot tallennetaan Suunto G6 -rannetietokoneeseen. Pystyt myöhemmin katselemaan testitietoja *Memory*-tilan *Stats*-valikossa. Voit myös poistaa testikertoja Suunto G6:n muistista.

5. SUUNTO G6:N MUKAUTTAMINEN

5.1. OLETUSASETUKSET

Suunto G6:ssa on oletusarvoisesti seuraavat asetukset:

- Yksi ennalta määritely kenttä (Amer Sports Country Club)
- Yksi pelattu kierros Amer Sports Country Clubilla (pelin tilastot näkyvät pelin ajan- kohdan, 12:00/01.05, alla)
- Lyöntipeli (Stroke) oletuspelityyppinä
- Kolme esiasetettua vastustajaa/pelaajaa



HUOM! Voit muokata pelaajatietoja myös Suunto Golf Manager -ohjelmistolla.

5.2. ASETUSTEN MUUTTAMINEN

Voit muuttaa monia Suunto G6:n asetuksia vastaamaan omia mieltymyksiäsi.

1. Avaa valikko painamalla ENTER-painiketta *Time*-tilassa.
2. Valitse muutettava asetusta UP/DOWN-painikkeilla.
3. Muuta arvo painamalla ENTER-painiketta.

Voit muuttaa seuraavia asetuksia:

Alarm: Voit asettaa hälytyksen muistuttamaan tärkeästä tapahtumasta.

Time: Näyttää senhetkisen ajan. DUALTIME:n avulla näet matkustaessasi toisen aikavyöhykkeen ajan.

Date: Näyttää päivämäärän.

General:

- Näppäin- ja lyöntiäänet ilmaisevat, että painiketta on painettu tai että lyönti on tallennettu. Huomaa, että äänet ovat pelattaessa aina automaattisesti pois päältä.



VINKKI: Voit asettaa merkkiäänet päälle/pois päältä painamalla *Time*-tilassa ENTER-painiketta.

- Icons: Kun toiminto on valittuna (On), tilan kuvake tulee näytölle vähäksi aikaa ennen päävalikon aukeamista.
- Light: Säättää taustavalon. Vaihtoehtoja on kolme:
 - Normal: Taustavalo palaa seitsemän sekuntia, kun painat pitkään SELECT-painiketta tai kun aktivoit hälytyksen.
 - Night use: Valo syttyy painettaessa mitä tahansa näppäintä ja palaa seitsemän sekuntia.
 - Off: Valo ei syty lainkaan.

Units: Voit määrittää kellonajan ja päivämäärän muodon sekä käytettävät yksiköt.

- TIME: 12 tai 24 tunnin näyttö
- DATE: kk.pp (kuukausi ennen päivää), pp.kk (päivä ennen kuukautta) tai vain päivä
- DIST: etäisyys metreinä tai jaardeina
- SPEED: mailan pään nopeus joko maileina tai kilometreinä tunnissa
- RHYTHM: rytmi prosentteina tai sekunteina

5.3. KENTÄN LUOMINEN

Suunto G6:n muistiin voit tallentaa jopa kymmenen eri kenttää.

1. Valitse *Memory*-tilassa *Course*.
2. Valitse *Create*.

3. Kirjoita kentän nimi UP/DOWN-painikkeilla. Hyväksy nimi painamalla ENTER-painiketta kaksi kertaa.
4. Anna kentän tuloskortista course rating- ja slope-luvut.
5. Määritä jokaiselle reiälle par ja indeksiluku. Valinnaisesti voit halutessasi määrittää myös pituuden.



VINKKI: Luo 9-reikäinen kenttä painamalla ENTER-painiketta pitkään heti 9. reiän pituuden määrittämisen jälkeen.

Kentän nimi näkyy kenttäluettelossa sen jälkeen kun olet luonut kentän. Voit poistaa kenttiä muistista ja muokata kentätietoja.

5.4. PELAAJATIEDOT

Omien pelaajatietojesi lisäksi voit tallentaa Suunto G6:een enimmillään yhdeksän eri vastustajan tiedot. Voit muokata pelaajien nimiä ja tasoituksia.

1. Valitse *Memory*-tilassa *Players*.
2. Valitse pelaaja, jonka tietoja haluat muokata. "Me" tarkoittaa oletusarvoisesti sinua.
3. Muuta pelaajan nimi:
 - Pyyhi kirjain painamalla SELECT-painiketta
 - Valitse kirjain painamalla UP/DOWN-painikkeita ja hyväksy kirjain ENTER-painikkeella
 - Kun olet valmis, hyväksy nimi painamalla ENTER-painiketta kahdesti
4. Muuta pelaajan nimikirjaimet ja tasoitus UP/DOWN-painikkeilla.



VINKKI: Voit lisätä ja poistaa pelaajia Suunto Golf Manager -ohjelmistolla.

6. AJANOTTOKELLON KÄYTTÖ JA HÄLYTYSTEN ASETTAMINEN

Voit käyttää Suunto G6:tta ajanottokellona tai muistuttamaan sinua hälytyksellä tärkeästä tapahtumasta.

6.1. AJANOTTOKELLON KÄYTTÖ

Voit käynnistää ajanottokellon, kun olet *Time*-tilassa.

1. Paina BACK/ALT-painiketta muutaman kerran, kunnes alariville ilmestyy 0.00,0.
2. Käynnistä ajanottokello painamalla SELECT-painiketta.




VINKKI: Voit katsoa väliajan painamalla SELECT-painiketta. Väliaika säilyy hetken näytöllä, minkä jälkeen Suunto G6 palaa näyttämään otettavaa aikaa.

3. Pysäytä ajastin painamalla BACK/ALT-painiketta pitkään.
4. Voit käynnistää ajastimen uudelleen painamalla SELECT-painiketta.



HUOM! Nollaa ajanotto painamalla BACK/ALT-painiketta pitkään.

6.2. HÄLYTYKSEN ASETTAMINEN

Voit asettaa hälytyksen muistuttamaan tärkeästä tapahtumasta. Kun hälytys on asetettu, näytön oikeassa alanurkassa näkyy 

1. Mene *Time*-tilaan ja paina ENTER-painiketta.
2. Valitse *Alarm*.
3. Muuta hälytyksen tilaksi *On*.
4. Aseta hälytysaika ja -päivä UP/DOWN-painikkeilla. Hyväksy arvot painamalla

ENTER-painiketta.



VINKKI: Ellet aseta päivämäärää, hälytys aktivoituu ko. hetkestä lähtien joka päivä. Jos asetat päivämäärän, hälytys aktivoituu ko. päivänä ja sitten hälytys menee pois päältä (tilaksi *off*).

Poista hälytys muuttamalla sen tilaksi *Off*.

7. SUUNTO GOLF MANAGER

Suunto Golf Manager on ohjelmisto, joka parantaa Suunto G6:n toimivuutta. Voit käyttää sitä tiedonsiirtoon, esimerkiksi pelitulosten siirtoon Suunto G6:n muistista tietokoneelle. Kun olet siirtänyt tiedot, voit helposti järjestellä, katsella ja lisätä tietoja. Suunto Golf Manager -ohjelma toimitetaan CD-levyllä yhdessä Suunto G6:n kanssa. Voit myös ladata uusimman version osoitteesta www.suunto.com tai www.suuntosports.com. Tarkasta päivitykset säännöllisesti, sillä kehitämme jatkuvasti uusia toimintoja.



HUOM: Tarkista järjestelmävaatimukset ja asennusohjeet CD-ROM:n kannesta.

Suunto G6:n liittäminen Suunto Golf Manager -ohjelmistoon

Suunto G6 on liitetty Suunto Golf Manageriin PC-liitäntäkaapelilla, joka tulee Suunto G6:n mukana. Varmista ennen Suunto G6:n liittämistä, että olet asentanut Suunto Golf Managerin.

Suunto G6:n liittäminen Suunto Golf Manageriin:

1. Yhdistä datakaapeli tietokoneen ja Suunto G6:n välille. Suunto G6 näyttää tekstin "DATA TRANSFER" (tiedonsiirto).
2. Napsauta *Connect/Refresh*.



HUOM: Pariston käyttöikä lyhenee huomattavasti, jos Suunto G6 on pitkään liitettynä datakaapeliin.

Suunto Golf Managerin toiminnot

Suunto Golf Managerilla voit

- luoda kenttiä ja siirtää ne Suunto G6:een
- jakaa luomiasi kenttätietoja ja ladata muiden pelaajien luomia kenttiä suuntosports.com -Internet-sivuston kautta
- muokata Suunto G6:een tallennettuja pelaaja- ja kenttätietoja PC:llä
- siirtää peli-/lyöntitietoja Suunto G6:sta PC:lle
- katsella ja analysoida peli- ja lyöntitietoja PC:llä
- muuttaa Suunto G6:n asetuksia

Lisätietoja saat Suunto Golf Managerin Helpistä.

8. SUUNTOSPORTS.COM

Suuntosports.com on kaikille Suunnon rannetietokoneiden käyttäjille tarkoitettu Internet-sivusto. Siellä voit jakaa kokemuksia ja Suunto G6:lla koottuja tietoja muiden käyttäjien kanssa.

Suunto G6:n omistajana voit rekisteröityä ja päästä käyttämään kaikkia golfiin liittyviä palveluita. Nämä palvelut auttavat sinua saamaan enemmän hyötyä golfista ja Suunto G6:sta.

Näin aloitat

1. Avaa yhteys Internetiin ja käynnistä verkkoselain.
2. Avaa www.suuntosports.com
3. Napsauta *Register* ja rekisteröi itsesi ja Suunto G6 -laitteesi. Voit muokata ja päivittää henkilökohtaista MySuunto-profiiliasi vielä myöhemminkin. Rekisteröidyttäsi siirryt automaattisesti suuntosports.com-kotisivulle, joka esittelee sivuston rakenteen ja toimintaperiaatteen.



HUOM: Lue suuntosports.comin käyttöohjeet ennen rekisteröitymistä.

[Suuntosports.com](http://suuntosports.com)-sivustoa kehitetään jatkuvasti ja sen sisältö voi näin ollen muuttua.

[Suuntosports.com](http://suuntosports.com) sisältää kolme aihekokonaisuutta kullekin urheilulajille: MySuunto (minun Suuntoni), Communities (yhteisöt) ja lajikohtaiset sivut.

MySuunto

Tämä osio on tarkoitettu omia tietojasi varten. Täällä voit ladata tulos- ja kenttätietoja sekä tallentaa tietoa itsestäsi ja Suunto-laitteestasi. Kun siirrät lokitiedostojasi (kuten esim. pelatun kierroksen tiedot) MySuuntoon, ne näytetään henkilökohtaisissa tiedoissasi.

Sinä päätät, kenellä on oikeus katsella tietoja, ja voit julkaista tuloksesi vertaillaksesi niitä ystäviesi tai muiden Suunto G6:n käyttäjien tuloksiin.

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

Yhteisöt (Communities)

Communities-osiossa Suunto G6: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.

Lajikohtaiset sivut

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

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

9. HOITO JA PUHDISTUS

Suunto G6:n hoito

Tee vain tässä käyttöoppaassa mainitut hoitotoimenpiteet. Älä koskaan yritä purkaa Suunto G6:ta tai huoltaa sitä itse. Suojaa se iskuilta ja korkeilta lämpötiloilta äläkä jätä sitä pitkäksi aikaa suoraan auringonvaloon. Älä hankaa Suunto G6:tta karheilla materiaaleilla, koska ne voivat naarmuttaa lasia. Kun Suunto G6 ei ole käytössä, säilytä sitä huoneenlämmössä, puhtaassa ja kuivassa paikassa.

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

9.1. VESITIIVIYS

Suunto G6 on vesitiivis ja täyttää ISO-standardin (International Organization for standardization, www.iso.ch) 2281 vaatimukset. Vesitiiviyyden lisäksi Suunto G6:ssa on testausylipainemerkintä metrisyvyytenä (30 m/100 jalkaa). Tämä ei kuitenkaan vastaa sukellussyvyyttä, vaan antaa viitteellisen painearvon, jossa ylipainetesti suoritettiin.

Tämä tarkoittaa sitä, ettet voi sukeltaa yli 30 m:n (100 jalan) syvyyteen Suunto G6:n kanssa. Sade, suihku, uiminen tai muu normaali vesikosketus eivät vaikuta laitteen toimintaan. Älä kuitenkaan paina painikkeita veden alla missään olosuhteissa.



HUOM: Suunto G6 -rannetietokoneita ei ole tarkoitettu sukelluskäyttöön.

9.2. PARISTOJEN VAIHTAMINEN

Suunto G6 toimii kolmen voltin CR-litiumparistolla CR 2032. Pariston käyttöikä on arviolta 12 kuukautta riippuen pitkälti siitä, kuinka paljon rannetietokonetta käytetään.

tetään lyöntitietojen mittauksessa. Täysi paristo kestää vähintään 60 tuntia yhtäjaksoista lyöntitietojen mittausta.

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 lämpötilassa, 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, jotka sisältävät uuden pariston, pariston kannen ja tiivisterenkaan. Voit ostaa vaihtoparistosarjan viralliselta Suunto-jälleenmyyjältä.



HUOM: Vaihda paristo omalla vastuullasi ja käytä alkuperäistä Suunto-vaihtoparistosarjaa. Suunto suosittelee paristojen vaihtamista virallisessa Suunto-palvelussa.

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

Pariston vaihtaminen:

1. Aseta kolikko tai myyntipakkauksen mukana tuleva avaustyökalu Suunto G6:n takakannen paristolokeron kannessa olevaan uraan.
2. Käännä kolikkoa/työkalua 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 oikeaan asentoon, laita paristolokeron kansi paikalleen ja käännä sitä kolikolla/työkalulla myötäpäivään kunnes ura on kiinnimerkin (close) kohdalla. Varmista, että kansi pysyy suorassa, kun käännät sitä. Älä käytä voimaa tai paina kantta kohtuuttoman kovaa.



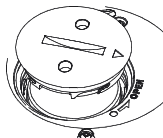
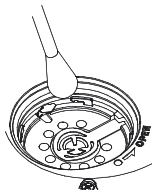
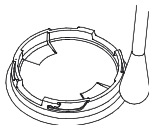
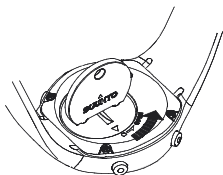
HUOM: Paristoa vaihdettaessa on noudatettava erityistä huolellisuutta, jotta Suunto G6 säilyy vesitiiviinä. Huolimaton pariston vaihto voi mitätöidä laitteen takuun.



HUOM: Voit avata ja sulkea paristolokeron kannen golfkengän piikkien kiristimellä.

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

Vaihtaessasi paristoa katso seuraavan sivun kuvia.



HUOM: Aseta uusi paristo huolellisesti metalliläpän alle.

10. MÄÄRITELMIÄ JA LASKENTASÄÄNTÖJÄ

Tämä kappale selittää Suunto G6:n käyttämiä määritelmiä ja laskentakaavoja.

Taakseviennin pituus ilmaisee backswingin pituuden asteina.

Consistency index (toistettavuusluku) mittaa, kuinka tarkasti toistat samanlaisia lyöntejä. Mitä alhaisempi luku, sen parempi. Consistency index tarkoittaa, että mitattujen para-metrioiden välillä on vähemmän vaihtelua, mikä puolestaan tarkoittaa, että tekniikkasi on vakaa. Suunto G6 -testi tarjoaa tilastollisesti vertailtavissa olevan tuloksen, joka perustuu ennalta määritettyyn lyöntimäärään tietyllä mailalla.

Course HCP/slope on pelitasoitus sille kentälle ja tiille, jolta pelaat. Kenttäkohtainen tasointi lasketaan tasointiluvustasi seuraavan kaavan mukaisesti:

$$\text{COURSE HCP} = (\text{PELAAJAN TASOITUSLUKU} \times \text{SLOPE-LUKU}) / 113 + (\text{COURSE RATING -LUKU} - \text{PAR})$$

9-reikäisillä kentillä par kerrotaan kahdella.

Course Rating -luku (C.R.) kuvaa kentän vaikeutta tasointiluvulle pelaajalle (0-tasointi), kun kenttä on normaalissa kunnossa ja sää on normaali. Course rating -lukua käytetään pelitason laskemiseen tietyille tiille.

Väyläosuma (FIR) kertoo, osuiko avauslyöntisi väylälle. Se rekisteröidään vain rei'ille, joiden par on yli 3. (Par 3 -rei'illä avauslyönnin on osuttava griinille.)

Väyläosumaprosentti lasketaan seuraavan kaavan mukaisesti:

$$\text{MERKATUT VÄYLÄOSUMAT} / \text{REIÄT, JOILLA VÄYLÄOSUMAN LYÖMINEN ON MAHDOLLISTA}$$

Griinosuma (GIR) määrittää kykyä saavuttaa griini tietyllä lyöntimäärällä, jolloin sinulla on ainakin 2 puttia jäljellä parin pelaamiseen.

GIR-prosentti lasketaan seuraavan kaavan mukaisesti:

LYÖNNIT - PUTIT = PAR - 2 TAI VÄHEMMÄN JAETTUNA PELATUILLA REI'ILLÄ.

Handicap index on kotikenttäsi ylläpitämä tarkka tasoitus. Se määritetään luvulla, jonka tarkkuus on yksi desimaali, ja se kertoo, millainen tuloksetekokykyysi on.

Index kertoo tietyn reiän vaikeusasteen. Kentän vaikeimman reiän indeksi on 1 ja helpoimman 18.

Match (reikäpeli). Pelaaja, jolla on korkeampi tasoitus, saa tasoituksena pelitasoitusten erotuksen niillä rei'illä, joihin hänellä on oikeus (määritetään indexin perusteella). Esimerkki: Jos pelaaja A:n tasoitus on 20 ja pelaaja B:n tasoitus 15, pelaaja A saa tasoitusta yhden lyönnin viidellä vaikeimmalla reiällä.

Voittaja on se, joka on voittanut eniten reikiä. Peli loppuu, kun tappiolla oleva pelaaja 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.

Rytmi ilmaisee keston swingin yläasennosta osumaan (downswing) tempoon verrattuna. Jos rytmisi on esimerkiksi 20%, downswing kestää viidesosan temposta.

Stableford (pistebogey)

Pisteet lasketaan seuraavan kaavan mukaisesti:

$$\text{PISTEBOGEY-PISTEET} = 2 + (\text{REIÄN PAR} + \text{TASOITUS} - \text{LYÖNNIT})$$

Sand save määrittää, että pelaaja on onnistunut palaamaan hiekkaesteestä ja päättämään reiän yhdellä putilla.



HUOM! Sand save huomioi kaikki reiät, joissa on hiekkaestemerkki. Säilyttääksesi oikean sand save -prosenttiluvun, sinun on syötettävä hiekkaestemerkinnät oikein. Muuten Sand save -prosenttina näkyy 100%.

Sand save ei erottele lyötyjen puttien lukumäärää. Siten se ei määritä, saatiinko sand save griinibunkkerista, ellei merkitse vain griinibunkkereita.

Laskennassa käytetään seuraavaa kaavaa:

$$\text{SANDSAVE\%} = \text{SAND SAVE -MERKINNÄT} / (\text{REIKIEN LUKUMÄÄRÄ, JOISSA ON SAND SAVE - TAI HIEKKAESTEMERKINTÖJÄ}) \times 100 \%$$

Slope rating kuvaa radan suhteellista vaikeutta tasoituksella pelaavalle pelaajalle.

Nopeus ilmaisee mailan pään lasketun nopeuden.

Strokeplay (tasoituksellinen lyöntipeli)

Tulos lasketaan seuraavan kaavan mukaisesti:

$$\text{NETTOLYÖNNIT} = \text{REIÄN LYÖNNIT} - \text{TASOITUS}$$

Tempo ilmaisee lyönnin keston (sekunteina), mitattuna mailan liikkeelle lähdöstä sen osumaan.

Up and down: Jos olet pelannut reiän pariin käyttäen vain yhden putin.

Prosentti lasketaan seuraavan kaavan mukaisesti:

$$\text{UP AND DOWN -MERKINNÄT} \times 100 / \text{REIKIEN LUKUMÄÄRÄ, JOILLA UP AND DOWN OLI MAHDOLLINEN}$$

Up and down on mahdollinen, jos:

$$\text{REIÄN TULOS} - \text{PUTIT} = \text{PAR} - 1$$

11. VIANETSINTÄ

Vikailmoitukset ja niiden syyt on lueteltu alla.

BATTERY LOW / DISABLED, BATTERY LOW: Pariston varaus on vähissä ja se pitää vaihtaa. Kun pariston varaustaso on heikko, lyöntitietojen mittausta on estynyt, mutta muut toiminnot toimivat.

HOLE xx MEMORY FULL: Olet tallentanut tämän reiän osalta enimmäismäärän tietoja.

INVALID UP&DOWN: Lyöntimäärä on yli parin.

MEMORY FULL: Muistiin on jo tallennettuna 20 peliä ja muisti on täynnä. Vaihtoehtoisesti muistiin on jo tallennettu 10 kenttää. Poista pelit/kenttä *Memory*-tilassa saadaksesi lisää muistitilaa.

NO COURSES IN MEMORY: Et ole tallentanut Suunto G6:n muistiin ainuttakaan kenttää.

NOTHING TO ERASE: Ko. reiälle ei ole merkintöjä, joita voisi poistaa.

SWING MEMORY FULL: Senhetkisen harjoituskerran lyöntimuisti on täynnä. Aloita uusi harjoitus.

SWING SESSIONS FULL: Muistiin on tallennettu yli 20 testi- tai harjoituskertaa ja muisti on täynnä. Poista vanhoja testejä tai harjoituksia *Memory*-tilassa saadaksesi lisää muistitilaa.

12. TEKNISET TIEDOT

- Käyttölämpötila -20 C° - + 50 C°
- Säilytyslämpötila -30 C° - +60 C°
- Paino 55 g
- Vesitiiviys 30 m / 100 jalkaa
- Mineraalikristallilasi
- Alumiinikotelo
- Helposti vaihdettava paristo CR2032
- PC-liitäntä USB-liittimellä

13. EHDOT

Copyright

Tämä julkaisu sisältöineen on Suunto Oy:n omaisuutta ja tarkoitettu ainoastaan tarjomaan Suunto Oy:n asiakkaille Suunto G6 -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 © Suunto Oy 4/2005

TAVARAMERKIT

Suunto, Wristop Computer, Suunto G6, Replacing Luck sekä niiden logot ovat Suunto Oy:n rekisteröityjä tai rekisteröimättömiä tuotemerkkejä. Kaikki oikeudet pidätetään.

CE-YHDENMUKAISUUS

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

ISO 9001 -YHDENMUKAISUUS

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



Hävitä laite elektroniikkaromulle tarkoitettulla tavalla. Älä laita laitetta kotitalousjätteiden sekaan. Halutessasi voit palauttaa laitteen lähimmälle Suunto-jälleenmyyjällesi.

14. 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 takuuajana.

Tämä takuu ei kata hihnaa, paristoa, pariston vaihtoa, vikoja tai vahinkoja, jotka johtuvat onnettomuudesta, tuotteen väärinkäytöstä tai huolimattomasta käsittelystä, tuotteen tehosteista, 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 takuuajana, 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.



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