

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

SUUNTO G6

USER'S GUIDE


SUUNTO
REPLACING LUCK.

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

Suuntos webbplats

www.suunto.com

INNEHÅLL

1. KOMMA IGÅNG MED SUUNTO G6	4
1.1 Lära känna Suunto G6	4
1.2 Första stegen med Suunto G6	7
1.3 Bära Suunto G6	7
2. FÖRBÄTTRA SVINGEN (PRACTICE-LÄGE)	9
2.1 Börja ett övningspass	10
2.2 Avsluta ett övningspass	10
3. ANVÄNDA SUUNTO G6 UNDER EN RUNDA (GAME-LÄGE)	12
3.1 Spela	12
3.2 Spela andra spelformer	15
3.3 Granska spelhistorik	18
4. TESTA DIN SVINGSÄKERHET (TEST-LÄGE)	19
4.1 Starta testet	19
4.2 Analysera testresultatet	19
5. ANPASSA SUUNTO G6	21
5.1 Standardinställningar	21
5.2 Ändra allmänna inställningar	21
5.3 Skapa en bana	22
5.4 Spelarinformation	23
6. ANVÄNDA STOPPURET OCH STÄLLA IN LARM	24
6.1 Använda stoppuret	24
6.2 Ställa in ett larm	24

7. SUUNTO GOLF MANAGER	26
8. SUUNTOSPORTS.COM	28
9. SKÖTSEL OCH UNDERHÅLL	30
9.1 Vattentålighet	30
9.2 Byta batteri	30
10. DEFINITIONER OCH BERÄKNINGSREGLER	34
11. FELSÖKNING	38
12. TEKNISKA SPECIFIKATIONER	39
13. VILLKOR OCH BESTÄMMELSER	40
14. GARANTIVILLKOR	42

1. KOMMA IGÅNG MED SUUNTO G6

Denna handbok innehåller anvisningar om hur du använder funktionerna i Suunto G6, en Wristop Computer speciellt för golfspelare.

1.1. LÄRA KÄNNA SUUNTO G6

Bilden nedan visar de olika knapparna på Suunto G6:

SELECT

UP

ENTER

BACK/ALT

DOWN



Använda lägen och menyer

Suunto G6 har fem olika lägen med olika funktioner:

- TIME: Visa tid, datum, stoppur och larm samt ändra allmänna inställningar
- GAME: Använda Suunto G6 som scorekort under en runda
- PRACTICE: Studera svinginformationen och förbättra svingtekniken
- TEST: Testa säkerheten i svingen
- MEMORY: Granska sparade spelrundor, övningar, tester, spelhistorik samt ändra spelinställningar

1. Använd UP/DOWN-knapparna för att bläddra mellan de 5 olika lägena.
2. När ett läge är aktivt trycker du på ENTER för att antingen öppna en meny (TIME, MEMORY) eller välja en markerad aktivitet som t ex ett nytt spel eller ett övningspass.
3. Använd UP/DOWN-knapparna för att bläddra i menyerna och ENTER för att välja ett kommando på menyn.



TIPS! Du kan flytta bakåt i menyn genom att trycka på knappen BACK/ALT.

Lång knapptryckning

SELECT, BACK/ALT och ENTER har olika funktioner beroende på hur länge knappen trycks in. En *lång knapptryckning* innebär att knappen ska hållas intryckt i minst 2 sekunder. Handboken ger anvisning om när en lång knapptryckning behövs.

Knapplås

Du ställer in knapplåset i läget Time. Så här aktiverar/deaktiverar du funktionen:

1. Tryck på ENTER.
2. Tryck på SELECT inom 2 sekunder.

När knapplåset är aktiverat visas symbolen  .

1.2. FÖRSTA STEGEN MED SUUNTO G6

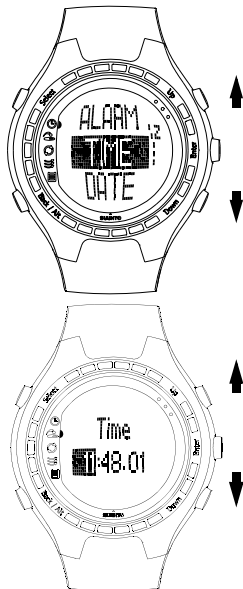
Att börja använda Suunto G6 är enkelt: allt som behövs är att ställa in datum och tid.

1. Tryck på knappen ENTER medan klockan visas på Suunto G6 för att öppna menyn.
2. Använd UP- eller DOWN-knappen och markera Time på menyn.
3. Tryck på ENTER för att öppna den markerade posten.
4. Markera Time en gång till och tryck på ENTER.
5. Ställ in hela timmar genom att trycka på UP/ DOWN-knapparna.
6. Tryck på ENTER för att acceptera och fortsätta.
7. Tryck en lång knapptryckning på ENTER när tiden är inställd.
8. Suunto G6 är nu redo för användning.

Du har nu ett bra tillfälle att ägna några minuter åt att ange information om spelare och bana samt ändra de allmänna inställningarna så att de passar dig. Du får mer information i följande kapitel.

1.3. BÄRA SUUNTO G6

Suunto G6 mäter din svingteknik medan du svingar. Tänk på följande för att mätningen ska bli så exakt så möjligt:



- Om du är högerhänt ska du bära Suunto G6 på vänster arm.
- Om du är vänsterhänt ska du bära Suunto G6 på höger arm.
- Justera bandet så att den sitter stadigt men bekvämt: inte för hårt och inte för löst.
- Kontrollera att urtavlan är vänd uppåt.

2. FÖRBÄTTRA SVINGEN (PRACTICE-LÄGE)

Du kan använda Suunto G6 för att förbättra din sving, t ex när du övar in en ny svingsteknik eller förbättrar din gamla. Suunto G6 analyserar säkerheten i din sving och ger information som hjälper dig att fokusera på att förbättra vissa delar av svingen.

Svinginformation

Suunto G6 ger följande information om svingen:

TEMPO (T): Svingens tidslängd (i sekunder) från att baksvingen startar till bollträff.

RYTM (R): Nersvingens tidslängd i förhållande till tempot. Om t ex rytmen (R) är 20 % utgör nersvingen en femtedel av tempot (T). Du kan välja att visa rytmen i sekunder (s) istället för procent.

LÄNGD (L): Längden på baksvingen i grader.

HASTIGHET (S): Beräknad hastighet på klubbhuvudet (antingen i km/h eller miles/hour). Hastighetsberäkningen tar hänsyn till vald klubba. Om ingen klubba har valts antas att drivern är den aktuella klubban.



TIPS! Du kan växla mellan normal bild och rytbild genom att trycka på BACK/ALT medan svinginformationen visas. I rytbilden visas exakt tidslängd för baksving och nersving.

2.1. BÖRJA ETT ÖVNINGSPASS

1. Starta ett nytt pass i *Practice*-läget.
2. Om du senare vill kontrollera svingstatistik för en viss klubba väljer du klubba genom att trycka på UP/DOWN. Ingen klubba är vald i standardinställningen. Det går även att ändra klubba under övningspasset. Informationen kan granskas på displayen i Suunto G6 eller i datorprogrammet Suunto Golf Manager.
3. Starta övningen. Svinginformationen visas automatiskt efter varje slag.



TIPS! Tryck på SELECT och välj *Good* eller *Bad* för att markera ett särskilt bra (*Good*) respektive dåligt slag (*Bad*) om du t ex distraherades i svingen. Slag som markerats med *Bad* inkluderas inte i sammanfattningen av övningen. Slagen kan analyseras vidare med hjälp av datorprogrammet Suunto Golf Manager. Välj *Erase* om du vill ta bort Good/Bad-markeringen från ett slag.



TIPS! Om du trycker på ENTER under övningen visas klockan samt antal slag och total övningstid hittills.

2.2. AVSLUTA ETT ÖVNINGSPASS

Du kan avsluta ett övningspass när som helst.

1. Tryck på SELECT och välj *Quit*.
2. Vänta tills all övningsinformation har analyserats.

Övningssammanfattning

Du kan bläddra framåt i övningssammanfattningen genom att trycka på UP och bakåt genom att trycka på DOWN. Följande information anges:

- **Session details** (Passinformation): Information om övningspasset, inklusive varaktighet och antal slag.
- **Variation** (Varians): Parameterns varians. En lägre procentsats innebär att du har en säkrare svingteknik på området.
- **Average** (Medelvärde): Totala medelvärdet för alla parametrar.
- **Deviation for tempo, rhythm, back swing and length** (Avvikelse i tempo, rytm, baksving och längd): Medel-, max- och minvärden samt största och minsta avvikelsen från medelprestationen.
- Svinginformation om **enskilda slag**.

Utifrån sammanfattningsinformationen kan du identifiera de områden där svingen behöver förbättras. Om t ex variansen för tempot är markant högre än för andra parametrar ska du fokusera på detta område i din träning.



TIPS! Du kan ändra markeringen GOOD/BAD för enskilda slag i det här läget. Svinginformationen analyseras på nytt omedelbart efter ändringen.

Information om övningspasset sparas i Suunto G6.

Du kan senare granska informationen på meny *Stats* i läget *Memory*. Du kan även radera övningspass från minnet i Suunto G6.

3. ANVÄNDA SUUNTO G6 UNDER EN RUNDA (GAME-LÄGE)



Med Suunto G6 kan du föra score för dig och dina partners under en runda och kontrollera ställningen i alla skeden under spelet. Du kan också spara statistikinformation, t ex om fairwayträffar eller pliktslag, och senare granska statistiken som en del av din spelhistorik.

Det finns fyra olika spelformer: Scratch, Stroke, Stableford och Match (Scratch, Slag, Poängbogy och Match). Innan du börjar spela måste du ange spelform och bana. Bana måste anges för att din score ska kunna justeras mot ditt handikapp. För scratchspel behöver bana inte anges.

3.1. SPELA

Börja spela

1. Välj spelform i läget *Game* genom att trycka på knappen BACK/ALT
2. Tryck på knappen SELECT för att välja bana.
3. Tryck på ENTER för att starta ett nytt spel.
4. Ange antalet spelare med UP/DOWN-knapparna.

5. Ange spelhandikapp (Course HCP) för alla spelarna och godkänn värdena genom trycka på ENTER. Standardvärdet är ditt eget spelhandikapp beräknat från ditt exakta handikapp. Handikapp behöver inte anges för scratchspel.

6. Välj starthål.

Under rundan

När det är din tur gör du helt enkelt på följande sätt:

1. Spara spelstatistik vid behov.
2. Ange antalet puttar och slag för hålet (se även *Spela andra spelformer*).
3. Ange din motspelares slag. Tryck på ENTER för att fortsätta till nästa hål.

Du kan ångra valen genom att trycka på knappen BACK/ALT.

Spara spelstatistik

Du kan spara statistik om spel och pliktslag under spelets gång.

1. Tryck på SELECT medan du ange score.
2. Välj lämplig funktion för att spara och tryck på ENTER
 - Fairway
 - Up/Down (Upp och i)
 - Sandsave



- Bunker
- Penalty (Pliktslag)

For penalties, you have the following options:

- Water (Vatten)
- Out (Ute)
- Drop (Dropp)
- Rule violation (Regelbrott)



OBS! Suunto G6 lägger inte automatiskt till pliktslagen i slutresultatet. Du måste lägga till de extra slagen till totalscoren manuellt.

Pliktslagen kan visas i programmet Suunto Golf Manager.

Radera statistik

Tryck på SELECT och välj *Erase* när du vill radera statistik. Suunto G6 visar all sparad information om hålet. Markera den post som ska raderas och tryck på ENTER.

Avsluta spelet eller ett hål

Du kan när som helst lämna spelet. Tryck helt enkelt på SELECT och välj *Quit game*. Du kan avsluta ett enskilt hål genom att välja -- för totalscore. Tryck på ENTER för att bekräfta att hålet ska avslutas.

Granska svinginformation under spelet

Du kan granska svinginformationen (tempo, rytm, längd på baksving och hastighet) under spelet. Suunto G6 beräknar svinginformationen under antagande att det är drivern som används.



OBS! Det här valet måste göras innan du startar spelet.

Observera också att Suunto G6 endast mäter hela svingar. Puttar mäts inte.

1. Välj *Swing log* i läget *Memory*.
2. Välj hur ofta svinginformationen ska visas:
 - **ALL**: Visa för alla slag.
 - **OPENINGS**: Visa endast för utslagen.
 - **MANUAL**: Visa för ett enskilt slag när du gör en lång knapptryckning på BACK/ALT-knappen före svingen.

Efter att loggen aktiverats visas svinginformationen för de valda svingarna under spelet och texten LOG visas på skärmen.



TIPS! Tryck på BACK om du vill se information för ett tidigare hål under spelet. När svingloggen är aktiverad visas först svinginformationen för det senaste slaget när du trycker på BACK.

3.2. SPELA ANDRA SPELFORMER

Spela scratchspel

Scratchspel är spelet för golfproffs - spelare utan handikapp, vilket gör det enkelt att räkna score. Inga uppgifter om banan behövs och poängen behöver heller inte justeras för olika handikapp när man spelar scratchspel.

Under en runda anger du totala antalet slag och puttar för dig och din motståndare. Efter att du har angett antalet slag visar Suunto G6 aktuell score (totala antalet slag). Efter spelet visar Suunto G6 slutscoren. Du kan även granska detaljerad statistik för hela rundan.

Spela slagspel



Slagspel är en tuff och utslagsgivande spelform som tar hänsyn till ditt spelhandikapp när resultatet beräknas. 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 att dina lagmedlemmar hjälper dig.

Under rundan definierar du först antalet puttar och sedan totala antalet slag (hållets par är standardvärde). Efter hålet visar Suunto G6 sammanlagd score jämfört med sammanlagd totalpar.

När du spelar singlespel visas resultatet efter hålet på följande sätt:

- **Hole in 1 (HIO)**
- **Albatr** (Albatross): 3 under par
- **Eagle**: 2 under par
- **Birdie**: 1 under par
- **Par**
- **Bogey**: 1 över par
- **D Bogey** (Dubbel bogey): 2 över par

- **T Bogey** (Trippel bogey): 3 över par

Efter spelet visar Suunto G6 slutscore och du kan även studera resultatet i detalj.

Spela poängbogey

Poängbogey (Stableford) är en populär spelform eftersom spelaren spelar banan på egna meriter och får samtidigt möjlighet att plocka upp bollen och gå vidare till nästa hål om spelet misslyckas på ett hål. Du kan därför ta dig snabbare runt banan och minska frustrationen över att ha en dålig dag.

Efter varje hål visar Suunto G6 aktuell spelstatus med ackumulerade poäng under 10 sekunder och fortsätter sedan automatiskt till nästa hål.

Efter spelet visar Suunto G6 resultat och spelstatistik.



Spela matchspel

Matchspel är en tävlingsform mellan två spelare där målet är att vinna så många hål som möjligt. Handikapp räknas med i matchspel. Exempel: Om du och din motspelare har samma handikapp och du har 4 slag på hål nr 1 och motspelaren 5 så är det du som vinner hålet.

Efter hålet visar Suunto G6 vem som vann hålet och ber dig bekräfta det. När du har bekräftat vinnare visar Suunto G6 aktuell spelstatus.



3.3. GRANSKA SPELHISTORIK

Spelstatistik och historik sparas i Suunto G6.

Granska spelstatistik:

1. Välj *Stats* i läget *Memory*.
2. Välj *Games*.
3. Använd UP/DOWN-knapparna för att markera en runda och tryck på ENTER.
4. Du kan antingen granska spelstatistiken eller radera rundan från minnet. Den ackumulerade historiken för all spelinformation visas när du väljer *History* på menyn *Stats*.



TIPS! Om du t ex reser på semester och senare vill kunna kontrollera hur mycket du har spelat under semestern nollställer du spelhistoriken innan du reser iväg.

4. TESTA DIN SVINGSÄKERHET (TEST-LÄGE)

Du kan använda Suunto G6 för att testa säkerheten i din sving och följa dina framsteg på området. Testet innehåller ett fördefinierat antal slag med en viss klubba och ger ett statistiskt jämförbart *consistency index* som mått på din svingsäkerhet.

Ett lågt consistency index innebär att du kan upprepa svingen på ett och samma sätt, dvs att din svingsteknik är säker.

4.1. STARTA TESTET

1. Starta ett nytt test i läget *Test*.

2. Markera klubban som ska användas och tryck på ENTER.

Suunto G6 visar hur många slag som är kvar tills testet är klart.

3. Slå.

Svinginformationen visas automatiskt efter varje slag. Se kapitlet *Förbättra svingen* för en beskrivning av svinginformationen.

4. Fortsätt tills alla slag är genomförda. Det finns ingen tidsbegränsning för testet.

5. Testresultatet visas efter att alla slag har genomförts.



TIPS! Om du vill se klockan, totala antalet genomförda slag och hur lång tid testet har pågått gör du en kort knapptryckning på ENTER.

Du kan avsluta testet genom att trycka på SELECT och sedan välja antingen *Quit* eller *Restart*.

4.2. ANALYSERA TESTRESULTATET

Efter testet visar Suunto G6 det sammanlagda testresultatet. Du kan bläddra igenom

resultatet med UP/DOWN-knapparna.

- **Consistency index** (mått på svingsäkerheten) anger hur väl du lyckas upprepa svingen på ett och samma sätt.
- **Variation** (varians) visar hur mycket en viss parameter varierar. En låg procentsats innebär att du har en säker svingteknik på det området.
- **Best test** (bästa försök) visar det bästa resultat som du hittills har uppnått med den klubba du använde i testet.

Genom att koncentrera dig på variansvärdet kan du förbättra svingsäkerheten. Fokusera på det område som uppvisar störst varians.

Granska teststatistik

Testinformationen sparas i Suunto G6. Du kan senare granska den på menyn *Stats* i läget *Memory*. Du kan även radera tester från minnet i Suunto G6.

5. ANPASSA SUUNTO G6

5.1. STANDARDINSTÄLLNINGAR

Suunto G6 har följande standardinställningar:

- En fördefinierad bana (Amer Sports Country Club)
- 1 runda spelad på Amer Sports Country Club (du hittar spelstatistik under speldatumet 12:00/01.05)
- Slagspel (Stroke) som spelform
- 3 förinställda motståndare/medspelare



OBS! Spelinformationen kan även redigeras i Suunto Golf Manager.

5.2. ÄNDRA ALLMÄNNA INSTÄLLNINGAR

Det finns en rad olika inställningar i Suunto G6 som du kan ange enligt eget önskemål.

1. Öppna menyn genom att trycka på ENTER i läget Time.
2. Markera inställningen du vill ändra med UP/DOWN-knapparna.
3. Tryck på ENTER för att ändra värdena.

Följande inställningar kan göras:

Alarm: Du kan ange upp till tre larm för att påminna dig om viktiga händelser.

Time: Ställa in aktuell tid. Använd DUALTIME (dubbel tidsvisning) om du är på resande fot och behöver ha kontroll över aktuell tid i en annan tidszon.

Date: Ställa in aktuellt datum.

General:

- Knapp- eller svingtoner anger att en knapp har tryckts in eller att en sving har registrerats. Observera att dessa signaler alltid stängs av automatiskt under en spelrunda.



TIPS! Du kan slå på/av signalerna genom att göra en lång knapptryckning på ENTER i läget Time.

- Icons: När On (På) är inställt visas en lägesikon en kort stund innan huvuddisplayen öppnas.
- Light: Ställa in bakgrundsljuset. Det finns tre olika inställningar:
 - Normal: Ljuset lyser i 7 sekunder när du gör en lång knapptryckning på SELECT eller när ett larm aktiveras.
 - Night use: Mörkerinställning, ljuset lyser i 7 sekunder när du trycker på en knapp.
 - Off: Ljuset tänds inte alls.

Units: Ange tids- och datumformat samt de enheter du vill använda.

- TIME: Tidsformat som 12- eller 24-timmarsformat
- DATE: Datumformat som mm.dd (månad - dag), dd.mm (dag - månad) eller endast dag
- DIST: Sträckan visas antingen i yards eller meter
- SPEED: Klubbhuvudets hastighet visas antingen i miles eller km per timma
- RHYTHM: Tempot visas i procent eller sekunder

5.3. SKAPA EN BANA

1. Det går att spara upp till 10 olika banor i minnet i Suunto G6.
2. Välj Course i läget Memory.
3. Välj Create.

4. Ange banans namn med UP/DOWN-knapparna. Godkänn namnet genom att trycka på ENTER två gånger.
5. Mata in banvärdet (C.R. = course rating) och slopevärdet (slope rating) från banans scorekort.
6. Ange par och HCP för varje hål. Du har även möjlighet att ange hålets längd.



TIPS! Tryck en lång knapptryckning på ENTER när du har angett längden på hål 9 om du håller på att skapa en 9-håls bana.

När du har skapat en bana visas namnet på banan i banlistan. Du kan radera banor som du har skapat eller ändra informationen om banorna.

5.4. SPELARINFORMATION

Utöver din egen spelarinformation kan du lagra upp till 9 medspelare i Suunto G6. Du kan ändra spelarnas namn och handikapp.

1. Välj Players i läget Memory.
2. Välj den spelare som du vill redigera. "Me" är standardnamnet på dig själv.
3. Ändra spelarens namn:
 - Tryck på SELECT om du vill radera en bokstav.
 - Tryck på UP/DOWN för att välja bokstav och ENTER för att godkänna.
 - När du är klar trycker du två gånger på ENTER för att godkänna namnet.
4. Ändra spelarens initialer och handikapp med UP/DOWN-knapparna.



TIPS! Du kan lägga till och ta bort spelare med programmet Suunto Golf Manager.

6. ANVÄNDA STOPPURET OCH STÄLLA IN LARM

Du kan använda Suunto G6 som stoppur eller som larm för att påminna dig om viktiga händelser.

6.1. ANVÄNDA STOPPURET

Du kan starta stoppuret i läget *Time*.

1. Tryck på knappen BACK/ALT några gånger tills 0.00,0 visas på nedersta raden.
2. Tryck på SELECT för att starta stoppuret.




TIPS! Du kan visa mellantider genom att trycka på SELECT. Mellantiden visas en kort stund och sedan visas tidtagaruret igen.

3. Tryck på knappen BACK/ALT för att stoppa tidtagningen.
4. Du kan starta om stoppuret genom att trycka på SELECT.



OBS! Nollställ stoppuret med en lång knapptryckning på BACK/ALT.

6.2. STÄLLA IN ETT LARM

Du kan ange ett larm för att påminna dig om viktiga händelser. När ett larm har ställts in visas  i nedre högra hörnet av displayen.

1. Bläddra till läget *Time* och tryck på ENTER.
2. Välj *Alarm*.
3. Ange larmstatusen till *On* (på)
4. Ändra tid och datum för larmet med UP/DOWN-knapparna. Tryck på ENTER för att godkänna värdena.



TIPS! Om du inte anger något datum kommer larmet att aktiveras samma tid varje dag. Om du anger datum kommer larmet att aktiveras detta datum och *stängs sedan av*.

Om du vill ta bort ett larm väljer du *Off* för larmet.

7. SUUNTO GOLF MANAGER

Med programmet Suunto Golf Manager får din Suunto G6 extra funktioner. Använd programmet för att överföra information som t ex spelresultat från minnet i Suunto G6 till din dator. Det går lätt att sortera, visa och lägga till information när du har överfört dina data till datorn.

Programmet Suunto Golf Manager finns på CD-skivan som levereras med Suunto G6. Den senaste versionen kan alltid laddas ner från www.suunto.com eller www.suuntosports.com. Besök webbplatsen ofta för att hämta uppdateringar eftersom det ständigt utvecklas nya funktioner.



OBS! Systemkrav och installationsanvisningar finns på omslaget till CD:skivan.

Ansluta Suunto G6 till Suunto Golf Manager

Anslut Suunto G6 till Suunto Golf Manager med anslutningskabeln som ingår i förpackningen. Innan du ansluter Suunto G6 måste Suunto Golf Manager vara installerat.

Gör så här för att ansluta Suunto G6 till Suunto Golf Manager:

5. Anslut datakabeln mellan datorn och Suunto G6. Suunto G6 visar meddelandet "DATA TRANSFER" (dataöverföring).
6. Klicka på *Connect/Refresh* (anslut/uppdatera).



OBS! Om Suunto G6 är ansluten via datakabel under en längre tid minskas batteriets livslängd avsevärt.

Funktioner i Suunto Golf Manager

Suunto Golf Manager kan användas till att

- Skapa banor och överföra dem till Suunto G6.
- Dela med dig av din baninformation och hämta baninformation från andra spelare via webbplatsen suuntosports.com.
- Redigera spelar- och baninformation som finns lagrad i Suunto G6 via datorn.
- Överföra spel-/svinginformation från Suunto G6 till datorn.
- Visa och analysera spel- och svinginformation i datorn.
- Ändra inställningarna för Suunto G6.

Mer information finns i hjälpen till Suunto Golf Manager.

8. SUUNTOSPORTS.COM

Suuntosports.com är en webbplats för alla användare av Suunto Wristop Computer där de kan dela erfarenheter och spelinformation som samlats med hjälp av Suunto G6.

Som ägare till en Suunto G6 kan du registrera dig och få tillgång till alla golfrelaterade tjänster. På så vis får du ut det mesta möjliga av ditt golfspel och din Suunto G6.

Komma igång med suuntosports.com

1. Anslut till Internet och öppna din webbläsare.
2. Gå till www.suuntosports.com.
3. Klicka på Register och registrera dig själv och din Suunto G6. Efteråt kan du ändra och uppdatera din profil och profilen för din utrustning i avdelningen MySuunto. När du har registrerat dig öppnas automatiskt 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 innan du registrerar dig. Suuntosports.com förbättras ständigt och innehållet på sidan kan därför komma att ändras.

På suuntosports.com finns tre olika kategorier för varje sport: MySuunto (personligt), Communities (gemenskaper) och Sport-specific (sportspecifikt).

MySuunto

MySuunto är avsedd för din egen information. Här kan du läsa in dina resultat och banor och spara information om dig själv och din Suunto. 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 resultat som dina vänner eller andra användare av Suunto G6 uppnår.

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

Communities

I Communities kan flera Suunto G6-användare bilda och underhålla användargrupper. Du kan t ex bilda en grupp tillsammans med dina vänner och dela med dig av dina resultat och tips samt planera kommande rundor. Du kan också ansöka om medlemskap i andra grupper.

Varje grupp har en egen hemsida på suuntosports.com. Sidan kan användas för nyheter, gruppkalendrar, anslagstavlor osv.

Sportspecifika sidor

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

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

9. SKÖTSEL OCH UNDERHÅLL

Skötsel av Suunto G6

Utför endast de åtgärder som beskrivs i den här handboken. Försök aldrig själv ta isär eller utföra underhåll på Suunto G6. Skydda den från stötar och extrem värme och utsätt den inte för direkt solljus under en längre tid. Tänk också på att Suunto G6 kan repas mot skrovliga ytor. När du inte använder den bör den förvaras i rumstemperatur på en ren och torr plats.

Torka ren din Suunto G6 med en lätt fuktad (varmt vatten) trasa. Om det har bildats fläckar eller märken som är svåra att torka bort kan du tvätta området med en mild tvål. Utsätt inte Suunto G6 för starka kemikalier såsom bensin, rengöringsmedel, aceton, alkohol, insektsgifter, lim eller färg. Detta kan medföra skador på tätningar, hölje eller yta.

9.1. VATTENTÅLIGHET

Suunto G6 är vattensäker och testad enligt ISO (International Organization for Standardization, www.iso.ch) standard 2281. Suunto G6 är också märkt med uppgift om trycktestning vid ett djup på 30 m/100 feet. Märkningen avser dock inte dykdjup utan motsvarar det tryck vid vilket testet för vattentryck utfördes. Det betyder således inte att din Suunto G6 är godkänd för dykning till ett djup av 30 m (100 fot).

Normal exponering för vatten, t ex regn, dusch eller bad, skadar inte dess funktion. Tryck dock aldrig under några omständigheter på knapparna under vatten.



OBS! Suunto G6 är inte avsedd att användas vid dykning.

9.2. BYTA BATTERI

Suunto G6 drivs av ett 3-volts litiumbatteri av typen: CR 2032. Livslängden är ca 12 månader beroende på hur flitigt du använder funktionen för svinginformations-

insamling. Ett fulladdat batteri klarar av minst 60 timmars kontinuerlig mätning av svingen.

En indikator visas på displayen när batteriet börjar ta slut och cirka 5 - 15 procent av batterikapaciteten återstår. Det är lämpligt att byta batteri när varningen visas. Vid mycket kallt väder kan emellertid batteriindikatorn aktiveras trots att batteriet är fullt funktionsdugligt. Om batteriindikatorn visas vid temperaturer över 10 °C ska du byta ut batteriet.



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

Du kan byta batteri själv, förutsatt att du gör det på rätt sätt och undviker att vatten läcker in i batterifack eller elektronik. Använd alltid originalsatsen vid batteribyte. En sats består av ett nytt batteri, batterilock och O-ring. Du kan köpa batterisatserna från godkända Suunto-återförsäljare.



OBS! Batteriet byts under eget ansvar. Använd alltid batterisatser i original från Suunto. Suunto rekommenderar att du låter godkända Suunto-service-ställen byta batteriet.

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

Så här byter du batteri:

1. Sätt i ett mynt eller det medföljande öppningsverktyget i skåran på batterilocket på baksidan av Suunto G6.
2. Vrid myntet/verktyget moturs till dess att det är i linje med markeringen för öppet läge.
3. Ta bort batterilocket och O-ringen och kasta dem. Se till att alla ytor är rena och torra.
4. Ta försiktigt ur det gamla batteriet.
5. Sätt i det nya batteriet i batterifacket under metallfliken med den positiva polen uppåt.
6. När O-ringen är rätt placerad sätter du tillbaka locket på batterifacket och vrider det medurs. Vrid tills myntet/verktyget är i linje med markeringen för stängt läge. Kontrollera att locket inte böjs medan du vrider det. Ta inte i för hårt och tryck inte heller hårt på det.



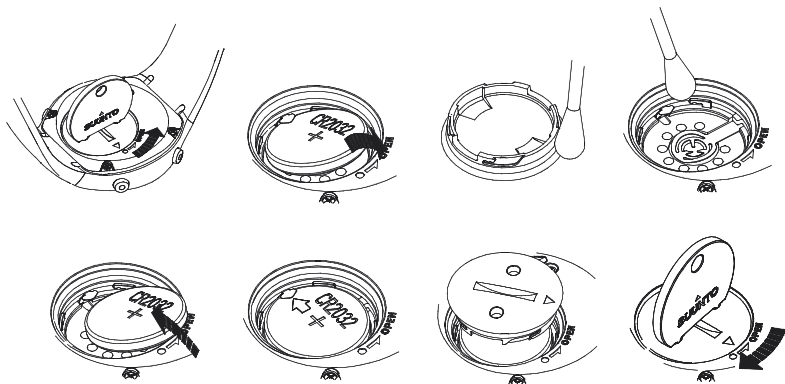
OBS! Var försiktig när du byter batteri så att Suunto G6 förblir vattensäker. Felaktigt batteribyte påverkar garantiåtagandet.



OBS! Det går också bra att använda skruvverktyget till golfskorna för att öppna och stänga batterilocket.

WARNING! Denna Suunto-produkt innehåller ett litiumbatteri. För att minska risken för brand eller brännskador bör du inte öppna batteriet eller göra någon typ av åverkan på det. Kortslut ej heller dess poler och kasta det inte i öppen eld eller vatten. Byt endast ut mot batterier som specificerats av tillverkaren. Återvinn eller kassera använda batterier enligt allmänna föreskrifter.

Byt batteri enligt bilderna.



OBS! Placera det nya batteriet noggrant under metallfliken.

10. DEFINITIONER OCH BERÄKNINGSREGLER

I det här avsnittet förklaras de definitioner och beräkningsformler som används i Suunto G6.

Baksvingens längd Baksvingens längd uttryckt i grader.

Consistency index (svingsäkerhet) Ett mått på hur exakt du kan upprepa svingen, ju lägre värde desto bättre. Ett lågt "consistency index" innebär att det är mindre variationer i de uppmätta parametrarna vilket betyder att din teknik är tillförlitligare. Suunto G6 "consistency test" ger ett statistiskt jämförbart resultat baserat på ett fördefinierat antal svingar med en viss klubba.

Spelhandikapp (Course HCP) Ett justerat HCP för det aktuella hålet och den tee du spelar ut från. Spelhandikappet beräknas med utgångspunkt i ditt eget handikapp med hjälp av följande formel:

$$\text{SPELHANDIKAPP} = (\text{EXAKT HANDIKAPP} \times \text{SLOPEVÄRDE}) / 113 + (\text{BANVÄRDE (C.R.)} - \text{PAR})$$

På banor med 9 hål ska par multipliceras med 2.

Banvärde (C.R.) Anger banvärdet, dvs banans svårighetsgrad för en scratchspelare (med 0 i handikapp) under normala ban- och väderleksförhållanden. Banvärdet används för att justera ditt spelhandikapp för en specifik uppsättning tees.

Fairwayträff (FIR) Anger om ditt utslag landade på fairway. Detta registreras endast på hål med par högre än 3. (På par 3-hål ska utslaget träffa green.)

Följande formel används när FIR-procenttalet beräknas:

$$\text{FAIRWAYTRÄFFAR} / \text{ANTAL HÅL MED MÖJLIGA FAIRWAYTRÄFFAR}$$

Greens In Regulation (GIR) anger förmågan att spela fairway på ett sådant antal slag som lämnar minst 2 puttar kvar till par.

Följande formel används för att beräkna GIR-procenttalet:

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

Exakt handikapp Detta är det handikapp som du får av din golfklubb när du lämnar in ditt scorekort. Det definieras av ett tal med en decimal och representerar din normalscore.

HCP Svårighetsgraden för ett visst hål på banan. HCP 1 är det svåraste hålet på banan och HCP 18 är det lättaste.

Score i matchspel Spelaren med det högre handikappet kompenseras med skillnaden mellan spelarnas handikapp på de hål han/hon har fördel (fastställs av HCP).

Exempel: Om spelare A:s handikapp är 20 och spelare B:s är 15 får spelare A ett (1) slag som compensation på de 5 svåraste hålen.

Den spelare som vinner flest hål vinner matchen. Spelet är avslutat när spelaren som ligger under inte kan vinna tillräckligt många hål för att spela oavgjort. I detta fall:

- Vinnarens totala score är skillnaden i antalet hål som spelarna har vunnit.
- Förlorarens totala score är antalet hål som inte spelats.

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

Rytm Anger nersvingens varaktighet i förhållande till tempot. Om rytmen är t ex 20 % utgör nersvingen en femtedel av tempot.

Poängboge

Följande formel används för att beräkna poängen:

$$\text{POÄNG} = 2 + (\text{PAR} + \text{HANDIKAPPKOMPENSATION})$$

Sandsave Ett mått på spelarens förmåga att spela sig ur en bunker och avsluta hålet med 1 putt.



OBS! I Sandsave räknas alla hål där du har gjort en bunkermarkering. För att Sandsave-procenttalet ska bli rätt måste du markera bunkermarkeringar riktigt. Annars kommer Sandsave-procenttalet att bli 100 %.

I Sandsave räknas inte antalet puttar med. Därför går det inte att avgöra om en Sandsave har utförts från en greenbunker såvida du inte medvetet endast markerat greenbunkrar.

Följande formel används:

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

Slopevärde Anger den relativa svårigheten på en bana för en icke-scratchspelare.

Hastighet Anger den beräknade hastigheten på klubbhuvudet.

Score i slagspel

Följande formel används för att beräkna score:

$$\text{NETTOSLAG} = \text{HÅLRESULTAT} - \text{HANDIKAPP}$$

Tempo Anger svingens varaktighet (i sekunder) från att baksvingen startar till bollträff.

Upp och i Om du har spelat hålet på par eller bättre, endast använt 1 putt och det sista slaget gjordes nära green.

Följande formel används för att beräkna procenttalet:

"UPP OCH I"-MARKERINGAR X 100 / ANTAL HÅL MED MÖJLIGA "UPP OCH I"

Upp och i är möjligt om:

HÅLRESULTAT - PUTTAR = PAR - 1

11. FELSÖKNING

Felmeddelanden och deras orsaker framgår nedan.

BATTERY LOW / DISABLED, BATTERY LOW (SVAGT BATTERI / AVSTÄNGT, SVAGT BATTERI): Batteriet börjar ta slut och behöver bytas ut. När batteriet börjar ta slut stängs svinginformationsinsamlingen av medan övriga funktioner fortfarande fungerar.

HOLE xx MEMORY FULL (HÅL xx MINNET FULLT): Du har sparat maximalt antal markeringar för hålet.

INVALID UP&DOWN (OGILTIG UPP OCH I): Antalet slag är över par.

MEMORY FULL (MINNET FULLT): Det finns redan 20 rundor sparade i minnet och minnet är fullt. Alternativt finns redan 10 banor sparade i minnet. Radera rundor/banor i läget Memory för att frigöra utrymme.

NO COURSES IN MEMORY (INGA BANOR I MINNET): Du har inte sparat någon bana i minnet i Suunto G6.

NOTHING TO ERASE (INGET ATT RADERA): Det finns inga markeringar att radera för det aktuella hålet.

SWING MEMORY FULL (SVINGMINNET FULLT): Svingminnet för det aktuella övningspasset är fullt. Starta ett nytt pass.

SWING SESSIONS FULL (SVINGPASSEN FULLA): Det finns mer än 20 test- eller övningspass sparade och minnet är fullt. Radera tidigare pass i läget Memory för att frigöra utrymme.

12. TEKNISKA SPECIFIKATIONER

- Driftstemperatur -20 °C till +50 °C
- Förvaringstemperatur -30 °C till +60 °C
- Vikt 55 g
- Vattensäker ned till 30 m
- Mineralglas
- Aluminiumboett
- Batteri av typen CR2032, kan bytas av användaren
- Datorgränssnitt med USB-kontakt

13. VILLKOR OCH BESTÄMMELSER

Copyright

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 G6-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.

Copyright© Suunto Oy 4/2005

Varumärken

Suunto, Wristop Computer, Suunto G6, Replacing Luck och deras logotyper är registrerade eller oregistrerade varumärken som tillhör Suunto Oy. Med ensamrätt.

CE-överensstämmelse

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

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).



Denna enhet ska behandlas som elektroniskt avfall och ska deponeras på avsett sätt. Kasta den inte i hushållsavfallet. Du kan alltid lämna tillbaka den till närmaste Suunto-återförsäljare.

14. GARANTIVILLKOR

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 under normal användning under garantiperioden.

Garantin omfattar inte armband, batteri, batteribyte, skador eller fel som orsakar 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 kan 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 denna produkt.



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