













icon	snel toets	omschrijving
	Space	start / Volgende (schutter)
	[C]	Activeer timer voor het begin van de wedstrijd
	← →	Schutter aanpassen (A of B of C of D) Bij Fita Finale: Keuze welke schutter moet beginnen
	↑ ↓	Instellen Serie (of welke pijl bij 25m1p)
	[P]	Pauze / verdergaan (Play / Pause)
	[S]	Stop
		Submenu: Tijd en Volgorde. Hier is het mogelijk om het systeem te kiezen (FITA, 25m1p) Ook is het mogelijk om details zoals tijd per serie in te stellen.
		submenu: Algemene Instellingen. Hier is het mogelijk om taal, Zoemer, etc in te stellen.
	[M]	Minuten of seconden tonen.
	[H]	verbergen (Hide) icons
	[1]	na schieten / start shootoff. (1 pijl)
	[2]	na schieten / start shootoff. 2 pijlen
	[3]	na schieten / start shootoff. 3 pijlen
		Verbinding maken met Hardware via USB.
	[esc]	schermvullend / in window
		afsluiten
	[shift-F1]	[A] 1 Schutter per baan.
	[shift-F2]	[A-B] 2 Schutters per baan, 2 beurten per serie.
	[shift-F3]	[A-B-C] 3 Schutters per baan, 3 beurten per serie.
	[shift-F4]	[A-B-C-D] 4 Schutters per baan, 4 beurten per serie.
	[shift-F5]	[AB-CD] 4 Schutters per doel, 2 beurten per serie. Na iedere serie pijlen halen.
	[shift-F6]	[AB-CD-AB-CD] 4 Schutters per doel, 2 X 2 beurten (2 series per keer). (Na iedere 2 serie halen). Typisch gebruik bij lange afstanden waar 6 pijlen geschoten worden alvorens de 4 te halen. Maar wel 3 pijlen in 2 minuten.
	[shift-F7]	[AB-CD] 4 Schutters per doel, 2 dubbele beurten in dubbele tijd waarbij 6 pijlen achter elk geschoten worden in 4 minuten. Typisch gebruik bij lange afstanden waar 6 pijlen geschoten worden alvorens de pijlen te halen.
	[shift-F8]	Individueel finaleronde. (Beurtelings) Vaste tijd per pijl (20 sec). Schutters Schieten 3 keer om een pijl.
	[shift-F9]	Team finaleronde. (Beurtelings) Vaste tijd per serie. Elk team schiet 2* 3 pijlen totaal 120 seconden per serie. Eerst Team A elke schutter na elkaar een pijl, Daarna Team B. Vervolgens Team A en Team B.
	[shift-F10]	25m1P systeem met 4 schutters per doel.
	[shift-F11]	25m1P systeem met 5 schutters per doel.
	[shift-F12]	25m1P systeem met 6 schutters per doel.