



Zo werkt SquadPick

Jouw echte elftal als spel. Van het opzetten van je league tot de punten op wedstrijddag, stap voor stap.

 Je eigen teamgenoten

 Echte prestaties

 Eén ranglijst

Je kiest teamgenoten, geen profs

Eén league is één echt team. Elke speelronde kies je vijf spelers uit je eigen selectie, voorspel je de uitslag en scoor je punten met wat je teamgenoten op wedstrijddag écht op het veld doen.

5

spelers per ronde

€25M

budget voor die vijf

×2

punten voor je
aanvoerder

+5

voor de exacte uitslag

Wie doet wat

Een league draait op drie rollen die op elkaar stapelen: wat een coach mag, mag een admin ook. De eigenaar wijst admins en coaches aan, een admin wijst zelf coaches aan.



Eigenaar

Zet alles op

Maakt de league aan en regelt alles. Als enige kan hij niet uit de league gezet worden; hij kan het eigenaarschap wel overdragen.



Admin

Regelt de league

Beheert daarnaast het puntensysteem, de deelnemers en de seizoenen.



Coach

Regelt het voetbal

Beheert spelers en wedstrijden, zet de opstelling klaar en voert de doelpunten, assists en kaarten in, live of na afloop.



Meespelen doet iedereen. Een rol levert je alleen meer werk op, geen voordeel in het spel: ook de eigenaar kiest gewoon zijn vijf spelers en staat in dezelfde ranking.

Zo ziet één speelronde eruit

1

Vóór de aftrap

Kies vijf spelers, wijs je aanvoerder aan en voorspel de uitslag.

2

Tijdens of na de wedstrijd

De coach tikt doelpunten, assists en kaarten aan. Live meekijken kan, maar hoeft niet.

3

Na het afsluiten

Punten worden automatisch berekend en de ranking schuift.

Waar begin jij?

Er zijn twee manieren om binnen te komen. Zoek hieronder welke van de twee jij bent; de rest van dit boekje kun je dan gericht lezen.

 Dit geldt voor de meesten

Je hebt een teamcode gekregen

- 1 Installeer SquadPick en maak een account.
- 2 Vul op het welkomstscherf de **teamcode van 6 tekens** in. Je ziet meteen om welk team het gaat en wie de beheerder is.
- 3 Tik op **Sluit je aan**. De beheerder krijgt je aanvraag binnen en keurt hem goed, daarna doe je mee.

Kreeg je een link in plaats van een code? Tik erop, dan onthoudt de app het team, ook als je eerst nog een account maakt. Geen van beide gekregen? Gebruik **Vraag om de teamcode**, dan stuur je je teamgenoten in één tik een berichtje.

→ Sla stap 1 tot en met 3 over en ga verder bij stap 4.

 Eén iemand per elftal

Jij zet het team op

- 1 Installeer SquadPick en maak een account.
- 2 Tik op het welkomstscherf op **Zet zelf een team op**.
- 3 Vul de naam van jullie elftal in en tik op **League aanmaken**. Het team staat klaar en jij bent de eigenaar.

Kijk eerst even of iemand anders het team al heeft aangemaakt. Eén team per elftal is genoeg, anders zit de groep verspreid over twee competities.

→ Vanaf hier neemt stap 1 het over, op de volgende bladzijde.

Wat staat waar

STAP 1-3	Het team opzetten. Uitnodigen en instellingen, spelers en wedstrijden, puntensysteem.	BEHEERDER
STAP 4	Vijf spelers kiezen. Je selectie, je aanvoerder en je voorspelling.	IEDEREEN
STAP 5	Wedstrijddag. De opstelling klaarzetten en de wedstrijd bijhouden.	COACH
STAP 6	Punten en ranking. Wat je spelers opleverden en hoe de stand eruitziet.	IEDEREEN

Zet je league klaar

Het team bestaat. Nu haal je de rest van de groep binnen en leg je vast hoe er bij jullie gespeeld wordt.

Nodig je team uit

Je **uitnodigingscode** staat bovenin het **Beheer**-tabblad, met **Kopiëren** en **Delen** ernaast. Elke league heeft zijn eigen code.

- **Delen** zet een korte uitleg plus de link in bijvoorbeeld WhatsApp. Wie erop tikt, komt direct in jouw competitie.
- **Kopiëren** geeft alleen de code, die teamgenoten bij het aanmelden invullen.
- Er passen tot 50 leden in één league.

Jouw league beheren



UITNODIGINGSCODE

SQPICK

Kopiëren



Delen

Competitie-instellingen

Onder **Beheer** > **Competitie instellingen** regel je hoe jullie speelronde verloopt.

- **De teamnaam en het land**, zoals iedereen het team kent.
- **Aparte inleverdeadlines voor thuis- en uitwedstrijden**, in minuten vóór aftrap. Handig, want naar een uitwedstrijd vertrek je eerder. Standaard 30 minuten, en alles tussen 0 en 48 uur mag.
- **Rijdschema**: hoeveel auto's er standaard worden ingepland bij elke nieuwe uitwedstrijd, zodat het rijdschema voor elke uitwedstrijd meteen klaarstaat.

Rechten uitdelen

Je hoeft het niet alleen te doen. Ga naar **Beheer** > **Deelnemers** en maak een teamgenoot coach of admin. Wie wat mag, staat vooraan bij **Wie doet wat**.

- Een rol weer intrekken kan op dezelfde plek.
- Elke wijziging komt in het **rollenlog**. Een admin kan zichzelf coach maken en zo de opstelling eerder zien; dat wordt niet tegengehouden, maar het staat wel voor iedereen zichtbaar in dat log.

Spelers en wedstrijden toevoegen

Zonder spelers en wedstrijden valt er niets te kiezen. Zet je selectie en het programma erin, en de eerste speelronde kan open.

Wat erin moet

De selectie

De echte spelers van je team, elk met de linie waar hij meestal staat. Punten volgen de plek waar hij die wedstrijd speelt: een middenvelder die voorin begint, scoort die dag als aanvaller. Iedereen start op €5 miljoen, daarna beweegt die waarde mee met zijn prestaties.

Het programma

De komende wedstrijden, met datum en tegenstander. Zodra ze erin staan, opent de eerstvolgende speelronde vanzelf.

Twee manieren om ze toe te voegen

De snelste manier

Importeren via screenshots

- 1 Open de app of de website waarin jullie team staat, in Nederland **voetbal.nl**, en maak een schermafbeelding van de teamlijst of het programma.
- 2 Eén scrollende schermafbeelding werkt het beste. Past het niet? Dan losse screenshots, maximaal zes.
- 3 Ga naar **Beheer > Spelers** of **Wedstrijden**, tik op toevoegen, dan op **Screenshot(s) uploaden** en selecteer ze allemaal tegelijk.
- 4 De app zet de lijst klaar. Jij controleert hem en kiest per speler de linie.

Met de hand

Via **Beheer > Spelers** en **Beheer > Wedstrijden** voeg je ze één voor één toe.

- Fijn voor een enkele nieuwe speler of een verzette wedstrijd.
- Ook de plek om iets aan te passen of te verwijderen, ook na een import.



Kijk een import na. Namen komen uit een afbeelding, dus soms wordt er een verkeerd gelezen. Afgeschermd profiel slaat de app over; die voeg je zelf toe.



Gastspelers komen later. Valt er iemand van een ander elftal in? Die hoort niet in je selectie. De coach voegt hem op de wedstrijddag toe, bij de opstelling.

Stel het puntensysteem in

Ga naar **Meer > Puntensysteem**. Kies een preset die past bij het niveau waarop jullie spelen, of tik op Wijzigen en zet elk punt zelf. Aanpassen kan altijd, ook halverwege het seizoen.

OM DE TITEL

Bovenin

Jullie scoren makkelijk, dus doelpunten en assists leveren wat minder op. Anders lopen de punten hard op.

STANDAARD

Middenmoter

De gebalanceerde start voor de meeste teams. Nieuwe leagues beginnen hier, finetunen kan later.

TEGEN DEGRADATIE

Onderin

Bij jullie is een doelpunt zeldzaam, dus telt het zwaarder. Ook de nul houden wordt goed beloond.

Of stel alles zelf in

- Je bepaalt per positie wat een actie oplevert: hoeveel punten krijgt een middenvelder als hij scoort, en hoeveel een aanvaller?
- Doelpunten, assists, clean sheets, kaarten, minuten en voorspellingen: alles is aan te passen.
- Een tegendoelpunt kost je nooit punten. De nul houden levert juist punten op, en bij één doelpunt tegen krijgen je keeper en verdedigers nog steeds een bonus.



Twijfel je? Begin met Middenmoter en stel na een paar rondes bij. Speel je bovenin met Middenmoter, dan worden je aanvallers al snel te dominant.



Nieuwe punten gelden vooruit. Wat je aanpast telt vanaf de eerstvolgende wedstrijd. Wat al berekend is, blijft staan.



Puntensysteem



Puntensysteem aanpassen

Elke competitie is anders. Pas de punten aan op jullie situatie.



Hoe werkt het?

Clean sheet / 1 tegengoal

Alleen voor keepers, verdedigers en middenvelden die minimaal 45 minuten hebben gespeeld. De positie wordt bepaald door waar de speler de meeste minuten speelde; bij een gelijk aantal minuten geldt de laatst gespeelde positie.

Supersub ✨

Spelers die niet in de basiself stonden en maximaal 40 minuten hebben gespeeld krijgen dubbele punten op alle events (behalve speelminuten-bonussen).

Punten

In de tabel hieronder staat het aantal punten per gebeurtenis en positie. De speler ontvangt de punten voor de positie waarop hij op dat moment speelde.

Wedstrijd Events

Event	Keep	Ver	Mid	Aan
🌟 Doelpunt	12.5	10	7.5	5
A Assist	7.5	6	4.5	3
🛡️ Clean sheet	6	4	2	0



Team



Ranking



Menu



Profiel

Kies vijf spelers en voorspel

Vanaf hier doet iedereen mee. Open het tabblad **Team**, tik teamgenoten aan en lever in vóór de deadline.

Je selectie

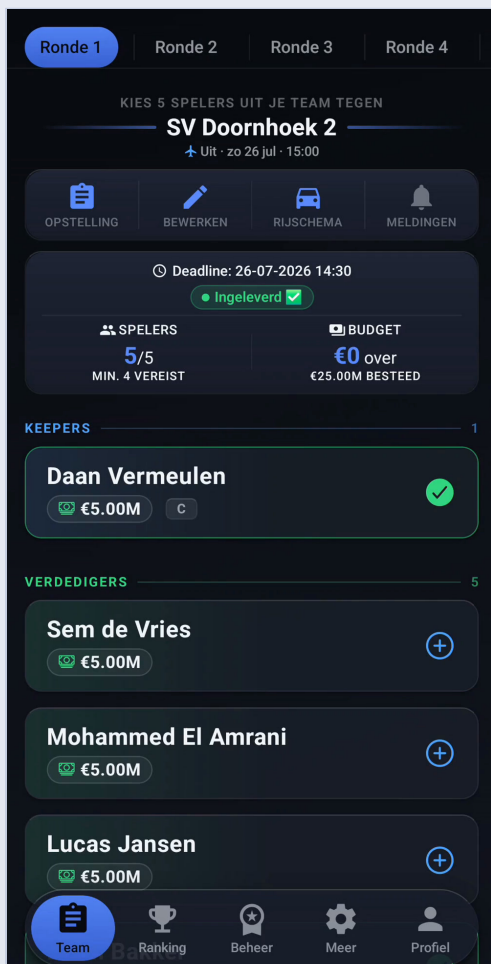
- Maximaal 5 spelers, samen binnen een budget van €25M.
- Tik één speler aan als **aanvoerder**. Al zijn punten tellen dubbel.
- Aanpassen mag tot de deadline, daarna gaat alles op slot.

Je voorspelling

- Vul op hetzelfde scherm in hoe het volgens jou afloopt.
- +3 als je de juiste winnaar hebt.
- +5 als je de exacte uitslag hebt.



De deadline is hard. Wie niets inlevert, staat die ronde op nul. Standaard sluit hij 30 minuten vóór aftrap; je beheerder kan dat per thuis- of uitwedstrijd instellen. Je krijgt vanzelf twee herinneringen: één de dag ervoor en één vlak voor sluiting.



Wedstrijddag: de coach aan zet

Open de wedstrijd via **Beheer > Wedstrijden** of via **Opstelling** bovenaan het **Team**-tabblad. Eerst de opstelling, daarna de gebeurtenissen. Live vanaf de zijlijn of rustig na afloop, dat maakt voor de punten niets uit.

Eerst: de opstelling

- De basiself zet je op het veld. Iedereen die er niet in staat, wordt automatisch wissel.
- **Gastspeler toevoegen** voor iemand die vandaag meedoet uit een ander elftal.
- **Afwezigen toevoegen**, of tik op de × bij een wissel, voor wie er niet is.

De coach kan hier altijd bij, een beheerder pas vanaf 15 minuten vóór aftrap.



Afwezig melden waarschuwt de groep.

Teamgenoten die deze speler al gekozen hebben, krijgen meteen een melding en kunnen nog wisselen zolang de deadline niet voorbij is.

Daarna: de wedstrijd

- Doelpunten en assists, met de speler erbij.
- Wissels, kaarten en gespeelde minuten.
- De stand, zodat de voorspellingen kloppen.
- Staat iemand deze wedstrijd op een andere plek? Zet hem daar neer, dan krijgt hij de punten van die positie.



Vergeet het afsluiten niet. Pas als de wedstrijd wordt afgerond, staan de punten vast en schuift de ranking. Tot dat moment kun je alles nog corrigeren.

Live wedstrijd

SV Doornhoek 2 **82** FC SquadPick 3

1 - 2

Punten verschillen per linie op het veld. Wissel spelers mee als iemand naar voren of naar achteren schuift.

S. Kuipers, N. Willemsen, K. Mulder, R. Postma, T. V. Dijk, F. D. Boer, J. Hofman, S. D. Vries, M. E. Amrani, B. Bakker, D. Vermeulen

4-3-3

Pauze Wedstrijd afgelopen

Gebeurtenissen

83' Noah Willemsen Assist: Ruben Postma

61' Stijn Kuipers Rayan Haddad

61' Jesse Hofman Lucas Jansen

Team Ranking Beheer Meer Profiel

Finn de Boer €5.00M

Ahmed Yilmaz €5.00M

Een afwezige speler staat grijs met een streep door zijn naam. Kiezen mag nog, maar de app waarschuwt je eerst.

Punten en ranking

Zodra de coach de wedstrijd afsluit, worden alle punten automatisch berekend. Geen rekenwerk, geen discussie in de groepsapp.

Wat je te zien krijgt

- Wat elk van je gekozen spelers heeft opgeleverd, en jouw totaal voor die ronde.
- Tik op een speler voor de opbouw van zijn punten: doelpunten, assists en gespeelde minuten.
- Je aanvoerder levert dubbele punten op. Had je de winnaar of de exacte uitslag goed, dan komt die bonus daar nog bovenop.
- In het tabblad **Ranking** zie je het seizoenstotaal en wie er bovenaan staat per ronde. Tik op een teamgenoot om zijn selectie te zien.



En dan opnieuw. De volgende wedstrijd staat al klaar. Aan het eind van het seizoen wint wie de meeste punten verzamelde.

