Pilipinas NT/U21 Training Guide

Kamusta! Ako si Leo. Ito ang guide na aking ginawa upang makatulong sa mga Pinoy managers na makapagtrain ng malalakas na manlalaro na maaaring makatulong di lang sa ating mga koponan, pati na rin sa ating National Teams, ang Under-21 (U21) team at NT (Seniors). Nakalagay sa titulo na "Almost Comprehensive" dahil tingin ko kulang pa ang mga impormasyon dito, pero sa ngayon, tingin ko sapat na ang mga ito.

Benepisyo ng pagkakaroon ng U21 at/o NT player sa inyong team:

1. Merchandise Money – kung palarin ang inyong prospect na makasama sa mga pambansang koponan natin, tataas ng konti ang ating merch. Mas tataas pa ito kung nakakapaglaro siya, at mas lalo na kung siya ay consistent starter sa mga NT at U21 games.
2. Possible Franchise Player – matapos nating ituon ang ating training sa ating prospect, magkakaroon tayo ng isang player na malakas; isang player na maaaring magdala sa atin sa mas mataas na dibisyon. Hindi rin bababa ang skills nito ng matagal na panahon dahil bata pa ito.
3. Possibly More $$$ – ito naman ay kung maisipan natin ibenta ang ating prospect matapos ang kanyang training. Dahil bata pa at may disenteng skills na, maaaring natin itong ibenta sa mas malaking halaga.

Ano ang mga kailangan para makapagtrain?

Una sa lahat, kailangan handa tayo na maglaan ng oras at panahon upang palakasin ang ating prospect. **Patience** and **Commitment** is the key, lalo na sa mga NT prospects na inaabot ng 9-10 seasons o higit pa, halos 3 real life years yan.

Ang pangalawang kailangan ay mas applicable sa mga NT prospects, at yun ang pera, BB cash. Kung gusto natin lumakas ng husto ang ating prospect, kailangan natin ibigay sa kanya ang best trainers at best infrastructres na possible. Talakayin natin ang mga ito mamaya.

Ang pangatlo ay ang kaalaman sa pagtetrain. Kung alam natin ang tamang pagkakasunud-sunod at naibigay natin ang ibang pangangailangan ng ating prospect, mas mabilis siyang lalakas.

Siyempre, ang huling tanong ay, may trainee ka na ba? Sabihin nating nakapagdraft o narkabili kayo ng batang Pinoy na manlalaro, paano natin malalaman kung siya ay isang U21 o NT prospect, o pareho?

Kadalasan binabase natin ito sa tatlong katangian ng player:

- Potensyal – dito natin malalaman kung gaano karaming skill points ang kayang iangat ng isang manlalaro. Mas mataas ang potensyal, mas maraming skills, at mas malaki ang tsansa sa Seniors.
- Tangkad – ang tangkad ay may malaking role sa training. May mga training na nagbebenefit sa mga matatangkad na player, meron naman na nagbebenefit ang mga bansot na player, at meron din iba na walang pakialam sa tangkad. Ipapaliwanag pa natin iyan mamaya.
- Total Skill Points (TSP) at skill distribution – ang TSP ay ang kabuuan ng lahat ng player skills na kinabibilangan ng mga sumusunod:
    - Jump Shot **(JS)**
    - Jump Range **(JR)**
    - Outside Defense **(OD)**

- Handling **(HA)**
- Driving **(DR)**
- Passing **(PA)**
- Inside Shot **(IS)**
- Inside Defense **(ID)**
- Rebounding **(RB)**
- Shot Blocking **(SB)**

For simplicity's sake, gagamitin ko ang mga pinaiksing kataga sa kabuuan ng guide na ito.

Ngayon, ito naman ang chart na aking ginawa upang malaman kung ang inyong player ay maaaring maging NT prospect o U21 prospect. Nakabase pa lamang ito sa TSP, kaya hindi pa tayo sigurado kung magiging prospect nga ang ating hawak na player. Sa kaliwang bahagi ay ang mga potensyal; ang ATG ay "All-Time Great", ang HoF ay "Hall of Famer" at ang PAS ay "Perennial Allstar":

18 year olds	Total Skill Points (TSP) pagkadraft								
	34--	35 to 39	40 to 44	45 to 49	50 to 54	55 to 59	60 to 64	65 to 69	70++
ATG		U21	???		NT				
HoF		U21	???		NT				
MVP		U21		???	NT				
Superstar		U21							
PAS		U21							
Allstar		U21							
Star and below									

19 year olds	Total Skill Points (TSP) pagkadraft								
	49--	50 to 54	55 to 59	60 to 64	65 to 69	70 to 74	75 to 79	80 to 84	85++
ATG		U21	???		NT				
HoF		U21	???		NT				
MVP		U21		???	NT				
Superstar		U21							
PAS		U21							
Allstar		U21							
Star and below									

Gamit ang chart na ito, at least may ideya tayo kung ang inyong player ay maaaring maging isang prospect o hindi. Ang ??? ay nangangahulugang ang player ay maaaring maging NT o U21 prospect, at mas nakasalalay ngayon ito sa skill distribution na tinatawag at tangkad ng player. Mas maiging kumonsulta sa inyong NT o U21 coach tungkol dito dahil iba-ibang player, iba-iba rin ang skill distribution.

Kung nakakuha tayo ng player na "star" ang potensyal o mas mababa dito, sabihin na natin na sobrang baba ng tsansa nya kahit sa U21. Maaari nyo pa rin silang itrain para maging magaling na player sa lower leagues, o maging malakas na bench player sa higher league. Maaari nyong sundan ang sample builds na nandito, pababain lang natin ang mga targets o i-skip ang ibang training na tingin nyo hindi na kailangan.

Paalala lang na ang chart sa taas ay para lamang sa Pilipinas, at maaari pa itong magbago. Maaaring may ibang standards ang ibang bansa pagdating dito, pwedeng mas mataas, pwedeng mas mababa. Nakadepende ito sa kasalukuyang lakas ng ating NT at U21 teams. Sa ngayon, iyan muna ang ating pagbasehan.

Para naman sa mga 19-year-old na draftees, dahil wala pa ako masyadong ideya tungkol sa kanila, ipinareha ko ito sa 18-year-old pero dinagdagan ko na lamang ito ng tig-15 TSP. Kadalasan naman sa

unang taon ng isang trainee, 15-20 TSP ang nadadagdag sa mga 18-year-old, lalo na kung nagtetrain tayo ng One-on-One sa simula.

Pagkakaiba ng NT at U21 Training:

Natanong na sa akin ito ng ilang managers, ano nga ba ang pagkakaiba ng NT at U21 training?

Una, ipapaliwanag natin ang tinatawag nilang primary skills (primaries) at secondary skills (secondaries). Ang primaries na tinatawag ay ang mga skills na kailangan ng player upang mas epektibong makapaglaro ng isang posisyon. Ito rin ang mga skills na nakakaapekto ng malaki sa sahod ng isang player sa isang naturang posisyon. Malaki din ang kinakain nito sa potensyal ng ating trainee.

Ang secondaries naman, sabihin na nating luxury skills ang mga ito, pero ang iba ay nakakatulong din, tulad ng OD at PA sa mga bigman at IS at ID sa mga guards. Ang iba sa mga secondaries ay may konting dagdag sa sahod, at meron din iba na halos libre.

Ang primaries at secondaries ng isang player ay nakadepende sa posisyon. Narito ang table upang malaman kung alin-alin ang mga skills na maituturing na primaries at secondaries ng bawat posisyon:

	Primary Skills	Secondary Skills
Point Guard	JS, JR, **OD**, **HA**, **PA**	DR, IS, ID, RB, SB
Shooting Guard	**JS**, **JR**, **OD**, RB	HA, DR, PA, IS, ID, SB
Small Forward	**JS**, **JR**, **OD**, **ID**, **RB**	HA, DR, PA, IS, SB
Power Forward	**JS**, **IS**, **ID**, **RB**, SB	JR, OD, HA, DR, PA
Center	**IS**, **ID**, **RB**, **SB**	JS, JR, OD, HA, DR, PA

Ang mga nakabold na skills ay ang may pinakamalaking epekto sa sahod ng isang player sa posisyon na iyon. Mapapansin din natin na ang RB sa SG at SF ay may epekto rin sa sahod ng isang player. Kakaiba man ito tingnan ngunit totoo ito, kaya ang ibang managers na naghahanap ng guard trainees ay naghahanap ng mga bansot na mababa ang RB, upang makamenos sa magiging sahod nya kapag natapos na ang training.

Ngayon naman talakayin natin ang pagkakaiba ng NT at U21 training.

Ang U21 training ay mas nakafocus sa mga primaries. Sa U21, meron lang tayong 3-4 na seasons upang magtrain, kaya kailangan natin palakasin ang inyong trainee sa pinakamaiksing oras. Maaari pa rin tayong magtrain ng mga secondaries dito, ngunit huwag masyadong matagal; focus tayo sa primaries.

Ang NT training naman ay nakafocus sa parehong primaries at ilang secondaries. Matagal ang pagtetrain ng isang NT prospect, 9-10 seasons, at maaari pang madagdagan ito depende sa final build na gusto natin at sa trainer level. Dahil matagal ito, may oras tayo para magtrain ng mahahalagang secondaries. Kailangan lang natin maging maingat kung “kailan” itetrain ang mga secondaries. Ang iba, gusto nilang itrain na kaagad ang mga ito, tipong pagkadraft pa lang o pagkabili ng player. Ang iba naman, pagkatapos ng kanilang possible U21 stint, bale 22 years old na. Ang huwag lang natin gagawin ay itrain ang secondaries sa dulo ng ating build.

Kadalasan, ang secondaries training ay mabagal. Gamitin natin ang isang Power Forward bilang halimbawa. Sabihin nating gusto natin siya itrain ng OD. Ang OD training ay isang guard skill at ito ay mabilis kapag mas bansot ang player. Ang Power Forward ay kadalasang matangkad, kaya mabagal ang

OD training natin sa kanya. Tulad din yan ng isang Point Guard na gustong magtrain ng ID o IS, na mga big man skills. Kung itetrain natin sila sa dulo ng build, bandang 25-26 years old, makakakuha tayo, di lang ng height penalty, meron pa tayong age penalty. Mas maipapaliwanag natin ito sa susunod na mga bahagi.

Training Basics:

Para sa mga susunod na bahagi, mag-screenshot ako ng mga posts sa forums. Ito ay galing sa isang training thread na ginawa ng isang Lithuanian manager, si Minimalus Treneris (BB Team ID: 39792). Salamat sa kanya sa pag-compile ng mga impormasyon na ito. Ito ang link sa naturang thread:

https://www.buzzerbeater.com/community/forum/read.aspx?thread=295510&m=1

Karamihan sa mga numerong isinama sa thread na nabanggit ay ginagamit sa isang popular na training simulator na tinatawag na "Coach Parrot". Feel free din na basahin ang mga nasa thread.

Sa baba ay ang screenshot ng listahan ng mga trainings na magagamit natin sa BB. Hindi na kasama dito ang mga team trainings tulad ng Stamina, Free Throws at Game Shape.

From: Minimalus Treneris This Post: 35

295510.11 in reply to 295510.10
Date: 8/31/2018 5:09:52 AM

Siurblys - žudykas!
IV.1
Overall Posts Rated: 420
Second Team: Lygintuvas - žudykas!

Training types Coeffs:

Jump shot (PG/SG), (SG/SF): 0.5 JS, 0.1 JR, 0.05 Ha, 0.05 Dr. Sum 0.7
Jump shot (SF/PF): 0.4 JS, 0.2 IS, 0.05 JR. Sum: 0.65
Jump shot (Team): 0.22 JS, 0.04 JR, 0.02 Ha, 0.02 Dr. Sum: 0.3

Outside shooting (SG): 0.4 JR, 0.2 JS, 0.05 Ha, 0.05 Dr. Sum: 0.7
Outside shooting (PG/SG),(SG/SF): 0.3 Jr, 0.15 JS, 0.04 Ha, 0.04 Dr. Sum: 0.53
Outside shooting (Team): 0.1 JR, 0.05 JS, 0.01 Ha, 0.01 Dr. Sum: 0.17

Pressure (PG): 0.5 OD, 0.1 ID, 0.05 Ha, 0.05 Dr. Sum: 0.7
Pressure (PG/SG): 0.38 OD, 0.08 ID, 0.04 Ha, 0.04 Dr. Sum: 0.54
Pressure (PG/SG/SF): 0.2 OD, 0.04 ID, 0.02 Ha, 0.02 Dr. Sum: 0.28

1 on 1 (PG/SG): 0.5 Dr, 0.4 Ha, 0.4 JS. Sum: 1.3
1 on 1 (SF/PF): 0.5 Dr, 0.4 Ha, 0.2 JS, 0.2 IS. Sum: 1.3
1 on 1 (Team): 0.16 Dr, 0.15 Ha, 0.09 JS, 0.09 IS. Sum: 0.49

Ball Handling (PG): 0.5 Ha, 0.4 Dr, 0.1 OD. Sum: 1
Ball Handling (PG/SG): 0.38 Ha, 0.3 Dr, 0.08 OD. Sum: 0.76
Ball Handling (PG/SG/SF): 0.2 Ha, 0.16 Dr, 0.04 OD. Sum: 0.4

Passing (PG): 0.6 Pa, 0.16 Ha, 0.16 Dr. Sum: 0.92
Passing (PG/SG): 0.45 Pa, 0.12 Ha, 0.12 Dr. Sum: 0.69
Passing (Team): 0.15 Pa, 0.04 Ha, 0.04 Dr. Sum: 0.23

Inside scoring (C): 0.5 IS, 0.1 JS, 0.05 ID. Sum: 0.65
Inside scoring (PF/C): 0.38 IS, 0.08 JS, 0.04 ID. Sum: 0.5
Inside scoring (SF/PF/C): 0.2 IS, 0.04 JS, 0.02 ID. Sum: 0.26

Inside defense (C): 0.5 ID, 0.10 SB, 0.05 IS. Sum: 0.65
Inside defense (PF/C): 0.38 ID, 0.08 SB, 0.04 IS. Sum: 0.5
Inside defense (SF/PF/C): 0.2 ID, 0.04 SB, 0.02 IS. Sum: 0.26

Rebounding (PF/C): 0.5 Rb, 0.05 IS, 0.05 ID. Sum: 0.60
Rebounding (team): 0.22 Rb, 0.02 IS, 0.02 ID. Sum: 0.26

Shot blocking (C): 0.5 SB, 0.2 ID, 0.1 Reb. Sum: 0.8
Shot blocking (PF/C): 0.38 SB, 0.15 ID, 0.08 Reb. Sum: 0.61
Shot blocking (SF/PF/C): 0.2 SB, 0.08 ID, 0.04 Reb. Sum: 0.32

Note: *Kamakailan lamang ay pinalitan na ang pangalan ng "Pressure" training at ginawa na itong "Outside Defense" training.*

Ang mga numero rito ay training rates per week, at imumultiply pa ang mga ito upang malaman natin ang huling value nito. Kung mapapansin natin, ang bawat training ay may tinetrain din na ibang skills, pero sa mas mababang rates.

Mas maraming posisyon na tinetrain natin, mas less effective ito, halos 25% less ang two-position training kumpara sa one-position training. Maliban kung nagtetrain lang tayo para sa kita, o tayo ay magiging homegrown team, hindi natin nirerekomenda ang pagtetrain ng maraming posisyon para sa NT at U21. Magstick lang tayo sa basic na isang posisyon, o dalawang posisyon sa kaso ng Jump Shot, One-on-One at Rebounding.

Simulan na nating talakayin ang ibang basics ng training at ang mga dapat pa natin malaman ukol dito:

1. **<u>Tangkad</u>** – Ito ang chart na hango sa training thread na nabanggit ko kanina. Ito ang epekto ng tangkad sa training ng mga skills:

Original message

From: **Minimalus Treneris**
Date: **7/31/2018 3:53:30 PM**

1) Jump shot, driving and passing dont belong to height. I know that page but that table is not correct. The same author later create excel program Coach parrot where he wrote correct table (press reply for the entire table):

Height	JS	JR	OD	HA	DR	PA	IS	ID	RB	SB
175	1	1.5	1.5	1.5	1	1	0.5	0.5	0.5	0.5
178	1	1.45	1.45	1.45	1	1	0.55	0.55	0.55	0.55
180	1	1.4	1.4	1.4	1	1	0.6	0.6	0.6	0.6
183	1	1.35	1.35	1.35	1	1	0.65	0.65	0.65	0.65
185	1	1.3	1.3	1.3	1	1	0.7	0.7	0.7	0.7
188	1	1.25	1.25	1.25	1	1	0.75	0.75	0.75	0.75
190	1	1.2	1.2	1.2	1	1	0.8	0.8	0.8	0.8
193	1	1.15	1.15	1.15	1	1	0.85	0.85	0.85	0.85
196	1	1.1	1.1	1.1	1	1	0.9	0.9	0.9	0.9
198	1	1.05	1.05	1.05	1	1	0.95	0.95	0.95	0.95
201	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
203	1	0.95	0.95	0.95	1	1	1.05	1.05	1.05	1.05
206	1	0.9	0.9	0.9	1	1	1.1	1.1	1.1	1.1
208	1	0.85	0.85	0.85	1	1	1.15	1.15	1.15	1.15
211	1	0.8	0.8	0.8	1	1	1.2	1.2	1.2	1.2
213	1	0.75	0.75	0.75	1	1	1.25	1.25	1.25	1.25
216	1	0.7	0.7	0.7	1	1	1.3	1.3	1.3	1.3
218	1	0.65	0.65	0.65	1	1	1.35	1.35	1.35	1.35
221	1	0.6	0.6	0.6	1	1	1.4	1.4	1.4	1.4
224	1	0.55	0.55	0.55	1	1	1.45	1.45	1.45	1.45
226	1	0.5	0.5	0.5	1	1	1.5	1.5	1.5	1.5
229	1	0.45	0.45	0.45	1	1	1.55	1.55	1.55	1.55

Ang mga numero rito ay mga multipliers. Kung ang numerong nakikita nyo ay mahigit sa 1, ito ay height bonus, ibig sabihin nito ay mas magiging mabilis ang inyong training. Kung mas mababa naman sa 1, ito ay height penalty o nagpapabagal ng training. Paano ang 6'7" (201 cm) na player na puro 1 ang nakalagay? Ibig sabihin nun, kahit anong training ang ibigay natin sa kanya, wala siyang makukuha na height bonus, o kahit penalty.

Gawan natin ng halimbawa ito. Kunwari meron tayong dalawang players; isang 7'0" (213 cm) at isang 6'0" (183 cm). Gusto natin sila itrain ng JR, kaya gagamit tayo ng Outside Shooting-SG training. Kunin natin ang coefficient ng training na ito, bale 0.4 JR per week. Kunin din natin ang height coefficients ng dalawang players; ang 7'0" player ay may 0.75 multiplier para sa JR, samantalang ang 6'0" player ay may 1.35 multiplier.

Para sa isang linggo, iassume natin na nakumpleto nila pareho ang training, ang matangkad na player ay makakakuha ng *0.4 x 0.75 = <u>0.3 JR pop</u>*, samantalang ang bansot na player ay makakakuha naman ng *0.4 x 1.35 = <u>0.54 JR pop</u>*. Gamit ang mga rates na ito, magpopop ng isa ang JR ng 7'0" pagkatapos ng 3-4 weeks, samantalang ang 6'0" ay aabutin lamang ng 2 weeks. Malaking diperensya ito, hindi ba?

Ito ang importanteng dahilan kung bakit malaking factor ang height sa paggawa ng ating training plan. Ang mga matatangkad ay mas mainam na gawing isang bigman, at ang mga bansot naman ay maging guard.

Ito ang summary ng mga bagay-bagay tungkol sa tangkad:

- *Mas matangkad ang player, mas mabilis ito magtrain sa Inside Scoring, Inside Defense, Rebounding, Shot Blocking trainings.*
- *Mas maliit ang player, mas mabilis ito magtrain sa Outside Shooting, Outside Defense, Ball Handling trainings.*
- *Para naman sa Jump Shot, One-on-One at Passing trainings at sa mga team trainings (Stamina, Free Throws, Game Shape), hindi factor ang height.*

2. **<u>Edad</u>** – Ito naman ang post na galing din sa parehong training thread. Tungkol naman ito sa edad.

From: Minimalus Treneris
To: Atlas1
This Post: 0
295510.6 in reply to 295510.4
Date: 7/31/2018 3:56:00 PM

Siurblys - žudykas!
IV.1
Overall Posts Rated:
420
Second Team:
Lygintuvas - žudykas!

2) Age table in that czech page also is not correct:

Age	
18	1,00
19	0,95
20	0,88
21	0,78
22	0,7
23	0,6
24	0,51
25	0,42
26	0,35
27	0,27
28	0,21
29	0,16
30	0,11
31	0,07
32	0.05
33	0.03
34	0.02
35	0.01
36	0

Last edited by Minimalus Treneris at 8/31/2018 5:49:34 AM

Rate this post: +1
Mark Unread Ignore User Reply

Ito rin ay mga multipliers. Mas bata, mas mabilis magtrain. Habang tumatanda ang trainee natin, magkakaroon na siya ng age penalty na tinatawag. Kung pang-NT ang inyong tinetrain, mainam na tapusin ang training sa bandang 26-28 years old. Pag 29 years old na, ang multiplier ay 0.16, napakabagal na ng training nito. Ang training ay isang karera kalaban ang edad, ngunit sa kabilang banda, kailangan din natin ibigay sa ating trainee/s ang lahat ng mga skills na kailangan nya.

Ang team trainings tulad ng Stamina, Free Throws at Game Shape ay hindi naapektuhan ng age penalty na ito, kaya mainam na itrain natin sila kapag natapos na ang training natin ng primaries at secondaries, bandang 28-29 years old (sa mga NT trainees). Sa U21 naman, madalas ilang linggo na lang ang natitira para itrain ang stamina (at free throws kung walang training court), kaya mainam na kumuha na tayo ng trainee na mataas-taas ang stamina.

3. **Potensyal** – Ito ay batayan ng kung gaano karaming skills ang pwede natin itrain. Mas mataas na potensyal, mas matetrain natin sya ng mas mahaba at mas madami. Sa simula, wala itong kinalaman sa bilis ng pagtetrain, ngunit, kapag naabot natin ang tinatawag na potential cap, bumabagal na paunti-unti ang training, hanggang sa puntong hindi na nadadagdagan pa ang skills ng player. Hindi natin makikita ito agad sa BB, ngunit pwede natin gamitin ang Buzzer-manager. Naglagay ako ng guide sa Buzzer-manager sa pinakadulo ng guide na ito.
   Wala pa ako masyadong nakikitang data ukol sa potential cap, pero kung nagchecheck tayo ng Buzzer-manager at nakita na natin na "100%" na ang potential limit, isa o dalawang primary pop na lang ang pwedeng makuha ng ating trainee. Magtrain na lamang tayo ng Stamina o Free Throws (kung walang Training Court) pagkatapos.
4. **Trainer Level** – Mas mataas ang trainer level, mas mabilis magtrain. Para sa U21, minimum requirement natin ang advanced trainer at Superior naman sa NT. Mas maganda kung mas matataas ang trainer levels na gagamitin natin. Ito naman ang screenshot para sa mga trainer level coefficients:

From: Minimalus Treneris
To: Minimalus Treneris
This Post: 4
295510.13 in reply to 295510.11
Date: 8/31/2018 6:05:47 AM

Siurblys - žudykas!
IV.1
Overall Posts Rated: 420
Second Team: Lygintuvas - žudykas!

Coach Assitant Coeff:

1. minimal 0.88
2. basic 0.91
3. competent 0.94
4. advanced 0.97
5. superior 1
6. exceptional 1.03
7. world-renowned 1.06

About Youth trainer I do not have info.

Rate this post: +1
Mark Unread Ignore User Reply

5. **Youth Trainer** – Ang youth trainer, o YT kung tawagin ng iba, ay isa sa mga secondary staff na maaaring gamitin sa BB. Ito ay maaari lamang gamitin para sa mga 18- at 19-year-old trainees. Wala pa tayong rates para sa YT, pero highly recommended ito dahil may konting dagdag sa pops kapag gumamit nito, base sa experience ko at sa experiences ng mga nagpopost sa forums.
   Para sa U21, ang current minimum requirement natin ay advanced YT, at superior YT naman para sa NT. Tulad sa trainer, mas mataas ang level ng YT, mas maganda at mas mapapabilis ang training.
6. **Infrastructures** – Specifically, Gym at Training Court. Ang Gym ay nagdadagdag ng cross-training slots samantalang ang Training Court naman ay unti-unting nagdadagdag ng Free Throws ng buong team. Marerekomenda ko ang dalawang infras na ito, ngunit kung hindi pa kagandahan ang economy ng ating team, huwag muna natin ipilit na bilhin ang mga ito, walang problema. At bago ka bumili, ipapaalam ko sa inyo na may weekly maintenance fee ang mga ito, 5k bawat level. Kaya kung may Level 3 Gym at Level 3 Training Court ka, 30k ang mababawas sayo kada linggo. Ito naman ang impormasyon galing sa forums patungkol sa dalawang infra na ito, at maraming salamat kay JJ Gillo (BB Team ID: 26864). Galing ito sa thread na ito kung interesado kayong basahin:

   https://www.buzzerbeater.com/community/forum/read.aspx?thread=299939&m=1

Gym: it grants a boost to the *cross-training*.
Practical example: while training Passing, more or less 10% of the points earned from the single session is given to a random skill, randomly chosen from the ones that are not directly trained. The Gym grants some more points to this bonus, supposedly without taking away anything from the direct training.
- Lvl 3 apparently doubles the amount of decimals given to the cross-training (from 0.030 to 0.060 points to the random skill)
- Lvl 1 apparently grants a +30% of decimals given to the cross-training (from 0.030 to 0.040 points to the random skill)
- Also, the gym gives you 1, 2, or 3 more cross training slots based on level (314816.2)

Training Court: it constantly trains all the team members in *Free Throws*, regardless of the minutes they played each week. Probably this structure is the most useful one.
- Lvl 3 should grant a pop in FT every 6 weeks in an 18yo and a pop every 9 weeks in an over30yo
- Lvl 2 should grant a pop in FT every 7 weeks in an 18yo and a pop every 11 weeks in an over30yo
- Lvl 1 should grant a pop in FT every 11 weeks in an 18yo and probably a pop every 20+ weeks in an over30yo

Speaking of cross-training, ito ang sinasabi ng Game Manual tungkol dito:

Another important thing to keep in mind is cross training.This method emphasize each skill as part of becoming a more complete basketball player, and make reference to every skill. Thus, improvement in driving is related not just to related skills (like handling), but also more weakly to unrelated skills (like shot blocking). For the average player in the game, this will result in approximately 10% slower training in their primary skill than before, and additional training in other skills approximately corresponding to that 10% loss. A particularly well-rounded player will continue to receive cross-training but will see a much lower reduction in primary skill training, while a particularly one-dimensional player will see a larger loss. Although players will always receive a set amount of cross-training, it is difficult to predict which unrelated skills will improve on a weekly basis.

Random pop ito, 10% ng iyong tinetrain ay napupunta sa ibang skills. Magugulat ka na lang, nagtetrain ka ng PA, biglang nagpop ang RB. Iyan ang cross-training dahil base sa training type table, walang RB pop sa Passing training.

7. **Elastics** – In simple terms, ito ay kung papaano naaapektuhan ng isang skill ang training ng isa pang related na skill, at nakadepende ito sa kung gaanong magkalayo ang dalawang skills. Mas malayo, mas bumibilis o bumabagal. Ito naman ang isang table na galing sa isa pang training guide na gawa ng isang beteranong American manager, si Mediocrity (BB Team ID: 30430). Salamat ng marami sa kanya sa paggawa ng kanyang guide, na naging inspirasyon ko rin para gawin naman ang guide na ito, kasama ang mga samples at iba pa. Ito ang link sa kanyang training guide, highly recommended na basahin din ito lalo na sa mga nagtetrain ng NT prospects:
https://docs.google.com/document/d/16kvxJiABku7x4-JN1iI5KcCuMIA6Ur_OnH7CfndXgY0/edit

TrainingSkill	JS	JR	OD	HA	DR	PA	IS	ID	RB	SB
Jump_Shot		-0.0045			0.0211					
Jump_Range			0.0371							
Outside_Defense				0.0332						
Handling			0.0116			0.0103				
Driving	0.0296					0.0129				
Passing				0.0259						
Inside_Shot	0.0125		-0.0087					0.0289	0.0057	
Inside_Defense							0.0153			-0.0052
Rebounding		-0.0046						0.0371		
Shot_Blocking								0.0197		

Ang mga nasa kaliwa ay ang skills na ating itetrain. Ang mga nasa taas naman ay ang skills ma maaaring makaapekto sa pagtetrain ng mga skills na nasa kaliwa. Ang mga numero sa loob naman ang elastic values ng bawat skills at sa skill/s na related dito. Mas malaki ang epekto kapag mas malayo ang isang skill sa related skill nito. Ang mga nakabold na mga berdeng numero ay nangangahulugang malaki ang elastic effect. Hindi na natin masyadong bibigyan ng pansin ang mga pulang numero dahil maliit ang epekto ng mga ito.

Ang elastic effect factor formula ay ang sumusunod:

*1 + **(**(Elastic Coeff) x (Level of Related Skill – Level of Skill being trained)**)***

Ang lalabas na value dito ay ang magiging multiplier natin para sa final training rate.

Halimbawa, meron tayong 18-year-old trainee na may 5 OD at gusto natin ito pataasin hanggang maging 10. Normally, para sa isang 18-year-old na may superior trainer at walang YT, aabutin ng 10 weeks ng Outside Defense-PG training (0.5 OD/ week). Pero, kung ang relative skill ng OD na HA, ay nasa 10 na, hihilahin ng HA ang OD pataas, kaya ang training ay maaaring 8 or 9 weeks lamang, pwede rin 7 weeks kung ikaw ay maswerte sa tinatawag na sublevels.

Kapag tumingin tayo sa player natin at nakita natin na 5 ang OD nya pagkadraft, maaari itong 5.04, 5.20, 5.69 o 5.9 kung maswerte ka. Ang decimals na kasunod ng 5 ang tinatawag nating sublevel. Meron din nito sa potential kaya ang inyong HoF na trainee ay maaari rin maging 10.9, na halos malapit na sa ATG na 11. Hindi ito nakikita sa BB o kahit sa Buzzer-manager. Random din ito sa bawat BB players.

Balik tayo sa usapan, sa elastic setup na ito, maaari tayong makakuha ng tinatawag na double pops (isang linggo dalawa na agad ang inangat sa isang skill), o dalawang magkasunod na linggo na may pop sa parehong skill.

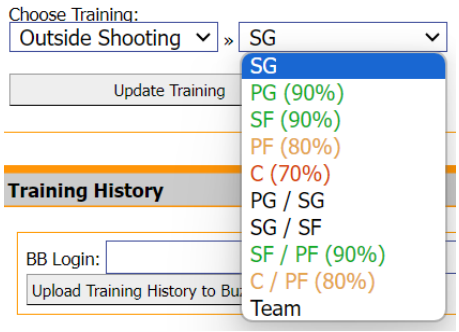
Kabaligtaran naman ang gawin natin, ang player ay may 5 HA at 10 OD, at gusto natin itrain ang OD hanggang 15. Ulitin natin, kung wala ang epekto ng HA, inaabot ng 10 weeks ito para maging 15 OD, pero dahil 5 lang ang HA, hinihila ng HA ang OD pababa, kaya ang training ay maaaring abutin ng 11 o 12 weeks, o 13 weeks kung hindi tayo swerte sa sublevels.

Para isummarize ang table tungkol sa elastics:

- *Hinihila ng HA ang OD at PA.*
- *Hinihila ng JS ang DR, pero pwede rin ang kabaligtaran nito, sa mas mababang elastic rate.*
- *Hinihila ng OD ang JR.*
- *Hinihila ng ID ang IS at RB, pati na rin SB ngunit sa mas mababang rate.*

Malaki ang elastic effect ng HA at ID, at may epekto din ang DR at OD kahit papaano. Ito naman ang rason kung bakit kadalasan One-on-One ang unang tinetrain sa mga guards at wings, at Inside Defense naman sa mga bigs. Minsan ay gumagamit din tayo ng Ball Handling bilang panimula ngunit para ito sa mga kakaibang builds na hindi nangangailangan ng JS at IS. Take advantage natin ito kapag gumagawa ng training plans.

8. **<u>Posisyon sa Training</u>** – Malamang ay napansin nyo ang mga percentages sa training page:



Sabihin na nating gusto natin magtrain ng Outside Shooting sa SG. Walang porsyentong nakalagay dito, ibig sabihin nito ay walang penalty, 100% training. Paano naman ang training ng Outside Shooting sa PG? May 90% na nakalagay dito, kaya meron ka na agad 10% penalty, o 90% effective nalang ang training.

Hangga't maaari, doon tayo lagi sa 100% training para mas mabilis ang pops, maliban kung may tactical o matchup decisions tayong kailangan gawin.

9. **Training Minutes** – Reminder lamang ito. Para makumpleto ang training, meron na tayong sinusunod na weekly minutes kada age group:
    - 18- at 19-year-olds: kailangan ng at least 45 minutes upang makumpleto ang training.
    - 20- to 26-year-olds: kailangan ng at least 48 upang makumpleto ang training.
    - 27+ year olds: kailangan ng at least 40 upang makumpleto ang training.

    Kung hindi man natin makumpleto ang required minutes ng trainee natin sa training position na sinet natin, posible pa rin naman tayong makakuha ng training pops, ngunit pro-rated na ito, nakaporsyento kumbaga.

Ngayon, para makuha ang final training rate para sa isang linggo:

Final Training Rate = ***(Training Rate*** x ***Height Factor*** x ***Age Factor*** x ***Trainer Level Factor*** x ***Youth Trainer Factor*** x ***Elastic Effect Factor*** x ***Training Position Factor x Training Minutes Factor) + Cross-Training Value***

Base sa ating formula, maraming factors na kailangan isasaalang-alang para makagawa ng maayos na training plan at mapabilis ito. Pero huwag tayong mag-alala, may mga ginawa tayong sample builds sa baba na maaari niyong sundin upang mapadali ng konti ang ating training. Sana sa puntong ito ay nakakasunod pa tayo sa guide.

Multi-player Training:

Isiningit ko lang ito dahil isa rin itong problema ng ilang managers natin. Ang iba sa atin, sinusubukan kumuha ng maraming players para itrain, pero hindi na natin napapansin na iba-iba ang skills, edad at tangkad ng mga players na ito.

Nabanggit na natin ang malaking epekto ng edad at tangkad sa bilis ng training. Nabanggit din natin na ang skill distribution ay isa rin sa tinitignan natin sa pagpili ng ating itetrain.

Ngayon na alam na natin ang mga bagay na ito, kung magtetrain tayo ng maraming players, hangga't maaari, mas mainam kung magkakalapit ang edad, tangkad at skills. Ayaw natin ng trainees na magkakaiba ang kailangan na training. Ayaw din natin na may nahuhuli sa training. Reminder lamang ito sa lahat, pwera lamang kung maalam na talaga kayong magtrain, sanay na sanay at kalkulado na ang bawat galawan.

Sample Builds

Tapos na ang training basics, kaya magfocus na tayo sa inyong trainee/s at kung anong build ang maganda para sa kanya/ kanila.

Kung titignan ang mga training builds na nandito, madalas ninyong makikita na nagsisimula tayo sa One-on-One Forwards, o Inside Defense-C. Nabanggit na kanina ang isa sa dahilan kung bakit nauuna sila, see "Elastics".

Maaaring magtanong ka, bakit One-on-One (1v1) Forwards at hindi 1v1 Guards? Balikan natin ang training types chart:

1 on 1 (PG/SG): 0.5 Dr, 0.4 Ha, 0.4 JS. Sum: 1.3
1 on 1 (SF/PF): 0.5 Dr, 0.4 Ha, 0.2 JS, 0.2 IS. Sum: 1.3
1 on 1 (Team): 0.16 Dr, 0.15 Ha, 0.09 JS, 0.09 IS. Sum: 0.49

Ang pinakamalaking pagkakaiba ng dalawa ay may IS pops ang One-on-One-Forwards. Dahil nagdagdag tayo ng IS pop dito, nabawasan naman ang JS pop.

Ang IS ay nakakatulong, hindi lang sa bigs, pati na rin sa guards at wings. Tinutulungan ng IS ang mga guards na maging mas effective na scorer at maging threat di lamang sa labas, pati na rin sa loob ng shaded area. Kahit anong opensa ang gamitin natin, meron pa rin chance na ang guards natin ay tumira ng layups at dunks, na maituturing na Inside Shot sa larong ito. Ayaw din naman natin na mag-airball ng layups at dunks, kaya importante ang IS kahit sa mga guards.

Ang mga nasa baba ay mga sample U21 builds lamang at para sa mga 18-year-old trainees. Kaya kung 19-year-old trainee ang meron tayo, maaari nyo pa rin pagbasehan ang mga builds dito ngunit babaguhin natin ang training plan tulad ng pagbabago ng pagkakasunud-sunod o pagliban sa ibang training o pagbabawas ng ilang targets. Quick note din, ang mga builds na ito ay ginawa gamit ang advanced trainer at advanced YT, kaya may ilalakas pa ang mga players na ito o mas mapapaaga ang tapos ng mga builds.

(Mag-skip tayo sa "NT Sample Builds" kung NT prospect ang hawak natin)

U21 Sample Builds

*Pure Passer PG Build:

Range ng Tangkad: 6'4" (193 cm) at mas mababa (mas maliit, mas mainam)

Minimum na Potensyal: Perennial Allstar

Starting Skills: JS, OD at PA ay nasa 6-7; Maganda kung may IS na rin

Wannabe Pure Passer PG

Estimated Salary: $ 2 531
Age: 18
Height: 188 cm
Potential: **Perennial All-Star**
Potential limit: 40% - 44%

Jump Shot: **average**	Jump Range: **average**
Outside Def.: **average**	Handling: **average**
Driving: **average**	Passing: **average**
Inside Shot: **mediocre**	Inside Def.: **mediocre**
Rebounding: **awful**	Shot Blocking: **awful**
Stamina: **average**	Free Throw: **average**
Experience: **atrocious**	Skills sum: **52 (36|16)**

PG: 5.56 | **SG: 5.57** | SF: 5.17 | PF: 4.82 | C: 4.67

generated by /www.buzzer-manager.com

Possible Final Build:

Pure Passer PG

Estimated Salary: $ 39 156
Age: 21
Height: 188 cm
Potential: **Perennial All-Star**
Potential limit: 90% - 99%

Jump Shot: **sensational**	Jump Range: **average**
Outside Def.: **prodigious**	Handling: **tremendous**
Driving: **wondrous**	Passing: **wondrous**
Inside Shot: **proficient**	Inside Def.: **respectable**
Rebounding: **awful**	Shot Blocking: **awful**
Stamina: **average**	Free Throw: **average**
Experience: **inept**	Skills sum: **97 (75|22)**

PG: 11.73 | SG: 11.65 | SF: 9.85 | PF: 8.2 | C: 7.34

generated by /www.buzzer-manager.com

Ito ang pure point guard build. Mas nakafocus tayo sa OD at PA, ngunit hindi na rin masama kung may konting opensa siya galing sa JS, at IS na rin.

Possible Training Plan:

One-on-One-Forwards hanggang maging at least 10 ang HA at DR

Jump Shot-Forwards hanggang maging 12 ang JS

Outside Defense-PG hanggang maging 14 ang OD (Maaari nyo unahin ito kaysa sa Jump Shot-Forwards, depende na ito kung ano ang mas kailangan ng inyong team)

Passing-PG hanggang maging 12 ang PA

OK na rin ang 12 PA sa U21 level, kaya sa puntong ito, may options tayo kung ano ang magiging final build ng ating trainee:

a. Gusto nyo pa ba siya bigyan ng OD at PA? Magsasalitan ang OD at PA training. Ibig sabihin nito, pag nagpop ng isa ang OD, lipat sa PA, at kapag nagpop na ng isa ang PA, balik ulit tayo sa OD, hanggang matapos ang season o kung magcap na. Ito ang ginamit ko para sa sample build na nasa taas.
b. Gusto nyo ba sya magkaroon ng shooting? Pwede tayong magtrain ng OD at JS, pwede rin singitan ng JR.
c. O gusto natin sya gawing matibay na guard defender? OD lang hanggang matapos!

<u>*Pure Shooter SG Build:</u>

<u>Range ng Tangkad</u>: 6’4” (193 cm) at mas mababa (mas maliit, mas mainam)

<u>Minimum na Potensyal</u>: Perennial Allstar

<u>Starting Skills</u>: JS, JR at OD ay nasa 6-7; Maganda kung may IS na rin

Wannabe Pure Shooter SG

Estimated Salary: $ 2 531
Age: 18
Height: 188 cm
Potential: **Perennial All-Star**
Potential limit: 40% - 44%

Jump Shot: **average**	Jump Range: **average**
Outside Def.: **average**	Handling: **average**
Driving: **average**	Passing: **average**
Inside Shot: **mediocre**	Inside Def.: **mediocre**
Rebounding: **awful**	Shot Blocking: **awful**
Stamina: **average**	Free Throw: **average**
Experience: **atrocious**	Skills sum: **52 (36|16)**

PG: 5.56 | **SG: 5.57** | SF: 5.17 | PF: 4.82 | C: 4.67

generated by /www.buzzer-manager.com

<u>Possible Final Build</u>:

Pure Shooter SG

Estimated Salary: $ 35 217
Age: 21
Height: 188 cm
Potential: **Perennial All-Star**
Potential limit: 93% - 100%

Jump Shot: **marvelous**	Jump Range: **sensational**
Outside Def.: **prodigious**	Handling: **prolific**
Driving: **sensational**	Passing: **average**
Inside Shot: **proficient**	Inside Def.: **respectable**
Rebounding: **awful**	Shot Blocking: **awful**
Stamina: **average**	Free Throw: **average**
Experience: **inept**	Skills sum: **94 (72|22)**

PG: 10.15 | **SG: 10.9** | SF: 8.98 | PF: 7.82 | C: 7.26

generated by /www.buzzer-manager.com

Ito naman ang pure shooter natin. Sa SG lang sya pwede maglaro, pwera lamang kung mataas ang IS at ID natin, kung saan pwede na siyang maglaro ng SF. JS, JR at OD ang focus ng training natin dito.

<u>Possible Training Plan</u>:

One-on-One Forwards hanggang maging at least 10 na ang HA at DR

Jump Shot Forwards hanggang maging 12 ang JS

Outside Defense-PG hanggang maging 14 ang OD (Maaari nyo unahin ito kaysa sa Jump Shot-Forwards, depende na ito kung ano ang mas kailangan ng iyong team)

Outside Shooting-SG hanggang maging 12 ang JR (Magandang JR level na ito para sa U21)

Sa puntong ito, pwede nyo icustomize ang inyong trainee:

a. Kung magsasalitan ang Outside Defense-PG at Jump Shot-Forwards, ang resulta ay katulad ng sample build na nasa taas.
b. Pwede rin tayong magtrain ng Passing-PG, at magsasalitan sila ng Outside Defense-PG.
c. Pwede rin sagarin ang Outside Defense-PG upang siya ay maging matibay na guard defender.

<u>*Combo Guard Build:</u>

<u>Range ng Tangkad</u>: 6’4” (193 cm) at mas mababa (mas maliit, mas mainam)

<u>Minimum na Potensyal</u>: Perennial Allstar

<u>Starting Skills</u>: JS, JR, OD at PA ay nasa 6-7; Maganda kung may IS na rin

Wannabe Combo Guard

Estimated Salary: $ 2 531
Age: 18
Height: 188 cm
Potential: **Perennial All-Star**
Potential limit: 40% - 44%

Jump Shot: **average**	Jump Range: **average**
Outside Def.: **average**	Handling: **average**
Driving: **average**	Passing: **average**
Inside Shot: **mediocre**	Inside Def.: **mediocre**
Rebounding: **awful**	Shot Blocking: **awful**
Stamina: **average**	Free Throw: **average**
Experience: **atrocious**	Skills sum: **52 (36|16)**

PG: 5.56 | **SG: 5.57** | SF: 5.17 | PF: 4.82 | C: 4.67

generated by /www.buzzer-manager.com

<u>Possible Final Build</u>:

Combo Guard

Estimated Salary: $ 23 503
Age: 21
Height: 188 cm
Potential: **Perennial All-Star**
Potential limit: 86% - 95%

Jump Shot: **wondrous**	Jump Range: **prominent**
Outside Def.: **marvelous**	Handling: **sensational**
Driving: **tremendous**	Passing: **prominent**
Inside Shot: **proficient**	Inside Def.: **average**
Rebounding: **awful**	Shot Blocking: **awful**
Stamina: **average**	Free Throw: **average**
Experience: **inept**	Skills sum: **95 (74|21)**

PG: 10.82 | **SG: 11.15** | SF: 9.23 | PF: 7.77 | C: 7.03

generated by /www.buzzer-manager.com

Combo guard, isa sa mga paborito kong guard builds dahil pwede siya maglaro ng PG at SG, at pwede rin SF kung mataas na ang IS at ID. Focus tayo sa JS at OD, at magdagdag ng konting JR at PA. Flexible din ito dahil madali tayong makakapagshift ng training, kung kinakailangang gawing mas shooter o mas passer ang player.

<u>Possible Training Plan</u>:

One-on-One-Forwards hanggang maging at least 10 ang HA at DR

Jump Shot-Forwards hanggang maging 12 ang JS

Outside Defense-PG hanggang maging 14 ang OD

Salitang pagtrain ng Passing-PG at Outside Shooting-SG hanggang maging 10 na parehong JR at PA

Sa puntong ito, pwede na icustomize ang inyong trainee:

a. Kapag nagsalitan ang Outside Defense-PG at Jump Shot-Forwards, makukuha natin ang build na katulad ng nasa sample sa taas
b. Maaari din nating ipagsalitan ang Outside Defense-PG at Passing-PG para maging passer
c. O salitan ang Outside Defense-PG at Outside Shooting-SG para naman maging shooter

<u>*Outside SF Build:</u>

<u>Range ng Tangkad</u>: 6'4" (193 cm) hanggang 6'6" (198 cm)

<u>Minimum na Potensyal</u>: Allstar

<u>Starting Skills</u>: JS, OD, IS at ID ay nasa 6-7; Makakatulong din kung may konting JR at PA

Wannabe Outside SF

Estimated Salary: $ 2 067
Age: 18
Height: 198 cm
Potential: **All-Star**
Potential limit: 40% - 44%

Jump Shot: **average**	Jump Range: **inept**
Outside Def.: **average**	Handling: **average**
Driving: **average**	Passing: **inept**
Inside Shot: **average**	Inside Def.: **average**
Rebounding: **awful**	Shot Blocking: **awful**
Stamina: **average**	Free Throw: **average**
Experience: **atrocious**	Skills sum: **50 (32|18)**

PG: 4.84 | SG: 4.95 | SF: 5.01 | PF: 5.12 | **C: 5.13**

generated by /www.buzzer-manager.com

<u>Possible Final Build</u>:

Outside SF

Estimated Salary: $ 13 700
Age: 21
Height: 198 cm
Potential: **All-Star**
Potential limit: 82% - 91%

Jump Shot: **tremendous**	Jump Range: **average**
Outside Def.: **wondrous**	Handling: **prolific**
Driving: **sensational**	Passing: **average**
Inside Shot: **prominent**	Inside Def.: **prominent**
Rebounding: **awful**	Shot Blocking: **awful**
Stamina: **average**	Free Throw: **average**
Experience: **inept**	Skills sum: **88 (62|26)**

PG: 8.9 | **SG: 9.4** | SF: 8.73 | PF: 8.4 | C: 8.18

generated by /www.buzzer-manager.com

Ito ang common build ng mga SFs natin sa U21 level. Focus tayo sa JS, OD sa build na ito, pero huwag natin kalimutan ang IS at ID. Kadalasan mababa ang sahod ng mga ito kumpara sa mga guards na nasa taas dahil mas may balanse ang skills nila.

<u>Possible Training Plan</u>:

One-on-One-Forwards hanggang maging at least 10 ang HA at DR

Jump Shot-Forwards hanggang maging 12 ang JS

Outside Defense-PG hanggang maging 12 ang OD

Inside Defense-C hanggang maging 10 ang ID

Sa puntong ito, maaari na natin icustomize ang inyong trainee:

a. Kung nababababaan kayo sa JR, pwede kayo magtrain ng Outside Defense-PG at Outside Shooting-SG, salitan
b. Pwede rin ang salitan na Outside Defense-PG at Jump Shot-Forwards training
c. Pwede rin salitan ang Outside Defense-PG at Passing-PG, kung nakukulangan kayo sa PA
d. Tulad ng sa sample final build, nagtrain tayo ng konting Outside Shooting-SG at Passing-PG hanggang maging 6 sila pareho, tsaka natin tinuloy ang training ng Outside Defense-PG at Jump Shot-Forwards

*Inside SF Build:

Range ng Tangkad: 6'6" (198 cm) hanggang 6'8" (203 cm)

Minimum na Potensyal: Allstar

Starting Skills: JS, OD, IS at ID ay nasa 6-7; Makakatulong din kung may konting RB at SB

Wannabe Inside SF

Estimated Salary: $ 2 067
Age: 18
Height: 198 cm
Potential: **All-Star**
Potential limit: 40% - 44%

Jump Shot: **average**	Jump Range: **inept**
Outside Def.: **average**	Handling: **average**
Driving: **average**	Passing: **inept**
Inside Shot: **average**	Inside Def.: **average**
Rebounding: **awful**	Shot Blocking: **awful**
Stamina: **average**	Free Throw: **average**
Experience: **atrocious**	Skills sum: **50 (32|18)**

PG: 4.84 | SG: 4.95 | SF: 5.01 | PF: 5.12 | **C: 5.13**

generated by /www.buzzer-manager.com

Possible Final Build:

Inside SF

Estimated Salary: $ 13 175
Age: 21
Height: 198 cm
Potential: **All-Star**
Potential limit: 79% - 88%

Jump Shot: **prolific**	Jump Range: **inept**
Outside Def.: **prolific**	Handling: **prominent**
Driving: **prolific**	Passing: **inept**
Inside Shot: **tremendous**	Inside Def.: **tremendous**
Rebounding: **awful**	Shot Blocking: **inept**
Stamina: **average**	Free Throw: **average**
Experience: **inept**	Skills sum: **84 (51|33)**

PG: 7.2 | SG: 7.67 | SF: 8.46 | PF: 9.4 | **C: 9.72**

generated by /www.buzzer-manager.com

Madalang ako makakita ng ganitong builds sa U21, pero magandang gamitin ito sa inside offense. Focus tayo sa IS at ID sa build na ito, pero huwag natin kalimutan ang JS at OD. Hindi rin kataasan ang sahod ng mga ito kumpara sa mga big man builds na makikita natin mamaya.

Possible Training Plan:

One-on-One-Forwards hanggang maging at least 10 ang HA at DR

Jump Shot-Forwards hanggang maging 10 ang JS

Outside Defense-PG hanggang maging 10 ang OD

Inside Defense-C hanggang maging 12 ang ID

Inside Shot-C hanggang maging 12 ang IS

Sa puntong ito, maaari nyo na icustomize ang inyong trainee:

a. Ang pagpapataas ng OD, JS, ID at IS nang salitan ay magreresulta sa sample build na nasa taas
b. Pwede rin tayong magfocus sa IS at ID lamang
c. Pwede rin tayong magtrain ng JS at OD para mas maging balance
d. Optional ito, pwede tayo magdagdag ng RB at/o SB

<u>*Balanced SF Build:</u>

<u>Range ng Tangkad</u>: 6'4" (193 cm) hanggang 6'8" (203 cm)

<u>Minimum na Potensyal</u>: Allstar

<u>Starting Skills</u>: JS, OD, IS at ID ay nasa 6-7; Makakatulong kung may konting JR, PA, RB at SB

Wannabe Balanced SF

Estimated Salary: $ 2 067	Jump Shot: **average**	Jump Range: **inept**
Age: 18	Outside Def.: **average**	Handling: **average**
Height: 198 cm	Driving: **average**	Passing: **inept**
Potential: **All-Star**	Inside Shot: **average**	Inside Def.: **average**
Potential limit: 40% - 44%	Rebounding: **awful**	Shot Blocking: **awful**
	Stamina: **average**	Free Throw: **average**
	Experience: **atrocious**	Skills sum: **50 (32|18)**

PG: 4.84 | SG: 4.95 | SF: 5.01 | PF: 5.12 | **C: 5.13**

generated by /www.buzzer-manager.com

<u>Possible Final Build</u>:

Balanced SF

Estimated Salary: $ 11 134	Jump Shot: **sensational**	Jump Range: **inept**
Age: 21	Outside Def.: **tremendous**	Handling: **prolific**
Height: 198 cm	Driving: **prolific**	Passing: **inept**
Potential: **All-Star**	Inside Shot: **sensational**	Inside Def.: **sensational**
Potential limit: 77% - 85%	Rebounding: **awful**	Shot Blocking: **awful**
	Stamina: **average**	Free Throw: **average**
	Experience: **inept**	Skills sum: **85 (55|30)**

PG: 7.88 | SG: 8.4 | SF: 8.62 | PF: 9.1 | **C: 9.21**

generated by /www.buzzer-manager.com

Ito naman ang balanced SF build. May ilan-ilan lang na gumagawa nito. May balance ito ng inside at outside offense kaya pantay ang focus natin sa JS, OD, IS at ID. Tulad ng combo guard build, flexible ito dahil pwede tayo magshift sa inside SF o outside SF kung gugustuhin natin.

Possible Training Plan:

One-on-One-Forwards hanggang maging at least 10 ang HA at DR

Jump Shot-Forwards hanggang maging 12 ang JS

Outside Defense-PG hanggang maging 12 ang OD

Inside Defense-C hanggang maging 12 ang ID

Inside Shot-C hanggang maging 12 ang IS

Kayo na ang bahala sa konting natitirang linggo ng training. Sa sample final build, binigyan pa natin sya ng Outside Defense-PG training. Maaari rin tayong magbigay ng JR o PA training.

*Defensive SF Build:

Range ng Tangkad: 6'4" (193 cm) hanggang 6'8" (203 cm)

Minimum na Potensyal: Allstar

Starting Skills: OD at ID ay nasa 6-7; Makakatulong ang HA at SB dito; Mas mainam kung mababa ang JS, IS at DR

Wannabe Defensive SF

Estimated Salary: $ 1 689
Age: 18
Height: 198 cm
Potential: **All-Star**
Potential limit: 35% - 39%

Jump Shot: **inept**	Jump Range: **inept**
Outside Def.: **average**	Handling: **average**
Driving: **average**	Passing: **inept**
Inside Shot: **inept**	Inside Def.: **average**
Rebounding: **awful**	Shot Blocking: **average**
Stamina: **average**	Free Throw: **average**
Experience: **atrocious**	Skills sum: **49 (30|19)**

PG: 4.73 | **SG: 4.74** | SF: 4.66 | PF: 4.62 | C: 4.57

generated by /www.buzzer-manager.com

Possible Final Build:

Defensive SF

Estimated Salary: $ 11 412
Age: 21
Height: 198 cm
Potential: **All-Star**
Potential limit: 74% - 82%

Jump Shot: **inept**	Jump Range: **inept**
Outside Def.: **tremendous**	Handling: **proficient**
Driving: **proficient**	Passing: **sensational**
Inside Shot: **inept**	Inside Def.: **tremendous**
Rebounding: **awful**	Shot Blocking: **prolific**
Stamina: **average**	Free Throw: **average**
Experience: **inept**	Skills sum: **82 (51|31)**

PG: 9.18 | SG: 8.92 | SF: 8.33 | PF: 7.56 | C: 7.24

generated by /www.buzzer-manager.com

Hindi ka madalas makakakita nito sa U21, pero napaka-epektibo nito sa depensa, lalo na sa mga Box & 1 defenses. Dahil puro depensa ang focus natin, hindi tayo magtetrain ng JS o IS, at sa halip, PA ang

ibibigay natin. Makakatulong ito sa opensa para lumiit ang tsansang tumira sya gamit ang mababang JS at IS, sa halip ay ipapasa na lamang nya ang bola.

Kung titignan ang training plan sa baba, hindi natin makikita ang 1v1 Forwards. Kaya ang tanong, paano ang elastics nya kung magtetrain tayo ng OD at PA? Mapa 1v1 man yan o Ball Handling o kahit anong guard training, mapapansin nating may DR pops ang mga yan, at ayaw natin madagdagan ng husto ang DR ng ating trainee, kaya wala tayong magagawa kundi itrain ng diretso ang OD at PA na walang tulong ng elastics. Tandaan na nadadagdagan din ang DR at HA sa Outside Defense at Passing training.

Possible Training Plan:

Outside Defense-PG hanggang maging 12 ang OD

Inside Defense-C hanggang maging 11 ang ID

Shot Blocking-C hanggang maging 12 ang ID (hindi ito typo, ID talaga; Kung tingin mo kulang na ang oras sa pagtetrain, maaari natin i-skip ang SB training, at ipush na lamang ang ID hanggang maging 12 ito)

Passing-PG hanggang maging 10 ang PA

Salitan nating itrain ang Outside Defense-PG at Inside Defense-C kahit kailan natin gustuhin. Pwede rin tayo magbigay pa ng PA o SB training.

Sa sample final build, nagtrain pa tayo ng Passing-PG hanggang maging 12 ang PA, tsaka natin pinagsalitan ang Outside Defense-PG at Inside Defense-C.

*Classic PF/C Build:

**** Warning ito sa mga gustong gawin ang ganitong build, madalas mataas ang sahod ng mga ito. Ang iba ay umaabot pa sa 100k+ sa edad 21. Ihanda ang inyong economy at arena seats upang masuportahan ang naglalakihang sahod ng mga ito. ****

Range ng Tangkad: 6'8" (203 cm) at mas matangkad (mas matangkad, mas mainam)

Minimum na Potensyal: Perennial Allstar

Starting Skills: IS at ID ay nasa 6-7; RB ay hindi bababa sa 5; Mainam din kung may konting SB; Makakatulong din ang konting JS, OD, HA, DR at PA

Wannabe Classic C/PF

Estimated Salary: $ 3 171
Age: 18
Height: 208 cm
Potential: **Perennial All-Star**
Potential limit: 43% - 47%

Jump Shot: **average**	Jump Range: **inept**
Outside Def.: **average**	Handling: **inept**
Driving: **inept**	Passing: **inept**
Inside Shot: **average**	Inside Def.: **average**
Rebounding: **average**	Shot Blocking: **average**
Stamina: **average**	Free Throw: **average**
Experience: **atrocious**	Skills sum: **52 (28|24)**

PG: 4.95 | SG: 5.16 | SF: 5.46 | PF: 5.6 | **C: 5.72**

generated by /www.buzzer-manager.com

Possible Final Build:

Classic C/PF

Estimated Salary: $ 78 893	Jump Shot: **strong**	Jump Range: **inept**
Age: 21	Outside Def.: **average**	Handling: **average**
Height: 208 cm	Driving: **respectable**	Passing: **inept**
Potential: **Perennial All-Star**	Inside Shot: **prodigious**	Inside Def.: **prodigious**
Potential limit: 100%	Rebounding: **wondrous**	Shot Blocking: **respectable**
	Stamina: **average**	Free Throw: **average**
	Experience: **inept**	Skills sum: **88 (35|53)**

PG: 6.6 | SG: 6.82 | SF: 10 | PF: 12.49 | **C: 13.74**

generated by /www.buzzer-manager.com

Ito ang isa sa mga pinakamabilis na training builds dito, lalo na kung sobrang tangkad ng trainee. Nakalimutan ko kung saan ko narinig ang katagang "classic" sa ganitong builds, pero tawagin na nating classic build yan, for the lack of better terms. Focus tayo sa IS, ID at RB, at hahayaan na lamang ang ID training na magbigay ng SB pops sa inyong trainee.

Kung sobrang tangkad ng inyong trainee, maaari ka na matapos 20 years old pa lang sya. Kung ganito ang mangyari, pwede muna natin siya bigyan ng konting secondaries. Pwede rin Stamina o Free Throw (kung wala tayong Training Court) kapag natapos na ang ating build.

Possible Training Plan:

Kung sa tingin nyo ay disente na ang secondaries ng inyong trainee, maaari na tayong dumiretso sa plan na ito:

Inside Defense-C hanggang maging 12 ang ID

Inside Shot-C hanggang maging 12 ang IS

Rebounding-C/PF hanggang maging 12 ang RB

Sa puntong ito, pwede na tayong magtrain ng Inside Defense-C, Inside Shot-C at Rebounding-C/PF nang salitan sa ganyang pagkakasunud-sunod. Maaari din namang Inside Defense-C at Inside Shot-C lang muna at susundutan na lamang ng konting Rebounding-C/PF sa bandang huli.

Sa sample build sa taas, dahil 4 lang ang DR ng aking wannabe U21 star at gusto ko sya magkaroon nito kahit papaano, nagsimula muna ako sa One-on-One-Forwards training hanggang maging 7 ang DR, tsaka ako nagsimula ng insides training.

*Offensive PF (Tweener Forward) Build:

Range ng Tangkad: 6'8" (203 cm) at mas matangkad (mas matangkad, mas mainam)

Minimum na Potensyal: Perennial Allstar

Starting Skills: JS, IS at ID ay nasa 6-7; ang RB at SB ay hindi bababa sa 5; JR, OD at PA ay mga luxury skills

Wannabe Tweener Forward

Estimated Salary: $ 3 171
Age: 18
Height: 208 cm
Potential: **Perennial All-Star**
Potential limit: 43% - 47%

Jump Shot: **average**	Jump Range: **inept**
Outside Def.: **average**	Handling: **inept**
Driving: **inept**	Passing: **inept**
Inside Shot: **average**	Inside Def.: **average**
Rebounding: **average**	Shot Blocking: **average**
Stamina: **average**	Free Throw: **average**
Experience: **atrocious**	Skills sum: **52 (28|24)**

PG: 4.95 | SG: 5.16 | SF: 5.46 | PF: 5.6 | **C: 5.72**

generated by /www.buzzer-manager.com

Possible Final Build:

Tweener Forward

Estimated Salary: $ 54 851
Age: 21
Height: 208 cm
Potential: **Perennial All-Star**
Potential limit: 96% - 100%

Jump Shot: **tremendous**	Jump Range: **inept**
Outside Def.: **average**	Handling: **average**
Driving: **respectable**	Passing: **inept**
Inside Shot: **prodigious**	Inside Def.: **prodigious**
Rebounding: **strong**	Shot Blocking: **strong**
Stamina: **average**	Free Throw: **average**
Experience: **inept**	Skills sum: **88 (40|48)**

PG: 6.2 | SG: 6.8 | SF: 9.33 | PF: 11.4 | **C: 12.37**

generated by /www.buzzer-manager.com

Kung hindi kayo pamilyar sa terminong "Tweener Forward", ito ay mga players na masyadong maliit o mahina para maglaro ng Power Forward at masyado naman matangkad o mabagal para maging Small Forward. Madalas may tira sa labas ang mga ito, tulad ng nasa sample final build.

Isa itong variation ng Classic C/PF build. Sa build na ito, hindi natin itetrain ng husto ang RB, at sa halip ay JS ang ating patataasin. Ang JS ay kumakain sa potensyal ng isang PF dahil primary skill na nya ito, kaya kung gusto pa natin pataasin ang JS, magbabawas tayo ng mga inside skills, mas malamang RB o SB ang mabawasan dito.

Possible Training Plan:

One-on-One-Forwards hanggang maging 7 ang DR (Optional ito, at pwede rin mas mataas kung tingin nyo mas maagang matatapos ang build)

Jump Shot-Forwards hanggang maging 10 ang JS

Inside Defense-C hanggang maging 12 ang ID

Inside Shot-C hanggang maging 12 ang IS

a. Pwede rin natin pataasin ng konti ang RB (Rebounding-C/PF) at SB (Shot Blocking-C). Sa ating sample build, tinaas natin ang dalawang skills na ito hanggang maging 8 pareho. Pwede rin naman na sa RB lang magfocus.
b. Ito ay kung nais lang natin ng kakaibang player. Pwede tayo magdagdag ng konting JR gamit ang Outside Shooting-SG; isipin natin Dirk Nowitzki, lite version. Ngunit dahil mas mabagal ang JR

training sa mga matangkad na player, luxury build na lamang ito. Umasa na lamang tayo na mataas na ang JR ng ating trainee pagkadraft o bumili ng bigman trainee na may mataas na JR.

Sa huli, salitan nating itetrain ang Inside Defense-C, Inside Shot-C at Jump Shot-Forwards

*Defensive C (Punt-IS) Build:

**** Tulad ng sa Classic C/PF build, kadalasan malalaki rin ang sahod ng mga ito. Ihanda ang inyong economy at arena seats. ****

Range ng Tangkad: 6'8" (203 cm) at mas matangkad (mas matangkad, mas mainam)

Minimum na Potensyal: Perennial Allstar

Starting Skills: ID, RB at SB ay nasa 6-7; OD at PA ay malaking tulong sa build na ito; JS, IS at DR ay mas mainam na mababa

Wannabe Punt IS C

Estimated Salary: $ 2 780
Age: 18
Height: 208 cm
Potential: **Perennial All-Star**
Potential limit: 40% - 44%

Jump Shot: **inept**	Jump Range: **inept**
Outside Def.: **average**	Handling: **inept**
Driving: **inept**	Passing: **average**
Inside Shot: **average**	Inside Def.: **average**
Rebounding: **average**	Shot Blocking: **average**
Stamina: **average**	Free Throw: **average**
Experience: **atrocious**	Skills sum: **52 (28|24)**

PG: 5.35 | SG: 5.34 | SF: 5.63 | PF: 5.67 | **C: 5.76**

generated by /www.buzzer-manager.com

Possible Final Build:

Punt IS C

Estimated Salary: $ 57 000
Age: 21
Height: 208 cm
Potential: **Perennial All-Star**
Potential limit: 97% - 100%

Jump Shot: **inept**	Jump Range: **inept**
Outside Def.: **average**	Handling: **mediocre**
Driving: **mediocre**	Passing: **prominent**
Inside Shot: **respectable**	Inside Def.: **prodigious**
Rebounding: **prodigious**	Shot Blocking: **stupendous**
Stamina: **average**	Free Throw: **average**
Experience: **inept**	Skills sum: **90 (34|56)**

PG: 8.03 | SG: 7.71 | SF: 9.89 | PF: 10.96 | **C: 11.7**

generated by /www.buzzer-manager.com

Ito ang fly-swatter build na naging popular kamakailan lamang, lalo na sa division 1 at B3, dahil kahit papaano ay nakikipagbanggaan ito sa mga bigs na doble o triple ang sahod. Mabilis din ang training nito, kaya kung gusto nyo singitan ng secondaries ito, walang problema.

Ito ay tinatawag din "Punt-IS" build dahil hindi natin siya bibigyan ng IS; ang focus lang natin ay ID, RB at SB. Passing ang magandang secondary skill sa ganitong build, tulad ng sa Defensive SF build natin kanina, para mas palakihin ang tsansang ipasa na lamang ang bola sa mga kakampi nya at hindi na masyadong tumira.

Possible Training Plan:

Pwede natin unahin ang Passing-PG, nasa inyo kung gaano kataas. Sa sample build, ginawa natin itong 10. Hindi tayo magsisimula sa One-on-One o Ball Handling upang hindi na masyadong umangat ang DR, kaya magtetrain tayo ng PA na walang tulong ng elastics. Nasa inyo kung gaano kataas ang PA, pero huwag masyado baka hindi na natin maabot ang targets natin sa mga primaries

Inside Defense-C hanggang maging 12 ang ID

Shot Blocking-C hanggang maging 12 ang SB

Rebounding-C/PF hanggang maging 12 ang RB

Shot Blocking-C hanggang maging 16 ang SB

Rebounding-C/PF hanggang maging 16 ang RB

Kahit hindi tayo magtrain ng Inside Defense-C sa huli, aabot pa rin ito sa 15-16 dahil sa ID pops na maaari nating makuha sa Shot Blocking-C at Rebounding-C/PF training.

Sa mga natitirang linggo, tayo na ang bahala kung ano ang ibibigay nating training. Sa sample build, binigyan ko pa siya ng Shot Blocking-C.

*Hybrid C/PF Build:

**** Warning ulit dahil malaki ang sahod ng mga ito. ****

Range ng Tangkad: 6'8" (203 cm) at mas matangkad (mas matangkad, mas mainam)

Minimum na Potensyal: Perennial Allstar

Starting Skills: IS, ID, RB at SB ay nasa 6-7; OD at PA ay mga luxury skills

Wannabe Hybrid C/PF

Estimated Salary: $ 2 774
Age: 18
Height: 208 cm
Potential: **Perennial All-Star**
Potential limit: 40% - 44%

Jump Shot: **inept**	Jump Range: **inept**
Outside Def.: **average**	Handling: **inept**
Driving: **inept**	Passing: **inept**
Inside Shot: **average**	Inside Def.: **average**
Rebounding: **average**	Shot Blocking: **average**
Stamina: **average**	Free Throw: **average**
Experience: **inept**	Skills sum: **50 (26|24)**

PG: 4.82 | SG: 4.93 | SF: 5.31 | PF: 5.55 | **C: 5.71**

generated by /www.buzzer-manager.com

Possible Final Build:

Hybrid C/PF

Estimated Salary: $ 79 442
Age: 21
Height: 208 cm
Potential: **Perennial All-Star**
Potential limit: 100%

Jump Shot: **mediocre**	Jump Range: **inept**
Outside Def.: **average**	Handling: **inept**
Driving: **inept**	Passing: **inept**
Inside Shot: **prodigious**	Inside Def.: **prodigious**
Rebounding: **sensational**	Shot Blocking: **sensational**
Stamina: **average**	Free Throw: **average**
Experience: **inept**	Skills sum: **83 (27|56)**

PG: 5.93 | SG: 6.21 | SF: 9.39 | PF: 11.89 | **C: 13.15**

generated by /www.buzzer-manager.com

Ito ay tinatawag na "Hybrid" dahil meron itong ilang katangian ng isang Classic C/PF at ng isang Punt-IS C. Mananatiling mataas ang IS at ID natin, ngunit iba ang usapan pagdating sa RB at SB. Dahil kaunti lang ang oras natin at maaari tayong magcap agad kung itrain natin ng pantay-pantay lahat ng inside skills, ang RB at SB natin ay ilang levels na mas mababa kumpara sa IS at ID natin. Mas mainam kumuha ng trainee na may "Superstar" potential para sa ganitong build. Nakapagtrain na ako ng ganitong player dati, superstar potential, 7'0", may superior trainer at superior YT. Napaabot ko siya ng 16-16-14-14 (IS-ID-RB-SB) at nabigyan ko pa siya ng konting Stamina training.

Possible Training Plan:

Maaari tayong magsimula sa pagtrain ng secondaries na gusto natin, ngunit dahil konti lang ang oras natin, pwede na rin naman tayo dumiretso sa plan na nasa baba:

Inside Defense-C hanggang maging 12 ang ID

Inside Shot-C hanggang maging 12 ang IS

Shot Blocking-C hanggang maging 10 ang SB

Rebounding-C/PF hanggang maging 10 ang RB

Inside Defense-C hanggang maging 14 ang ID (I-skip lamang ito kung nasa 14 na ang ID)

Inside Shot-C hanggang maging 14 ang IS

Pagkatapos ay salitan nating itrain ang Inside Defense-C, Inside Shot-C, Shot Blocking-C at Rebounding-C/PF, sa ganitong pagkakasunud-sunod

NT Sample Builds

Sunod nating tatalakayin ang mga sample builds na pang-Seniors. Kung nabasa nyo na ang training guide ni Mediocrity, may mga sample builds na rin doon na pang-NT. Pwede nyo sundin iyon, pero maglalagay na rin ako dito ng aking bersyon, na sabihin na nating mas mahina pero mas realistic na bersyon, lalo na sa ating mga Pinoy na, huwag nating masamain, medyo kuripot pagdating sa mga trainers, infras at kung anu-ano pa.

Ang mga sample builds na narito ay ginamitan ng superior trainer at superior youth trainer, kaya tulad ng mga builds na pang-U21, may ilalakas pa ang mga ito at mas mapapaaga ang tapos ng mga builds. Kung

kayo ay seryoso na palakasin ang inyong player at may pera kayo para gawin ito, highly-recommended ang world-renowned levels ng trainers. Warning lang, mahal ang mga ito sa transfer list. Kahit ang mga exceptional trainers ay naglalakihan na rin ang mga presyo. Siguro isang payo na mabibigay ko para kahit papaano ay mabawasan ang inyong gastos ay ang hindi pagbili ng mga ito sa offseason ng BB dahil mas maraming namimili sa panahong ito.

Huwag na muna natin pansinin ang Stamina at Free Throws ng mga nasa builds, trip ko lang maglagay ng 6 stamina at 20 free throws dyan. Kayang-kaya abutin yan ng training court na level 2 o 3 kung nakapagbuild na tayo nito sa simula pa lang ng training.

Isa pang bagay na dapat nyo malaman, ang mga builds na nandito ay magbibigay din sa inyong trainee/s ng tsansa na makapaglaro para sa U21, kaya kung ok lang sa inyo na hindi mapabilang sa U21 ang inyong trainee, maaari nyong ayusin ang pagkakasunud-sunod ng mga training at magsimula sa pagtetrain ng secondary skills.

Ngayon naman, para sa special requirements ng Pilipinas pagdating sa NT players, ang mga guards natin ay dapat magkaroon ng at least 14 IS at 12 ID. Ang mga big man naman natin ay may at least 10 OD at 10 PA. Sa mga guards, alam na natin kung bakit may IS ang mga ito. Ang ID naman ay para madepensahan ang mga kalabang guards na paniguradong may mga IS din. Sa NT level, may mga guards na umaabot pa sa 20 IS.

Sa mga bigs naman, bakit kailangan may OD? May dalawang dahilan dito: una, may mga bigs ang ibang bansa na may JS. Meron din tayo nyan sa Pilipinas nyan ngunit madalang. Sabihin na nating 14-16 ang JS ng kalaban ng iyong trainee, kahit papaano ay papalag ang 10 OD natin kumpara sa mga ibang nakikita natin na 2 OD, 3 OD, etc. Ang pangalawang dahilan ay ang tinatawag na reverse patient. Ito ay variation ng Patient offense na kung saan ang best outside scorer natin ay nakapwesto sa C o PF sa opensa, at balik sa guard sa depensa. Ang Patient offense ay epektibo sa pag-expose ng mismatches. At in theory, sa isang starting 5, ang may pinakamababang OD ay ang C o PF. Kaya kung ang best outside scorer na may 20 JS, halimbawa lang, ay tumapat sa big man na may sobrang babang OD, i-expect nyo na sobrang taas ng field goal attempts ng outside scorer na iyon, at madali siyang makakaiskor ng 50+ points. Kung may OD ang ating bigs, mababawasan ang epekto nito kahit papaano.

Bakit naman may PA ang bigs? Ito ay nag-iimprove ng Assists-to-Turnover (A/TO) ratio ng ating players, na kasama sa kalkulasyon ng Offensive Flow. Kung mapapansin ninyo ang mga ratings sa mga box scores, isa ang Offensive Flow sa mga ito. Karamihan din sa mga opensa sa BB ay nagbebenepisyo sa isang team na may players na may disenteng Passing, sa halos lahat ng posisyon.

Isa pang side note tungkol sa minimum na potensyal, karamihan dito ang nakalagay ay MVP pero ang iba ay ginamitan ko ng HoF. Kung MVP ang inyong tinetrain, malaki ang posibilidad na magcap agad ito kapag tumuntong na ng 19 ang level ng primary skills natin, kaya iadjust na lamang natin ang mga final targets sa halip na 20 ay gawin natin itong 18 o 19. Gamitin ang buzzer-manager para sa ganitong mga kaso.

*Pure Passer PG Build:

Range ng Tangkad: 6’4” (193 cm) at mas mababa (mas maliit, mas mainam)

Minimum na Potensyal: MVP pero mas maganda kung mas mataas dito

Starting Skills: JS, OD at PA ay nasa 6-7; Maganda kung may IS na rin

Wannabe Pure Passer PG

Estimated Salary: $ 2 531
Age: 18
Height: 188 cm
Potential: Hall of Famer
Potential limit: 31% - 34%

Jump Shot: average	Jump Range: average
Outside Def.: average	Handling: average
Driving: average	Passing: average
Inside Shot: mediocre	Inside Def.: mediocre
Rebounding: awful	Shot Blocking: awful
Stamina: average	Free Throw: average
Experience: atrocious	Skills sum: 52 (36|16)

PG: 5.56 | **SG: 5.57** | SF: 5.17 | PF: 4.82 | C: 4.67

generated by /www.buzzer-manager.com

Possible Final Build:

Pure Passer PG

Estimated Salary: $ 202 771
Age: 29
Height: 188 cm
Potential: Hall of Famer
Potential limit: 98% - 100%

Jump Shot: legendary	Jump Range: prominent
Outside Def.: legendary	Handling: legendary
Driving: legendary	Passing: prodigious
Inside Shot: wondrous	Inside Def.: sensational
Rebounding: awful	Shot Blocking: awful
Stamina: average	Free Throw: legendary
Experience: strong	Skills sum: 138 (106|32)

PG: 15.37 | **SG: 15.49** | SF: 13.58 | PF: 12.04 | C: 11.14

generated by /www.buzzer-manager.com

Kung gagawa tayo nito para sa NT, sapat na ang 16 PA, hindi na kailangan itaas ito. Bukod sa lalong tataas ang sahod nito, mababawasan din ang inyong oras na pwede natin gamitin upang magtrain ng ibang mahalagang skills.

Sa sample build na nasa taas, 29 years old na tayo natapos, medyo matagal. Tandaan ulit natin na superior levels lang ang trainers na ginamit natin dito kaya pwede pa mapaaga yan kung tayo ay bibili ng mas mataas na level ng trainer.

Possible Training Plan:

One-on-One-Forwards hanggang maging at least 16 ang HA at DR

Jump Shot-Forwards hanggang maging 14 ang JS

Outside Defense-PG hanggang maging 14 ang OD (Maaari nyo unahin ito kaysa sa Jump Shot-Forwards, depende na ito kung ano ang mas kailangan ng iyong team)

Salitan nating itrain ang Passing-PG at Outside Shooting-SG hanggang sa maging 8 pareho ang PA at JR

Inside Defense-C hanggang maging 11 ang ID

Inside Shot-C hanggang maging 13 ang IS

Salitan ulit nating itrain ang Passing-PG at Outside Shooting-SG hanggang sa maging 10 pareho ang PA at JR

Outside Defense-PG hanggang maging 16 ang OD

Passing-PG hanggang maging 12 ang PA

Kung nakakasunod tayo sa mga trainings na nasa taas, dapat ay nasa 16 JS, 16 OD at 12 PA na tayo. Ang final build natin ay may 20 JS, 20 OD at 16 PA, bale tig-apat ang dagdag sa bawat isang skills na ito, kaya salitan na natin itetrain ang Outside Defense-PG, Jump Shot-Forwards at Passing-PG, kayo na ang bahala sa pagkakasunud-sunod ng tatlong ito. Kapag nagpop na ang IS at naging 14 ito dahil sa Jump Shot-Forwards training, maaari na nating palitan ito ng Jump Shot-Guards dahil naabot na ang 14 IS na target natin.

Kung mapapansin natin, ang potential limit ay nasa 98%-100%, kaya pwede pa tayo magdagdag ng isa pang primary skill. Maaaring JS ito, OD o PA, depende na ito sa inyo. Pwede rin ang JR dito.

*Pure Shooter SG Build:

Range ng Tangkad: 6'4" (193 cm) at mas mababa (mas maliit, mas mainam)

Minimum na Potensyal: MVP pero mas maganda kung mas mataas dito

Starting Skills: JS, JR at OD ay nasa 6-7; Maganda kung may IS na rin

Wannabe Pure Shooter SG

Estimated Salary: $ 2 531
Age: 18
Height: 188 cm
Potential: Hall of Famer
Potential limit: 31% - 34%

Jump Shot: average	Jump Range: average
Outside Def.: average	Handling: average
Driving: average	Passing: average
Inside Shot: mediocre	Inside Def.: mediocre
Rebounding: awful	Shot Blocking: awful
Stamina: average	Free Throw: average
Experience: **atrocious**	Skills sum: **52 (36|16)**

PG: 5.56 | **SG: 5.57** | SF: 5.17 | PF: 4.82 | C: 4.67

generated by /www.buzzer-manager.com

Possible Final Build:

Pure Shooter SG

Estimated Salary: $ 160 143
Age: 28
Height: 188 cm
Potential: Hall of Famer
Potential limit: 99% - 100%

Jump Shot: legendary	Jump Range: prodigious
Outside Def.: legendary	Handling: colossal
Driving: colossal	Passing: prominent
Inside Shot: wondrous	Inside Def.: sensational
Rebounding: awful	Shot Blocking: awful
Stamina: average	Free Throw: legendary
Experience: strong	Skills sum: **136 (104|32)**

PG: 14.28 | **SG: 14.89** | SF: 12.89 | PF: 11.81 | C: 11.17

generated by /www.buzzer-manager.com

Kung gagawa tayo nito para sa NT, sapat na ang 16 JR, hindi na kailangan itaas ito, sa parehong dahilan na aking nabanggit sa Pure Passer PG build. Mas mainam na magtrain na lamang tayo ng IS upang mas maging epektibong scorer sya, or OD para mas maging matibay sa depensa.

Nakagawa na ako ng player na may 20 JS, 18 JR at 12 IS; masasabi kong hindi ito masyadong epektibo sa NT games kahit na outside offense ang gamit natin. Pampataas pa ng sahod ang JR, di katulad ng IS na secondary skill ng mga SG.

Possible Training Plan:

One-on-One-Forwards hanggang maging at least 16 ang HA at DR

Jump Shot-Forwards hanggang maging 14 ang JS

Outside Defense-PG hanggang maging 14 ang OD (Maaari nyo unahin ito kaysa sa Jump Shot-Forwards, depende na ito kung ano ang mas kailangan ng inyong team)

Salitan nating itrain ang Passing-PG at Outside Shooting-SG hanggang sa maging 8 pareho ang PA at JR

Inside Defense-C hanggang maging 11 ang ID

Inside Shot-C hanggang maging 14 ang IS

Salitan ulit nating itrain ang Passing-PG at Outside Shooting-SG hanggang sa maging 10 pareho ang PA at JR

Outside Defense-PG hanggang maging 16 ang OD

Outside Shooting-SG hanggang maging 12 ang JR

Sa puntong ito, dapat nasa 16-17 na ang JS, 12 JR at 16 OD. Salitan na natin itetrain ang tatlong skills na ito hanggang umabot tayo sa targets natin na 20 JS, 16 JR at 20 OD, gamit ang Jump Shot-Forwards, Outside Shooting-SG at Outside Defense-PG. Tulad ng sa Pure Passer PG build natin, kung naabot na ng trainee ang 14 IS habang tayo ay nagtetrain ng Jump Shot-Forwards, maaari na natin itong palitan ng Jump Shot-Guards.

Dito naman, ang potential limit ay nasa 99%-100%, kaya pwede pa tayo magdagdag ng isa pang primary skill. Maaaring JS ito o OD, depende na ito sa inyo. Pwede rin ang PA.

*Combo Guard Build:

Range ng Tangkad: 6’4” (193 cm) at mas mababa (mas maliit, mas mainam)

Minimum na Potensyal: MVP pero mas maganda kung mas mataas dito

Starting Skills: JS, JR, OD at PA ay nasa 6-7; Maganda kung may IS na rin

Wannabe Combo Guard

Estimated Salary: $ 2 531
Age: 18
Height: 188 cm
Potential: Hall of Famer
Potential limit: 31% - 34%

Jump Shot: average	Jump Range: average
Outside Def.: average	Handling: average
Driving: average	Passing: average
Inside Shot: mediocre	Inside Def.: mediocre
Rebounding: awful	Shot Blocking: awful
Stamina: average	Free Throw: average
Experience: **atrocious**	Skills sum: **52 (36|16)**

PG: 5.56 | **SG: 5.57** | SF: 5.17 | PF: 4.82 | C: 4.67

generated by /www.buzzer-manager.com

Possible Final Build:

Combo Guard

Estimated Salary: $ 167 780
Age: 29
Height: 188 cm
Potential: Hall of Famer
Potential limit: 97% - 100%

Jump Shot: legendary	Jump Range: wondrous
Outside Def.: legendary	Handling: colossal
Driving: legendary	Passing: wondrous
Inside Shot: wondrous	Inside Def.: sensational
Rebounding: awful	Shot Blocking: awful
Stamina: average	Free Throw: legendary
Experience: strong	Skills sum: **139 (107|32)**

PG: 15.13 | **SG: 15.47** | SF: 13.41 | PF: 12 | C: 11.19

generated by /www.buzzer-manager.com

Nabanggit ko sa U21 na bersyon ng build na ito na isa ito sa mga paborito kong guard builds dahil kaya nitong maglaro ng PG o SG, depende sa pangangailangan ng team. Matagal lang gawin ito dahil pareho nating inaangat ang JR at PA.

Possible Training Plan:

One-on-One-Forwards hanggang maging at least 16 ang HA at DR

Jump Shot-Forwards hanggang maging 14 ang JS

Outside Defense-PG hanggang maging 14 ang OD (Maaari nyo unahin ito kaysa sa Jump Shot-Forwards, depende na ito kung ano ang mas kailangan ng iyong team)

Salitan nating itrain ang Passing-PG at Outside Shooting-SG hanggang sa maging 8 pareho ang PA at JR

Inside Defense-C hanggang maging 11 ang ID

Inside Shot-C hanggang maging 13 ang IS

Salitan ulit nating itrain ang Passing-PG at Outside Shooting-SG hanggang sa maging 10 pareho ang PA at JR

Outside Defense-PG hanggang maging 16 ang OD

Sa puntong ito, dapat ay nasa 16 JS, 10 JR, 16 OD at 16 PA na tayo. Ang target natin sa mga ito ay 20 JS, 14 JR, 20 OD at 14 PA, tig-apat ulit. Salitan ang Jump Shot-Forwards/ Guards, Outside Shooting-SG, Outside Defense-PG at Passing-PG, kayo na ang bahala kung alin ang uunahin sa mga ito.

97%-100% pa, ibig sabihin pwede pa tayo maglagay ng dalawa o tatlo pang primaries. Pipili na lang tayo kung ano ang idadagdag: JS, JR, OD o PA.

*Outside SF Build:

Range ng Tangkad: 6'4" (193 cm) hanggang 6'6" (198 cm)

Minimum na Potensyal: MVP

Starting Skills: JS, OD, IS at ID ay nasa 6-7; Makakatulong din kung may konting JR at PA

Wannabe Outside SF

Estimated Salary: $ 2 067
Age: 18
Height: 198 cm
Potential: MVP
Potential limit: 30% - 33%

Jump Shot: average	Jump Range: inept
Outside Def.: average	Handling: average
Driving: average	Passing: inept
Inside Shot: average	Inside Def.: average
Rebounding: awful	Shot Blocking: awful
Stamina: average	Free Throw: average
Experience: **atrocious**	Skills sum: **50 (32|18)**

PG: 4.84 | SG: 4.95 | SF: 5.01 | PF: 5.12 | **C: 5.13**

generated by /www.buzzer-manager.com

Possible Final Build:

Outside SF

Estimated Salary: $ 93 421
Age: 29
Height: 198 cm
Potential: MVP
Potential limit: 98% - 100%

Jump Shot: colossal	Jump Range: sensational
Outside Def.: colossal	Handling: colossal
Driving: colossal	Passing: prominent
Inside Shot: marvelous	Inside Def.: marvelous
Rebounding: awful	Shot Blocking: inept
Stamina: average	Free Throw: legendary
Experience: strong	Skills sum: **135 (98|37)**

PG: 13.58 | **SG: 14.07** | SF: 13 | PF: 12.57 | C: 12.2

generated by /www.buzzer-manager.com

Isa ang SF sa mga pinakamahirap itrain sa NT level dahil maraming kailangang itrain. Isa pang dahilan ay ang height factor na halos negligible na dahil ang tangkad ng mga players na gagamitin natin dito ay nasa gitna. Halos walang height bonus, at wala rin height penalty rito kaya aasa tayo ng husto sa elastics.

Hindi pa ako nakakapagtrain ng kahit anong SF sa NT level, kaya kung may makabasa nito na expert sa mga SFs, welcome ako sa mga suhestiyon kung ano ang mas magandang training plan para sa mga ito.

Possible Training Plan:

One-on-One-Forwards hanggang maging at least 16 ang HA at DR

Inside Defense-C hanggang maging 11 ang ID

Outside Defense-PG hanggang maging 16 ang OD

Outside Shooting-SG hanggang maging 9 ang JR

Passing-PG hanggang maging 10 ang PA

Jump Shot-Forwards hanggang maging 16 ang JS

Inside Defense-C hanggang maging 14 ang ID (I-skip kung 14 na ang ID)

Inside Shot-C hanggang maging 14 ang IS

Salitang training ng Outside Defense-PG at Jump Shot-Forwards at Outside Shooting-SG hanggang maabot ang target na 19 JS, 12 JR at 19 OD.

Kung naging 15 na ang IS natin habang tayo ay nasa Jump Shot-Forwards training, maaari na natin itong palitan ng Jump Shot-Guards upang mapabilis ang pop ng JS.

Kung hindi naman umabot sa 15 ang IS matapos gawing 19 ang ating JS gamit ang Jump Shot-Forwards, magdagdag na lamang tayo ng Inside Shot-C training hanggang maging 15 na ang IS

At kung hindi umabot ang ID natin sa 15 matapos maging 19 ang ating OD, magtrain na lamang tayo ng Inside Defense-C training hanggang maging 15 na ang ID

Gusto ko sanang sabihin na pwede pa magdagdag ng isa o dalawa pang primary skills, pero 29 years old na natapos ang build natin. Nasa inyo ang desisyon kung itutuloy pa ang training nya o hindi na.

Kung HoF ang trainee natin, at matataas ang levels ng ating trainers, maaari nating gawing 20 JS, 20 OD, 16 IS at 16 ID ang mga targets natin.

*Inside SF Build:

Range ng Tangkad: 6’6” (198 cm) hanggang 6’8” (203 cm)

Minimum na Potensyal: MVP

Starting Skills: JS, OD, IS at ID ay nasa 6-7; Makakatulong din kung may konting RB at SB

Wannabe Inside SF

Estimated Salary: $ 2 067
Age: 18
Height: 198 cm
Potential: MVP
Potential limit: 30% - 33%

Jump Shot: **average**	Jump Range: **inept**
Outside Def.: **average**	Handling: **average**
Driving: **average**	Passing: **inept**
Inside Shot: **average**	Inside Def.: **average**
Rebounding: **awful**	Shot Blocking: **awful**
Stamina: **average**	Free Throw: **average**
Experience: **atrocious**	Skills sum: **50 (32|18)**

PG: 4.84 | SG: 4.95 | SF: 5.01 | PF: 5.12 | **C: 5.13**

generated by /www.buzzer-manager.com

Possible Final Build:

Inside SF

Estimated Salary: $ 64 477
Age: 28
Height: 198 cm
Potential: MVP
Potential limit: 90% - 97%

Jump Shot: marvelous	Jump Range: strong
Outside Def.: marvelous	Handling: phenomenal
Driving: phenomenal	Passing: prominent
Inside Shot: colossal	Inside Def.: colossal
Rebounding: awful	Shot Blocking: mediocre
Stamina: average	Free Throw: legendary
Experience: strong	Skills sum: **130 (84|46)**

PG: 11.84 | SG: 12.03 | SF: 12.92 | PF: 14.01 | **C: 14.28**

generated by /www.buzzer-manager.com

Ito ang isang build na napakadalang kong makita sa NT level. Maaari silang gawing off-the-bench SF sa NT games, lalo na kung tayo ay gagamit ng inside offense.

Possible Training Plan:

One-on-One-Forwards hanggang maging at least 16 ang HA at DR

Inside Defense-C hanggang maging 11 ang ID

Outside Defense-PG hanggang maging 15 ang OD

Outside Shooting-SG hanggang maging 8 ang JR

Passing-PG hanggang maging 10 ang PA

Inside Defense-C hanggang maging 18 ang ID

Inside Shot-C hanggang maging 18 ang IS

Jump Shot-Forwards hanggang maging 15 ang JS

Inside Defense-C hanggang maging 19 ang ID

Inside Shot-C hanggang maging 19 ang IS

*Balanced SF Build:

Range ng Tangkad: 6’4” (193 cm) hanggang 6’8” (203 cm)

Minimum na Potensyal: Allstar

Starting Skills: JS, OD, IS at ID ay nasa 6-7; Makakatulong kung may konting JR, PA, RB at SB

Wannabe Balanced SF

Estimated Salary: $ 2 067	Jump Shot: average	Jump Range: inept
Age: 18	Outside Def.: average	Handling: average
Height: 198 cm	Driving: average	Passing: inept
Potential: MVP	Inside Shot: average	Inside Def.: average
Potential limit: 30% - 33%	Rebounding: awful	Shot Blocking: awful
	Stamina: average	Free Throw: average
	Experience: **atrocious**	Skills sum: **50 (32|18)**

PG: 4.84 | SG: 4.95 | SF: 5.01 | PF: 5.12 | **C: 5.13**

generated by /www.buzzer-manager.com

Possible Final Build:

Balanced SF

Estimated Salary: $ 60 333	Jump Shot: stupendous	Jump Range: prominent
Age: 28	Outside Def.: stupendous	Handling: phenomenal
Height: 198 cm	Driving: colossal	Passing: prominent
Potential: MVP	Inside Shot: stupendous	Inside Def.: stupendous
Potential limit: 91% - 99%	Rebounding: awful	Shot Blocking: inept
	Stamina: average	Free Throw: legendary
	Experience: strong	Skills sum: **132 (91|41)**

PG: 12.64 | SG: 12.99 | SF: 12.91 | **PF: 13.25** | C: 13.21

generated by /www.buzzer-manager.com

Tulad ng mga SF builds na nauna, matagal din bago natapos ang build na ito, kaya wala na tayong masyadong pagkakataon na magdagdag pa ng skills. Hindi kataasan ang mga primaries nito sa MVP potential kaya medyo alanganin ito sa NT, ngunit ibang usapan kapag HoF o ATG ang ating trainee, at gagamitan natin ng high-level trainers dahil tataas ang mga targets natin.

Possible Training Plan:

One-on-One-Forwards hanggang maging at least 16 ang HA at DR

Inside Defense-C hanggang maging 11 ang ID

Outside Defense-PG hanggang maging 15 ang OD

Outside Shooting-SG hanggang maging 8 ang JR

Passing-PG hanggang maging 10 ang PA

Inside Defense-C hanggang maging 16 ang ID

Inside Shot-C hanggang maging 16 ang IS

Jump Shot-Forwards hanggang maging 16 ang JS (Switch sa Jump Shot-Guards kung naging 17 na ang IS)

Outside Defense-PG hanggang maging 17 ang OD

Kung hindi pa 17 ang ID, Inside Defense-C hanggang maging 17 ang ID

Outside Shooting-SG hanggang maging 10 ang JR

Kung hindi pa 17 ang JS, Jump Shot-Guards hanggang maging 17 ang JS

*Defensive SF Build:

Range ng Tangkad: 6'4" (193 cm) hanggang 6'8" (203 cm)

Minimum na Potensyal: MVP

Starting Skills: OD at ID ay nasa 6-7; Makakatulong ang HA at SB dito; Mas mainam kung mababa ang JS, IS at DR

Wannabe Defensive SF

Estimated Salary: $ 1 689
Age: 18
Height: 198 cm
Potential: MVP
Potential limit: 27% - 29%

Jump Shot: **inept**	Jump Range: **inept**
Outside Def.: **average**	Handling: **average**
Driving: **average**	Passing: **inept**
Inside Shot: **inept**	Inside Def.: **average**
Rebounding: **awful**	Shot Blocking: **average**
Stamina: **average**	Free Throw: **average**
Experience: **atrocious**	Skills sum: **49 (30|19)**

PG: 4.73 | **SG: 4.74** | SF: 4.66 | PF: 4.62 | C: 4.57

generated by /www.buzzer-manager.com

Possible Final Build:

Defensive SF

Estimated Salary: $ 67 913
Age: 28
Height: 198 cm
Potential: MVP
Potential limit: 85% - 92%

Jump Shot: **inept**	Jump Range: **inept**
Outside Def.: **legendary**	Handling: **prodigious**
Driving: **marvelous**	Passing: **prodigious**
Inside Shot: **inept**	Inside Def.: **legendary**
Rebounding: **inept**	Shot Blocking: **colossal**
Stamina: **average**	Free Throw: **legendary**
Experience: **strong**	Skills sum: **122 (75|47)**

PG: 13.35 | SG: 12.83 | SF: 11.95 | PF: 10.9 | C: 10.38

generated by /www.buzzer-manager.com

Katulad ng bersyon nito sa U21, hindi ka din madalas makakakita nito sa NT, pero solid ito sa mga Box & 1 defenses dahil malamang ay siya ang magiging "One" sa Box and One Defense. Dahil masyadong malayo ang 20 OD at 16 PA na kailangan ng build na ito, kailangan natin ng tulong ng elastics. At dahil ayaw din naman nating tumaas ng husto ang DR, kakailanganin natin itaas ang HA sa pamamagitan ng Ball Handling, at hindi sa kadalasang ginagamit natin na One-on-One. Ating balikan ang training types upang suriin ang pagkakaiba ng dalawang training na nabanggit:

1 on 1 (PG/SG): 0.5 Dr, 0.4 Ha, 0.4 JS. Sum: 1.3
1 on 1 (SF/PF): 0.5 Dr, 0.4 Ha, 0.2 JS, 0.2 IS. Sum: 1.3
1 on 1 (Team): 0.16 Dr, 0.15 Ha, 0.09 JS, 0.09 IS. Sum: 0.49

Ball Handling (PG): 0.5 Ha, 0.4 Dr, 0.1 OD. Sum: 1
Ball Handling (PG/SG): 0.38 Ha, 0.3 Dr, 0.08 OD. Sum: 0.76
Ball Handling (PG/SG/SF): 0.2 Ha, 0.16 Dr, 0.04 OD. Sum: 0.4

Nabanggit ko na ito, karamihan sa mga trainings na may HA pop ay meron din kasamang DR pop, na kung hindi man pantay ay mas mataas ang DR pop, tulad ng sa One-on-One na may 0.5 DR at 0.4 HA. Samantalang ang Ball Handling training naman ay nagbibigay ng 0.5 HA at 0.4 DR; mas mataas ang HA pop kaysa DR pop. Kahit papaano ay nabawasan ng konti ang posibleng DR pops natin gamit ang training na ito. Tinataas din ng Ball Handling ang OD, na mas kailangan natin sa build na ito kaysa sa JS at IS na binibigay ng One-on-One.

Mabalik tayo sa sample build, ito ang isa sa mga builds na gusto kong magkaroon tayo sa NT level, kahit isa o dalawa lang. Ito ang isang player na handang makipagpalitan at mambasag ng mukha ng mga kalaban. Sa opensa naman, magiging tagapasa naman siya.

May mga bersyon din nito na may konting JS at IS. Sa kasong ito, maaari tayong gumamit ng One-on-One- Forwards sa halip na Ball Handling-PG at dadagdagan na lamang ang Outside Defense-PG training.

Possible Training Plan:

Ball Handling-PG hanggang maging 12 ang HA

Inside Defense-C hanggang maging 13 ang ID (Maaaring unahin ito kaysa Ball Handling-PG)

Outside Defense-PG hanggang maging 14 ang OD

Passing-PG hanggang maging 10 ang PA

Shot Blocking-C hanggang maging 16 ang SB

Salitan natin itrain ang Outside Defense-PG at Passing-PG hanggang maabot ang 20 OD at 16 PA na targets natin

Shot Blocking-C hanggang sa maging 20 ang ID (hindi ito typo)

Maaari din natin ituloy ang Shot Blocking-C training hanggang maging 20 ang SB kung sinisipag tayo. Sa sample final build, tinigil na natin ang build nang maging 20 na ang ID dahil 28 years old na ang ating trainee. Maaari rin nating dagdagan ang OD at ID sa halip na SB.

*Classic PF/C Build:

Range ng Tangkad: 6’8” (203 cm) at mas matangkad (mas matangkad, mas mainam)

Minimum na Potensyal: MVP pero mas maganda kung mas mataas dito

Starting Skills: IS at ID ay nasa 6-7; RB ay hindi bababa sa 5; Mainam din kung may konting SB; Makakatulong din ang konting JS, OD at PA

Wannabe Classic C/PF

Estimated Salary: $ 3 171
Age: 18
Height: 208 cm
Potential: Hall of Famer
Potential limit: 34% - 36%

Jump Shot: average	Jump Range: inept
Outside Def.: average	Handling: inept
Driving: inept	Passing: inept
Inside Shot: average	Inside Def.: average
Rebounding: average	Shot Blocking: average
Stamina: average	Free Throw: average
Experience: **atrocious**	Skills sum: **52 (28|24)**

PG: 4.95 | SG: 5.16 | SF: 5.46 | PF: 5.6 | **C: 5.72**

generated by /www.buzzer-manager.com

Possible Final Build:

Classic C/PF

Estimated Salary: $ 274 612
Age: 26
Height: 208 cm
Potential: Hall of Famer
Potential limit: 99% - 100%

Jump Shot: prominent	Jump Range: average
Outside Def.: prominent	Handling: prominent
Driving: prolific	Passing: prominent
Inside Shot: legendary	Inside Def.: legendary
Rebounding: prodigious	Shot Blocking: strong
Stamina: strong	Free Throw: legendary
Experience: strong	Skills sum: **121 (57|64)**

PG: 10.5 | SG: 10.47 | SF: 13.66 | PF: 16 | **C: 17.2**

generated by /www.buzzer-manager.com

Kung inyong mapapansin, sobrang taas ng sahod ng ganitong mga players. Ang current record sa active players na may mataas na sahod ay mga bigs na umaabot ng 300k ang sahod!

Maaga tayong natapos sa ating build, kaya maaari pa natin dagdagan ang ating secondaries kung gugustuhin natin. Marami na akong nakitang builds na nasa 14+ ang OD at PA, meron din pinaabot pa ang PA sa 18. Ang kagandahan ng PA training sa bigs ay hindi ito apektado ng tangkad, di katulad ng OD. Sa parehong kaso ay kailangan natin dagdagan ang HA nila upang makatulong sa pagpapabilis ng training.

Possible Training Plan:

One-on-One Forwards hanggang maging at least 8 ang HA at DR (Maaari natin itaas ito depende sa target level ng OD at PA)

(Maaaring isingit ang Outside Defense-PG training dito kung hindi pa ito 6)

Passing-PG hanggang maging 6 ang PA

Inside Defense-C hanggang maging 14 ang ID

Inside Shot-C hanggang maging 14 ang IS

Rebounding-C/PF hanggang maging 12 ang RB

Outside Defense-PG hanggang maging 10 ang OD

Outside Shooting-SG hanggang maging 6 ang JR (optional ito ngunit naisip kong isingit ito dahil nakita kong maagang matatapos ang build)

Passing-PG hanggang maging 10 ang PA

Inside Defense-C hanggang maging 16 ang ID (I-skip ito kung 16 na ang ID)

Inside Scoring-C hanggang maging 16 ang IS

Sa puntong ito, ang player ay may 16 IS, 16 ID at 12 RB. Ang target natin ay 20 IS, 20 ID at 16 RB, tig-apat na pops sa 3 skills na ito. Maaari na natin itrain ng salitan ang Inside Defense-C, Inside Shot-C at Rebounding-C/PF hanggang maabot ang ating mga targets

99%-100% ang lumabas na potential limit kaya maaari pa tayong magtrain ng isa pang primary skill. Pwede tayong magtrain ng IS, ID, RB, SB o JS.

*Offensive PF (Tweener Forward) Build:

Range ng Tangkad: 6'8" (203 cm) hanggang 6'10" (208 cm)

Minimum na Potensyal: MVP pero mas maganda kung mas mataas dito

Starting Skills: JS, IS at ID ay nasa 6-7; ang RB at SB ay hindi bababa sa 5; JR, OD at PA ay mga luxury skills

Wannabe Tweener Forward

Estimated Salary: $ 3 171
Age: 18
Height: 208 cm
Potential: Hall of Famer
Potential limit: 34% - 36%

Jump Shot: average	Jump Range: inept
Outside Def.: average	Handling: inept
Driving: inept	Passing: inept
Inside Shot: average	Inside Def.: average
Rebounding: average	Shot Blocking: average
Stamina: average	Free Throw: average
Experience: **atrocious**	Skills sum: **52 (28|24)**

PG: 4.95 | SG: 5.16 | SF: 5.46 | PF: 5.6 | **C: 5.72**

generated by /www.buzzer-manager.com

Possible Final Build:

Tweener Forward

Estimated Salary: $ 236 772
Age: 28
Height: 208 cm
Potential: Hall of Famer
Potential limit: 99% - 100%

Jump Shot: prodigious	Jump Range: strong
Outside Def.: prominent	Handling: prominent
Driving: prolific	Passing: prominent
Inside Shot: legendary	Inside Def.: legendary
Rebounding: sensational	Shot Blocking: strong
Stamina: strong	Free Throw: legendary
Experience: strong	Skills sum: **125 (65|60)**

PG: 10.6 | SG: 10.99 | SF: 13.51 | PF: 15.41 | **C: 16.36**

generated by /www.buzzer-manager.com

May mga nakikita akong ganitong builds na mas mababa pa ang RB upang magbigay-daan sa pagdagdag ng JS, tipong 8-10 RB lamang, tapos ang JS ay nasa 18-19.

Possible Training Plan:

One-on-One-Forwards hanggang maging at least 8 ang HA at DR

Passing-PG hanggang maging 6 ang PA

Inside Defense-C hanggang maging 14 ang ID

Inside Shot-C hanggang maging 14 ang IS

Jump Shot-Forwards hanggang maging 10 ang JS

Rebounding-C/PF hanggang maging 8 ang RB

Outside Defense-PG hanggang maging 10 ang OD

Outside Shooting-SG hanggang maging 7 ang JR

Passing-PG hanggang maging 10 ang PA

Inside Defense-C hanggang maging 16 ang ID (I-skip ito kung 16 na ang ID)

Inside Shot-C hanggang maging 16 ang IS

Jump Shot-Forwards hanggang maging 12 ang JS

Sa puntong ito, ang trainee natin ay may 12 JS, 16 IS, 16 ID at 8 RB. Ang target natin ay 16 JS, 20 IS, 20 ID at 12 RB, muli, tig-apat na pops sa mga skills na nabanggit. Salitan na ang training natin ng Inside Defense-C, Jump Shot-Forwards, Inside Shot-C at Rebounding-C/PF.

Umabot nanaman sa 99%-100% ang potential limit ng ating build, kaya pwede pa tayo magtrain ng isa o dalawa pang primary skill.

*Defensive C (Punt-IS) Build:

Range ng Tangkad: 6’8” (203 cm) at mas matangkad (mas matangkad, mas mainam)

Minimum na Potensyal: MVP pero mas maganda kung mas mataas dito

Starting Skills: ID, RB at SB ay nasa 6-7; OD at PA ay malaking tulong sa build na ito; JS, IS at DR ay mas mainam na mababa

Wannabe Punt IS C

Estimated Salary: $ 2 780	Jump Shot: inept	Jump Range: inept
Age: 18	Outside Def.: average	Handling: inept
Height: 208 cm	Driving: inept	Passing: average
Potential: Hall of Famer	Inside Shot: average	Inside Def.: average
Potential limit: 31% - 34%	Rebounding: average	Shot Blocking: average
	Stamina: average	Free Throw: average
	Experience: **atrocious**	Skills sum: **52 (28|24)**

PG: 5.35 | SG: 5.34 | SF: 5.63 | PF: 5.67 | **C: 5.76**

generated by /www.buzzer-manager.com

Possible Final Build:

Punt IS C

Estimated Salary: $ 174 489	Jump Shot: proficient	Jump Range: inept
Age: 27	Outside Def.: prominent	Handling: sensational
Height: 208 cm	Driving: tremendous	Passing: wondrous
Potential: Hall of Famer	Inside Shot: strong	Inside Def.: colossal
Potential limit: 95% - 100%	Rebounding: legendary	Shot Blocking: legendary
	Stamina: average	Free Throw: legendary
	Experience: strong	Skills sum: **129 (62|67)**

PG: 12.06 | SG: 11.49 | SF: 13.44 | PF: 14.11 | **C: 14.59**

generated by /www.buzzer-manager.com

Katulad ng classic big build, maaga rin tayong natapos dito. Maaari pa tayong magdagdag ng OD at/o PA. Meron na rin akong nakitang ganitong build pero 18 ang PA. Minsan ay ginagamit siyang PG sa opensa at C naman sa depensa. Kakaiba, 'di ba?

Sinimulan natin ang build sa One-on-One at hindi sa Ball Handling sa kadahilanang ang Ball Handling ay may height factor; mas matangkad ang trainee, mas mabagal ang training nito. Sa One-on-One naman, hindi kailangan ang height. Ang katanungan na lamang dito ay kung gagamit ba tayo ng One-on-One-Forwards o One-on-One-Guards.

Nakadepende ito sa starting JS at IS ng ating player. Kung mataas na ang IS at mababa ang JS, One-on-One-Guards ang mainam na piliin. Kung mataas naman ang JS at sobrang baba ng IS, Forwards ang piliin natin. Kung pareho namang mababa, pwede na ang One-on-One Forwards.

Paano naman kung parehong mataas ang JS at IS? Dito papasok ang balanseng pagtetrain ng Forwards at Guards training upang hindi masyadong tumaas pareho ang JS at IS. Maaaring 50-50, o alternate ang Forwards at Guards o hahaluan natin ng konting Ball Handling kung tingin natin masyado nang mataas ang JS at IS.

Possible Training Plan:

One-on-One-Guards/ Forwards hanggang maging 10 ang HA (Halos 50-50 ito, mas marami lang ng konti ang Guards)

Outside Defense-PG hanggang maging 8 ang OD

Passing-PG hanggang maging 8 ang PA

Inside Defense-C hanggang maging 12 ang ID

Shot Blocking-C hanggang maging 12 ang SB

Rebounding-C/PF hanggang maging 12 ang RB

Outside Defense-PG hanggang maging 10 ang OD

Passing-PG hanggang maging 14 ang PA

Inside Defense-C hanggang maging 16 ang ID (Hanggang dito na lang ang ID na nilagay ko dahil ang Shot Blocking-C at Rebounding-C/PF na ang bahala sa natitirang ID pops)

Shot Blocking-C hanggang maging 20 ang SB

Rebounding-C/PF hanggang maging 20 ang RB

Dahil 95%-100% pa ang potential limit nya sa puntong ito, maaari pa tayong magdagdag ng SB. Maaari natin itong itrain hanggang maging 20 ang ID, o pwede pa hanggang maging 22 ang SB.

<u>*Hybrid C/PF Build:</u>

<u>Range ng Tangkad</u>: 6'8" (203 cm) at mas matangkad (mas matangkad, mas mainam)

<u>Minimum na Potensyal</u>: MVP pero mas maganda kung mas mataas dito

<u>Starting Skills</u>: IS, ID, RB at SB ay nasa 6-7; OD at PA ay mga luxury skills

Wannabe Hybrid C/PF

Estimated Salary: $ 2 774
Age: 18
Height: 208 cm
Potential: **Hall of Famer**
Potential limit: 31% - 34%

Jump Shot: **inept**	Jump Range: **inept**
Outside Def.: **average**	Handling: **inept**
Driving: **inept**	Passing: **inept**
Inside Shot: **average**	Inside Def.: **average**
Rebounding: **average**	Shot Blocking: **average**
Stamina: **average**	Free Throw: **average**
Experience: **atrocious**	Skills sum: **50 (26|24)**

PG: 4.82 | SG: 4.93 | SF: 5.31 | PF: 5.55 | **C: 5.71**

generated by /www.buzzer-manager.com

<u>Possible Final Build</u>:

Hybrid C/PF

Estimated Salary: $ 291 671
Age: 26
Height: 208 cm
Potential: Hall of Famer
Potential limit: 100%

Jump Shot: strong	Jump Range: inept
Outside Def.: prominent	Handling: prominent
Driving: prominent	Passing: prominent
Inside Shot: legendary	Inside Def.: legendary
Rebounding: wondrous	Shot Blocking: wondrous
Stamina: average	Free Throw: legendary
Experience: strong	Skills sum: **120 (52|68)**

PG: 9.99 | SG: 9.94 | SF: 13.2 | PF: 15.57 | **C: 16.69**

generated by /www.buzzer-manager.com

Antaas ng sahod! At nagcap na rin ito. Napaaga din ang tapos nito kaya maaari tayong magsingit ng konti pang OD o PA.

Kung JS naman ang plano niyong idagdag, ingatan ang cap at huwag hayaan na maging PF ang recommended position ng ating trainee. Hindi masyadong apektado ang potential cap ng isang C kapag nagdagdag tayo ng JS, pero sa PF oo. Kung maging PF ang inyong trainee, magiging primary skill na rin nya ang JS at lilimitahan nito ang inside skills na maaari nating itrain. Muli, gamitin natin ang buzzer-manager upang maiwasan ang ganitong pangyayari.

Pwede rin natin gawing target ang 19-19-15-15 (IS-ID-RB-SB).

<u>Possible Training Plan</u>:

One-on-One Forwards hanggang maging at least 8 ang HA at DR (Maaari natin itaas ito depende sa target level ng OD at PA)

(Maaaring isingit dito ang OD training dito kung hindi pa ito 6)

Passing-PG hanggang maging 6 ang PA

Inside Defense-C hanggang maging 13 ang ID

Inside Shot-C hanggang maging 14 ang IS

Rebounding-C/PF hanggang maging 10 ang RB

Shot-Blocking-C hanggang maging 10 ang SB

Outside Defense-PG hanggang maging 10 ang OD

Passing-PG hanggang maging 10 ang PA

Inside Defense-C hanggang maging 16 ang ID (I-skip ito kung 16 na ang ID)

Inside Scoring-C hanggang maging 16 ang IS

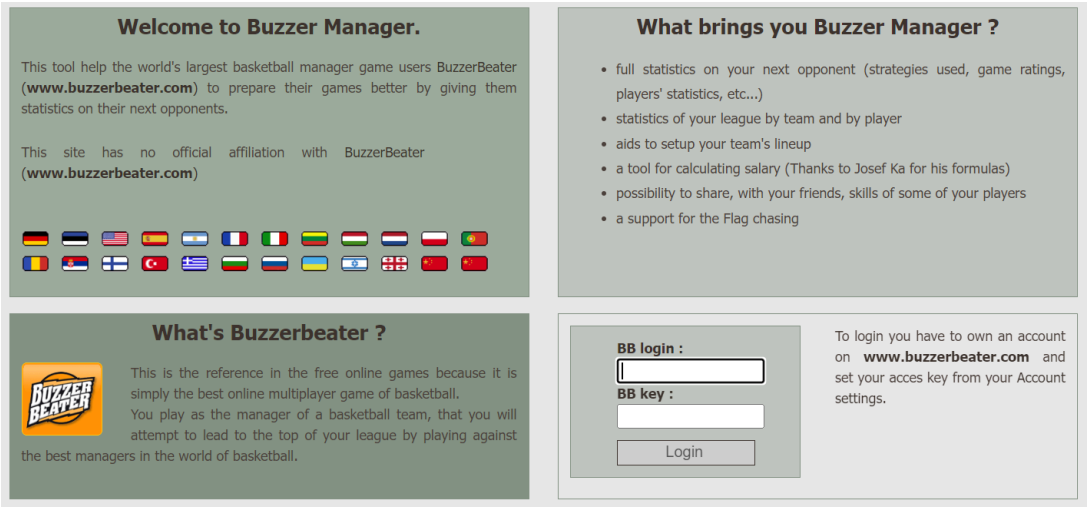
Sa puntong ito, ang player ay may 16 IS, 16 ID, 10 RB at 10 SB. Ang target natin ay 20 IS, 20 ID, 14 RB at 14 SB, tig-apat na pops sa 4 skills na ito. Maaari na natin ipagsalitan ang Inside Defense-C, Inside Shot-C, Shot Blocking-C at Rebounding-C/PF hanggang maabot ang ating mga targets

Paano Gamitin ang Buzzer-Manager

Alam ko na nasa forums na ang mga ito at marami nang nakakaalam kung paano gamitin ito, ngunit alam naman natin na pahirapan din ang paghahanap ng topics sa forums, lalo na sa mga baguhan, kaya sinama ko na rin ito sa guide. Ito ang link sa Buzzer-manager, na tatawagin ko na lamang na BM:

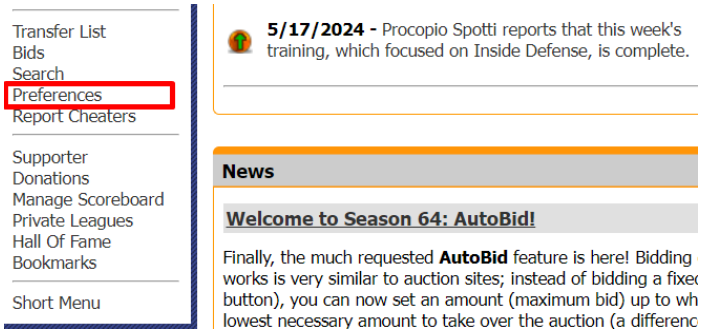
https://www.buzzer-manager.com/

Para makapasok tayo sa BM, kailangan natin ang BB Login at BB Key:

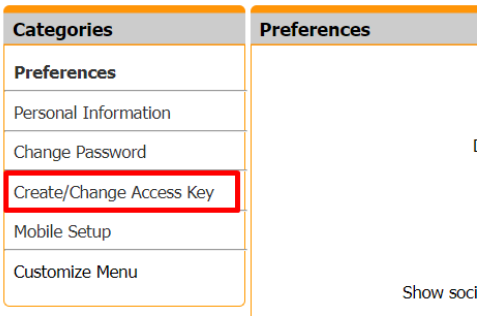


Ang BB Login ay ang inyong username na ginagamit upang makapasok sa BB. Ang BB Key ay iba naman sa inyong password na ginagamit sa Buzzerbeater; ito ay isang access key na sineset sa Buzzerbeater mismo. Narito ang paraan ng paggawa ng BB Key via website. Hindi ko alam kung paano ito gawin sa app dahil hindi pa ako gumagamit nun.

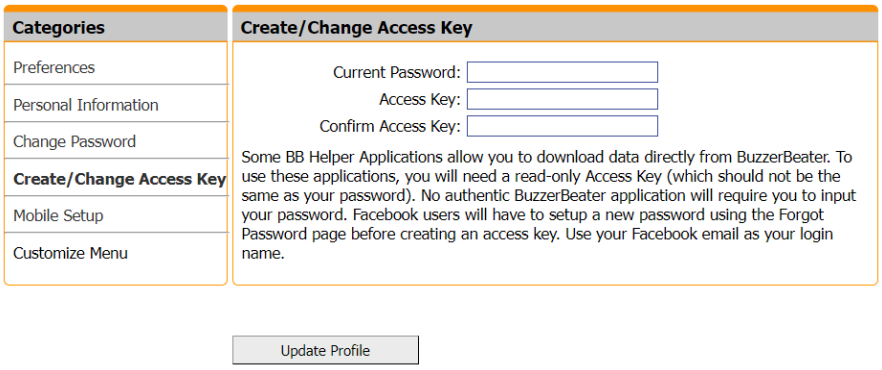
1. Mag-login sa Buzzerbeater.
2. Pumunta sa “Preferences” sa kaliwang menu. Ang “Preferences” ay parehong nasa “Short Menu” at “Long Menu”.



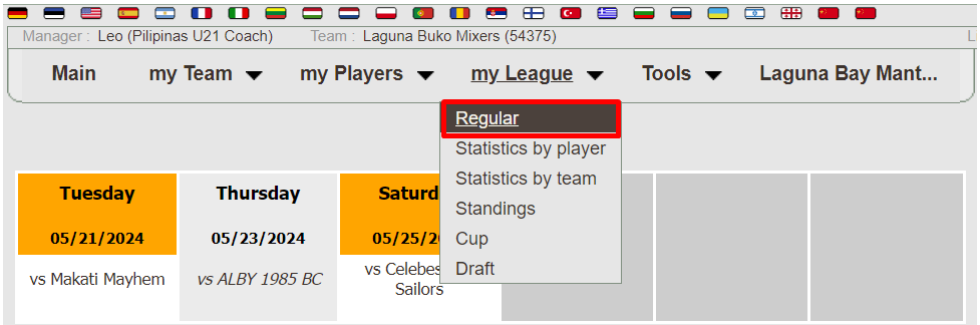
3. Sa Preferences page, I-click ang “Create/ Change Access Key”.



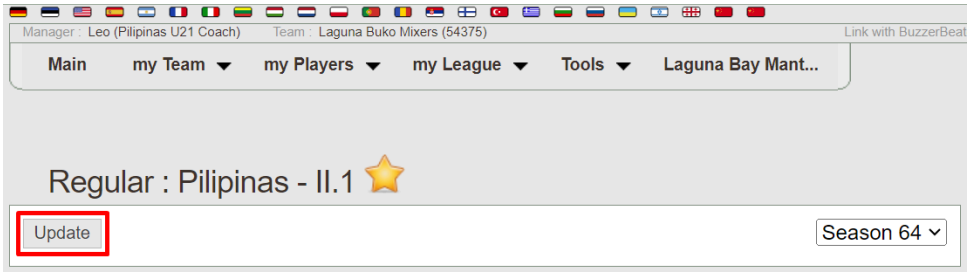
4. Maaari nyo na i-set ang inyong BB Access Key sa page na ito. Ang "Current Password" ay ang inyong password kapag maglologin sa Buzzerbeater. Sa "Access Key" naman, dito natin iseset ang BB Key na hinihingi ng BM.



Ngayon na mayroon na tayong Access Key, tara na at mag-login na tayo sa BM. Pero bago natin butingtingin ang nilalaman ng BM, ito ang una nating gawin. Itapat ang mouse sa "my League" at iclick ang "Regular".

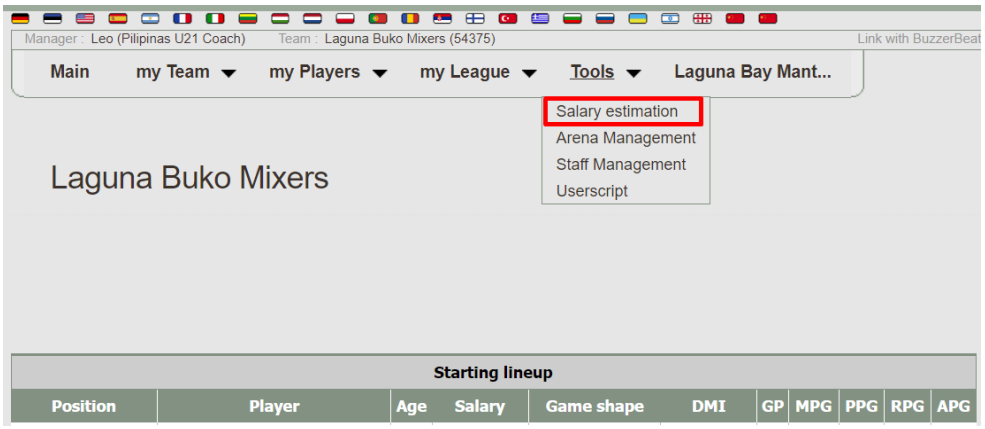


Sa sunod na page, makikita natin ang "Update" button. I-click natin ito:

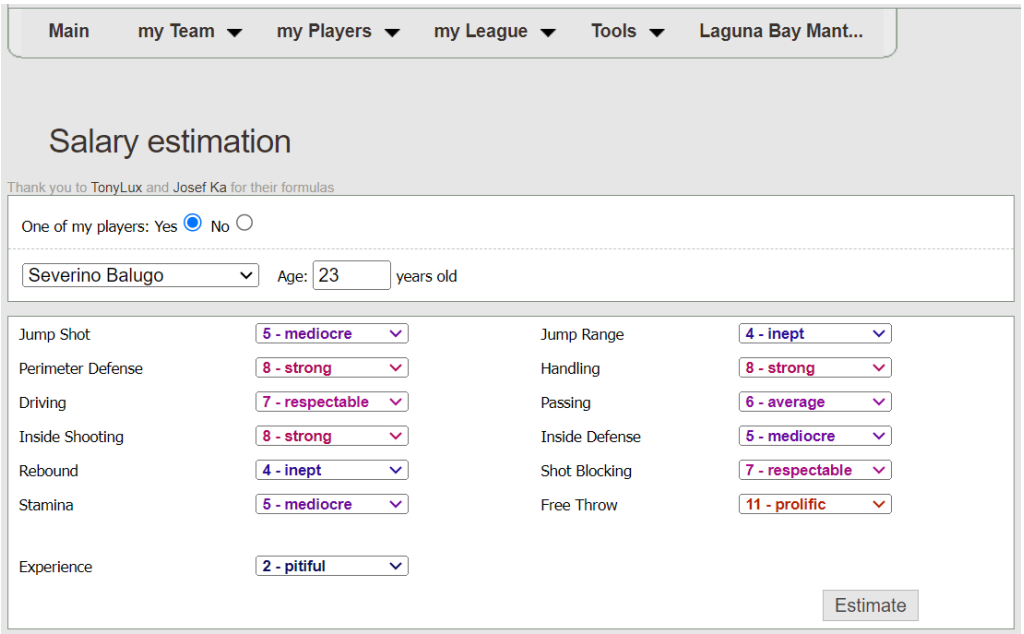


Iuupdate nito ang rosters, arena seats, prices at schedules ng lahat ng teams sa inyong liga, kasama ang iyong team. Pagkatapos nyan, pwede na natin i-explore ang BM.

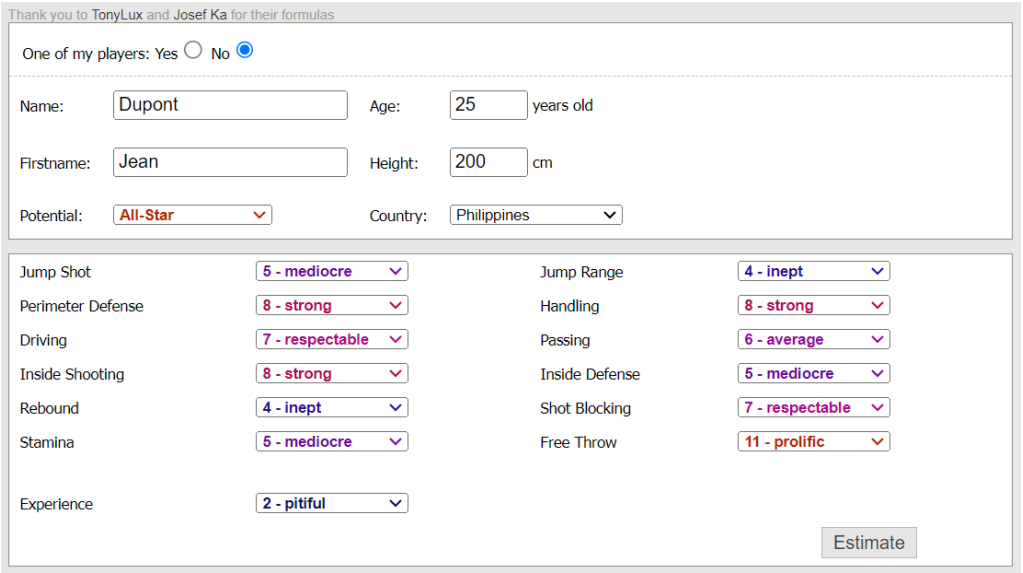
Maraming gamit ang BM. Pwede ito pangscout ng kalaban sa pamamagitan ng pagcheck ng mga taktika na ginagamit ng ating mga kalaban. May mga filters dito kung sakaling gusto nyo lamang icheck ang mga BBM games, o Cup games, at pati na rin ang mga laro noong nakaraang mga seasons. Pwede rin ito gamitin upang icheck ang mga ratings ng kalaban natin sa iba't-ibang klase ng opensa at depensa. Maaari din natin makita kung gaano kadalas gumamit ng Game Day Prep (GDP) ang ating sunod na kalaban. Hindi ko na ipapakita ang mga ito dahil magfofocus tayo sa isang function ng BB na may kinalaman sa training. Ito ang "Salary Estimation" na makikita sa ilalim ng "Tools".



Ito ang una nating makikita kapag nagpunta tayo sa page ng Salary Estimation:

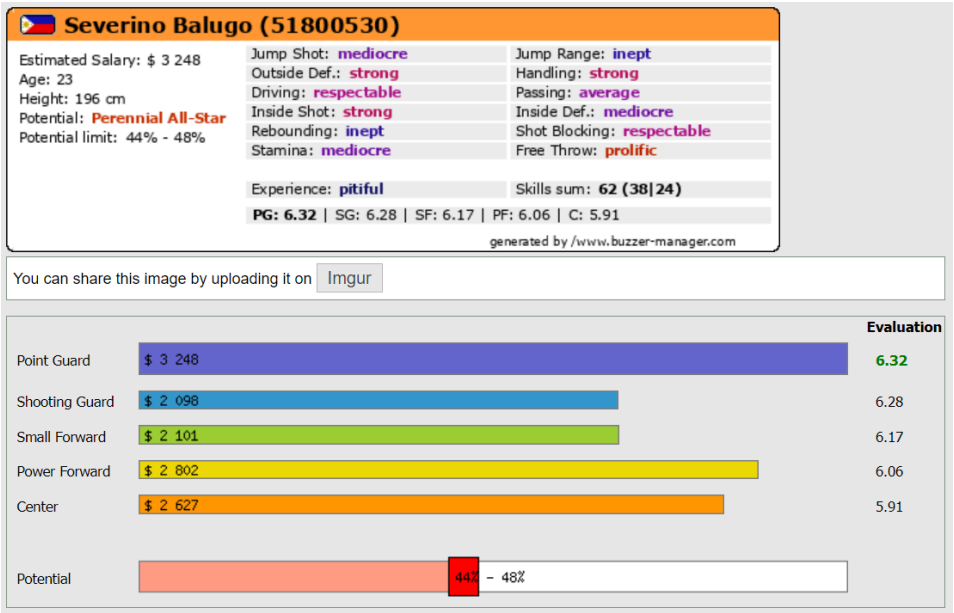


Paano gamitin ito? Pumili lamang ng player sa drop-down box. Kung hindi nyo player ang ating titignan, sabihin nating plano nyo pa lang bilhin, i-click ang "No" sa "One of my players:". Ganito naman ang kalalabasan nyan:



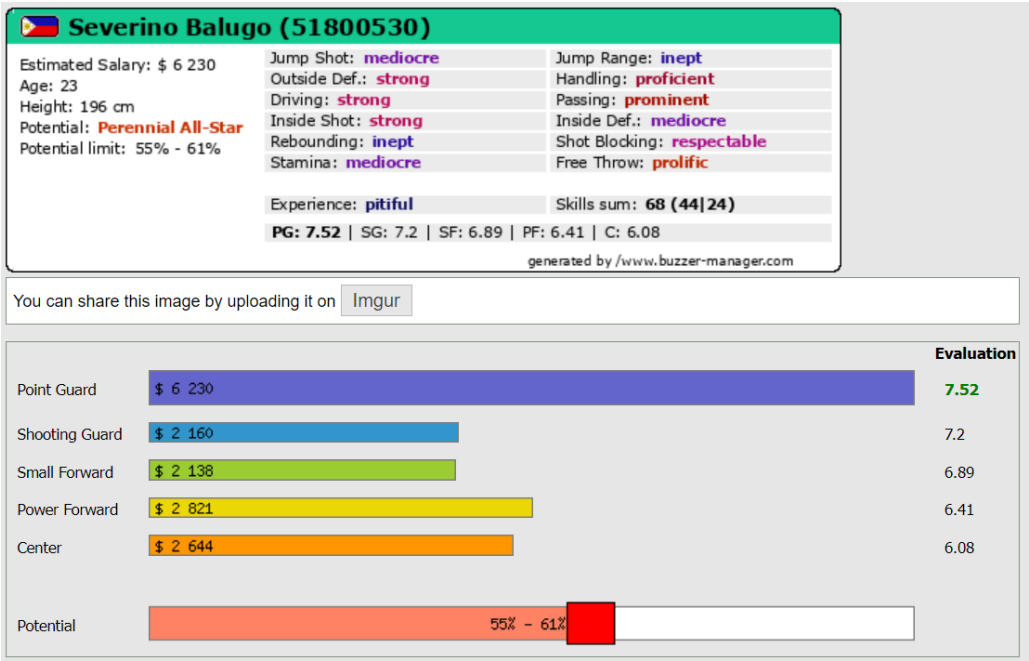
Dahil hindi natin manlalaro, tayo ang maglalagay ng lahat ng impormasyon na kailangan natin, pangalan, edad, tangkad, potensyal at pati ang mga skills ng naturang player. Maaari din natin bagu-baguhin ang skills ng ating player. Ito ang ginamit ko sa mga sample builds natin sa taas.

Gagamitin kong halimbawa ang aking player na si Severino Balugo. Sabihin natin na siya ang aking trainee at gusto natin makita ang magiging sahod nya. Pindutin lamang ang "Estimate" at lalabas sa baba ang mga impormasyon na kailangan natin, tulad ng nasa larawang ito:



Ang magiging sahod nya ay nasa “Estimated Salary”. Isa pang impormasyon na makakatulong sa atin ay ang “Potential Limit”. Nabanggit ko nung una na kung umabot ang potential limit sa 100%, nagcap na ang ating player. Sa puntong ito, sobrang bagal na ng pagtetrain sa player na ito. Isa o dalawang primary pops na lang ang pwede natin gawin sa kanya, at ang mga team trainings tulad ng stamina, free throws at game shape.

Kunwari gusto ko siyang bigyan ng 4 pops ng Passing, i-set lamang ang Passing sa 10 (Prominent). Dinagdagan ko na rin ng tig-isang HA at DR dahil ito rin ay nadadagdagan sa Passing training. Pagkaclick ng Estimate, maaari na natin malaman ang posibleng magiging sahod nya at ang bagong potential limit. Ito ang kalalabasan nyan.



Dahil Point Guard na siya bago pa natin dagdagan ang PA nya, malaki-laki ang idadagdag nyan sa sahod nya dahil maituturing na primary skill ng isang Point Guard ang PA. Gagalaw din ang potential limit nya at pati na rin ang mga bars sa baba. Sa kasong ito, 11%-13% ang kinain ng potensyal ng 4 PA, 1 HA at 1 DR. 3k naman ang nadagdag sa sahod.

Speaking of bars, ito naman ang magiging sahod ng player sa bawat posisyon. Dito kadalasan binabase ng BB ang recommended position ng isang player; kung saang posisyon ang may pinakamahabang bar. Ito rin ang posisyon kung saan mas mataas ang sahod nya.

Kung kayo ay nag-iingat sa sahod ng inyong trainees, o nag-aalala kayo baka magcap ang inyong trainee, mainam na palagiang gamitin ang tool na ito.

End Notes

Sana ay nagustuhan at naintindihan nyo ang lahat ng nilalaman ng guide na ito. Nawa'y makatulong ito sa lahat ng Pinoy BB managers. Kung may mga katanungan pa tayo tungkol sa BB o may mga nakita tayong mali sa guide na ito, huwag mahiyang mag-PM sa akin (Leo, Team ID: 54375) at sa ating mga veterans na handang tumulong at patuloy na sumusuporta sa ating National Teams. Maraming salamat!