## 【23 254技術系メルマガ】ラインは引いた。で?次はどうする?

00さん

こんにちは、クロです。

先日、omukuroファーム内でzoom相談会(と称した飲み会 笑)をやったのですが、その時に『水平線』の事が少し話題に上がりました。

やはり、水平線というと「どんなラインを意識したら勝てるようになるか」という視点でフォーカスされがちですが、ラインというのも自分が勝手に意識する基準であるだけなので

そこに注目しても思った通りの値動きになるかは事前に分かるものではありません。

ちなみに、僕のライン(水平線)の引き方はすべて公式サイトの方で公開をしているし

ことさら特殊な線の引き方はしていないので、「引き方」だけを知るだけなら多分1時間もあればできるようになります(笑)

## ▼参考:クロの水平線の引き方(4種類)▼

https://kuro-gaki.com/begginer tutorial jsd/#i-5

ただこれができても、先の値動きを予知できるわけではないし

何なら最近では、僕はいちいちチャートにラインを引くことも少なくなりました。

それは、「水平線が手法として使えなくなった」からではなく、「無くても良くなった」と言ったほうが良いかもしれません。

要は、そのラインを引いて自分が何をしたいのか?そしてそれは現実的に出来ることなのか?を精査したうえで判断すべきものです。

## ┗■ ラインを引いたら、『そのあとどうする』の?

で、早速今日のタイトル回収となるわけですが(笑)

当たり前ですが、水平線は「引いて終わり」ではなく、その後それをどう活用するかが一番問題になります。

ラインの『引き方』を覚えるというのは、いつも同じチャートを見た時に

『同じような位置にラインを引けるようにする』

つまり、一貫性のある線引きが出来るようにするため、(自分で勝手に定めた)"基準"を守るというだけの話です。

その後の意識が一番重要で、ラインを引いたらそこから『どんな情報を取るか』を考えないといけません。

これも、僕は今までに発行してきたメルマガの中でも何度か伝えてきたことですが

僕は今まで比較的長期足(小さくてもH4足以上)に水平線を引き、サポート(床)とレジスタンス (天井)の "空間" を意識してトレードの方向を決めていました。

今こそ、それは感覚的に処理可能なのでH1足で目線を決めて、上位の時間足に空間があるかを把握できれば十分なので、いちいちラインを意識する必要が無くなったわけです。

昔は、自分の意識した水平線に対する『反応』(下位足のトレンド転換など)を意識して比較的スイングよりなトレードを行っていました。

ですが、実際それだと1カ月の間にチャンスはいかほどか?というほど少なくなりますし

そうなると検証母数も稼げないので、正直ビギナー向きな方法ではないと思います。

そこで、僕もここ3年くらいで方針を変え「ライン際」でのエントリーではなく『空間』を意識して、自分の決めた目線方向、かつ広い方に向かってトレードするようにしています。

とはいえ、考え方としては割と単純で、レジスタンスやMAの近くでロングは打たない(レジの近い 高値圏なら基本的にショート目線)

サポートやMAの近くでショートは打たないという、割とベーシックな考え方です。

意識しているラインやMAが近くにあるのなら、そこに向かっていくエントリーは避ける。

反発を想定して目線を固定するか、ラインブレイク後のプルバックを狙うという

古典的な考え方と同じですね。

多くの人は、自分の思惑通りに進む(ビタビタに分かり易く反応してくれる)ラインの引き方を知りたがる傾向があります。

ですが、よく考えてみてください。

僕らが引いているこれらの水平線(トレンドラインやチャネルも同様ですが)は、あくまで自分が 『勝手に基準を作って』意識しているものに過ぎず

それに対して相場が反応してくれる保証はどこにもありません。

ラインが意識されることもあるでしょうが、逆に素通りされてしまうこともあるわけで。

実際その後の値動きがどうなるかは、結果を見るまで分からない以上『ラインに対する反応』だけに背中を預けて不確かなトレードをするくらいであれば

意識すべきラインを『敢えて避けて』トレードするという考え方もあります。

僕が実際に行っているトレードのツイートに、あまりラインの話が出てこないのはこれが理由です。

だって、ラインの近くでトレードするのを避けてるので(笑)

この考え方が唯一絶対の正解とは考えていないですが

ラインの活用方法として『敢えて勝負を避けるプライス』を探す、そして『空いている空間』を見つけるという用途もあるのだと言うことを

参考までにひとつ覚えておいて貰うと良いかもしれないですね。