THE PLAYGROUND · PART 0 OF 10

บทนำ: ทำไมต้องมีหนังสือเล่มนี้

ปัญหาห้องสมุดไร้แกนกลาง · Calculated Risk เป็น DNA · Playground Metaphor

สถานการณ์จริง — ก่อน The Playground

สมมติคุณอ่านครบทุกเล่มในห้องสมุด: Grid Mastery, Options, Vol Mastery, Statarb, Arbitrage, View→Payoff และอีกหลายเล่ม

วันนี้ BTC ร่วง 8% ภายในชั่วโมงเดียว Funding Rate พุ่งสูง ADX อยู่ที่ 14 (ต่ำมาก) และ IVR อยู่ที่ 72 (สูง)

คุณรู้จักทุกอย่าง:

- Kelly Criterion บอกว่า size เท่าไหร่
- IV Rank บอกว่า vol แพงหรือถูก
- Hurst Exponent บอกว่าตลาด mean-reverting ไหม
- Funding Rate บอกว่ามี Arbitrage opportunity ไหม
- Cointegration test บอกว่า pair เหมาะสม StatArb ไหม

แต่คำถามเดียวที่ค้างอยู่ในหัว: **"เครื่องมือไหนที่ฉันควรใช้ตอนนี้?"**

ผลคือ: คุณนั่งดู screen ไปเรื่อยๆ และไม่ได้ทำอะไร (**Analysis Paralysis**) — หรือไม่ก็กดเปิด trade ตาม gut feeling ที่ไม่มีหลักการรองรับ (**Random Selection**) แล้วก็ขาดทุนโดยไม่รู้ว่าทำไม

ปัญหาไม่ได้อยู่ที่ความรู้ — ปัญหาอยู่ที่ขาด OS ที่เชื่อมความรู้เหล่านั้นเข้าด้วยกัน

ปัญหา	ต้นเหตุ	The Playground แก้ด้วย
Analysis Paralysis	รู้หลายอย่างแต่ไม่รู้จะเริ่มจากอะไร	Part 9: OS Decision Flow — 8 ขั้นตอนที่ตัดสินใจแทน
Random Selection	ไม่มีกรอบเลือก technique	Part 7: Regime Matrix — ตลาดบอกว่าเกมไหน valid
Unquantified Risk	ไม่รู้ worst case ก่อนเล่น	Part 1: CRS Framework — Gate A+B บังคับคำนวณก่อน
One-Trick Pony	ใช้แค่เครื่องมือที่คุ้นเคย	Parts 3-6: 42 Games — เลือกตาม Regime ไม่ใช่ตามนิสัย
ไม่รู้ว่าจะเปิดกี่เกมพร้อมกัน	ไม่มี Portfolio view	Part 8: Multi-Game Monitoring
อยากสร้าง technique ใหม่ แต่ไม่มีกระบวนการ	ไม่มี systematic framework	Part 10: Inversion Workshop

แก่นของเล่มนี้ — อ่านก่อน

The Playground คือ **OS ที่เชื่อมทุกเล่มในห้องสมุดเข้าด้วยกัน** — ด้วย Calculated Risk เป็น DNA ที่ทำให้เล่นได้ทุกเกมถ้าคำนวณ Worst Case ไว้ก่อน

ถ้าเราคำนวณไว้ตั้งแต่แรก อะไรก็ทำได้

A — ปัญหา: เครื่องดนตรีไร้แกน

ถ้าคุณอ่านหนังสือในห้องสมุดนี้มาครบ คุณรู้จัก:

- Hurst Exponent วัด mean-reversion (Statarb)
- IV Rank บอก vol แพงหรือถูก (Vol Mastery)
- Kelly Criterion หา optimal size (Grid Mastery)
- PCP สร้าง synthetic position (Payoff Mastery)
- Funding Rate เป็น indicator arbitrage (Arbitrage)
- Cointegration test pair สำหรับ Stat Arb (Statarb)

แต่มีคำถามหนึ่งที่ไม่มีเล่มไหนตอบ:

> *"ตอนนี้ — วันนี้ — ด้วยข้อมูลที่มี — ฉันควรทำอะไร?"*

หนังสือแต่ละเล่มเปรียบเหมือนเครื่องดนตรีชั้นยอด แต่ไม่มีแกนกลางที่บอกว่า *ตอนนี้ควรเล่นเครื่องไหน ในจังหวะอะไร ด้วย volume เท่าไหร่*

ผลคือ นักเรียนที่อ่านครบทุกเล่มมักอยู่ใน 1 ใน 3 สภาวะ:

1. **Analysis Paralysis** — รู้เยอะเกินไป ตัดสินใจไม่ได้
2. **Random Selection** — เลือก technique ตาม gut feeling ไม่ใช่ logic
3. **One-Trick Pony** — ใช้แค่ technique เดียวที่คุ้นเคยในทุกสภาวะ

หนังสือเล่มนี้คือแกนกลางที่ขาดหายไป

B — วิธีแก้: Calculated Risk เป็น DNA

ทำไม technique บางอย่างถึง "อันตราย" ในมุมมองทั่วไป?

- Soft Martingale — "อย่า average down!"
- Short Naked Put — "downside ไม่จำกัด!"
- Double lot เมื่อ trend แรง — "Martingale พังพอร์ต!"

คำตอบคือ: **เพราะ worst case ไม่ได้ถูกคำนวณก่อน**

ถ้าเราคำนวณ worst case ไว้ตั้งแต่แรก และ worst case นั้น "รับได้" — อะไรก็ทำได้

> **DNA ของ The Playground**
>
> **Calculated Risk ≠ No Risk**
> Calculated Risk = Risk ที่รู้ขนาด รู้สภาพ และ*เลือก*รับอย่างมีสติ
>
> ถ้าเราคำนวณไว้ตั้งแต่แรก อะไรก็ทำได้ — *แม้แต่ Martingale*

TP2 เป็นตัวอย่างที่ดีที่สุด

Conventional wisdom บอก: "เมื่อ trend แรง ให้เพิ่ม lot size" (double lot)

แต่ double lot มีปัญหา: ถ้า trade แตก คุณขาดทุน 2× — worst case คือ capital ที่สูญ

Inversion: **แทนที่จะเพิ่ม lot → เพิ่ม TP แทน (TP2)**

```
เดิม:    double lot → ถ้าถูก: กำไร 2×, ถ้าผิด: ขาดทุน 2×
TP2:      TP 2× ปกติ → ถ้าถูก: กำไร 2×, ถ้าผิด: ได้
0(ไม่ขาดทุนเพิ่ม)WorstcaseของTP2 =0 กำไร (ไม่ใช่ capital loss)
→ "รับได้ไหม?" → ใช่ → Valid
```

นี่คือ Calculated Risk: ก่อน trade ถามว่า worst case คืออะไรและรับได้ไหม ถ้าใช่ — เล่นได้

C — Playground Metaphor

ลองนึกภาพ **สนามเด็กเล่น**

สนามเด็กเล่นที่ดีมี:

1. **รั้ว (Fence)** — ขอบเขตที่ชัดเจน เด็กรู้ว่าเล่นได้ถึงไหน
2. **พื้นที่เล่น (Play Area)** — กว้างขวาง เด็กเล่นได้อิสระ
3. **เกมหลายแบบ** — ชิงช้า, บ้านลื่น, กระดานหก ฯลฯ
4. **กฎความปลอดภัย** — ไม่ใช่เพื่อห้ามเล่น แต่เพื่อให้เล่นได้นานขึ้น

The Playground ทางการเงินก็เหมือนกัน:

```
รั้ว (Fence)      = Macro Calculated Risk
                    Zone + Capital + Floor + DD Halt
                    → กำหนดขอบเขต worst case ของระบบทั้งหมด

พื้นที่เล่น       = Budget ที่ deploy ใน Active Zone
                    → ทุนที่รู้ว่าถ้าเสียทั้งหมด "โอเค"

เกม               = Techniques จากทุกเล่มในห้องสมุด
                    → แต่ละเกมมี Market Thesis + Risk Thesis ของตัวเอง

กฎปลอดภัย        = Micro Calculated Risk Gate
                    → ทุก technique ผ่าน gate ก่อน deploy
                    → Worst case ≤ macro boundary เสมอ
```

ที่สำคัญ: **เด็กในสนามไม่ต้องกังวลว่าจะหลงออกป่า** เพราะรั้วทำหน้าที่แทน

เมื่อสร้างสนามและตั้งรั้วแล้ว — เล่นได้เต็มที่

D — โครงสร้างสองชั้น: Macro + Micro

ชั้น	อธิบาย	เครื่องมือ
Macro Level (สร้างสนาม)	กำหนด worst case ของระบบทั้งหมด ก่อนเปิด game ใดๆ	Zone Waterfall · Close System · Floor · DD Halt
Micro Level (เล่นในสนาม)	แต่ละ technique ต้องผ่าน Gate: "worst case ≤ macro boundary"	CRS Template · Gate A + Gate B · WCL Formula

กฎเหล็กที่ไม่มีข้อยกเว้น:

```
WCL_micro(technique) ≤ min(Zone × MaxDD_micro, C₀ × MaxDD_macro)

WCL  = Worst-Case Loss
C₀   = ทุนทั้งหมด
Zone = สัดส่วนที่จัดสรรให้ technique นั้น
```

E — The Games: Technique × Thesis

หนังสือนี้มี 42 "เกม" จากทุกเล่มในห้องสมุด — แต่ละเกมมีสามส่วนบังคับ:

ส่วน	คำถาม	ตัวอย่าง
Market Thesis	เราเชื่ออะไรเกี่ยวกับตลาด?	"BTC จะ mean-revert ใน range $90k$–110k ต่อไปอีก 30 วัน"
Risk Thesis	Worst case คืออะไร และรับได้ไหม?	"BTC ทะลุ $110k ขึ้นไป → เสียโอกาสกำไรส่วนบน แต่ไม่ขาดทุนเงิน"
Instrument	ใช้อะไรในการ execute?	Standard Grid / Iron Condor / Basis Trade

ความผิดพลาดที่พบบ่อยที่สุด

คนมักมี Market Thesis แต่ไม่มี Risk Thesis — ทำให้เลือก instrument ที่ market thesis ตรง แต่ worst case ไม่ได้ถูกคำนวณ เมื่อ thesis ผิด จึงขาดทุนเกินที่รับได้

F — OS: ตัวเชื่อมทุกเล่ม

The Playground เป็น OS ที่นั่งกลางระหว่างเล่มต่างๆ:

```
ตลาด (Market Data)
  ↓
Vol Mastery + Statarb    ← วัด regime (Hurst, IV Rank, ADX)
  ↓
The Playground (OS)      ← ตัดสินใจว่าใช้ technique ไหน
  ├─ Grid Mastery         ← ถ้า mean-reverting
  ├─ Payoff Mastery       ← ถ้าต้องการ options structure
  ├─ Arbitrage            ← ถ้า funding/basis มี opportunity
  └─ View → Payoff        ← ถ้ามี directional view ชัดเจน
  ↓
Execute (Python)
  ↓
Monitor + Exit
  ↓
กลับไปวัด regime ใหม่
```

ไม่มี OS → คนอ่านครบทุกเล่ม แต่ยังต้องเดาว่าจะใช้อะไร

มี OS → ระบบตัดสินใจตาม data ไม่ใช่ตาม feeling

G — 7 Inversion Lenses: สร้าง Technique ใหม่

ส่วนสุดท้ายของหนังสือสอนให้ *สร้าง technique ของตัวเอง*

ทุก technique ที่ดีเกิดจากการ "พลิก" conventional wisdom อย่างน้อย 1 ด้าน — ด้วย Lens ใดใน 7 Lens ต่อไปนี้:

#	Lens	คำถาม
1	Forbidden Rule	"สิ่งที่ห้าม — ทำไมห้าม? อะไรลบเหตุผลนั้นออก?"
2	Dimension	"ทุกคนเปลี่ยน X — ลองเปลี่ยน Y แทน"
3	Equivalence	"สองอย่างที่ math เหมือนกัน แต่รับรู้ต่าง"
4	Sequence Inversion	"A→B→C — ลอง C→B→A"
5	Extreme	"ถ้าตัวแปรนี้ → 0 หรือ → ∞ เกิดอะไร?"
6	Decouple	"อะไรที่มักมาด้วยกัน แต่จริงๆ แยกได้?"
7	Actual vs Perceived Risk	"risk จริงๆ คืออะไร ไม่ใช่ที่รู้สึก?"

สำคัญ: **ทุก inversion ต้องผ่าน Calculated Risk Gate ก่อน valid** — ไม่มี exception

H — วิธีใช้หนังสือเล่มนี้

อ่านครั้งแรก

Part 0 (นี้) → Part 1 (Framework) → Part 2 (สร้างสนาม) → Part 9 (OS Decision Flow) → กลับมา Parts 3-8 ตามที่สนใจ → จบที่ Part 10 (Inversion)

ใช้เป็น reference ประจำวัน

Part 7 (Regime Selection) → เปิดทุกเช้า
Part 8 (Monitoring) → OS Dashboard ทุกวัน
Appendix (CRS Template) → กรอกก่อน deploy ทุก technique

ก่อนเล่นเกมใหม่

Parts 3-6 (Games Library) → เลือกเกม → กรอก CRS Template จาก Appendix → ถ้าผ่าน Gate → เปิด position