THE PLAYGROUND · PART 2 OF 10

สร้างสนาม: Zone · Capital · Floor

Close System · Zone Waterfall · DD Halt · คำนวณ Macro Worst Case · สนามสร้างแล้ว เล่นได้

แก่นของ PART นี้ — อ่านก่อน

Close System คือการ **ล็อค Floor ก่อนเล่น** — ไม่ใช่หลังจากขาดทุนแล้วค่อยหยุด Zone Waterfall ทำให้รู้ล่วงหน้าว่าเงินแต่ละก้อนทำหน้าที่อะไร

```
Active 50% → เปิดเกม | Standby 30% → buffer | Floor 20% → ล็อคตลอด
```

A — ทำไมต้องสร้างสนามก่อน?

เปรียบเหมือนนักปีนเขา: ก่อนออกเดินทาง ต้องรู้ว่า *ถ้าสภาพอากาศแย่ที่สุด จะถอยกลับที่จุดไหน* — ไม่ใช่ตัดสินใจกลางทาง

สนามเด็กเล่นทางการเงินก็เช่นกัน: **ตัดสินใจ worst case ก่อนเริ่มเล่น ไม่ใช่ขณะที่กำลังขาดทุน**

การ "สร้างสนาม" ทำครั้งเดียวก่อนเริ่ม Games Library ทั้งหมด แล้ว macro boundary นั้นจะเป็นเพดานของทุก game ที่ตามมา

B — Close System: หลักการแกน

Close System หมายความว่า: **จัดสรร capital ถึง floor ก่อนเปิดสนาม**

```
Open System  = เปิด position ก่อน แล้วค่อยหา capital เพิ่มทีหลัง
               → worst case ไม่รู้ ณ เวลาเปิด

Close System = pre-allocate capital ทั้งหมดที่จำเป็นก่อน
               → worst case รู้ตั้งแต่วันแรก

กฎ: ถ้าไม่มีทุนครบทั้ง system → ห้ามเปิด
```

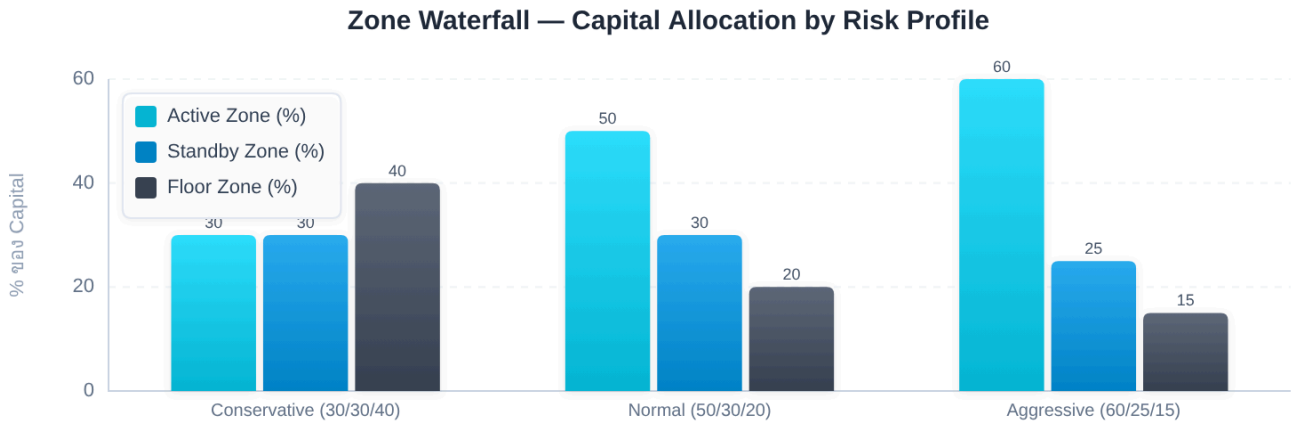
Close System เป็นเหตุผลที่ Soft Martingale "ปลอดภัย" — เพราะก่อนเปิด level แรก เราวาง capital สำหรับ N levels ทั้งหมดไว้แล้ว worst case รู้ตั้งแต่ต้น

C — Zone Waterfall: Active / Standby / Floor

Active Zone — 50%

Standby Zone — 30%

Floor Zone — 20%



สัดส่วน Zone ตาม Risk Profile — ปรับ Active/Floor ตาม risk appetite ของแต่ละคน (รวม 100% เสมอ)

Zone	สัดส่วน	หน้าที่	เงื่อนไข
Active Zone	~50%	Deploy เป็น Games อยู่ในตลาด ณ ปัจจุบัน	เปิด/ปิด Games ได้อิสระ ตาม Regime
Standby Zone	~30%	รอ deploy + ฝากรับดอกเบี้ย (Standby Yield game)	เปิดเพิ่มเมื่อ opportunity สูงผิดปกติ หรือ replace Active
Floor Zone	~20%	ทุนสำรองสุดท้าย ไม่แตะยกเว้น worst case	แตะได้เฉพาะเมื่อ DD_macro ถึง threshold เท่านั้น

ทำไม 50/30/20?

สัดส่วนนี้ไม่ตายตัว แต่ logic คือ: Active 50% ทำกำไร, Standby 30% เป็น reserve ที่ยังทำงาน, Floor 20% คือ "never lose more than this" guarantee

ปรับได้ตาม risk appetite: Conservative → 30/30/40, Aggressive → 60/25/15

Zone Waterfall ในทางปฏิบัติ

```
C₀ = 100,000ActiveZone =50,000  ← deploy เป็น Games ตาม Regime
  └─ Game 1: Standard Grid     20,000(Zone = 20└─Game2 : IronCondor15,000
(Zone = 15%)
  └─ Game 3: Basis Trade       15,000(Zone = 15StandbyZone =30,000  ← ฝาก
Stable yield ≈ 5-8%/ปี
  └─ Standby Yield game
  └─ Reserve สำหรับ Flash Crash

Floor Zone   = $20,000  ← ห้ามแตะ ยกเว้น macro crisis
  └─ DD Halt trigger: ถ้า portfolio DD > 8%
     → cancel all games → ถือ cash → assess
```

D — DD Halt: Safety Switch ของสนาม

DD Halt คือ circuit breaker อัตโนมัติที่หยุดทุกอย่างเมื่อ drawdown ถึงจุดที่ "ไม่ควรเกิดขึ้น"

```
DD_t = (P_peak − P_t) / P_peak

DD Halt Trigger (แนะนำ): DD < −8% จาก peak portfolio
ถ้า DD ถึง threshold:
  1. ยกเลิก Open orders ทั้งหมด
  2. ปิด Positions ที่ไม่ใช่ Floor Zone
  3. ถือ Stablecoin จนกว่าจะ assess สถานการณ์
  4. ไม่เปิด Game ใหม่จนกว่า DD จะหายไปครึ่งหนึ่ง
```

> **DD Halt ≠ ความพ่ายแพ้**
>
> DD Halt คือ "ระบบทำงานถูกต้อง" ไม่ใช่ความผิดพลาด มันหมายความว่า worst case scenario ที่เราคำนวณไว้ถูก triggered — ตอนนี้ให้ประเมินว่า thesis ยังถูกอยู่ไหมก่อนกลับมา

E — คำนวณ Macro Worst Case

ก่อนเปิด Games ใดๆ ตอบ 3 คำถามนี้:

```
Q1: ถ้า ALL games ขาดทุน worst case พร้อมกัน เสียเท่าไหร่?

    WCL_total = Σ WCL_i (ทุก game)

    ตัวอย่าง:
    WCL_game1 (Standard Grid) = 1,500WCL_game2(IronCondor) =3,500
    WCL_game3 (Basis Trade)   = 2,000WCL_total =7,000

Q2: WCL_total ≤ MaxDD_macro × C₀?
    7,000 ≤ 20100,000 = 20,000✓Q3 : รับได้ไหมถ้าขาดทุน7,000 พร้อมกัน?
    ถ้าใช่ → เปิดสนาม
    ถ้าไม่ → ลด size ทุก game ก่อน
```

F — ตัวอย่างจริง: สร้างสนาม $100,000

ขั้นตอนที่ 1: กำหนด Macro Parameters

```
C₀                  = 100,000MaxDD_macro = 2080,000
DD_halt             = 8%   → หยุดทุกอย่างถ้า portfolio < 92,000Targetannual = 15–25
15,000–$25,000)
```

ขั้นตอนที่ 2: จัด Zone Waterfall

```
Active Zone  (50%) =
50,000เล่นได้ถึง3gamesพร้อมกัน(ขึ้นอยู่กับRegime)WCLต่อgame ≤5,000–
7,500โดยทั่วไปStandbyZone(3030,000
  Standby Yield: ฝาก Stablecoin ≈ 5%/ปี =
1,500หรือdeployเมื่อFlashCrashReservetriggerFloorZone(2020,000
  ไม่แตะ — นี่คือ "worst case ที่รับได้" ของทั้ง system
```

ขั้นตอนที่ 3: ตรวจ Macro Gate ก่อนเปิด

```
Regime วันนี้: Mean-Revert Calm (H=0.42, ADX=18, IVR=25)

Games ที่วางแผนเปิด (เลือกตาม Regime):
  Game 1: Standard Grid  Zone=20% WCL=1,200Game2 : IronCondorZone = 152,800
  Game 3: Standby Yield  Zone=30% WCL=0(risk − free)WCLtotal =1,200 +
2,800 =4,000
Macro Gate: 4,000 ≤20,000 ✓

→ เปิดสนามได้  ✓
→ Monitor: ถ้า DD ถึง $8,000 (8%) → DD Halt
```

G — สนามสร้างแล้ว: สิ่งที่เปลี่ยนไป

เมื่อสร้างสนามแล้ว คุณรู้ว่า:

- **Worst case = $X** และ $X นั้นรับได้
- **Floor คือเท่าไหร่** — ทุนที่ "ต้องเหลือ" ไม่ว่าจะเกิดอะไร
- **DD Halt trigger ที่ $Y** — ไม่ต้องตัดสินใจกลางวิกฤต
- **Macro budget ของแต่ละ Game** — ไม่ต้องคิดซ้ำทุกครั้ง

> **ผลที่ได้: เล่นได้อิสระ**
>
> เมื่อสนามสร้างและรั้วตั้งแล้ว — เด็กในสนามเล่นได้เต็มที่ ไม่ต้องกังวลว่าจะหลงออกป่า
>
> ตอนนี้เริ่ม Games Library ได้เลย → Part 3: Games Library A

H — Edge Cases: เมื่อสนามเจอสถานการณ์ยาก

Zone Waterfall ทำงานได้ดีในสภาวะปกติ แต่มีสถานการณ์พิเศษที่ต้องรู้วิธีรับมือ — ก่อนที่มันจะเกิดขึ้นจริง

H-1: Active Zone หมด — ทำอะไรต่อ?

> ⚠ **Active Zone Utilization = 100%**
>
> เมื่อ Active Zone ถูก deploy ครบแล้ว ไม่สามารถเปิด Game ใหม่จาก Active Zone ได้อีก — ต้องเลือก 1 ใน 3 ทางเลือกต่อไปนี้

```
ถ้า Active Zone ถูก deploy ครบ (Utilization = 100%):

Option 1: รอจนมี Game ปิด แล้วค่อยเปิดใหม่
  → เหมาะเมื่อ: Regime ไม่เปลี่ยน, Games ที่เปิดอยู่ยัง Valid
  → วิธี: ตั้ง Alert เมื่อ Game ใดปิด → reassess Regime ก่อนเปิดใหม่

Option 2: ดึงจาก Standby Zone ไม่เกิน 10% ของ C₀
  → เหมาะเมื่อ: Regime เปลี่ยนและพบ High-Conviction Opportunity
  → ต้อง: Recalculate WCL_total หลังเพิ่ม Game ใหม่
  → ห้าม: ดึง Standby เกิน 10% ต่อครั้ง
  → ต้อง: WCL_total ≤ MaxDD_macro × C₀ ยังคงถูกต้องหลังดึง

Option 3: ไม่ทำอะไร (Preserve)
  → เหมาะเมื่อ: ไม่มี Opportunity ที่ผ่าน CRS Gate
  → จำไว้: "ไม่เปิด Game" เป็น Valid Decision เสมอ
  → Cash ใน Standby ยังทำ Standby Yield ได้ระหว่างรอ
```

H-2: DD Halt × Zone Interaction

เมื่อ Drawdown ถึง threshold ต่างๆ แต่ละ Zone ได้รับผลกระทบต่างกัน:

DD Level	Active Zone	Standby Zone	Floor Zone	Action
< 4%	เปิดได้ปกติ	รอ deploy	ล็อค	ปกติ
4–8%	ห้ามเปิดใหม่	ห้ามดึง	ล็อค	Monitor สูง
DD Halt (8%)	ปิดทั้งหมด	ปิดทั้งหมด	ล็อค	หยุดเล่น
Kill Switch (12%)	ปิดทันที	ปิดทันที	ล็อค	Emergency Exit

สำคัญ: DD Halt ไม่ได้แตะ Floor

Floor Zone ล็อคอยู่ตลอดเวลา — ทั้งก่อน ระหว่าง และหลัง DD Halt

DD Halt เป็นแค่ "หยุดส่วน Active + Standby" ชั่วคราว เพื่อประเมินสถานการณ์ก่อนกลับมาเล่น Floor คือ absolute boundary ที่ไม่มีเหตุการณ์ใดสามารถทะลุได้นอกจาก macro crisis ระดับ system

H-3: Zone Replenishment — ฟื้นตัวหลัง DD Halt

```
หลัง DD Halt Triggered:

  ขั้น 1: รอจนกว่า DD จะลดลงครึ่งหนึ่ง
            DD_current ≤ DD_halt / 2 = 4%
            เหตุผล: ให้แน่ใจว่าตลาดเสถียรขึ้นจริงก่อนกลับมา

  ขั้น 2: ประเมิน Post-Mortem ก่อน Restart
            Q: WCL ที่ตั้งไว้ถูกต้องไหม?
            Q: Regime ตอนนี้คืออะไร?
            Q: Games ที่ขาดทุน — Thesis ยังถูกอยู่ไหม?

  ขั้น 3: เปิดเกมใหม่ด้วย 50% ของ Normal Size ก่อน
            เหตุผล: ลด Risk ขณะที่ Confidence กำลังสร้างกลับ
            ระยะ: 2 สัปดาห์แรก หรือจนกว่าจะมีกำไรจาก 3 Games

  ขั้น 4: กลับ Full Size หลังผ่าน 3 Games ด้วย Normal WCL
            เงื่อนไข: WCL_total ≤ MaxDD_macro × C₀ ยังคงถูกต้อง
```

Zone Replenishment ≠ Revenge Trading

Zone Replenishment คือกระบวนการที่มีโครงสร้าง: รอให้ DD ลด → Post-Mortem → เริ่ม 50% Size → ค่อยกลับ Full Size หลังผ่าน 3 Games

Revenge Trading คือกลับมาเล่น *ทันที* ด้วย *Size ใหญ่กว่าเดิม* เพื่อ "เอาเงินคืน" — ไม่มีการประเมิน Regime หรือ WCL ก่อน

ความต่างหลัก: Replenishment เริ่มจาก *Process* — Revenge Trading เริ่มจาก *Emotion*

H-4: Zone Rebalancing รายเดือน

P&L ที่เกิดขึ้นตลอดเดือนทำให้สัดส่วน Zone เปลี่ยนไปจาก 50/30/20 — ต้องทำ Rebalancing เป็นประจำ

```
วันที่ 1 ของทุกเดือน — Zone Rebalancing Checklist:

  ขั้น 1: คำนวณ Current Zone Allocation
          Active_current   = ทุนที่ deploy อยู่จริง
          Standby_current  = ทุนที่ถือ Stablecoin/Yield
          Floor_current    = ทุนที่ล็อค

  ขั้น 2: เปรียบเทียบกับ Target 50/30/20
          Active_target   = C₀_current × 50%
          Standby_target  = C₀_current × 30%
          Floor_target    = C₀_current × 20%

  ขั้น 3: ตรวจสภาพ Floor
          Case A: Floor เติบโต (กำไรสะสมเข้า Floor)
            → สามารถย้ายส่วนเกินจาก Floor กลับไป Active/Standby ได้
            → ไม่บังคับ — ขึ้นอยู่กับ Opportunity ใน Regime ปัจจุบัน

          Case B: Floor หดตัว (ขาดทุนบางส่วนมาจาก Floor)
            → ห้ามเพิ่ม Active/Standby จนกว่า Floor จะกลับ 20% ก่อน
            → ลำดับความสำคัญ: Rebuild Floor → Standby → Active

  ขั้น 4: Rebalance ตาม Target ใหม่
          หมายเหตุ: ไม่ต้องปิด Active Games เพื่อ Rebalance
          รอให้ Games ปิดตามปกติ แล้วจัด allocation ของ capital ที่ว่าง
```

ทำไม Rebalancing รายเดือน ไม่ใช่รายวัน?

Rebalancing บ่อยเกินไปทำให้ต้องปิด Games ก่อนกำหนด และเสีย transaction cost โดยไม่จำเป็น รายเดือนให้เวลาเพียงพอให้ Games ปิดตามธรรมชาติ และ Regime มีเวลาพิสูจน์ตัวเองก่อน Rebalance