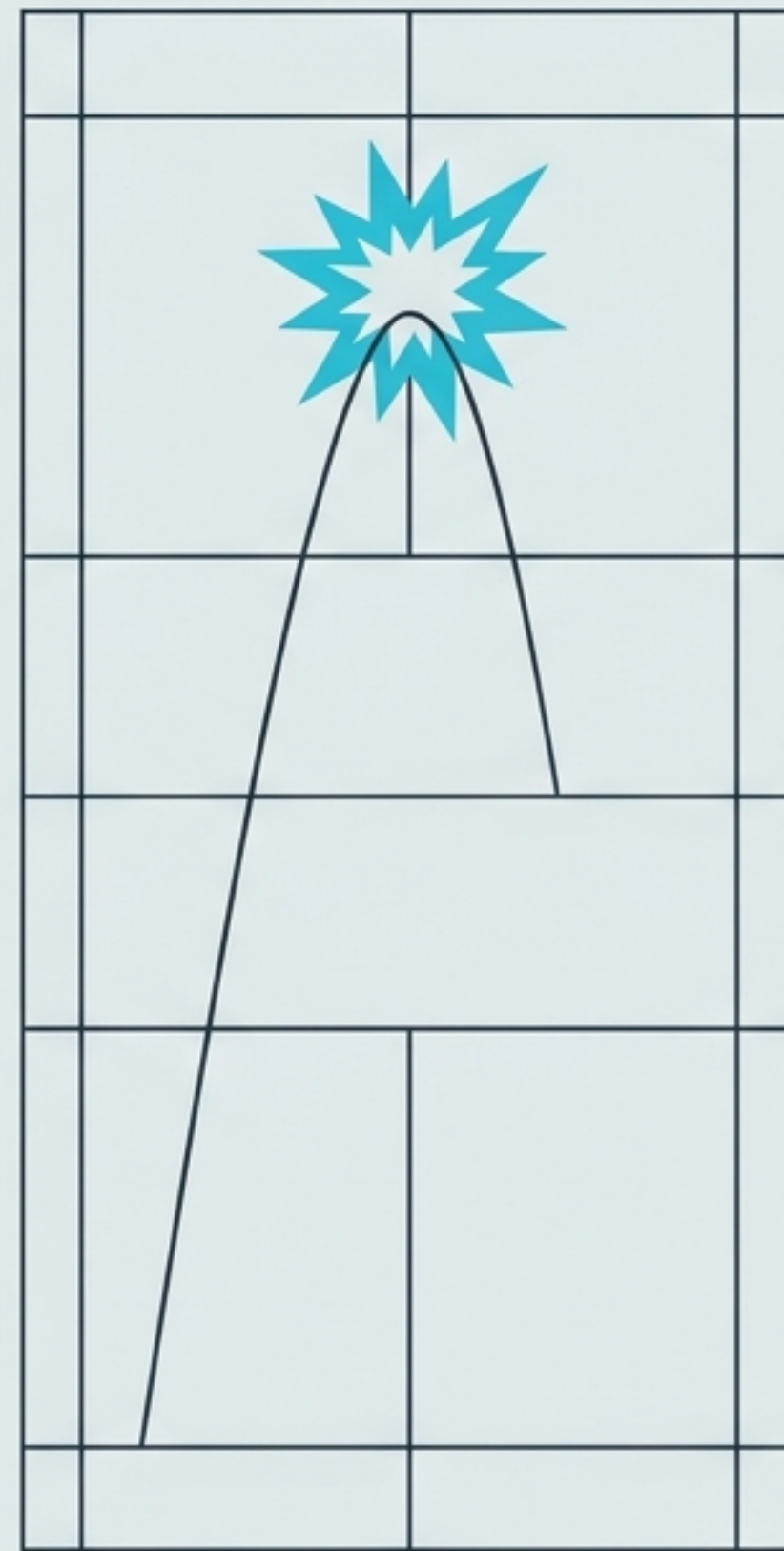
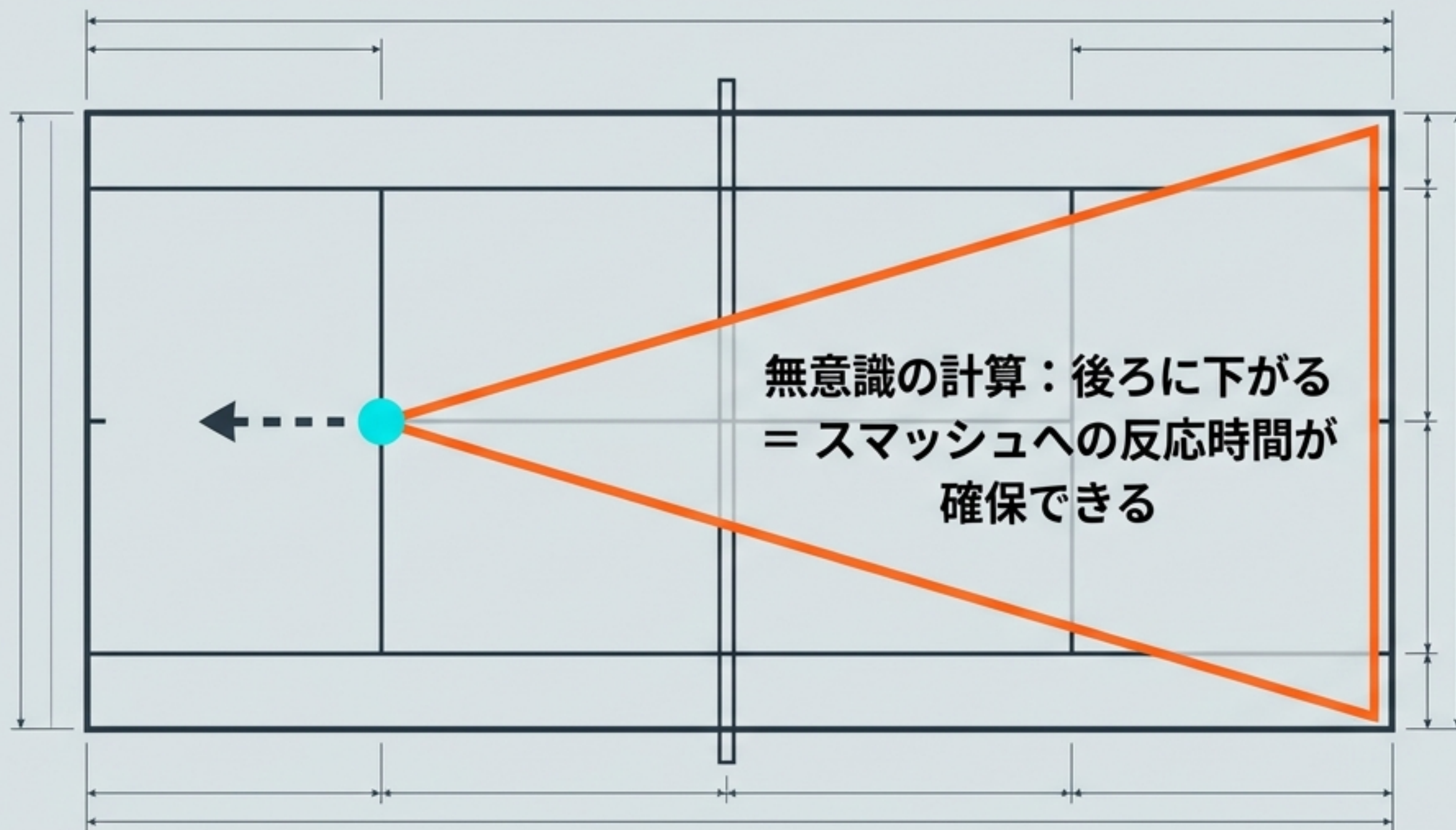


己の安寧を乞う下退は
敵に猶予を与え、
恐れを穿つ高打点こそが
敵の未来を奪い去る

戦術思考・レシーブ改革



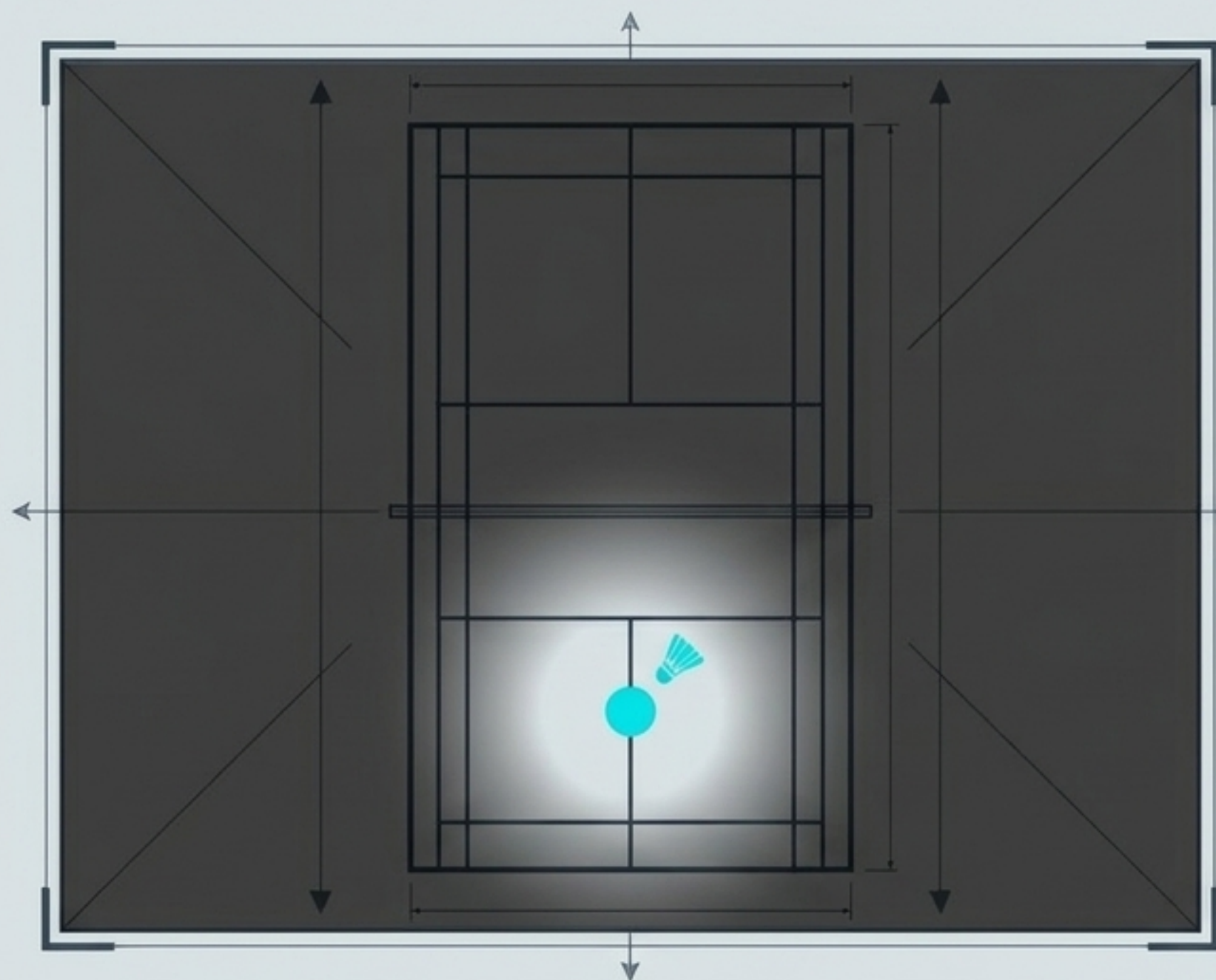
「返せる場所」という自己都合の罠



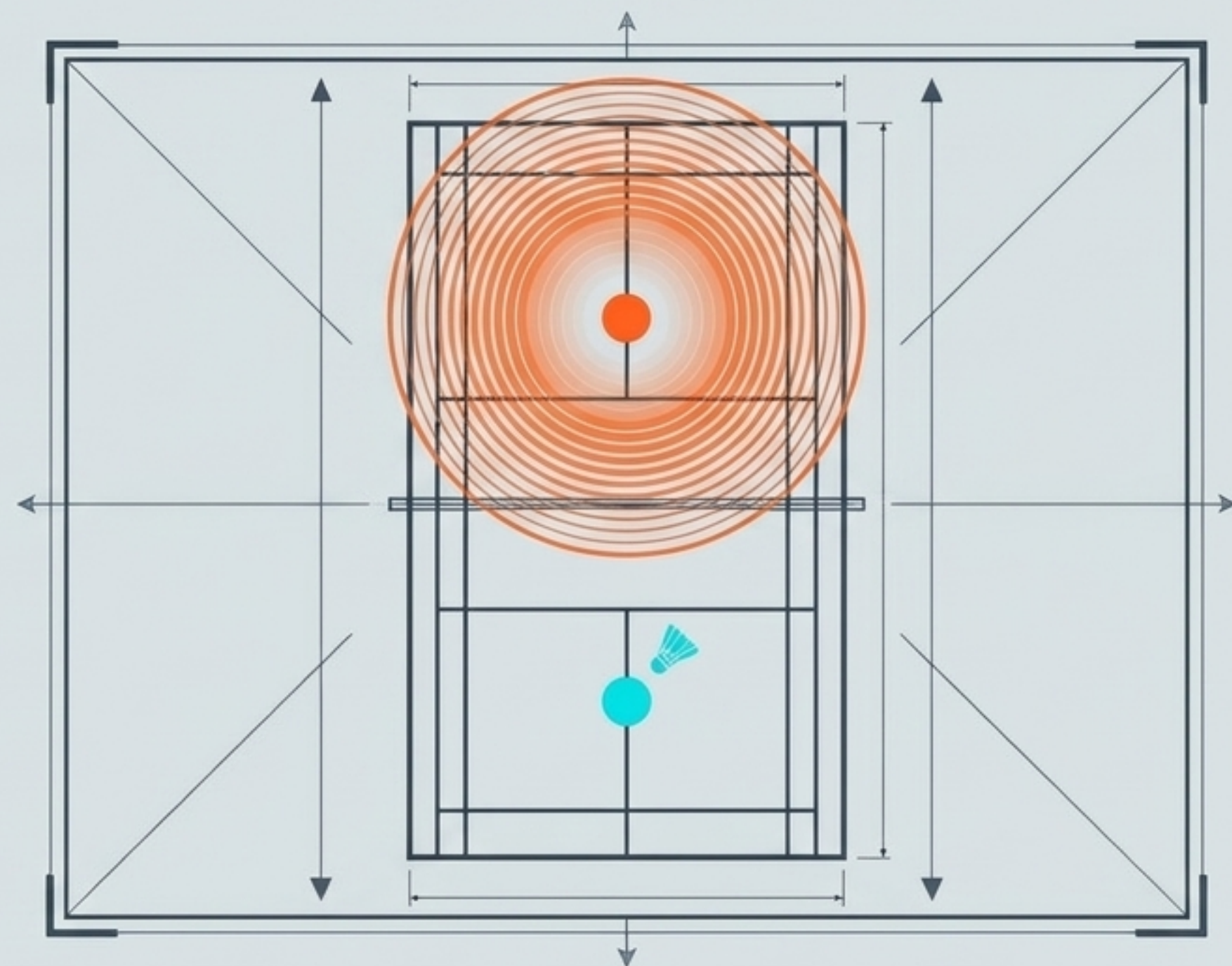
一球を凌ぐという
「閉ざされた視点」では
極めて合理的に見える。

しかし、試合は一球で完結しない。

■ 視界から「相手」が消えていないか？

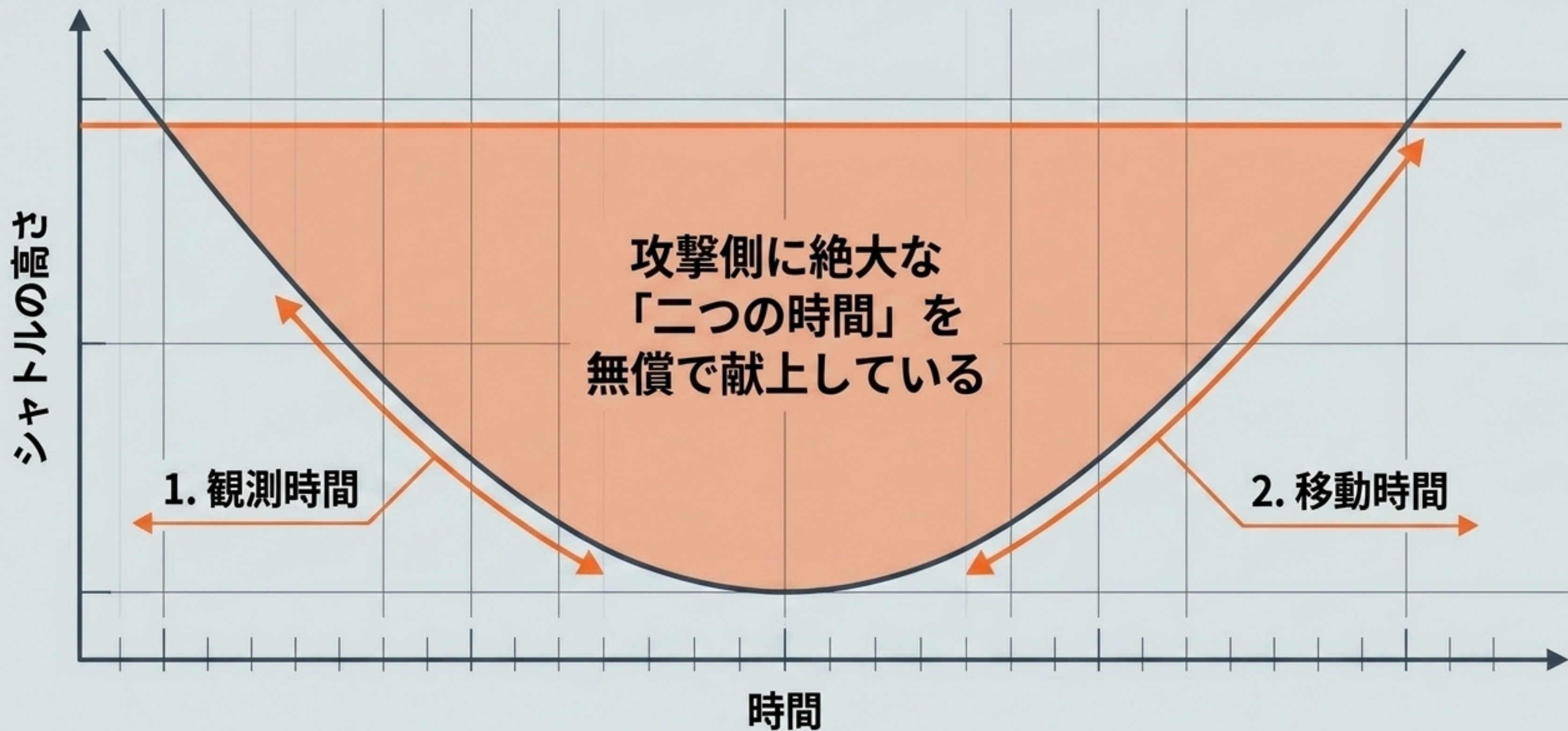


基準：「自分が返せるか」
コートに立つ自分一人だけの合理性



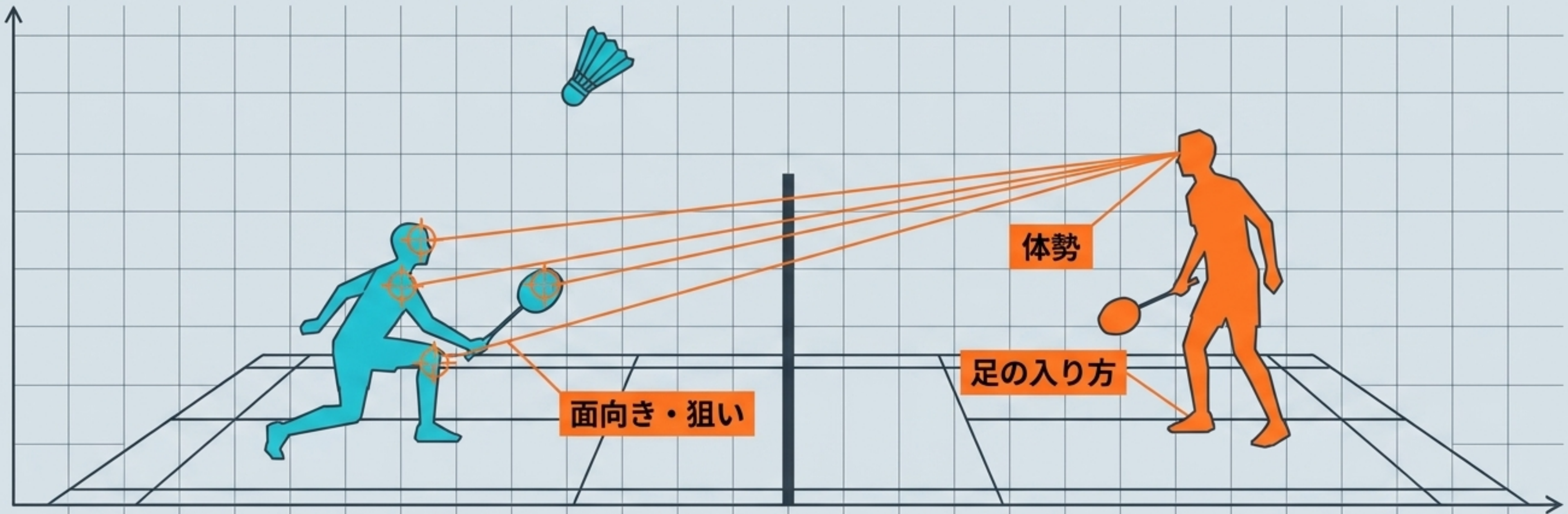
基準：「相手にどれだけ時間的な余裕を与えないか」
相互の時間の奪い合い

致命的な「二重プレゼント」モデル



プレゼント①：攻撃側の「観測時間」

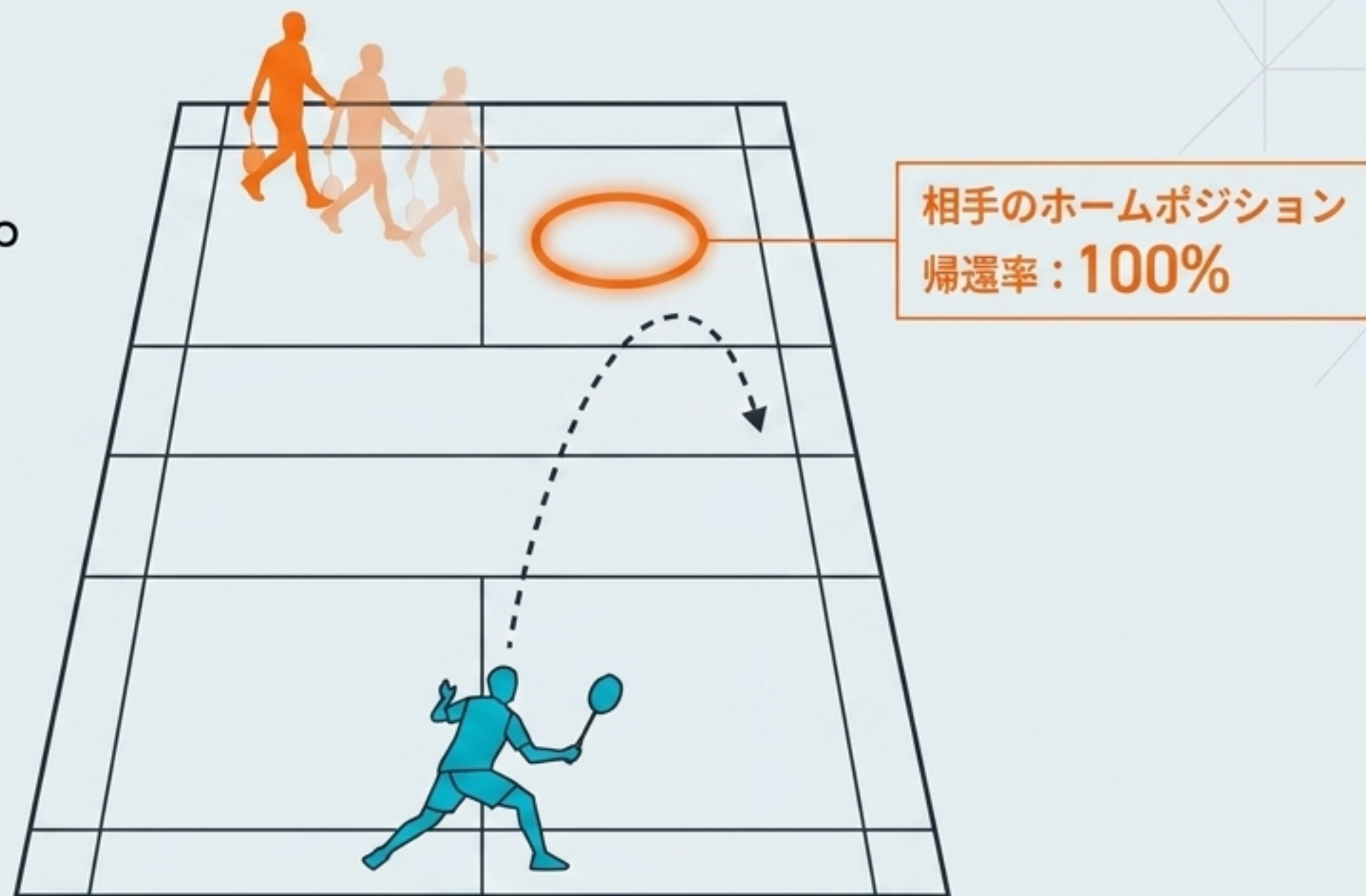
レシーバーは「自分が追いつくための時間」と錯覚する。



相手はあなたをじっくり分析している。

プレゼント ②：攻撃側の「移動時間」

シャトルが空中に
上昇していく時間。



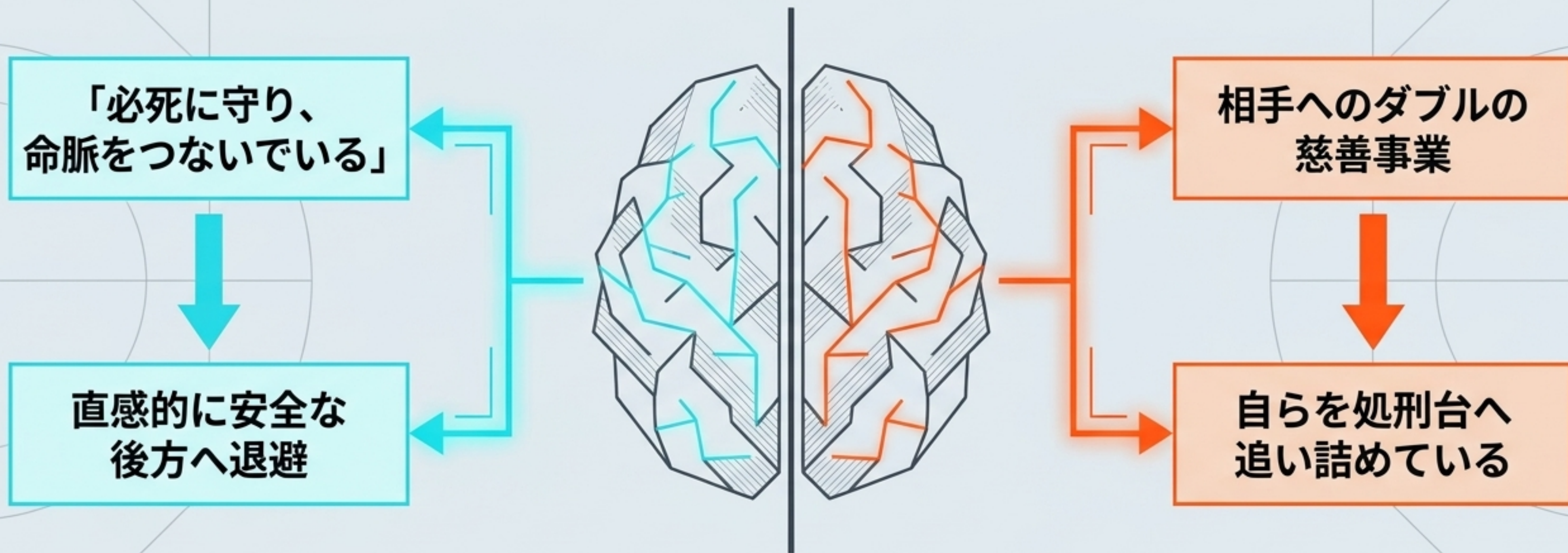
打つ前に見られ、打った後に移動される。完璧な体勢からの猛攻を許す。

「安全」と「勝利」の逆転構造

自己の安寧	敵の優位性
• スマッシュへの反応時間を得た • 「何とか返せた」という安堵	• コース限定と打点の低下 • 「余裕で立て直せた」という感謝

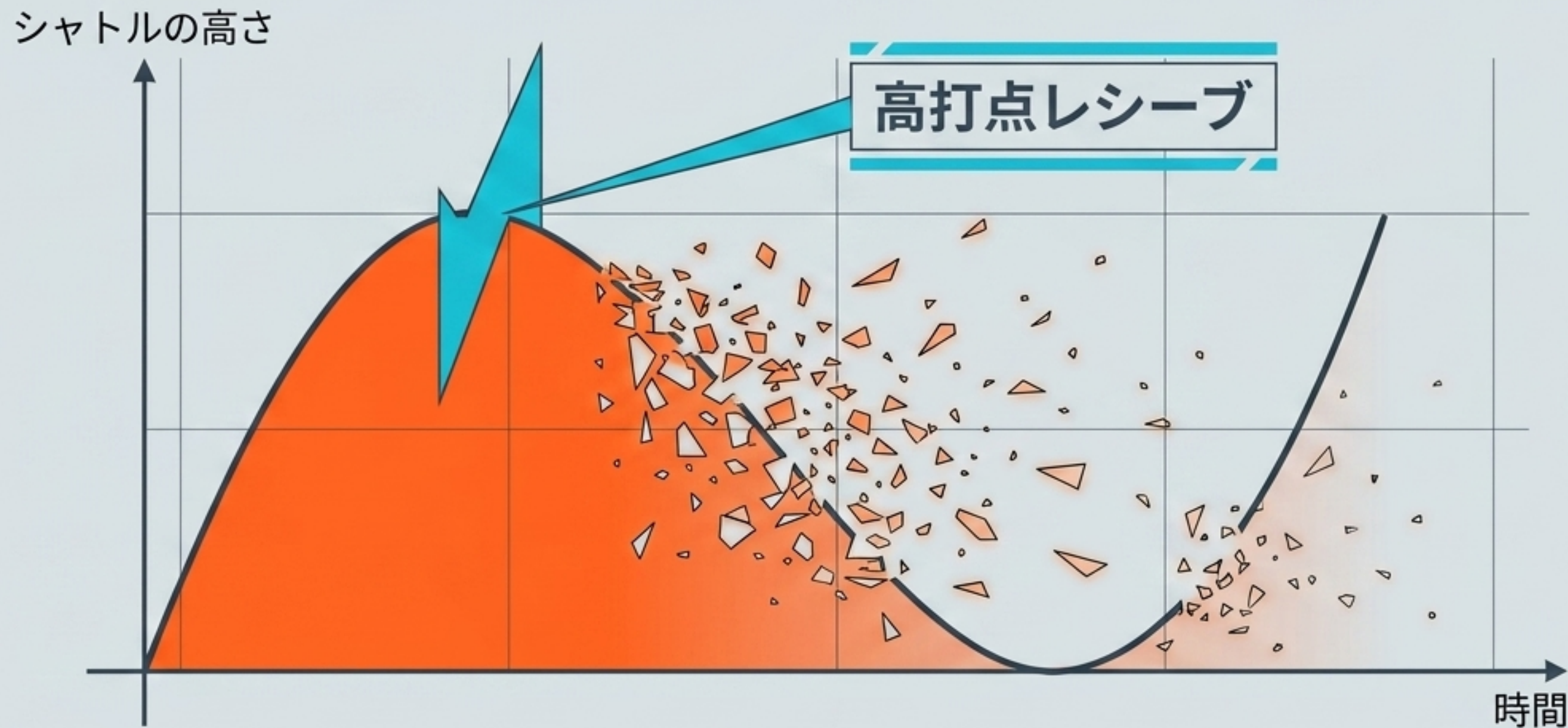
自分の快適さを優先すれば、相手の攻撃を安定させる手伝いになる。

認知の歪み：「偽りの安寧」という処刑台



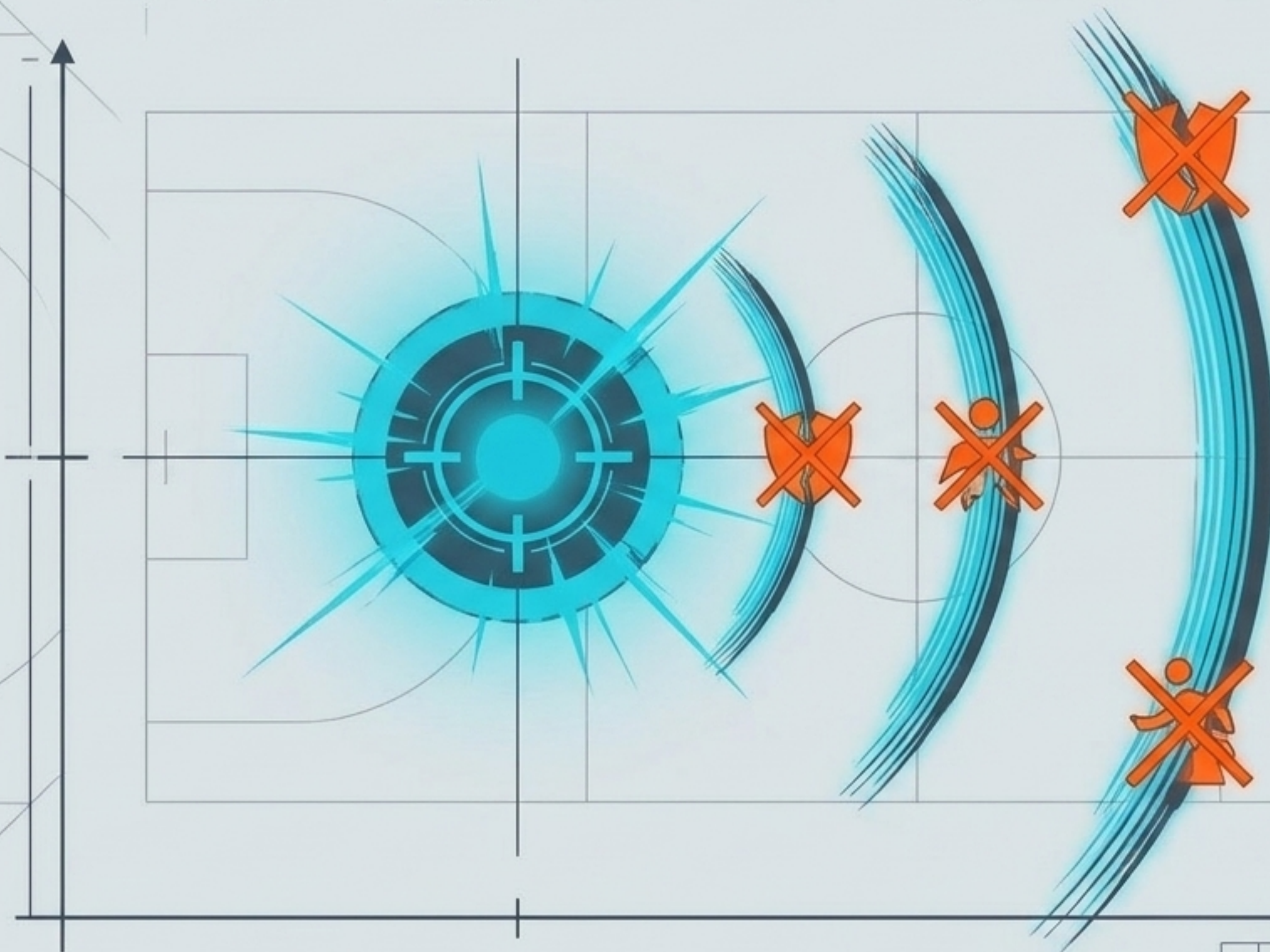
逃げ場所こそが敵にとって絶好の狩場である

パラダイムシフト：「時間を奪う装置」への転換



高い打点の本当の価値は、自分が打ちやすいことではない。
相手から根こそぎ時間を奪い取ることにある。

一瞬早く触ることで起こる3つの変革



観察時間の削り取り

相手がこちらの体勢を
分析する暇を与えない

帰還の阻止

素早い返球で相手を
ホームポジションに戻さない

思考の遮断

相手の判断と準備を奪い、
次弾の精度を落とす

【戦術自己診断】時間の奪取度を測る

自分の都合
[返しやすさ]

相手の不都合
[プレッシャー]

落として拾う
[観察・移動時間を与える]

前で裁く
[時間を奪う]

恐怖と受動

0.1秒のリスク
を取る勇気



相手の不都合
[プレッシャー]

自分の都合
[返しやすさ]

立ち位置の基準



前で裁く
[時間を奪う]

落として拾う
[観察・移動時間を与える]

シャトルへのアプローチ



0.1秒のリスクを
取る勇気

恐怖と受動

メンタルモデル

恐怖に抗い、 時間を奪い合う牙を剥け。

レシーブとは受動的な作業ではない。
盤面を再支配するための「能動的な攻撃技術」である。

「返せる場所」ではなく「相手が困惑する場所」へ踏み込め。