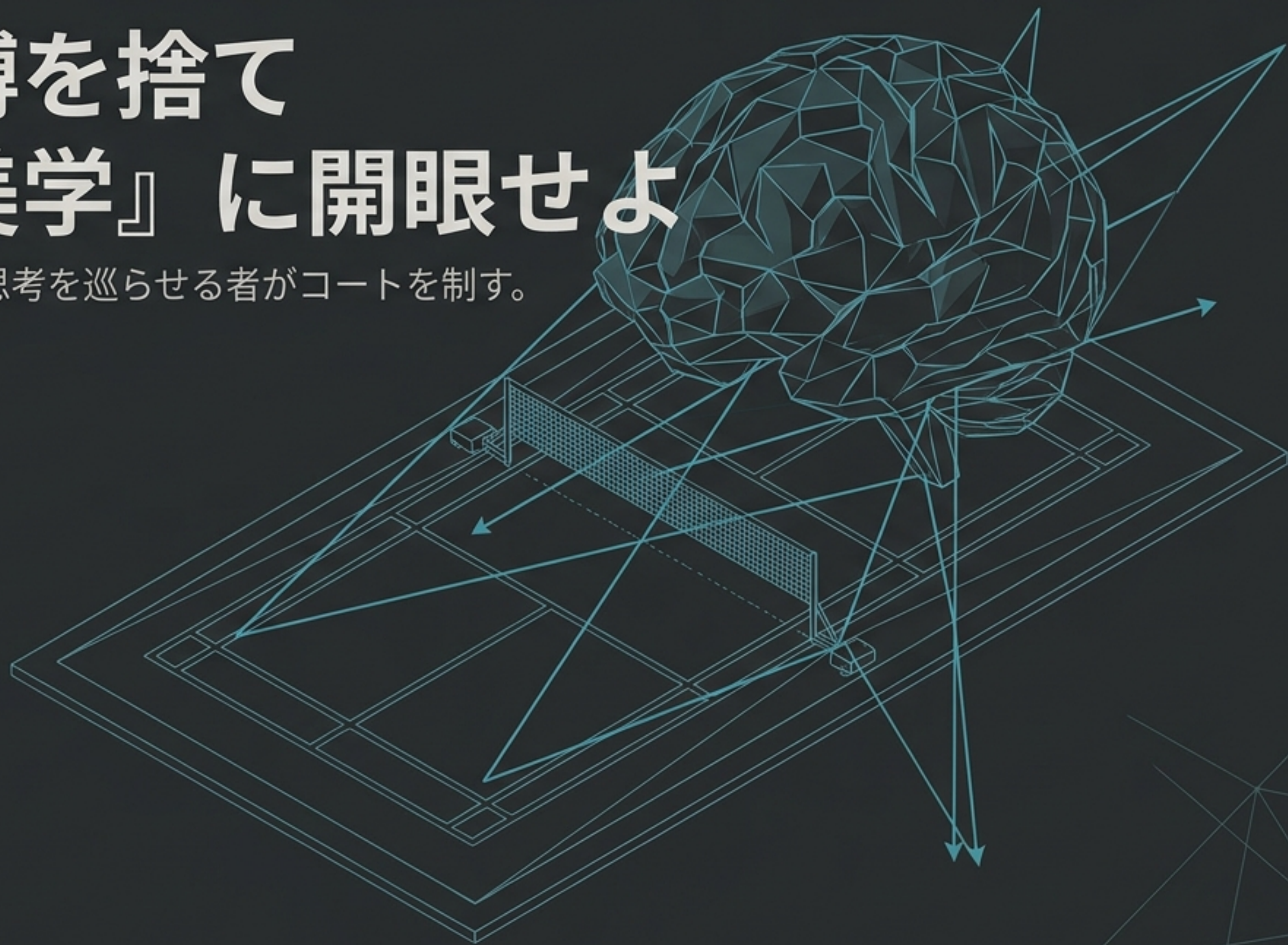
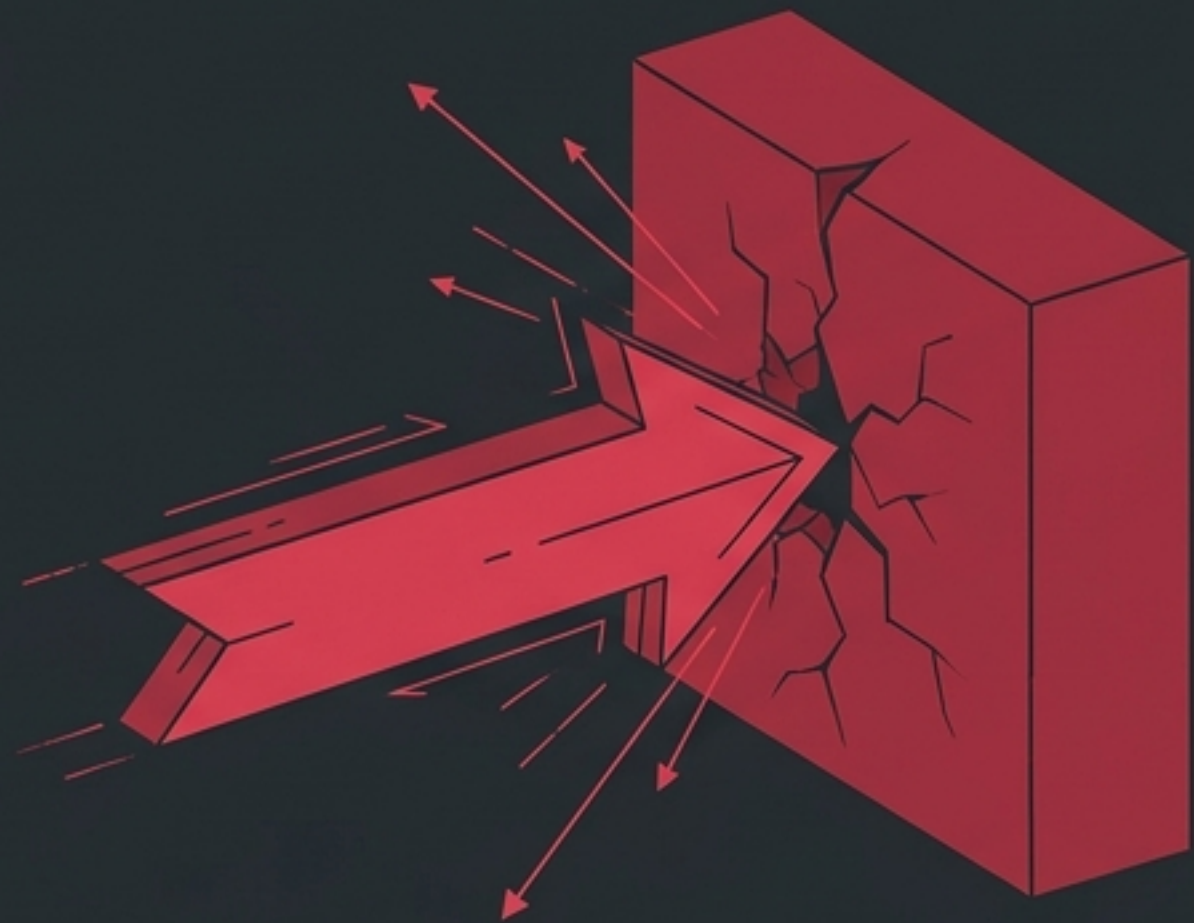


速さの呪縛を捨て 『配球の美学』に開眼せよ

力で押す者は慣れに沈み、思考を巡らせる者がコートを制す。



「もっと速く・強く・際どく」の
果てにある罠。



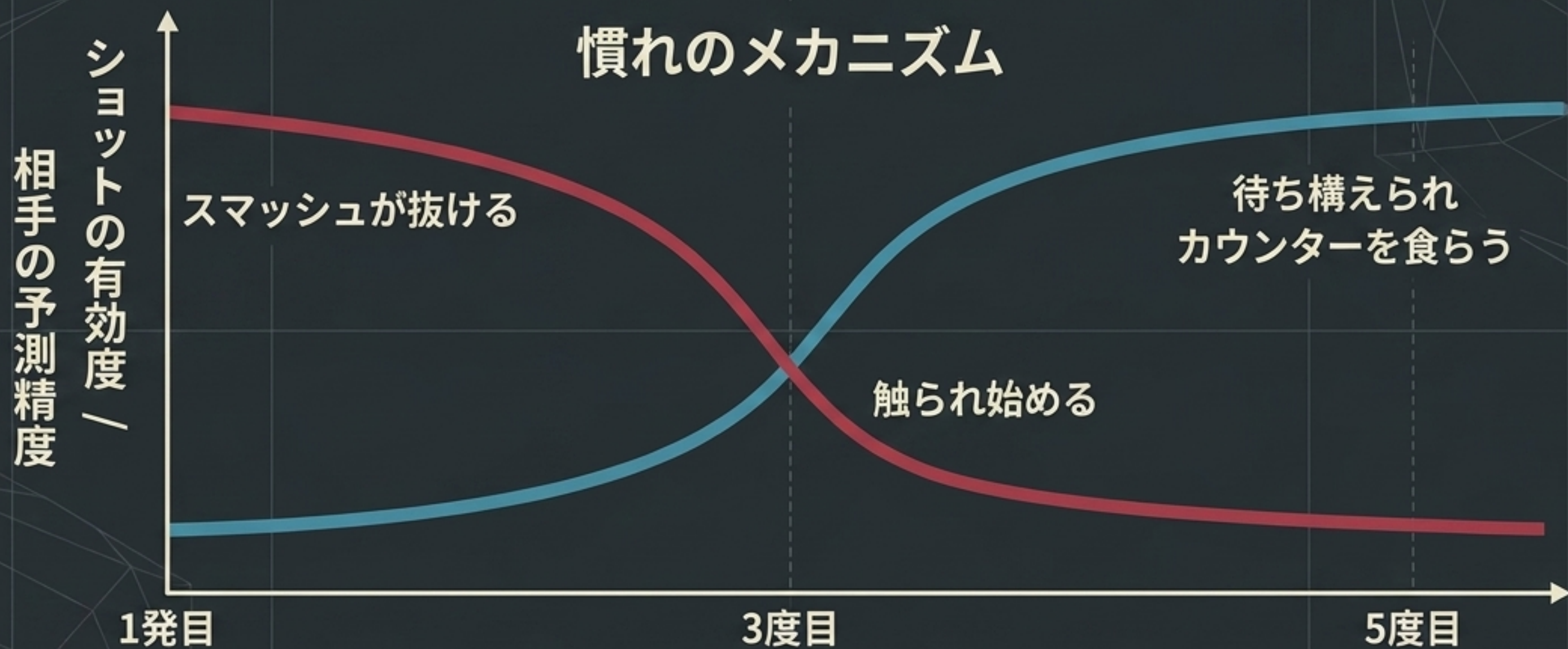
毎ラリー同じ答えしか持たないバドミントンは、
プレーする側も観る側もすぐにつまらなくなる。
相手が何を待ち、何を嫌がっているかを無視した強打は、
駆け引きではない。



それは単なる「自慰的な自己誇示」である。

相手の心理を置き去りにしたプレーは、どれほどスピード
があろうとも底が浅く、自ら成長の天井を低くしてしまう。

強打の反復は、相手の「学習機能」を起動させる自滅行為である。



あなたの球速が落ちたのではない。
厳しかったはずの強打が、相手にとって「最も打ちやすい球」へと退化したのだ。

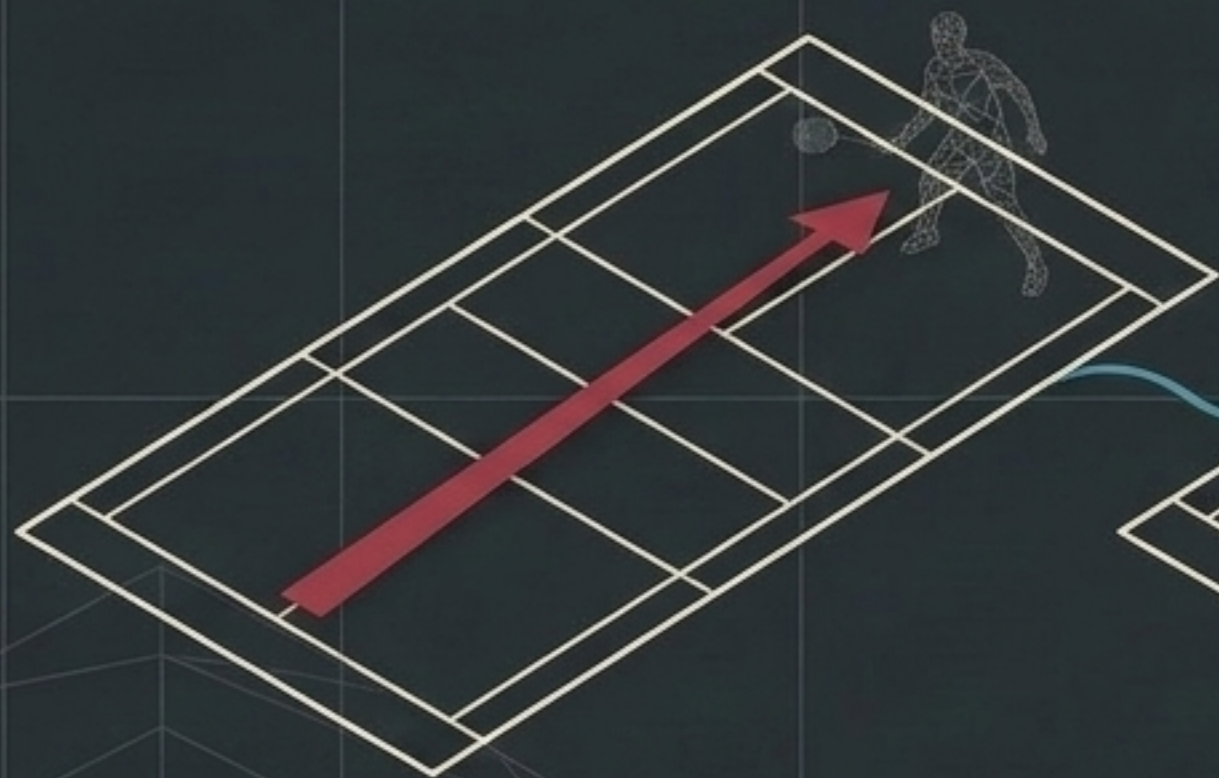
敗北の本質は、ショット精度の差ではなく「世界観」の敗北である。

	【自己の性能を誇示する者】	【相手の意識を揺さぶる者】
目的	決めるため	次の球を生かす「布石」として
相手の捉え方	打ち抜くべき「標的」	学習・進化する「人間」
壁にぶつかった時	さらに力み、自滅する	球種を変え、裏をかく余裕を持つ

超えられない戦術的格差は、バドミントンという競技を
どう捉えているかという根源的な思想から生まれる。

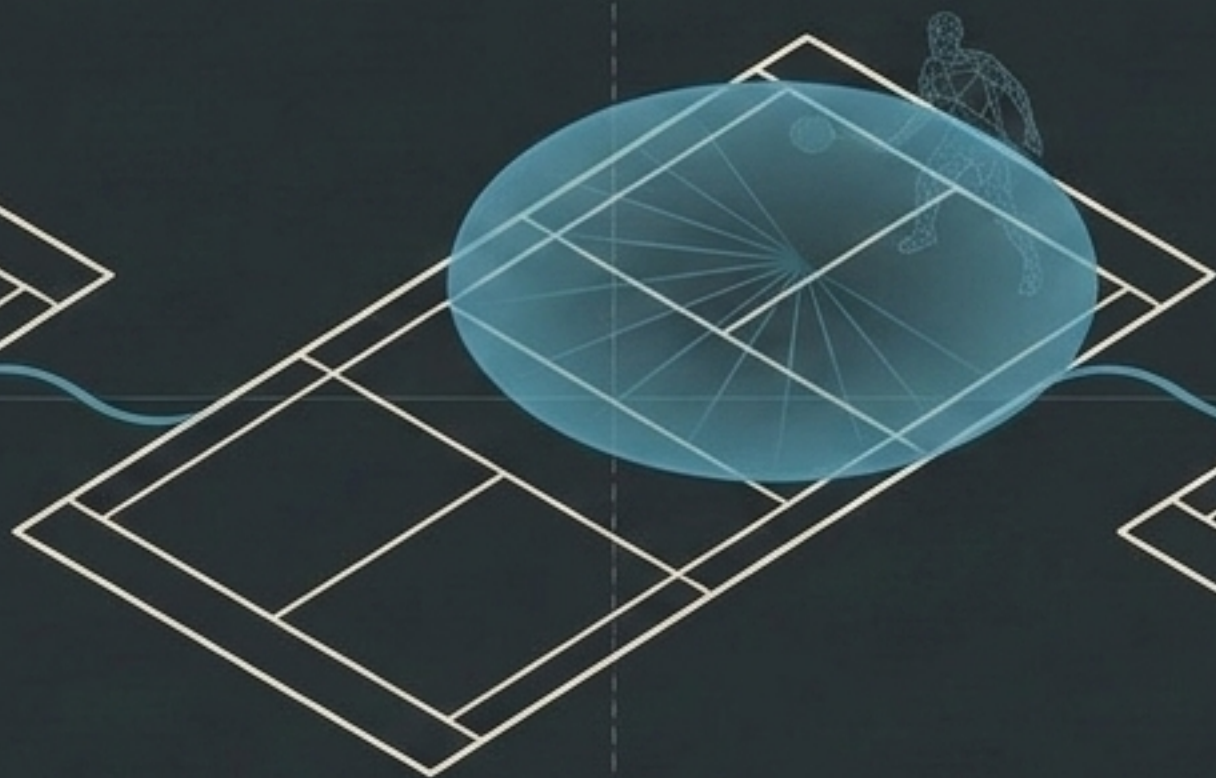
意識の重心を操る「布石」のフローチャート。

Step 1: 拘束



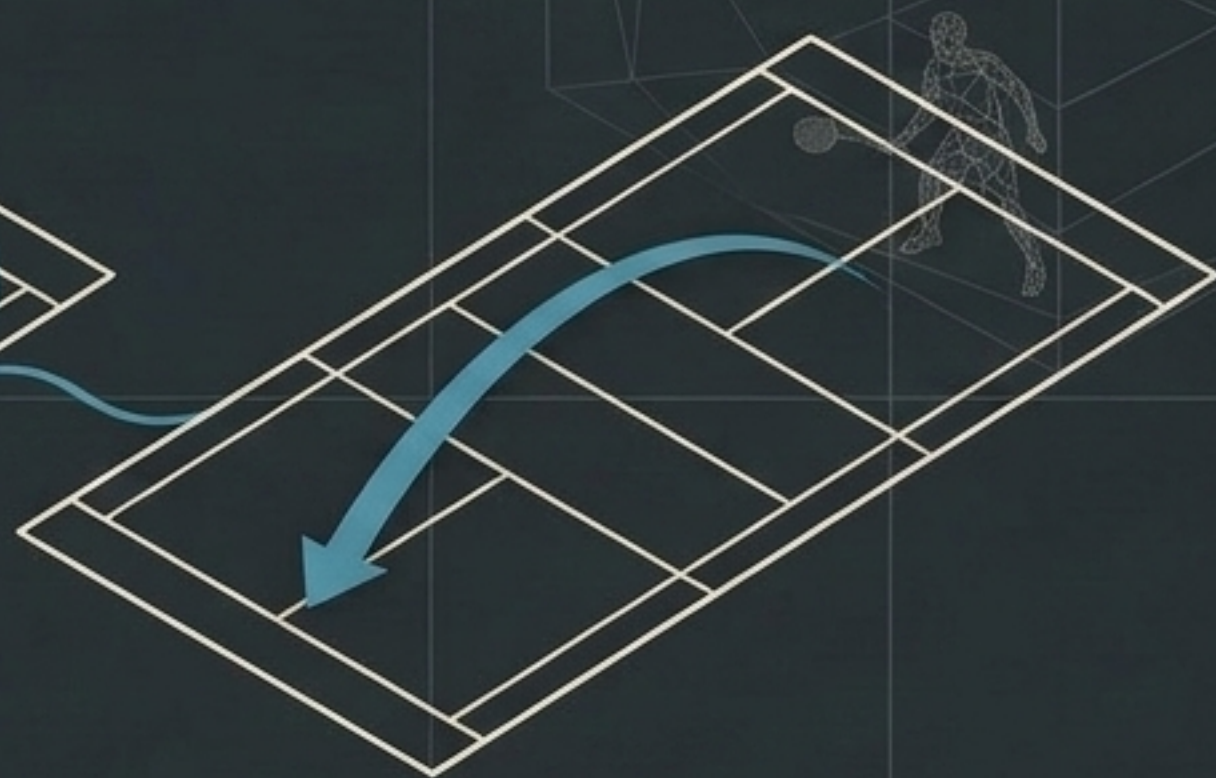
厳しい球で相手の意識と身体を後方へ固定する。

Step 2: 偏り



相手の脳内予測が特定のスピードとコースへ完全に偏る。

Step 3: 死に体



前方に予測外の「何でもない球」を平然と置く。

力ではなく、思考の深さと緩急で相手の逆を突くことこそが究極の強さ。

動けるプレイヤーほど「強打一本」の罠に陥りやすい。

罠：性急な決着

早すぎる仕掛け

強引なスマッシュ

カウンターの餌食

自身の最大の長所を
ドブに捨てる

達人：時間の支配

時間の創出

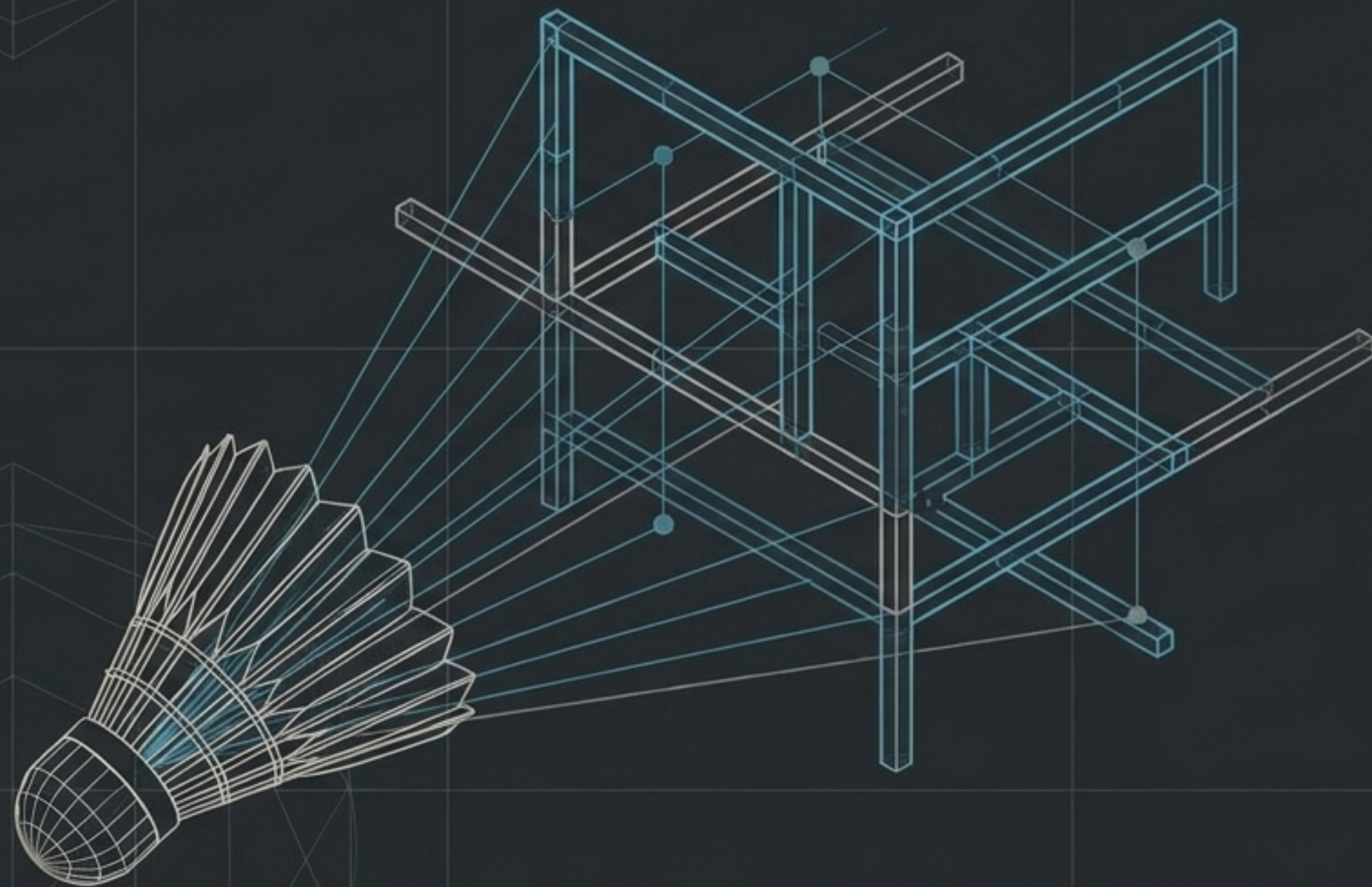
観察と待機

焦りの誘発

無限の選択肢から
最適な一手

体力がありコートを動けるなら、短いラリーで強引に決めにいく必要はない。「動けるからこそ、観察する」。相手が焦る瞬間まで待ち、無限の選択肢から最適な一手を繰り出す余裕を持て。

【戦術のメタ認知】 対峙する相手は、常に学習し進化するアルゴリズムである。



スポーツにおける真理

自分の出力（スピードやパワー）
にばかり目を奪われるな。
強打という快楽の呪縛を脱ぎ捨てよ。

ビジネス・人間関係における真理

自己の性能を愚直に誇示する者は
敗北する。相手の学習機能を見落とす
戦略はすべて破綻する。

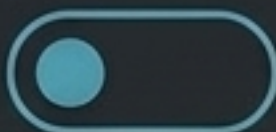
相手の意識の隙間に入り込んでゲーム
をコントロールする。何でもない球を
完璧なタイミングで置く美学にこそ、
成熟した人の戦い方がある。

配球バイアスを打破するための戦術的セルフチェック。

Q1

あなたが打っている決定打は、相手の予測を外した球か？それとも単なる力任せの強打か？

YES

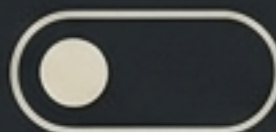


NO

Q2

ポイントを連取された際、「もっと速く・際どく打とう」と力んで自滅のパターンに陥っていないか？

YES



NO

Q3

数球前のショットで、相手の意識を特定のコースやスピードへ縛り付ける「布石」を意図的に打っているか？

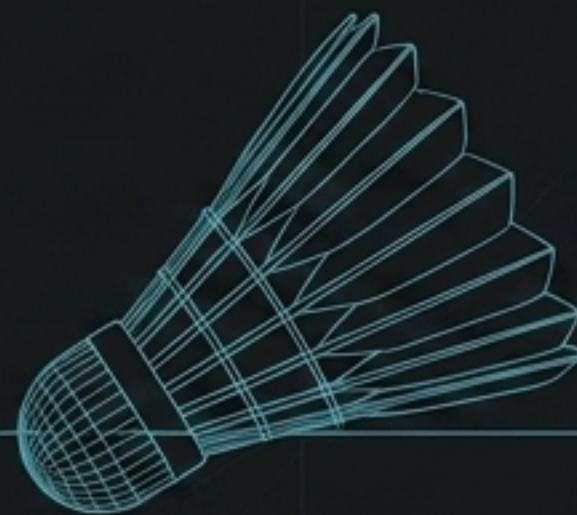
YES



NO

この3つの問いに答えられない時、あなたは思考を止め、物理法則に頼っている。

本質を射抜く究極の格言



「厳しい球でしか点を取れぬ者は単調さに沈み、
何でもない球を毒に変える者がコートを支配する。」

強打は目的ではなく手段に過ぎない。一つの武器への執着を捨て、相手の意識を操る『無数の勝ち方』を生み出し続けよ。