

HIGH LIQUIDITY ZONE

VÙNG THANH KHOẢN CAO

Based on HLZ SOP from HLZ.FX

Owned by SHHA

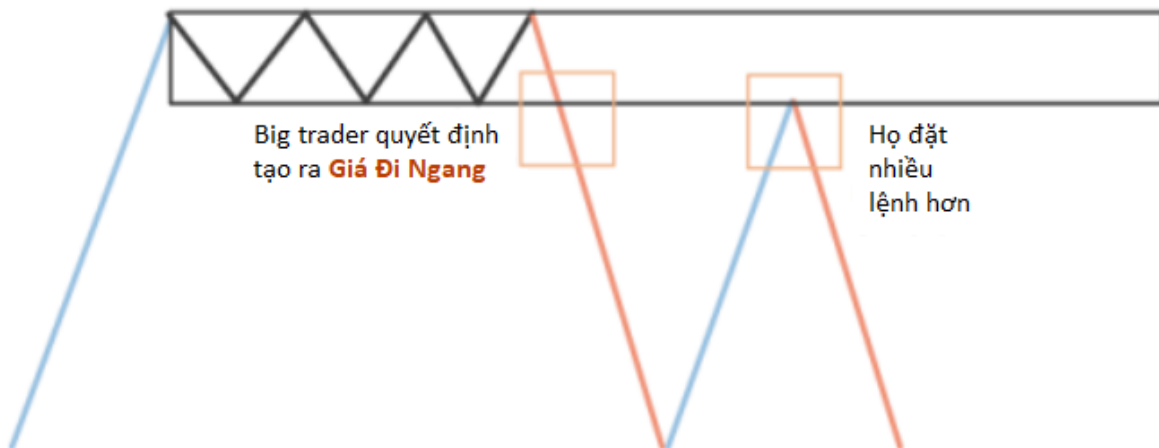
Translator: Tamie Dang - OTL Team

BASE (ĐI NGANG)

Giá đi ngang là nơi:

- Các nhà giao dịch lớn (Big trader) ẩn lệnh đang chờ xử lý (Pending order)
- Các nhà giao dịch lớn (Big trader) chờ để vào lệnh (Entry) theo xu hướng hoặc lệnh đảo chiều (Reversal Entry)

✨KHÔNG CÓ VÙNG GIÁ ĐI NGANG THÌ KHÔNG GIAO DỊCH✨



Để đánh giá vùng Đi Ngang (Base) mạnh hay yếu:

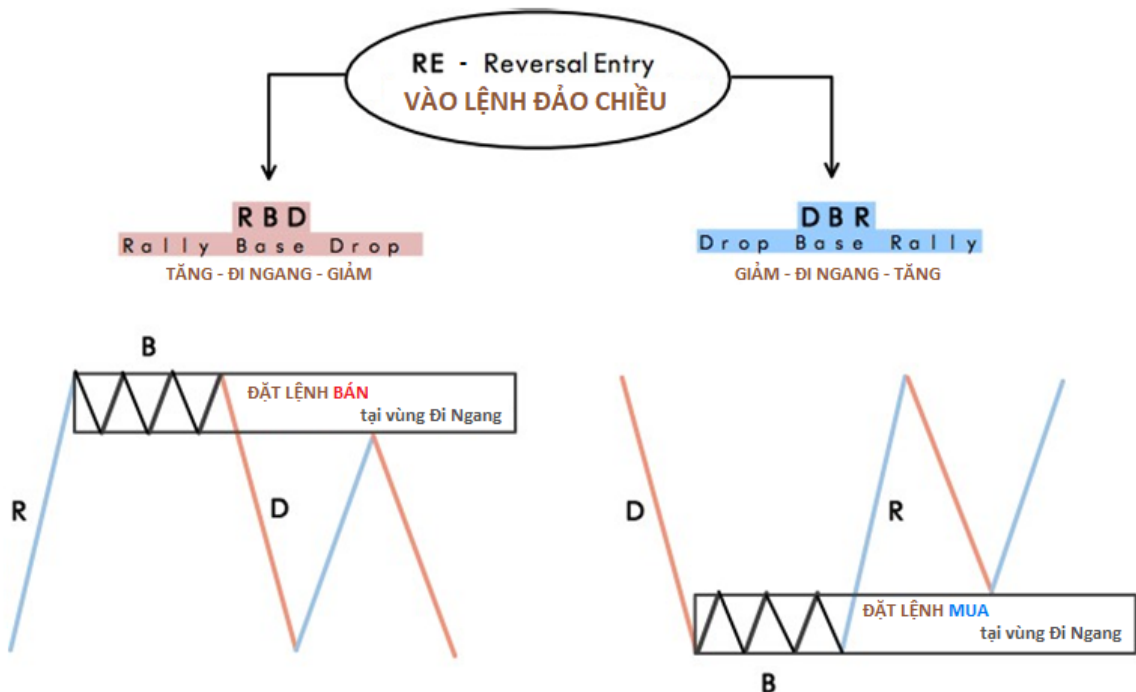
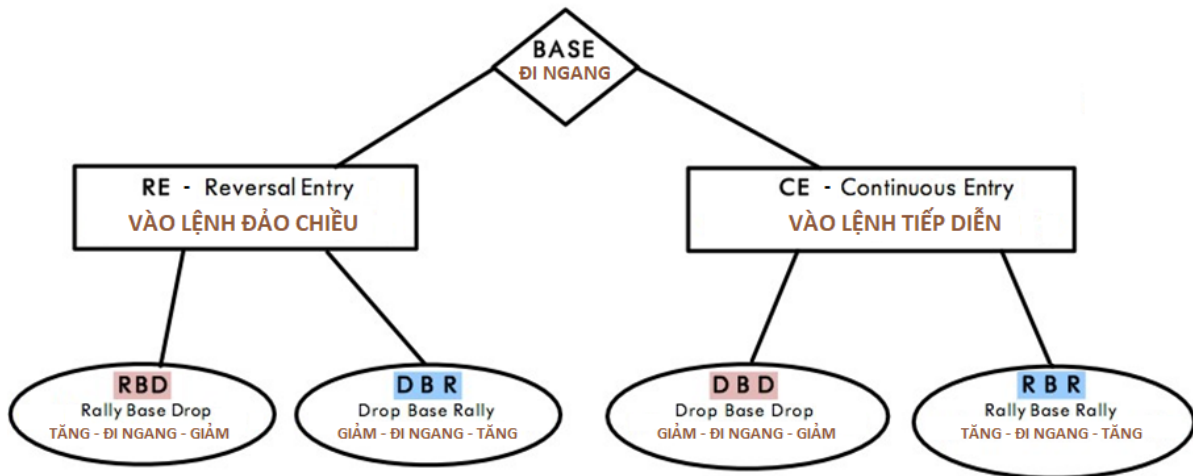
- Tìm kiếm các lý do (The Reason)
- Và tại vùng Base có hành động giá bị nhấn chìm (Engulfed)

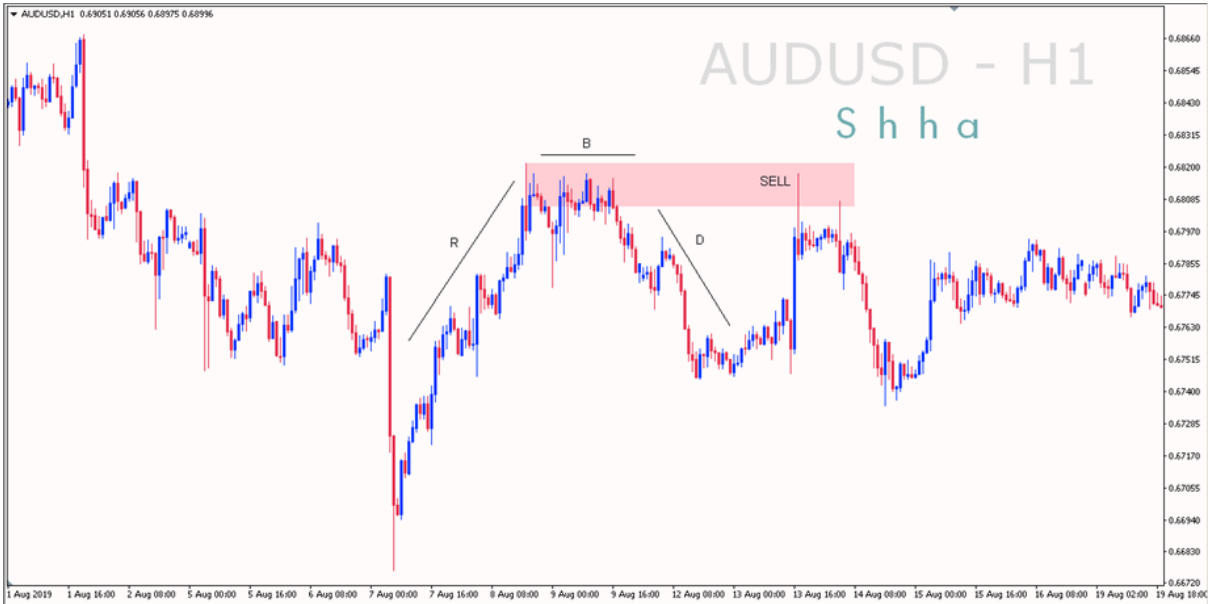
GIÁ ĐI NGANG
bị nhấn chìm

=

% cao nhất
để giữ giá

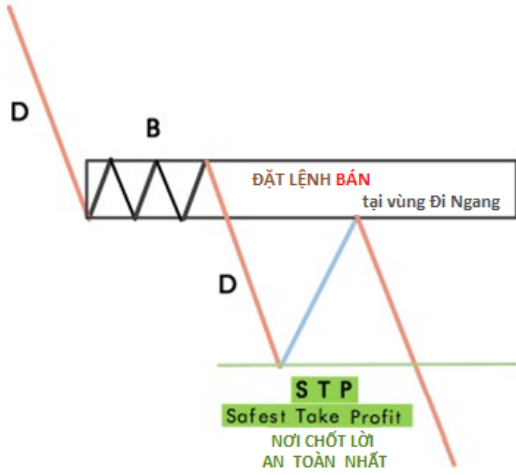
Vùng đi ngang (Base) bị nhấn chìm (engulfed) đồng nghĩa với nơi đó có tỷ lệ % giữ được giá cao. Tại vùng Base có 2 xu hướng giao dịch như sau:



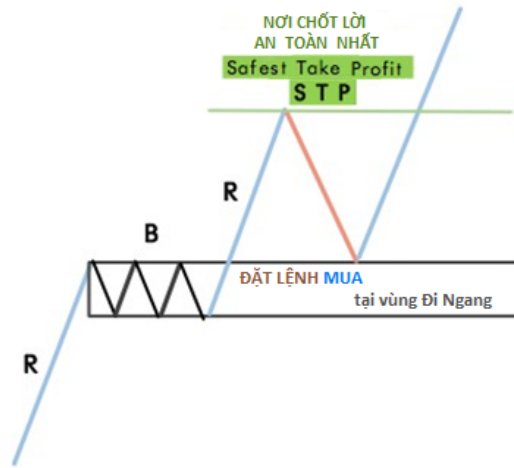


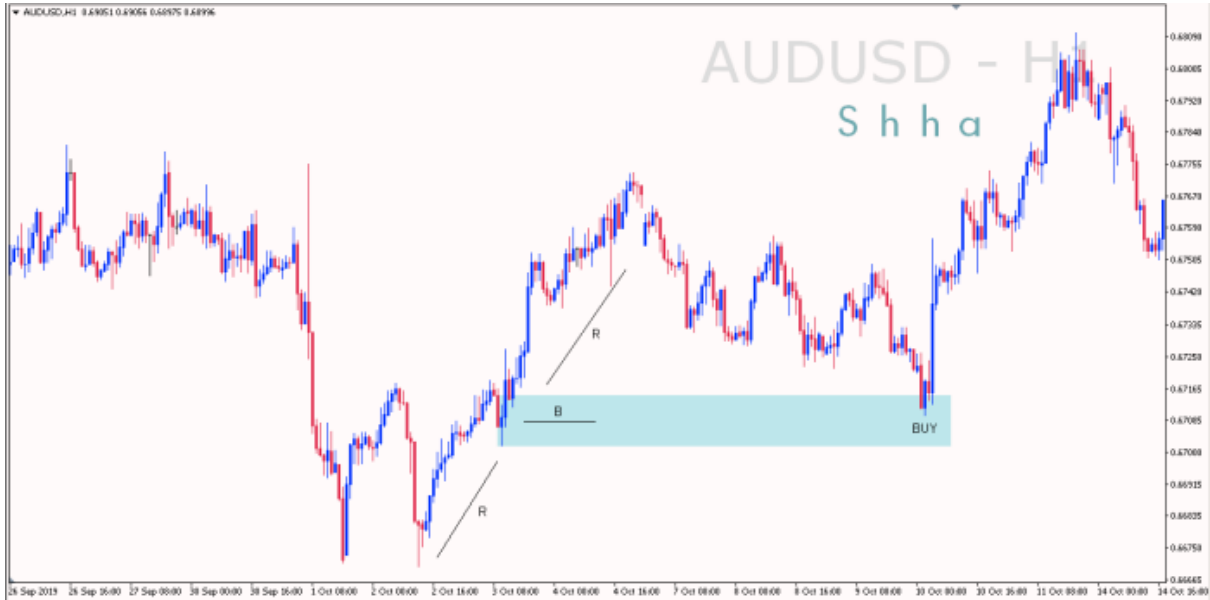
CE - Continuous Entry
VÀO LỆNH TIẾP DIỄN

DBD
Drop Base Drop
GIẢM - ĐI NGANG - GIẢM



RBR
Rally Base Rally
TĂNG - ĐI NGANG - TĂNG





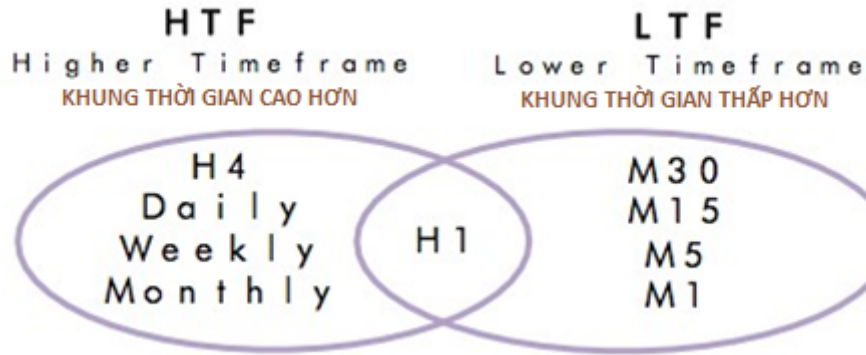
CẤU TRÚC THỊ TRƯỜNG:

- Xác định cấu trúc thị trường (Market Structure - MS) phù hợp trước khi thực hiện giao dịch **Mua - Buy** hoặc **Bán - Sell**
- Giao dịch theo cấu trúc của thị trường, **KHÔNG** giao dịch theo xu hướng (Trends)

Đọc cấu trúc thị trường từ khung thời gian cao hơn (HTF - Higher Timeframe)

- Cấu trúc trong Pha Sóng Giảm (Drop Phase) thì tìm lệnh **Bán - Sell**
- Cấu trúc trong Pha Sóng Tăng (Rally Phase) thì tìm lệnh **Mua - Buy**

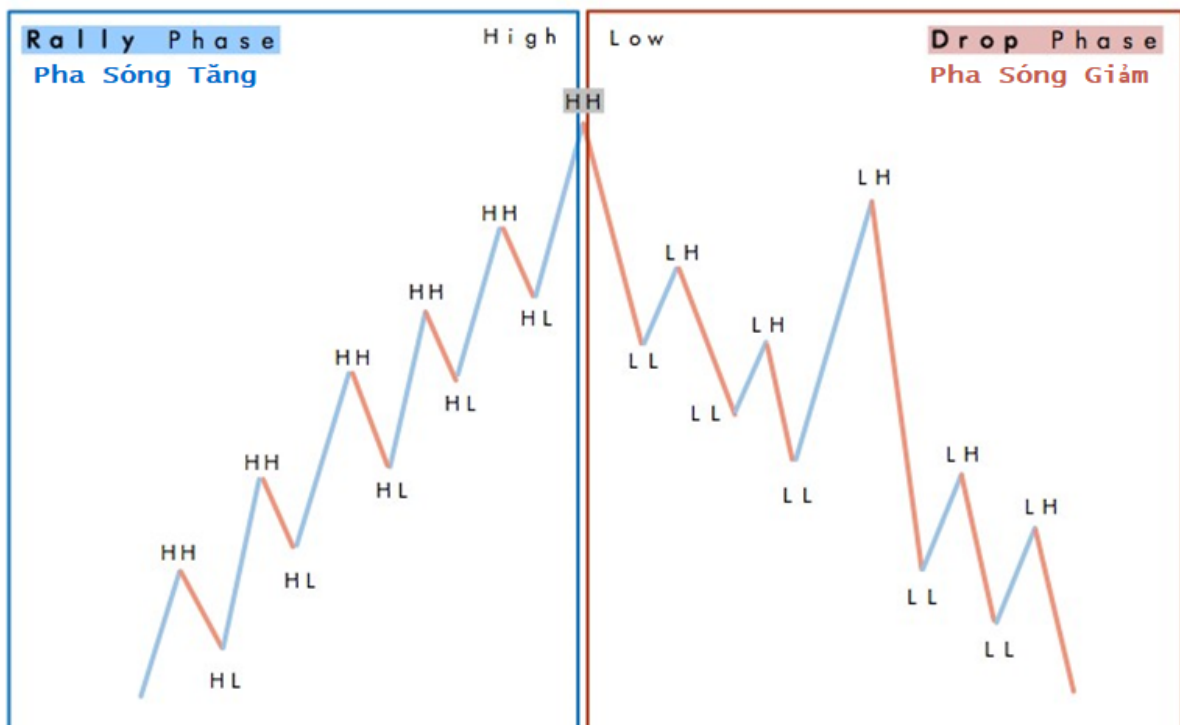
MS in **Drop Phase** = Look for **SELL**
 MS in **Rally Phase** = Look for **BUY**



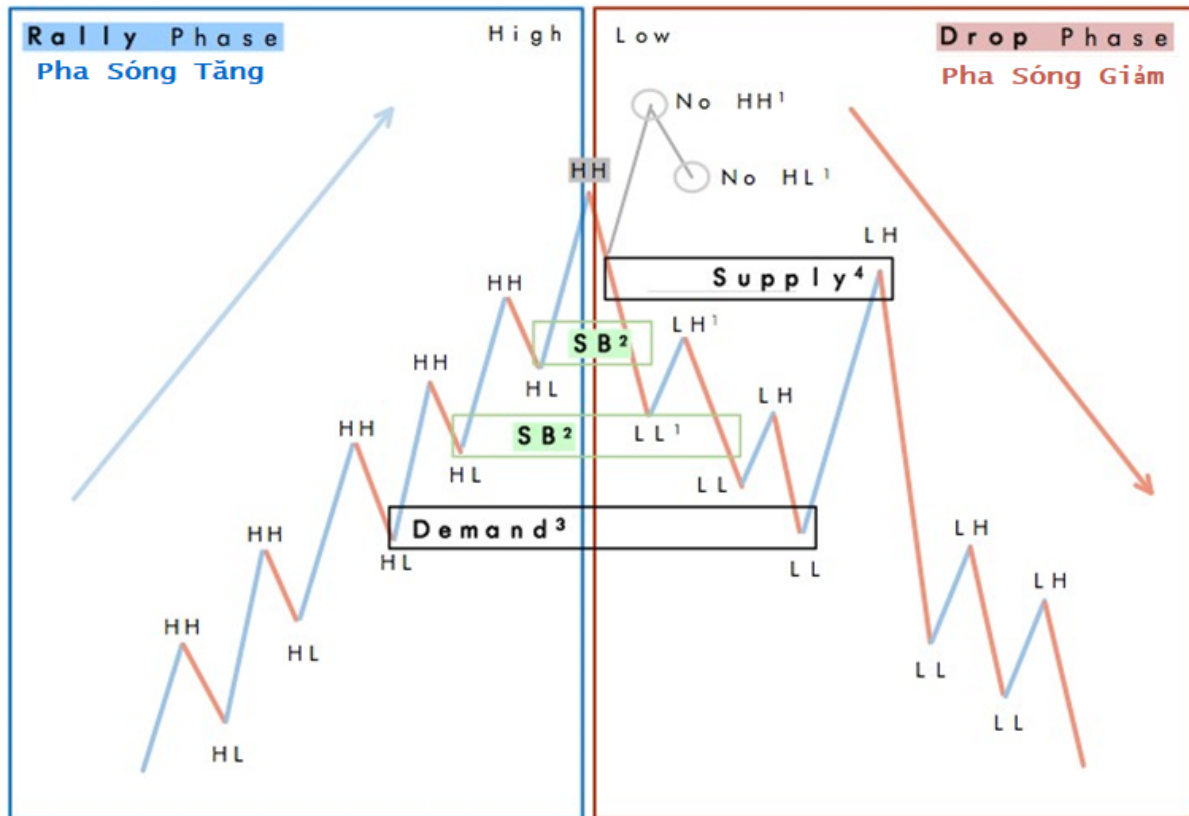
Intraday / Scalper = Start with H1

- Giao dịch trong ngày (Intraday)/ lướt sóng (Scalper) thì bắt đầu với khung H1.
- Đôi khi, bằng cách nhìn vào khung H1 là cách tốt nhất để bắt đầu giao dịch (Trade). Nhưng đối với người mới bắt đầu (Beginner) thì có thể bắt đầu với khung H4.
- Bắt đầu với khung thời gian lớn (HTF) và thực hiện phân tích đa khung thời gian (Multi-Time frame analysis), sau đó tìm kiếm lệnh vào rõ nét (Sharper Entry) ở khung thời gian nhỏ (LTF).

CẤU TRÚC THỊ TRƯỜNG - PHA SÓNG (PHASE)



CẤU TRÚC THỊ TRƯỜNG PHA SÓNG (PHASE) CHI TIẾT



1. Giá không tạo ra đỉnh cao hơn (Higher High - HH) và đáy cao hơn (Higher Low - HL) hay đỉnh cao hơn biến mất (Missing Higher High) và đáy cao hơn biến mất (Missing Higher Low) mà thay vào đó tạo ra đỉnh thấp hơn (Lower High - LH) và đáy thấp hơn (Lower Low - LL)
2. Cấu trúc bị phá vỡ (Structure Breakers - SB) đồng nghĩa với việc giá bị nhấn chìm (Engulfed)

Structure Breaker (SB) = Price has been **Engulfed**

Trong trường hợp này vùng Cầu (Demand) bị phá/ nhấn chìm tạo ra đáy thấp hơn mới (Lower Low - LL1) và đỉnh thấp hơn mới (Lower High - LH1)

Cấu trúc bị phá (Structure Breakers - SB) không phải để vào lệnh mà SB chỉ là tín hiệu sớm cho thấy giá đang thay đổi từ tăng sang giảm và ngược lại

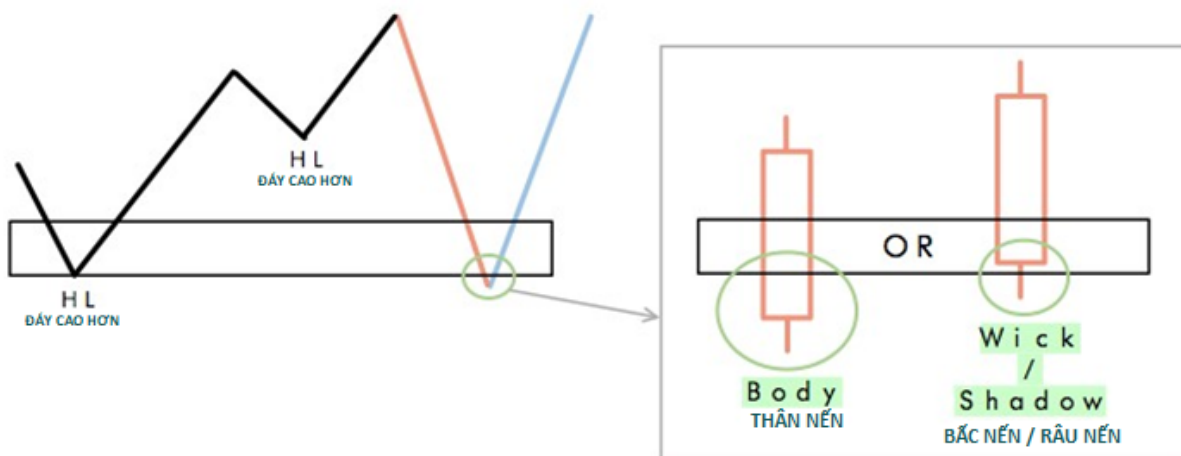
FROM  Looking for **BUY** TO  Looking for **SELL**

3. Vùng Cầu (Demand) nắm giữ giá, và nó vẫn chưa bị nhấn chìm (engulfed)
4. Vùng Cung (Supply) là vùng mà nơi đó giá sẽ giảm (Drop)

KHÔNG CÓ SỰ PHÁ VỠ CẤU TRÚC (No Structure Breaker) = GIAO DỊCH RỦI RO (Ricky Trade)

Trong phá vỡ cấu trúc (SB), cái cần được xem xét là nhấn chìm/phá vỡ tại vùng **Cung (Supply)** hoặc vùng **Cầu (Demand)**

- Thân nến (Body of the candle)
- Bấc nến/ Râu nến (Wick/Shadow of the candle)



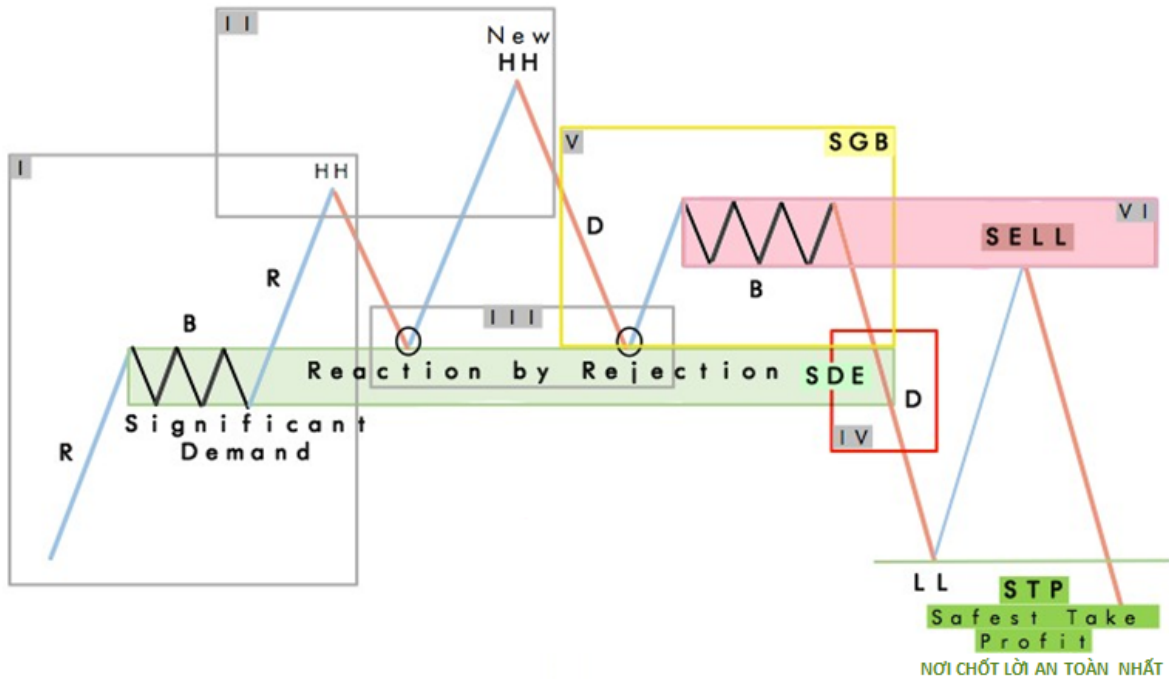


SIGNIFICANT DEMAND ENGULFED AND SIGNIFICANT BASE

Significant Demand Engulfed (SDE): Vùng cầu bị nhấn chìm, xác nhận cấu trúc bị thay đổi

Significant Base (SGB): Vùng giá đi ngang có giá trị, (dùng để tìm kiếm điểm vào lệnh Sell sau khi SDE được xác nhận)

Dùng vùng giá đi ngang (Base) có giá trị để tìm kiếm điểm vào lệnh (Sharpest Entry)



CÁCH NHẬN DẠNG VÙNG SDE & SGB

1. Xuất hiện trong vùng **giá đi ngang (Base)** trong cấu trúc **Tăng - Đi Ngang - Tăng** (Rally - Base - Rally/ RBR)
2. Giá tạo **đỉnh cao hơn** (Higher High - HH) mới
3. Phải có hành động **Từ chối giá (Rejection)** từ vùng cầu giá trị (**Significant Demand - SD**)

Điều này có nghĩa là vùng cầu (Demand) này có các lệnh (orders)/ hay nơi mà giá giữ lệnh. Vì vậy, điều này dẫn đến việc xảy ra từ chối giá nhiều hơn

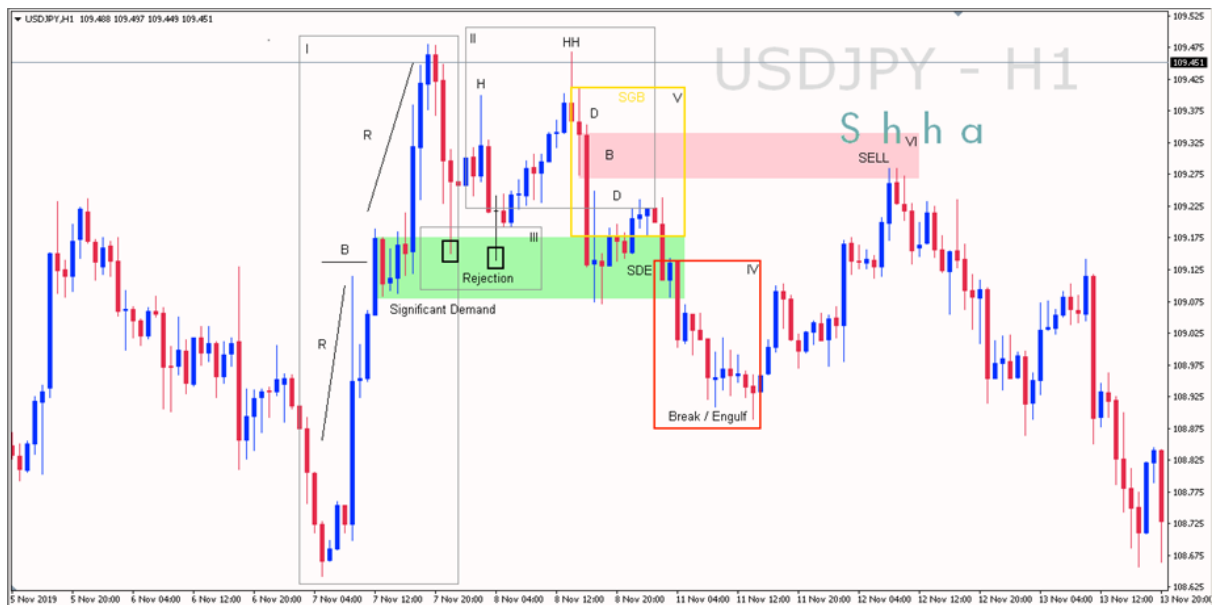
4. Vùng cầu giá trị (Significant Demand - SD) bị nhấn chìm và nó được gọi là vùng cầu bị nhấn chìm Significant Demand Engulfed (SDE). Vùng cầu SD sẽ không được xác nhận là SDE khi không có giá bị nhấn chìm (Engulfed) hay phá vỡ (Break).
5. Vùng giá đi ngang (Base) được tạo trước khi giá bị nhấn chìm/ phá vỡ qua cùng cầu có giá trị => được dùng để tìm điểm vào lệnh.
Hay nói cách khác vùng giá đi ngang (Base) được tạo trước khi vùng cầu bị nhấn chìm (SDE) hình thành, đây được gọi là vùng giá đi ngang có giá trị (SGB)

6. Tại đây là nơi tìm kiếm vào lệnh Bán (Sell Entry)

Trong trường hợp này, giá hồi lên giá đi ngang tại khu vực vùng giá đi ngang có giá trị (SGB)

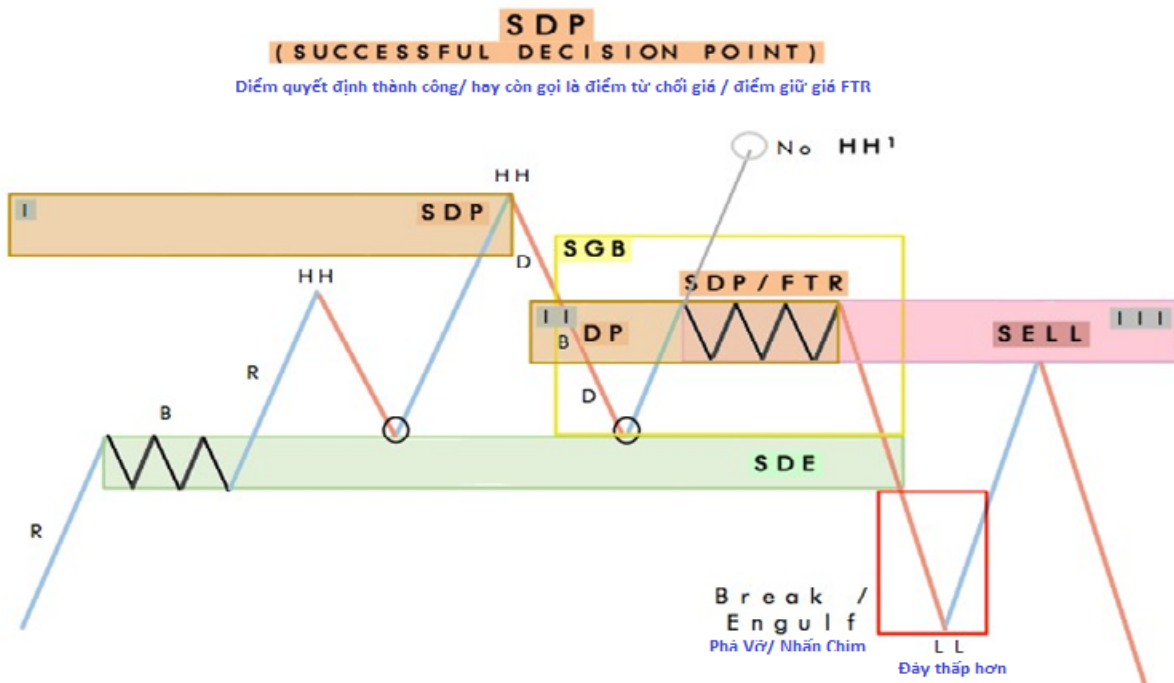
Vùng SGB là nơi để tìm điểm vào lệnh. Chỉ tập trung vào vùng SGB và đợi giá về vùng

Vùng SDE là điểm mấu chốt xác nhận cấu trúc bị phá vỡ (thay vì tạo ra Đỉnh cao hơn HH, nó lại tạo ra Đáy thấp hơn LL)



ĐIỂM QUYẾT ĐỊNH THÀNH CÔNG

SUCCESSFUL DECISION POINT - SDP



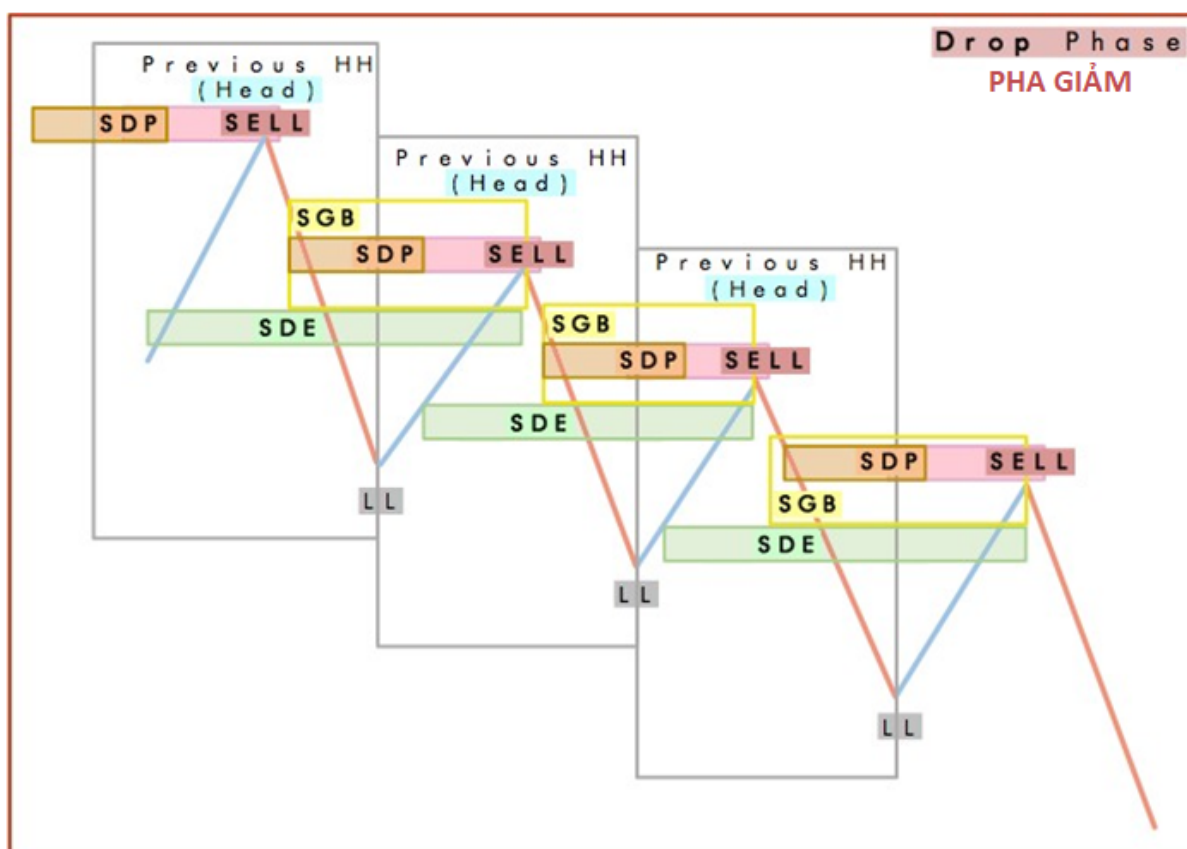
1. Giá được giữ bởi **Điểm quyết định thành công** (Successful Decision Point - SDP) từ vùng đi ngang trước đó với **Điểm quyết định** (Decision Point - DP) → [Nhìn vào bản đồ bên trên] ←

2. * **Chìa Khóa Quan Trọng Nhất** *

- ◆ Trong khu vực **SGB** (vùng giá đi ngang có giá trị), có một vùng giá đi ngang với **Điểm quyết định DP** đang nắm giữ giá.
< Hầu hết thời gian, vùng đi ngang ở dạng **Giảm - Đi Ngang - Giảm** (Drop - Base - Drop _ DBD) >
- ◆ **Điểm quyết định DP** đã giữ được giá, không tạo được **đỉnh cao hơn HH1** mới
- ◆ Tại mức giá mà được giữ thành công bởi **Điểm quyết định DP** trở thành **Điểm quyết định thành công DPS**
< Cũng có thể được gọi như **Điểm giữ giá** (FTR - Failed To Return), bởi vì nó không thể quay trở lại để tạo ra **đỉnh cao hơn HH1** mới >

3. Tìm kiếm **Điểm quyết định (DP)** khác để đặt lệnh **Bán (Sell)**

- Làm thế nào để nhận biết vùng **SGB** đó là đúng:
 - Bằng cách nhìn vào **Đỉnh cao hơn HH** trước đó, và đảm bảo rằng **Đỉnh cao hơn (HH)** trước đó đến từ **Vùng giá đi ngang có giá trị (SGB)** trước đó
 - Nếu **Giá đỉnh/ Giá cao nhất (Head Price)** đến từ **Vùng giá đi ngang có giá trị (SGB)** hoặc **giá trước đó**, được gọi là **Điểm quyết định thành công (SDP)**



- Đợi giá trở về Vùng giá đi ngang có giá trị (SGB)
- **Bán (Sell)** tại Vùng giá đi ngang có giá trị (**SGB**)
- Phải đảm bảo rằng đỉnh (The Head) hình thành từ vùng giữ giá **SDP** (bên trong vùng SGB, giá đến từ SDP và được giữ bởi **DBD nhỏ hơn**)
- Nếu bạn bỏ lỡ cơ hội vào lệnh tại vùng **SGB**, thì hãy nhìn vào giá nếu nó vẫn tạo ra **Đáy thấp hơn (LL)**, và không có **Đỉnh cao hơn (HH)** mới. Điều này có nghĩa là thị trường vẫn nằm trong **Pha giảm giá (Drop Phase)**

- Vùng SGB được giữ bởi vùng SGB khác.
- Vùng SGB có thể có rất nhiều Vùng đi ngang (Base) với Điểm quyết định (DP). → Nhưng tất cả các Vùng đi ngang (Base) với DP trong vùng SGB vẫn xem xét là có giá trị để **Bán - Sell**, cho đến khi **Giá Đỉnh (Price Head)** được giữ bởi **SDP**

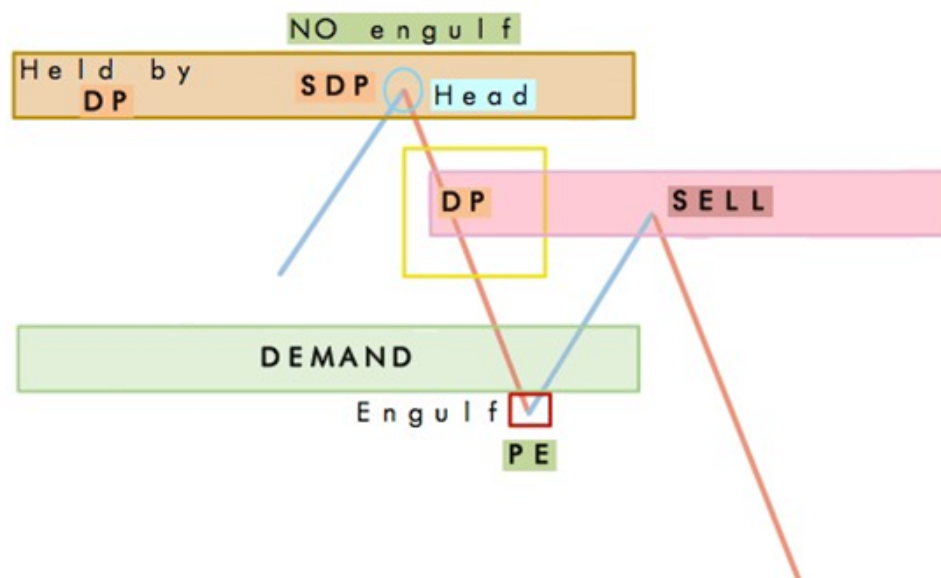
SDP & PE

SDP
(SUCCESSFUL DECISION POINT)
ĐIỂM QUYẾT ĐỊNH THÀNH CÔNG

&

PE
(PIN ENGULF)
XÁC ĐỊNH NHẤN CHÌM

How **SDP** and **PE** works :



- Giá tăng và được giữ bởi Điểm quyết định DP
- Giá giảm và nhấn chìm (Engulf) vùng cầu trở thành Xác định nhấn chìm (Pin Engulf - PE)
- Giá quay trở lại và tìm Điểm quyết định (DP) trong vùng SGB và đây là nơi để vào lệnh (Entry)

🎯 HÃY NHỚ RẰNG 🎯

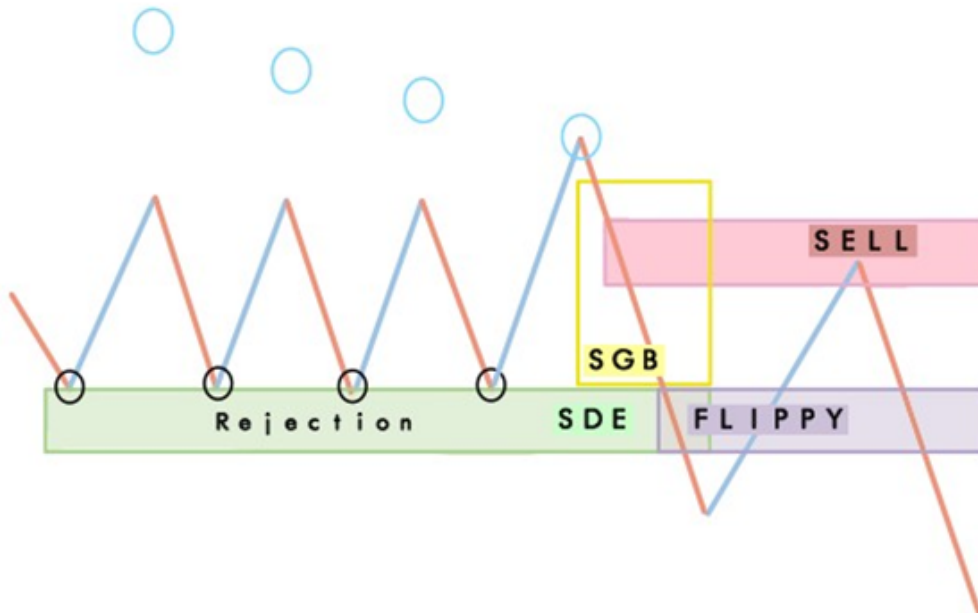
Nếu không có phá vỡ/ nhấn chìm (No Engulf)
tại đỉnh (Head) nghĩa là giá đã được giữ thành công bởi DP

Bất cứ khi nào Đỉnh (Head) được giữ thành công bởi DP,
thì DP trở thành SDP

Tại vùng Cầu (Demand), vùng cầu bị nhấn chìm (Engulf)/ phá vỡ. Dù
cho vùng cầu này bị nhấn chìm bởi lực giá mạnh hay chỉ bởi lực nhỏ,
thì nó vẫn trở thành xác nhận nhấn chìm PE

Base Rejection = Base becomes Weak

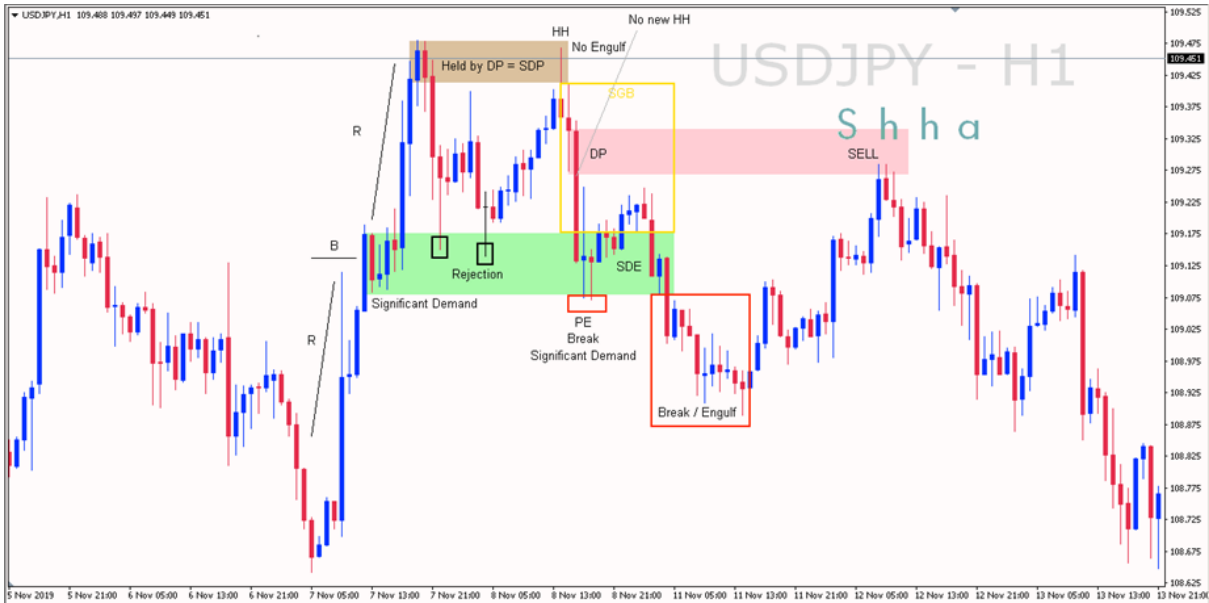
Vùng đi ngang có hành động Từ Chối Giá = Vùng đi ngang (Base) trở nên yếu



- Giá từ chối nhiều lần trên vùng cầu (Demand)
- Khi Đỉnh (Head) giảm, và đây là thời điểm để vào lệnh để Bán (Sell)

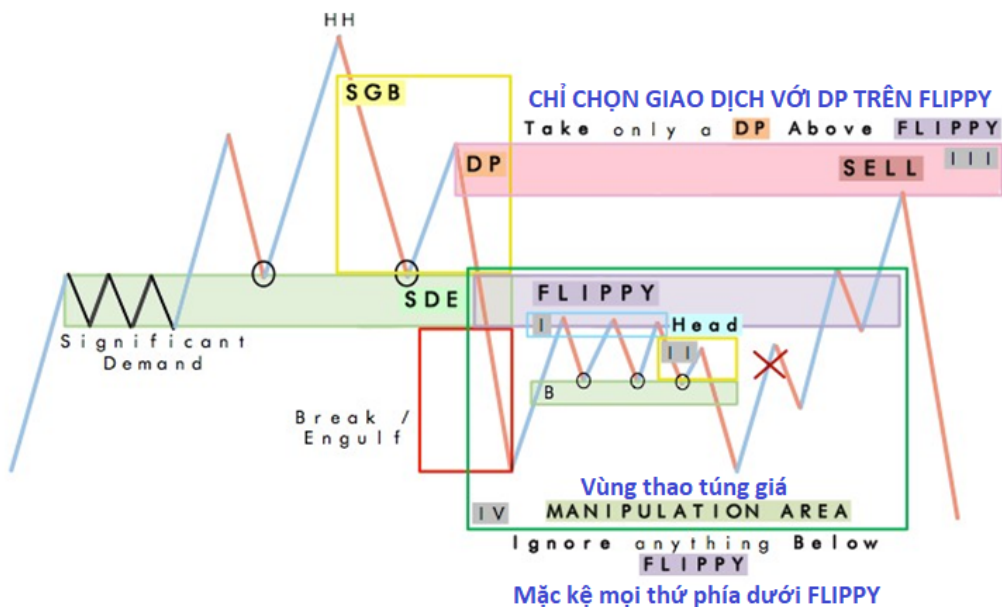
🎯 GHI NHỚ HÀNH ĐỘNG TỪ CHỐI GIÁ 🎯

Khi giá phục hồi trở lại hay tăng lên,
khu vực này sẽ trở thành khu vực FLIPPY



FLIPPY - VÙNG THAO TÚNG GIÁ

1. Flippy là nơi vùng **Cung (Supply)** chuyển thành vùng **Cầu (Demand)**, hoặc vùng Cầu chuyển thành Cung ở các mức độ như nhau, mà tại đó có nhiều hành động bởi **Từ chối giá (Rejection)**
2. Nó là **vùng thao túng (Manipulation Area)**, nơi để bẫy các Traders thiếu kiên nhẫn.
3. Thường thì trong **Vùng thao túng giá (Flippy)**, vùng SGB có xu hướng là giả



- Vùng Cầu giá trị (**Significant Demand**) sau khi giá bị **nhấn chìm/phá vỡ** trở thành vùng **Cung (Supply)**
- Khu vực SDE trở thành vùng **FLIPPY**

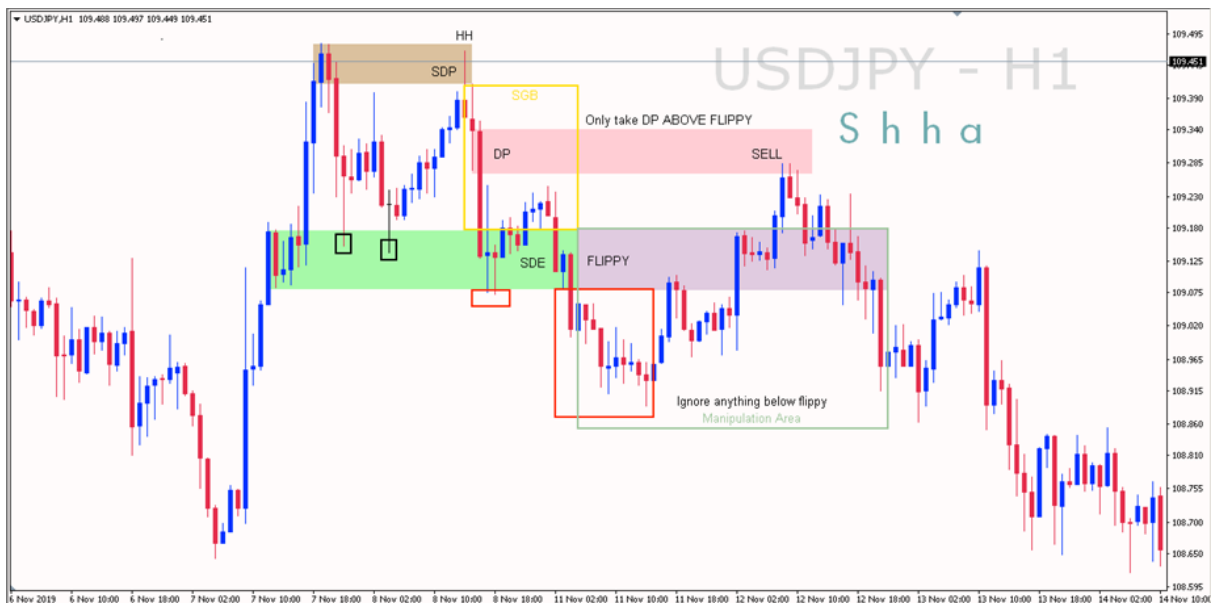
CHÚ THÍCH BÀN ĐỒ THEO THỨ TỰ I, II, II, IV

- I. Nhìn vào **Đỉnh (Head)**. Nó được tạo ra từ **vùng Flippy**.
- II. Không **Bán (Sell)** trong vùng SGB này, vì hầu hết là **thất bại**.
- III. Đợi cho **giá hồi lên vùng SGB thật** ở trên và vào lệnh **Bán (Sell)**
- IV. Bất cứ mô hình nào nằm trong vùng này đều là **vùng thao túng giá (Manipulation Area)**

Tất cả các tín hiệu nằm **dưới vùng Flippy** đều **không** dành cho mô hình **Bán - Sell**

Không giao dịch (Trade) trong vùng Flippy, hoặc bạn cũng có thể nhưng chỉ một lần khi giá trở về lần đầu tiên, tuy nhiên đây vẫn là **giao dịch rủi ro**

Chỉ **chọn DP trên vùng Flippy** để giao dịch



SDE THẤT BẠI

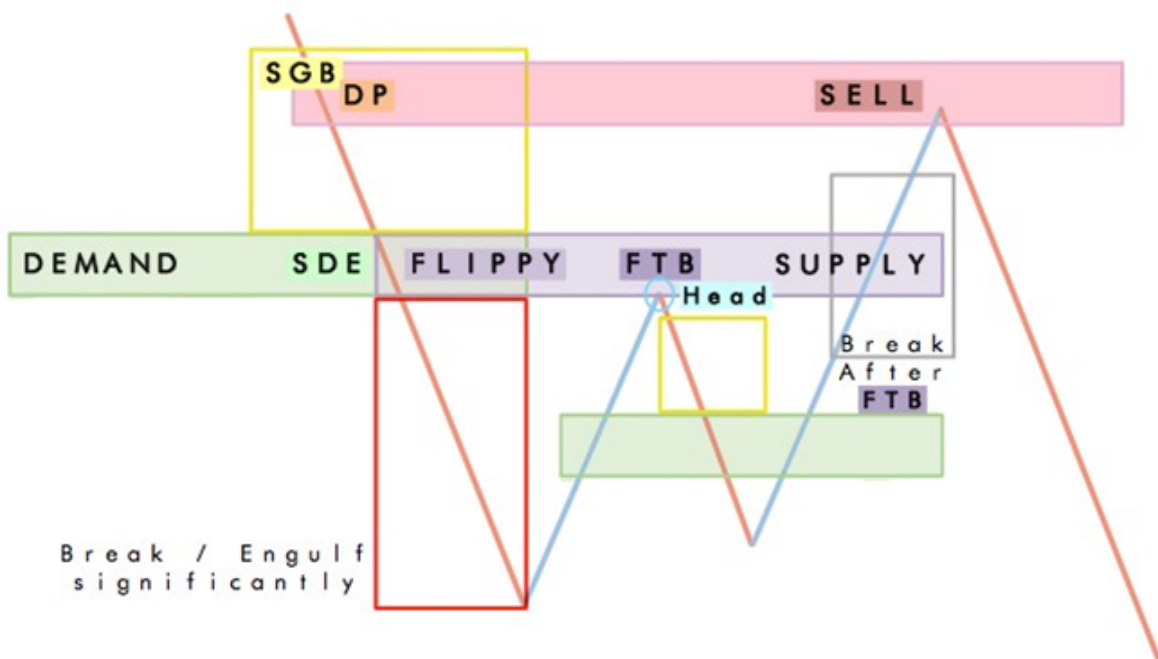
▼ QUY TẮC ▲

1. Trước khi xác định **SDE**, phải đảm bảo rằng **Đỉnh (Head)** không tạo từ vùng **Flippy**, hoặc từ vùng **cấu trúc bị phá vỡ (Structure Breaker)**
2. **Điểm quyết định (DP)** có thể được chọn là trên vùng **SDE**, điểm quyết định (**DP**) không tạo ra từ vùng **Flippy**
 - **DP** thật : Nằm phía **trên** vùng **cấu trúc bị phá vỡ (Structure Breaker)**, hoặc nằm **trên** vùng **Flippy**
 - Bất cứ mô hình/tín hiệu nào được tạo ra phía dưới vùng **Flippy** hoặc các vùng tương tự **Flippy**, nó đều có thể là **bẫy giá/ vùng thao túng giá (Trap/ Manipulation)**
 - **KHÔNG** nên tin/dùng giá **Đỉnh (Head)** được tạo ra từ vùng **Flippy**

HÀNH ĐỘNG GIÁ HỒI VỀ LẦN ĐẦU

FIRST TIME BACK - FTB

Vùng **Cầu (Demand)** chuyển thành vùng **Cung (Supply)**, chỉ xảy ra khi vùng **Cầu (Demand)** bị phá qua và **đột phá đáng kể**



Khi giá hồi về vùng **Cung (Supply)** lần đầu tiên, bạn có thể giao dịch, đó gọi là **Giá hồi về lần đầu (First Time Back - FTB)**.

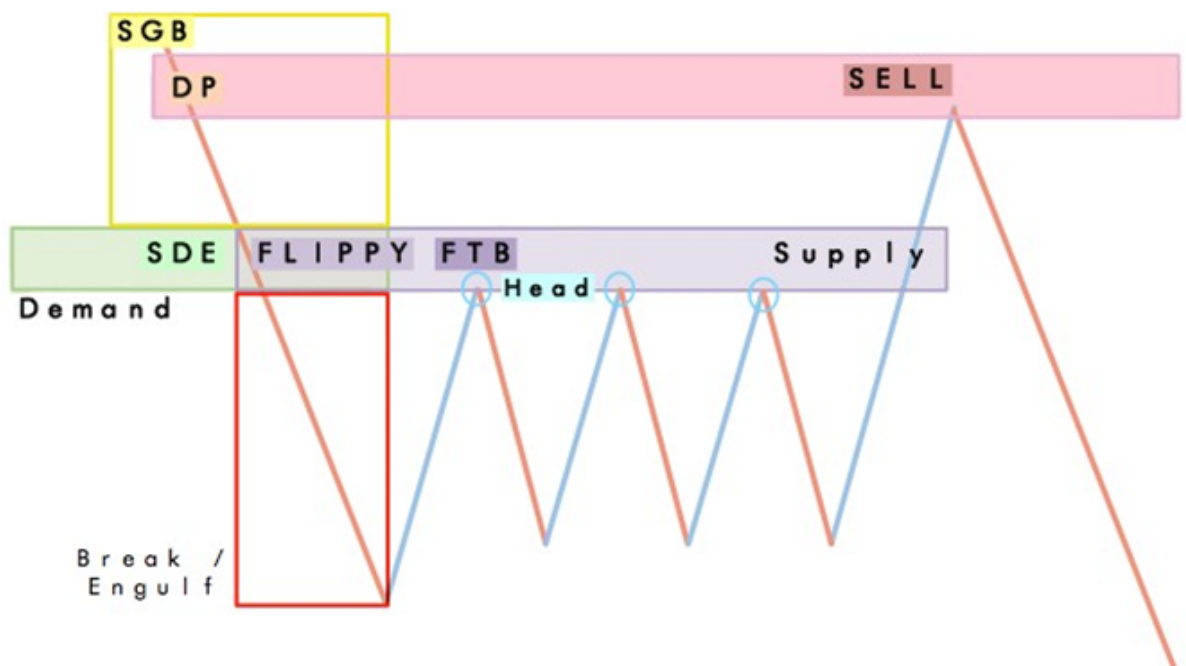
Nhưng thường chúng ta sẽ bị bỏ lỡ giá này, cũng như khó để xác định/ nhận ra nó.

Tại **Giá hồi về lần đầu (FTB)**, bạn có thể đặt lệnh **Bán (Sell)**, giá sẽ **Giảm (Drop)** nhưng ko giảm sâu/ giảm mạnh

NHƯNG

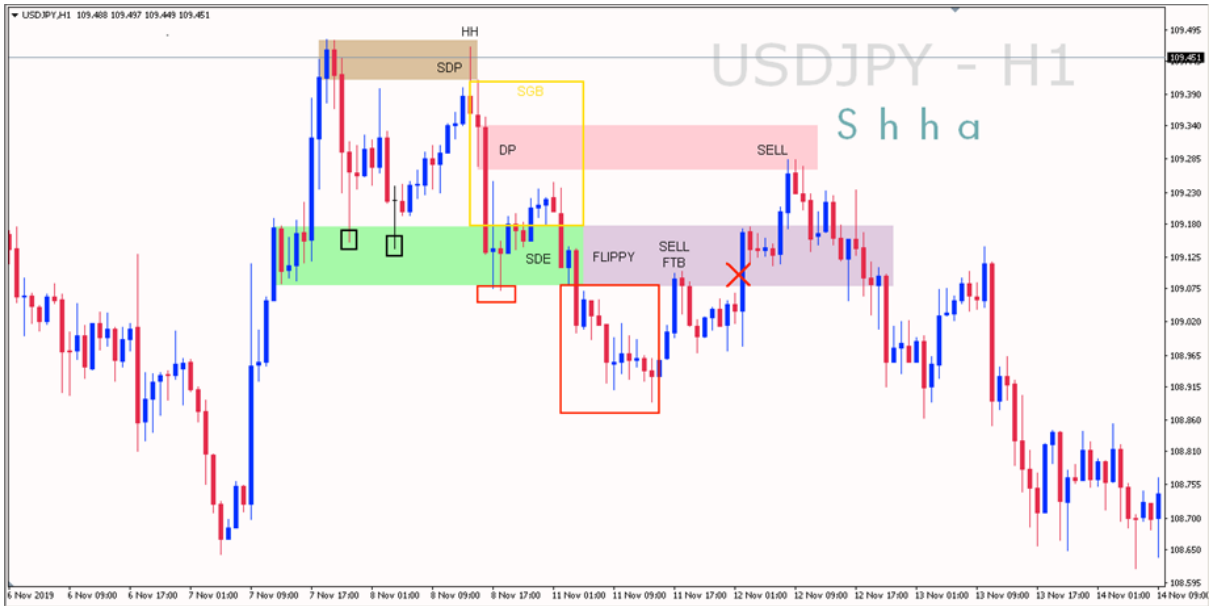
Sau **FTB**, không được giao dịch tại cùng vùng **Cung (Supply)** đó nữa.

- Vùng **Cung (Supply)** này không được xem là vùng mạnh nữa, bởi vì nó đã bị lấy đi
- Điều này có nghĩa là **Đỉnh (Head)** sẽ không còn mới/ ko dùng được nữa, bởi vì vùng **Cung (Supply)** đã được lấy đi một lần
- Vùng giữ giá **Yếu**, giá sẽ **phá vỡ** vùng **Giá hồi về lần đầu (FTB)** và tiến tới **SGB** thật



KHÔNG BAO GIỜ GIAO DỊCH SAU FTB

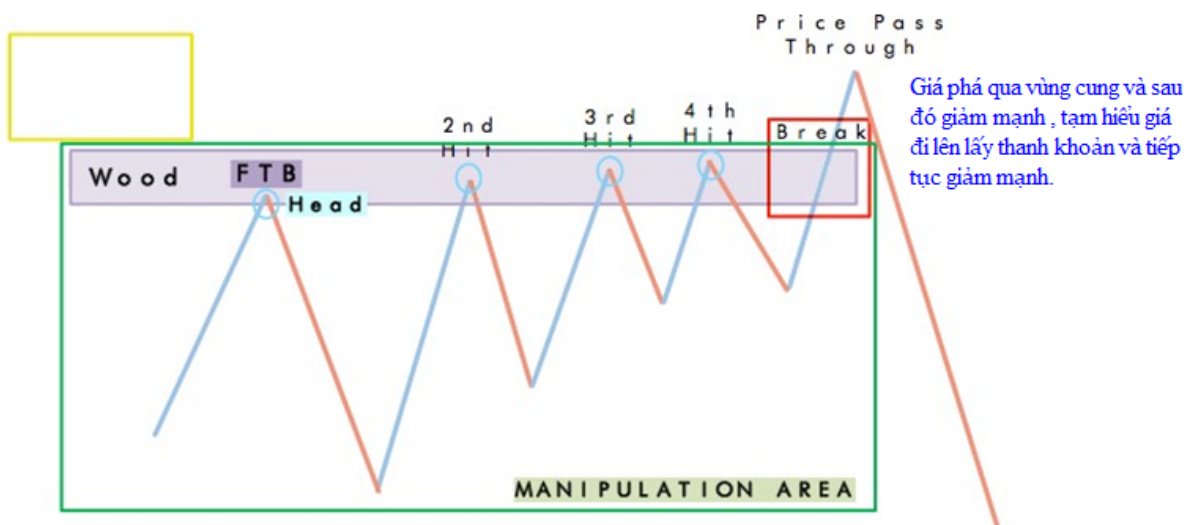
Nếu **FTB** đã xảy ra thì nên bỏ qua nó và tiếp tục đợi giá hồi về **SGB** phía trên để giao dịch thì phần thắng sẽ cao hơn.



SỰ TƯƠNG TỰ - THE ANALOGY

NÓ GIỐNG NHƯ VIỆC ĐÁM VÀO MẢNH GỖ

Việc đâm vào **mảnh gỗ** nhiều lần sau cùng cũng sẽ phá vỡ **"GỖ"**
(điều này có nghĩa rằng **GIÁ SẼ ĐI QUA**)



Đối với **Giá hồi về lần đầu (FTB)**, giá sẽ bị **từ chối (Reject)** và rồi **giảm xuống (Go down)**

NHƯNG với lần va chạm thứ 2/ thứ 3/ thứ 4/..... thì **giá (Price)** sẽ tăng cao và cao hơn và thậm chí còn phá vỡ/qua **“ GỖ ”**

TIẾP CẬN GIÁ PRICE APPROACHING - PA

Những **Đặc trưng (Characteristics)** hay những **Mẫu hình (Pattern)** của giá trước khi chạm **Điểm quyết định (DP)**

(Nghĩa là nó là một dấu hiệu / tín hiệu để thuyết phục chúng ta thấy rằng đây là DP có giá trị để giao dịch)

**** NO PA = NO GO ****

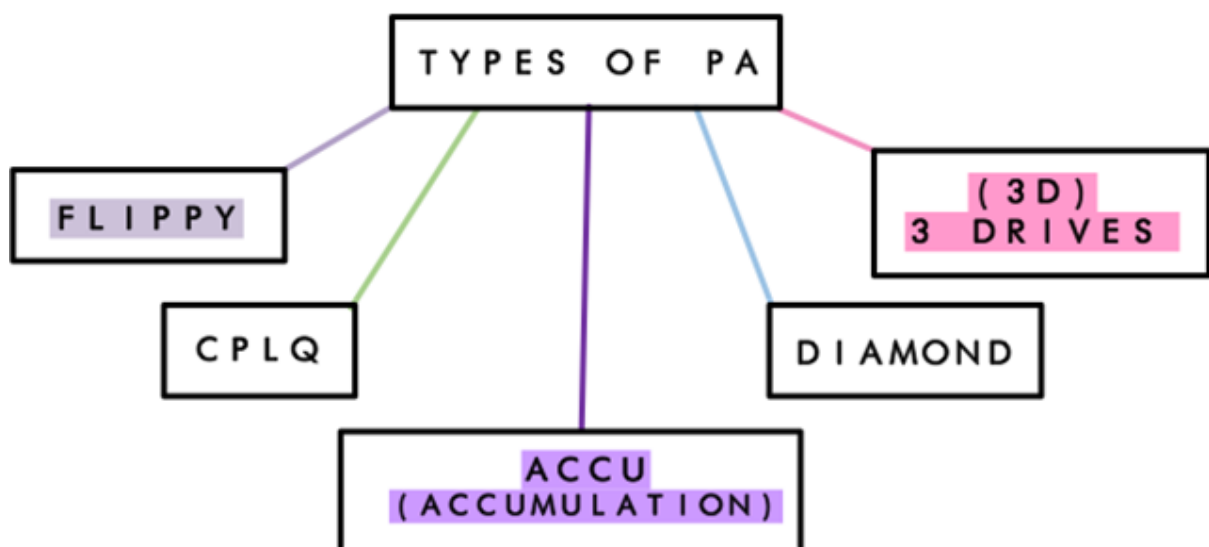
**** KHÔNG TIẾP CẬN GIÁ = KHÔNG GIAO DỊCH ****

With PA:
30% RISK

VỚI PA 30% RỦI RƠ

NO PA:
60 - 70%
RISK

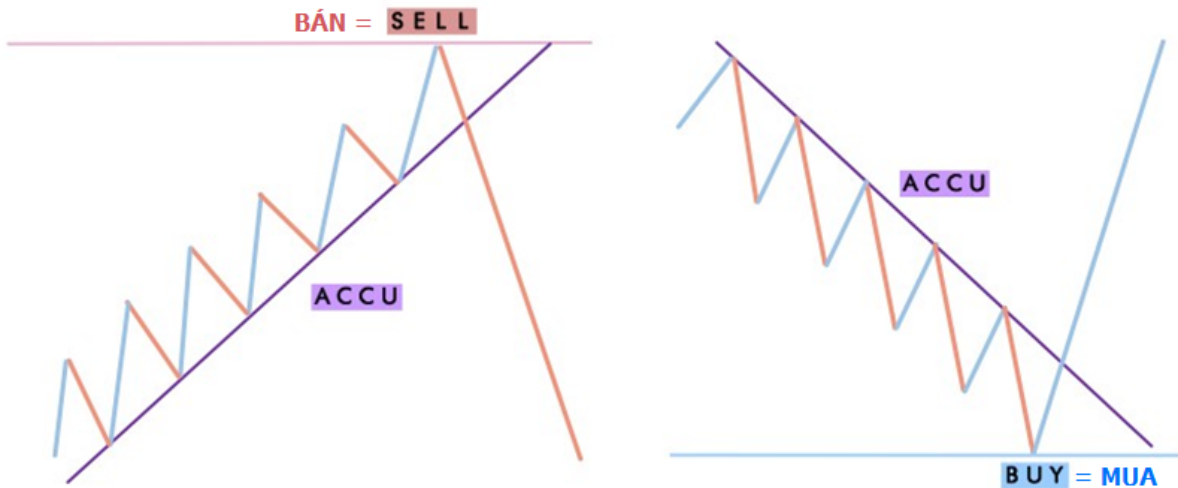
KHÔNG PA CÓ 60 - 70% RỦI RƠ



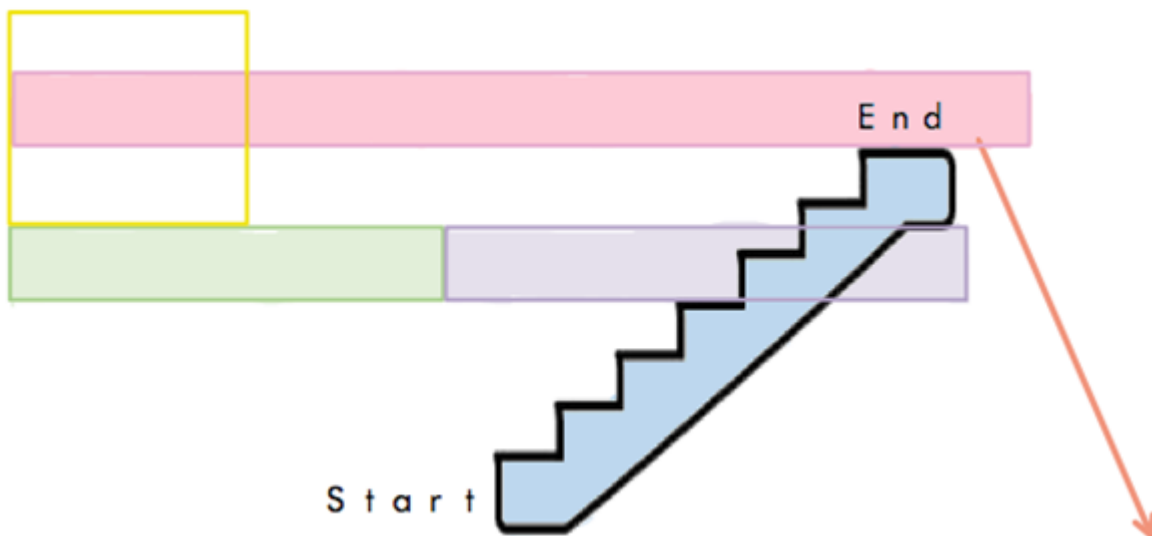
TÍCH LŨY

ACCUMULATION - ACCU

ACCU là một trong những dạng của Tiếp Cận Giá (Price Approaching - PA)



Nói một cách ẩn dụ, mô hình này nhìn giống bậc thang có điểm đầu (Start) và điểm cuối (End)



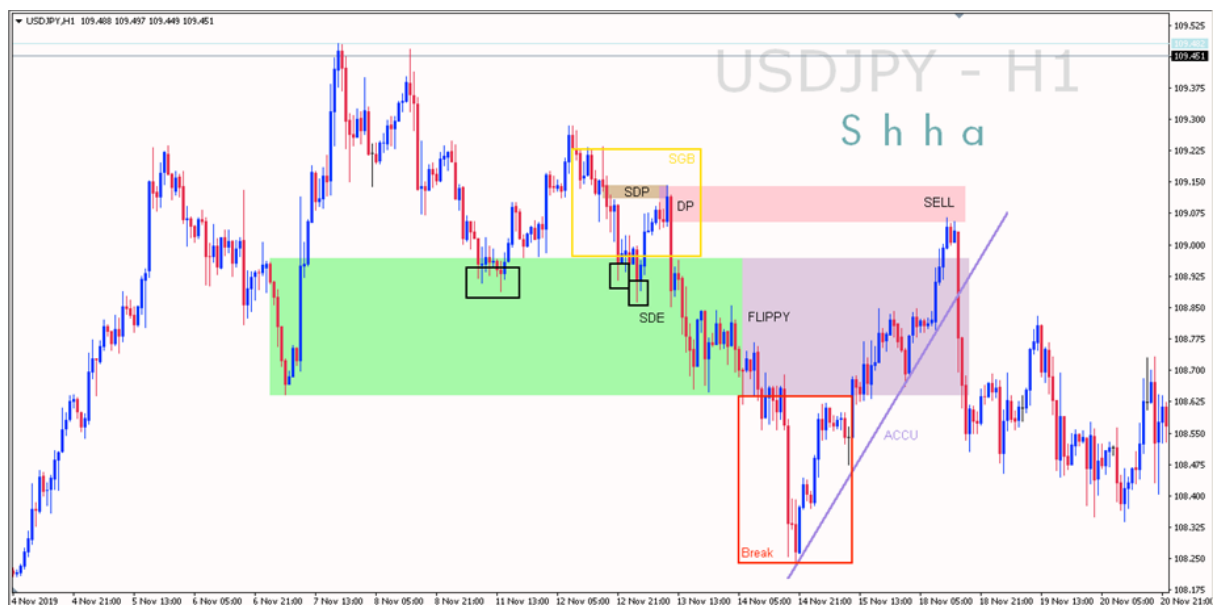
Khi giá (Price) chạm đến điểm cuối (End) của bậc thang thì nó chắc chắn sẽ giảm (Drop)

Trong khi giá tạo mô hình bậc thang:

- Ưu tiên để Bán (Sell) khi giá chạm đến điểm cuối (End)
- Không khuyến khích để Mua (Buy) khi giá vẫn đang tạo một phần của mô hình bậc thang

Làm thế nào để nhận biết điểm cuối (End) của mô hình bậc thang:

- Tìm bộ nến giữ giá DP trong vùng SGB
- Các yếu tố này phải nằm trên vùng SDE & trên vùng FLIPPY (Xem hình minh họa phía dưới)





MỆO XẾP CÁC TẦNG: (nếu bạn có gan/kiểm tra quản lý tiền)

- Nếu bạn thấy giá đang tạo mẫu hình ACCU, bạn có thể đặt giao dịch (Big lot) tại điểm cuối và đặt lệnh Dừng bán (SS - Sell Stop) / Giới hạn bán (SL - Sell Limit) bên dưới điểm kết thúc (End)
- Sẽ hiệu quả hơn là khi có tin tức (News) thì giá sẽ giảm mạnh (Drop Heavily)/ giảm đáng kể (Drop Significantly)

🎯 HÃY NHỚ RẰNG 🎯

ACCU không chỉ là giao dịch khi có tin (News),
mà vẫn là mô hình giao dịch tốt

Nếu không có tin (News) và giá vẫn tạo mô hình ACCU,
đó là tín hiệu rằng giá vẫn sẽ tiến về đến DP.

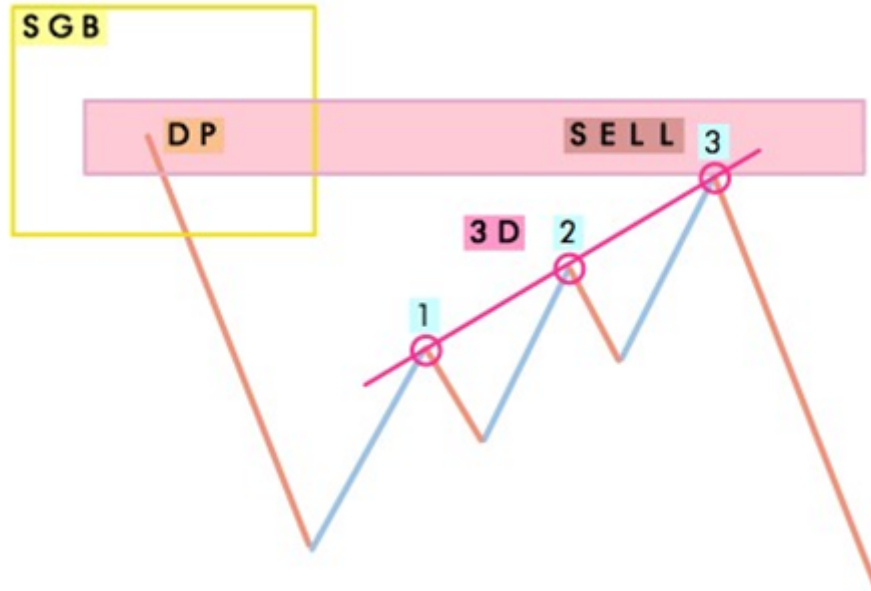
Và đây là lúc chúng ta đang chuẩn bị sẵn sàng để Bán
(Sell). STP sẽ là một sự bắt đầu của ACCU

Đôi khi giá ACCU không hồi về đến vùng DP thật,
thay vào đó giá chỉ hồi về FTB trên bất cứ vùng FLIPPY nào

3D - 3 DRIVES

Mô hình 3D này là một trong những mô hình mạnh của Tiếp cận giá (Price Approaching - PA) đến DP

Với mô hình 3D này thì bạn luôn quan sát tại Đỉnh (Head)



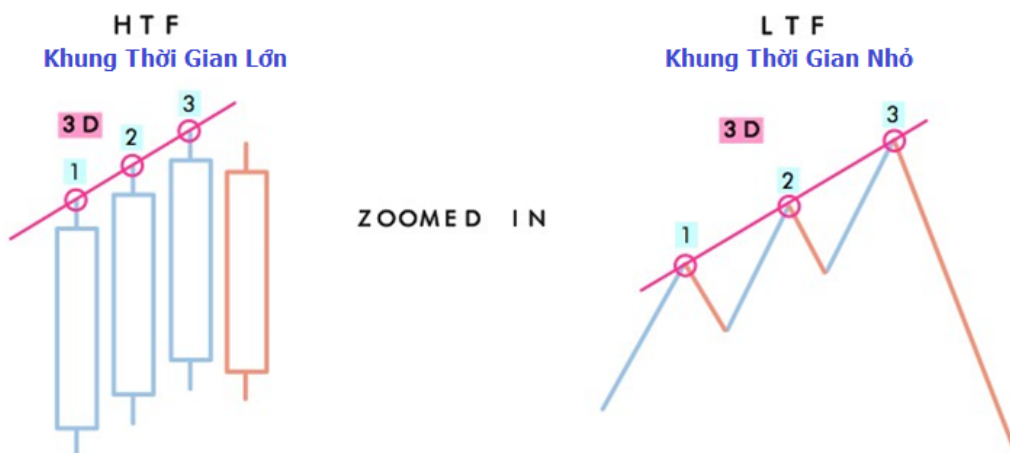
Nếu bạn nhận thấy giá đang tạo mô hình chưa hoàn thiện mà đã có được Drive thứ 1 và Drive thứ 2 thì hãy sẵn sàng để vào lệnh (Entry)

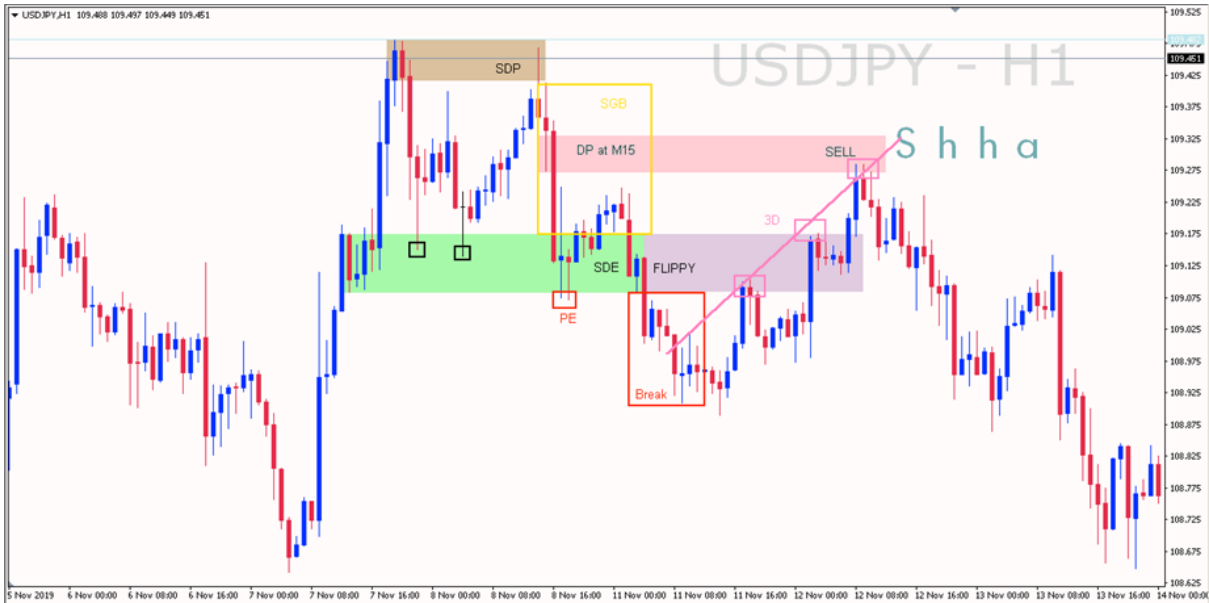
Một khi giá chạm đến DP trong vùng SGB, giá sẽ tạo Drive thứ 3 và giảm rất mạnh

PHÂN TÍCH ĐA KHUNG

At Multi - TimeFrame Analysis

Mô hình 3D đôi khi sẽ có hình dạng như mô hình bên dưới:

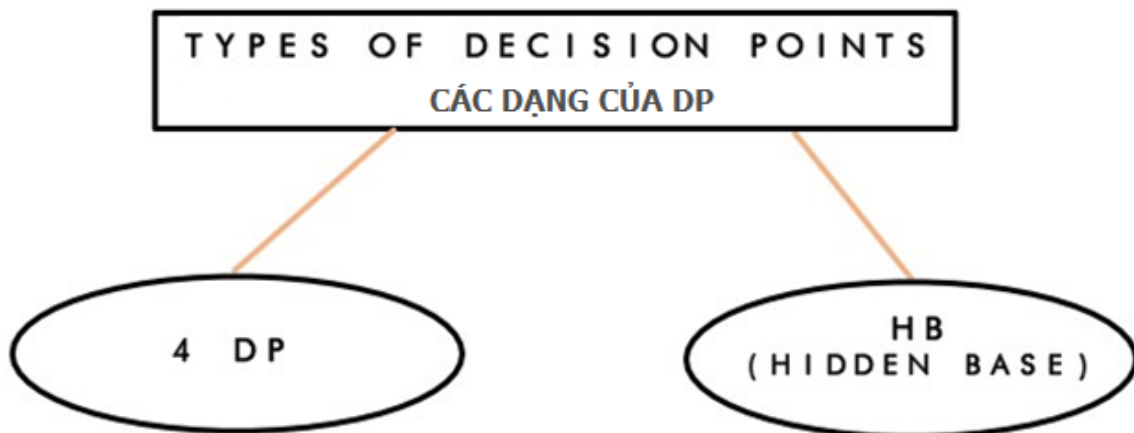




ĐIỂM QUYẾT ĐỊNH DECISION POINT - DP

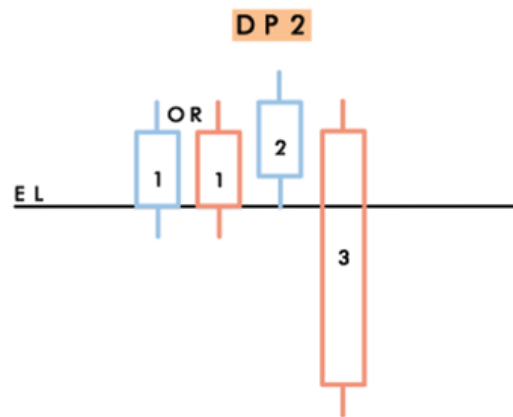
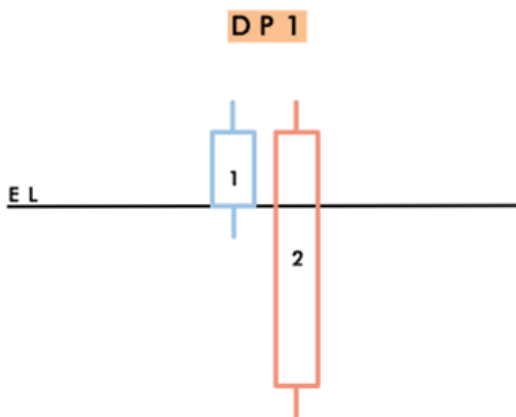
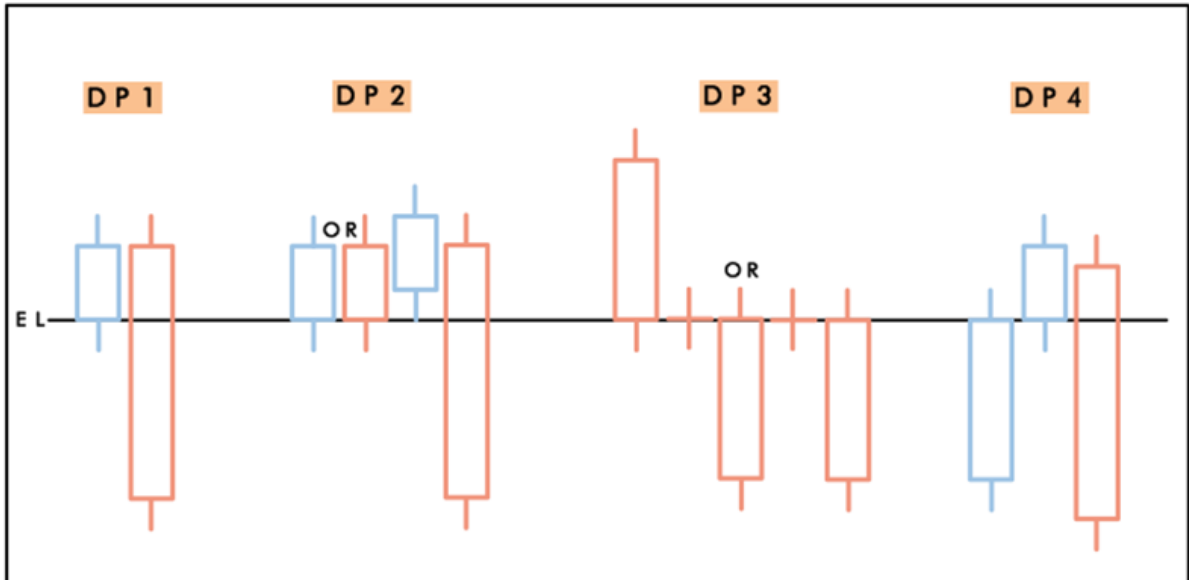
DP là mức giá, tín hiệu để vào lệnh, DP được xác định trong vùng SGB
 DP chỉ có giá trị khi nó nằm trong vùng SGB

NO SGB with the DP = NOT valid



4 DẠNG MÔ HÌNH NẾN CỦA DP - 4DP

KEYWORD: SIGNIFICANT CANDLE



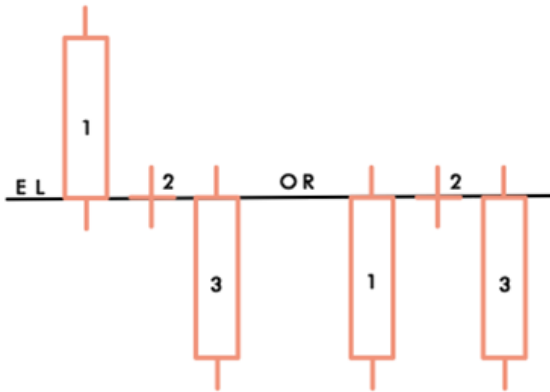
Điểm vào lệnh tại nến Thứ Nhất (1st Candle)

Cây nến xanh thứ nhất bị nhấn chìm đáng kể bởi cây nến giảm thứ 2

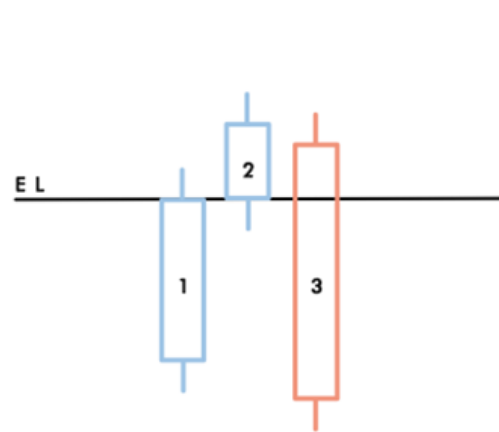
Điểm vào lệnh tại nến Thứ nhất (1st Candle)

Nến thứ nhất và thứ 2 phải là nến màu xanh và bị nhấn chìm bởi nến thứ 3

DP 3



DP 4

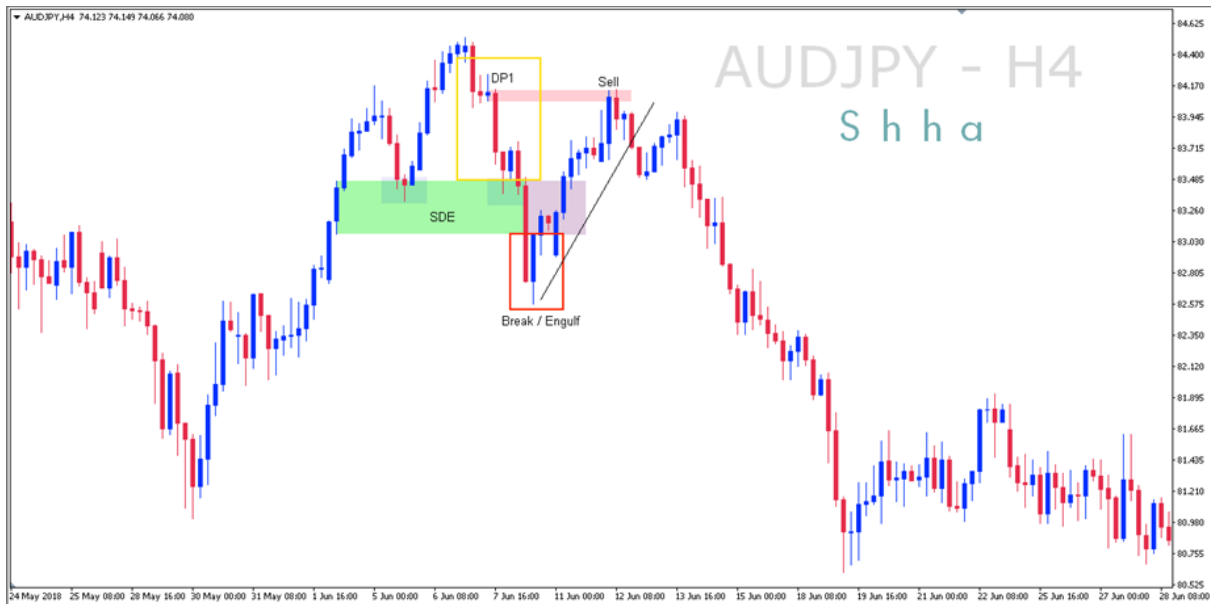


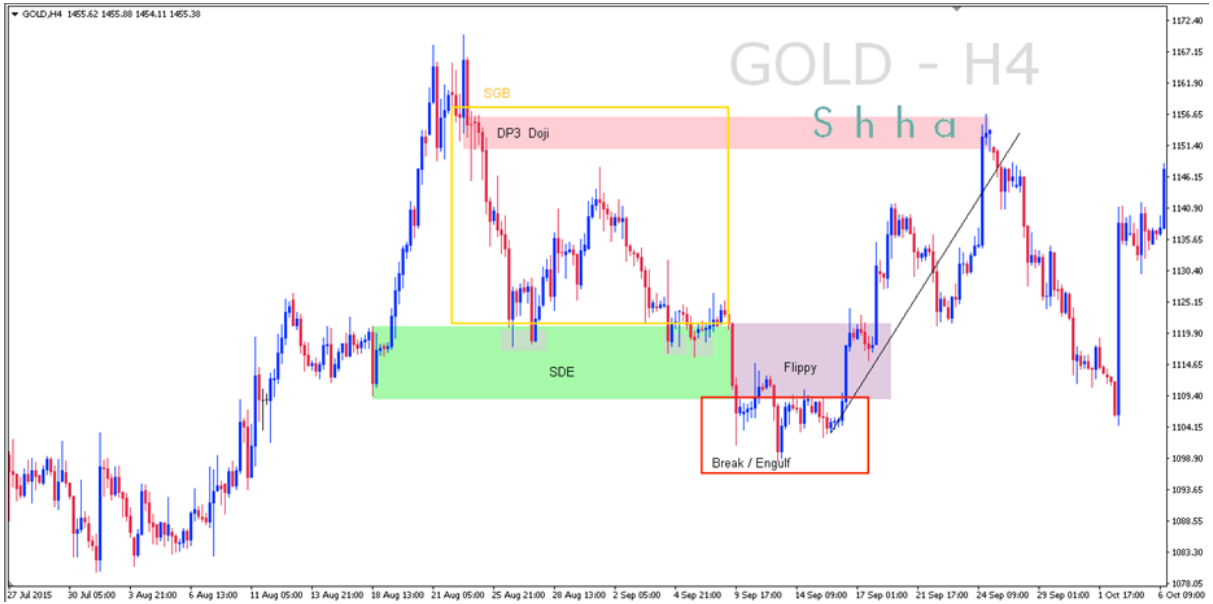
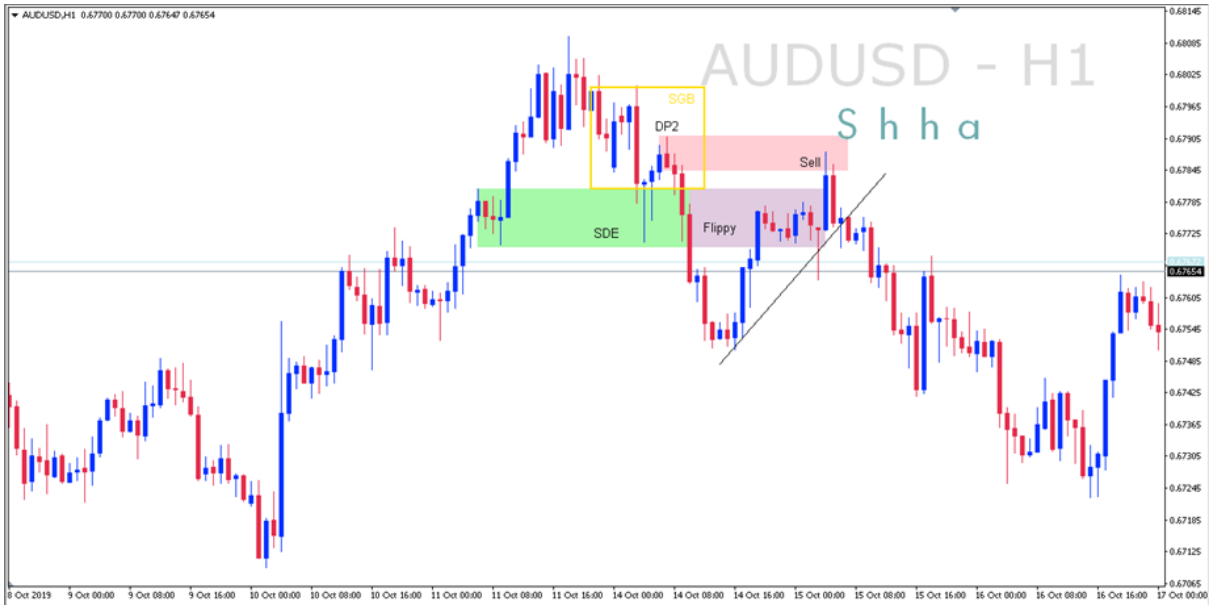
Điểm vào lệnh: Nến DOJI (Cây Nến thứ 2)

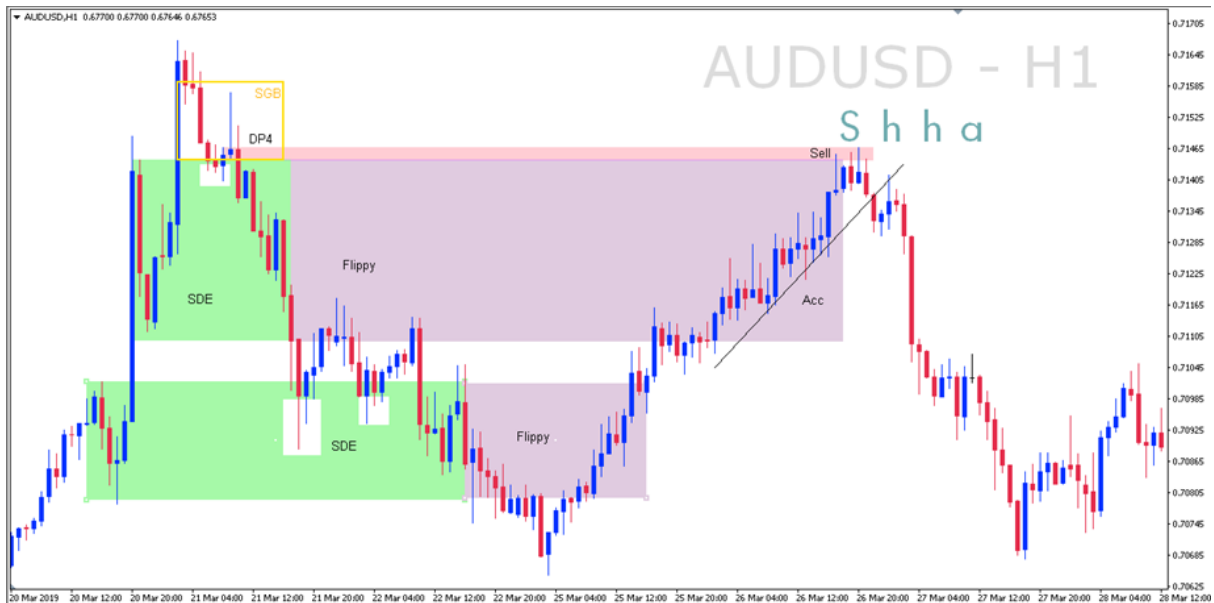
Có 2 loại nến, nhưng tất cả đều có điểm chung đều là cây nến giảm nhưng cây nến thứ 2 là nến Doji có thân bé dùng để vào lệnh

Điểm vào lệnh: Cây Nến thứ hai (2nd Candle)

Cây nến thứ nhất và nến thứ 2 là nến tăng (Bullish) và cây nến thứ 3 là nến giảm (Bearish)





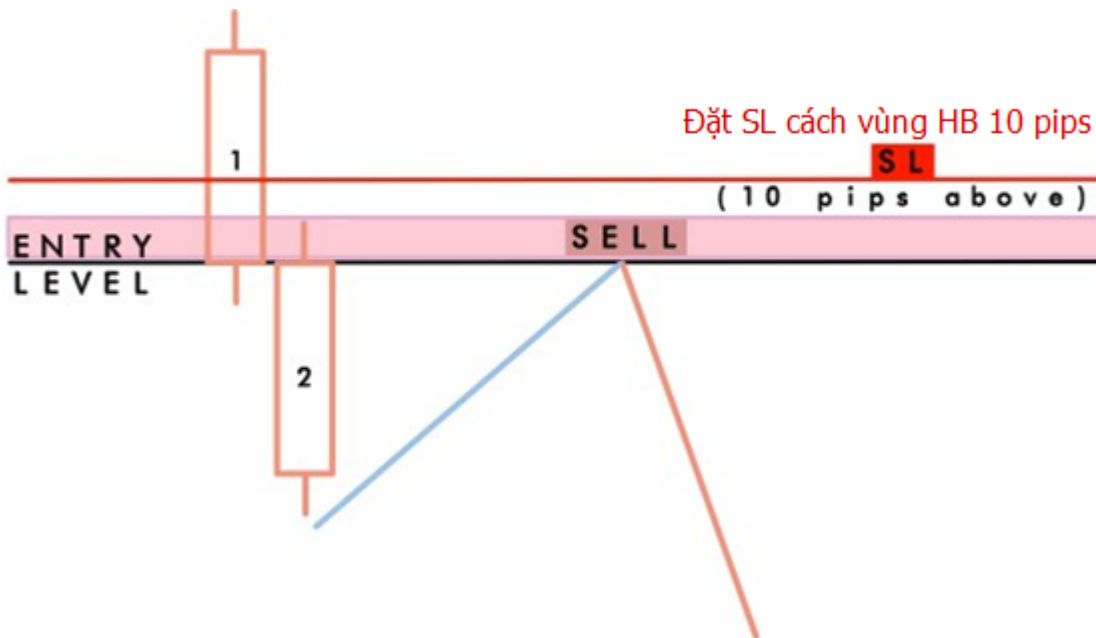


GIÁ ĐI NGANG BỊ ẨN

HIDDEN BASE - HB

Vùng giá đi ngang bị ẩn (Hidden Base) trong khung thời gian lớn (HTF) chỉ được thấy như râu của cây nến giảm mạnh.

HB còn được gọi là Kissing Candle



Điểm vào lệnh tại điểm chạm của hai nến giảm mạnh (Kissing Candle)/ hay nói cách khác là giữa nến thứ 1 và nến thứ 2

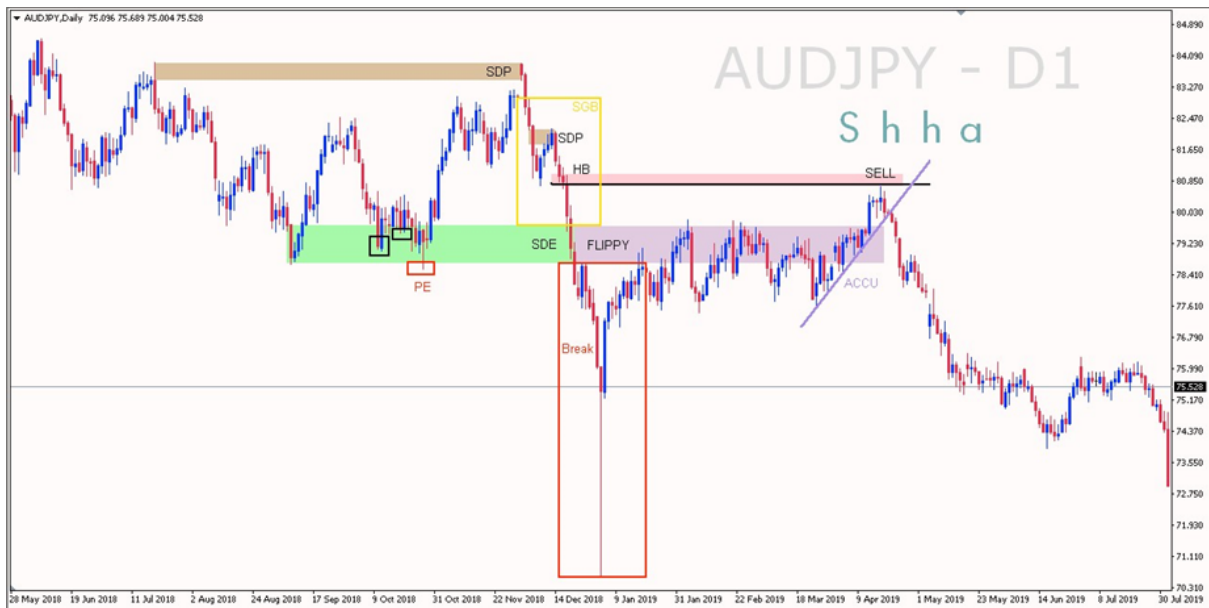
Nến thứ 1 và nến thứ 2 có màu đỏ

Vì sao gọi là Vùng giá đi ngang bị ẩn (HB):

Trong phân tích đa khung thời gian, HB được nhìn ra từ khung thời gian lớn (HTF), nhưng vào trong khung nhỏ hơn (LTF) thì HB thuộc 4 mô hình nền của DP

Hầu hết, HB luôn cho điểm vào lệnh tốt.

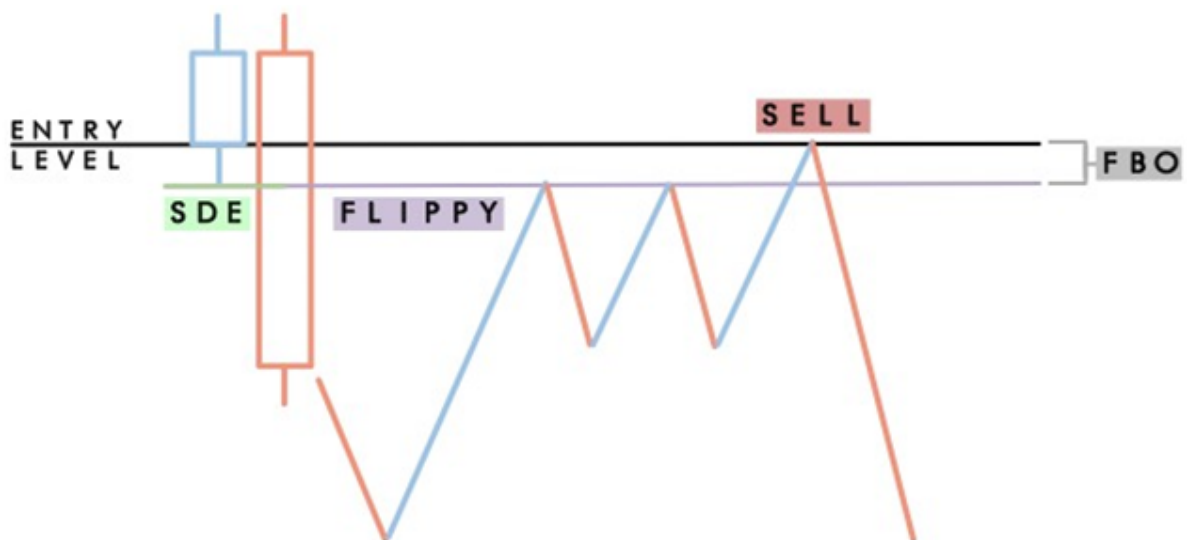
Đặt điểm dừng lỗ (Stop Loss) 10 pips trên phần râu nến



VÙNG SDE ẨN

HIDDEN SDE (BONUS)

Có thể phát hiện vùng Flippy từ các loại mô hình nền của Điểm quyết định (Decision Point - DP)



Lấy ví dụ trong mẫu hình DP1:

Khi giá giảm, có xuất hiện sự nhấn chìm mạnh (Significant Engulf), thì giá giảm (Drop) và hồi về đường màu tím là vùng Flippy

Đuôi của bắc (wick)/ râu (shadow) của mức nến dùng đặt lệnh là vùng Flippy

Chỉ thực hiện lệnh Bán (Sell) tại giá mở cửa của cây nến.

Giữa Flippy và vùng vào lệnh là FBO. FBO là nơi đặt lệnh.

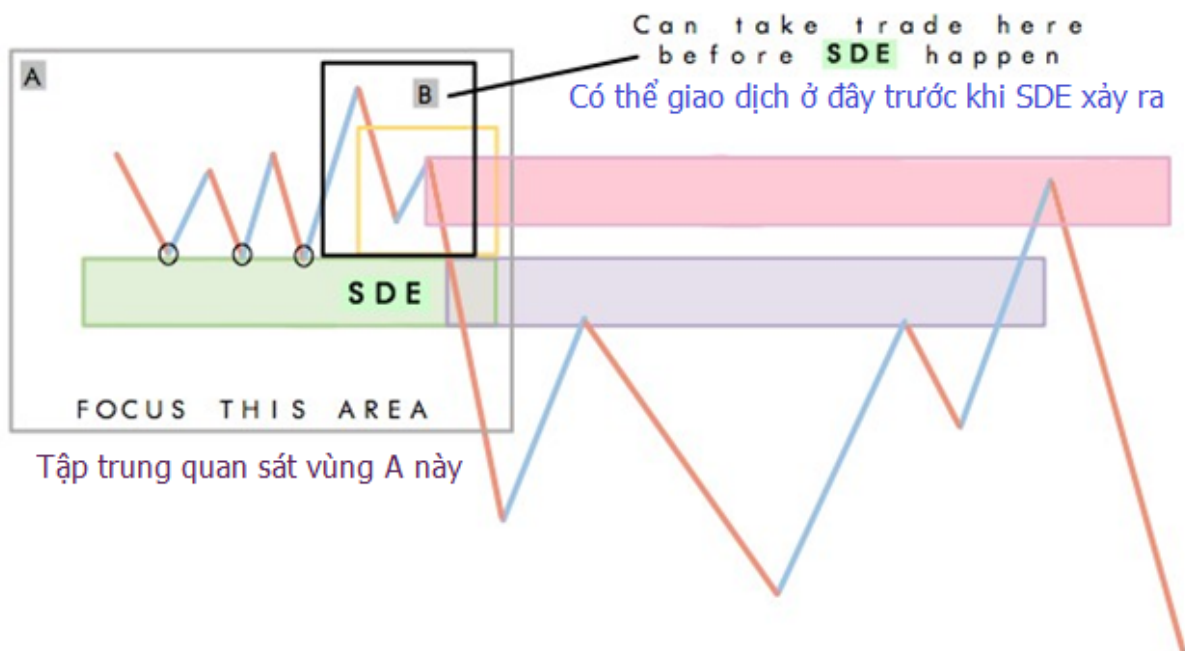
VÙNG CẢN YẾU

WEAKENING BASE - WB

Vùng cản yếu xảy ra trước khi SDE xảy ra

QUY TẮC CỦA VÙNG CẢN YẾU (WB)

- Vùng cầu (SD) đã nhiều lần từ chối giá.
- Đỉnh (head) hạ xuống SDP (và được giữ bởi DP)
- Tiếp cận giá (PA) tạo ra mô hình ACCU

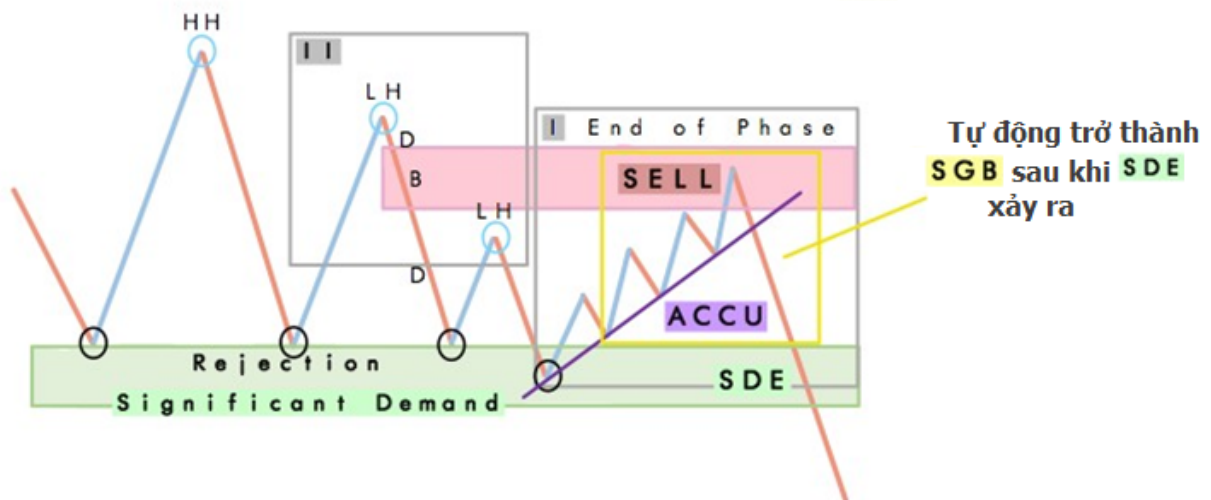


Tập trung quan sát vùng A:

Giá đã nhiều lần bị từ chối tại vùng cầu SD và có hành động nhấn chìm để trở thành SDE

(B) Bạn có thể giao dịch trước khi giá nhấn chìm vùng Cầu/ trước khi SDE xảy ra.

Nó cần nhanh hơn để tiến hành giao dịch



- Đảm bảo rằng phần Đỉnh (Head) tiếp tục đi xuống

Tại vùng (I): Giá tạo mẫu hình ACCU tại điểm cuối cùng của vùng (I) trước khi giá nhấn chìm vùng Cầu (SD) tạo SDE.

Tại vùng cầu SD: Nhiều lần từ chối giá = Vùng Cầu bị xóa (Giá cố gắng xóa bỏ tất cả các lệnh ở SD)

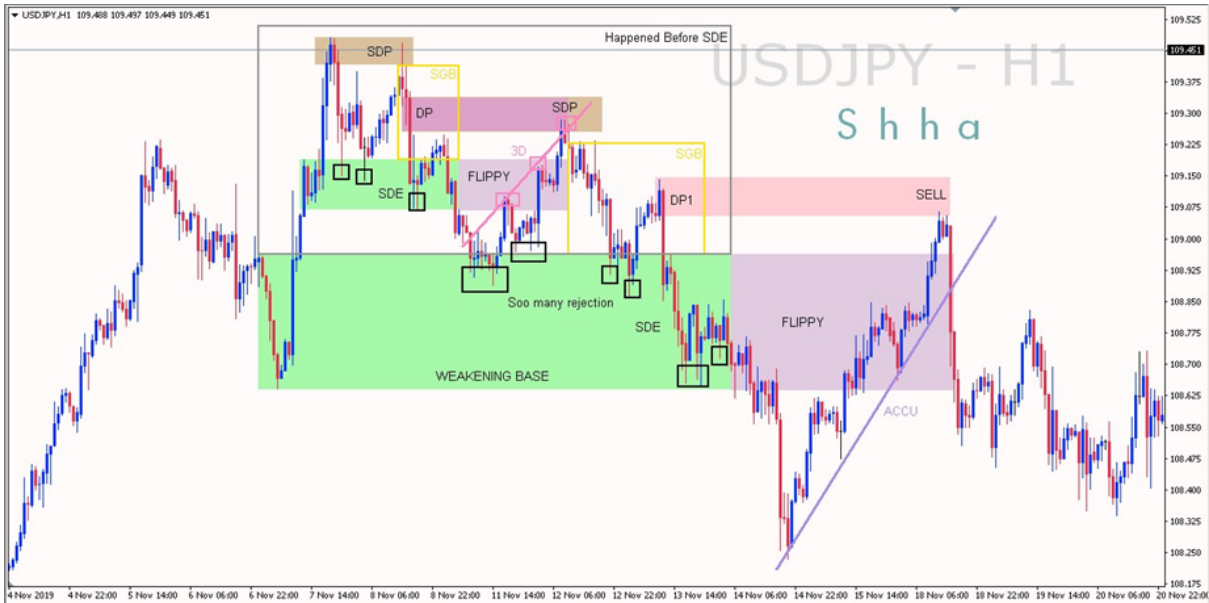
- Khi giá tạo mẫu hình ACCU thì tìm lệnh Bán (Sell)

Bất cứ khi nào giá tạo ACCU, tại nơi đó và khi đó cần tìm kiếm điểm vào lệnh BÁN:

Tại vùng (II) tìm kiếm vùng SDE nhỏ hơn ở đây và nhìn vào vùng giá đi ngang (Base)

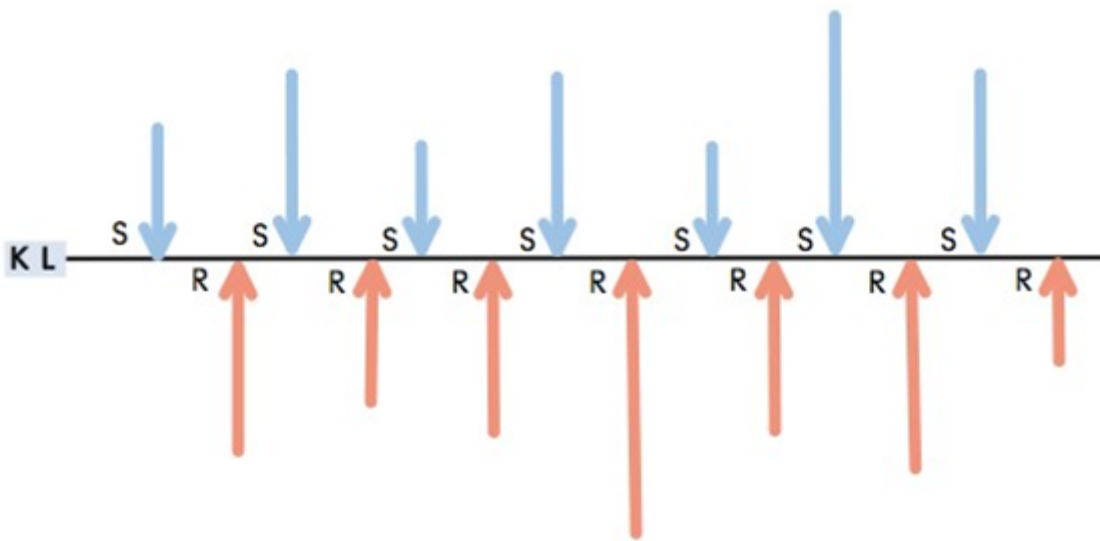
(vùng Base có thể ở trong DBD hoặc RBD)

Khi giá trở thành SDE, tự động (I) trở thành khu vực SGB



CẢN QUAN TRỌNG

KEYLEVEL - KL

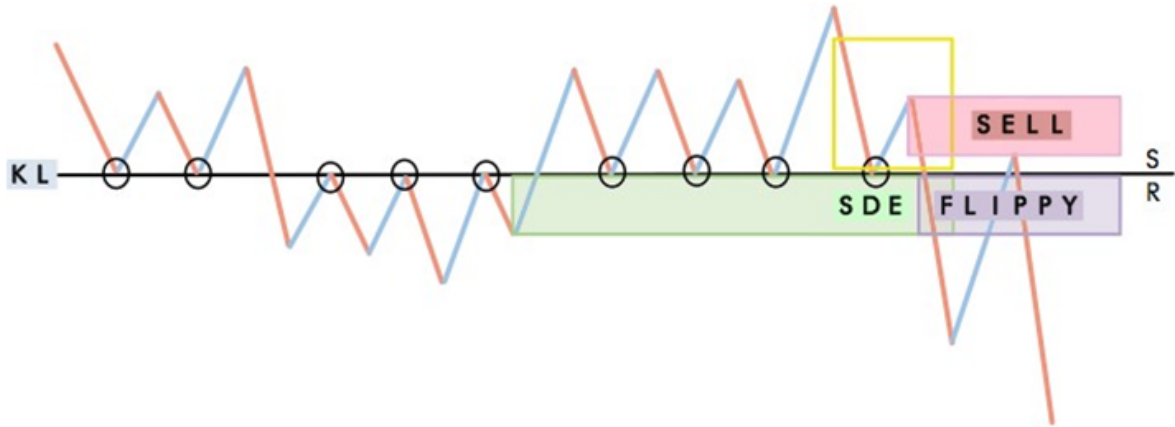


Cản quan trọng (KeyLevel - KL) được hiểu như là vùng kháng cự, hỗ trợ quan trọng, nơi mà giá hồi về bật ngược trở lại hay được biết như là Hỗ trợ kháng cự quan trọng (SSR - Significant Support Resistance)

Cản quan trọng (KeyLevel - KL) là yếu tố quan trọng cuối cùng để tìm DP mạnh dùng để vào lệnh

🎯 HÃY NHỚ RẰNG 🎯

Bạn có thể vào lệnh khi không có Cản quan trọng (KL), nhưng với KL thì lệnh giao dịch trở nên mạnh mẽ hơn.



Tương tự với KL:

Đó là vùng thanh khoản cao (High Liquidity Zone Area)

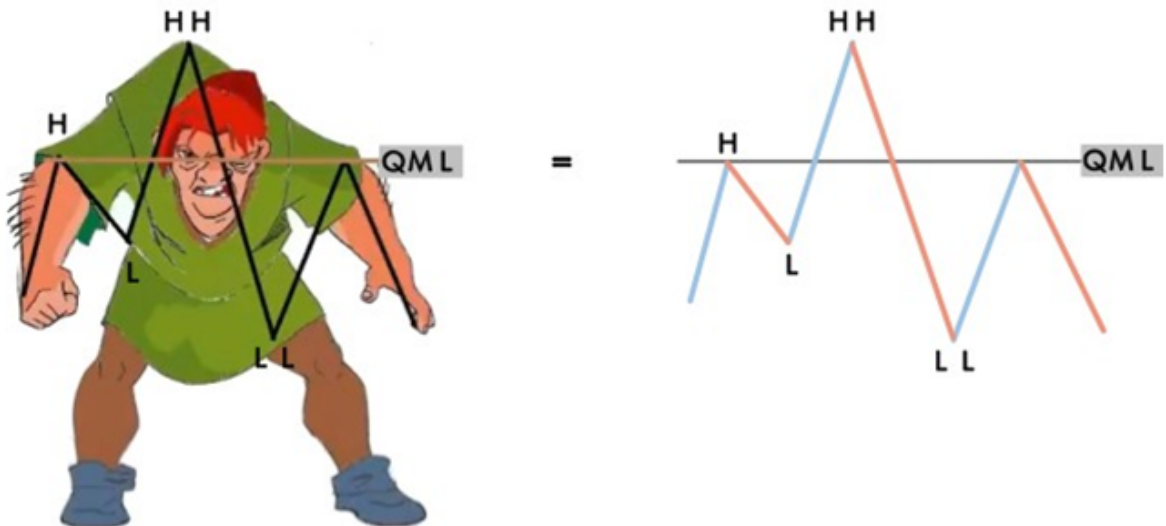
Nên tìm kiếm KL sau khi xác nhận được SDE, SGB & DP

OVER UNDER & GOLDEN ZONE

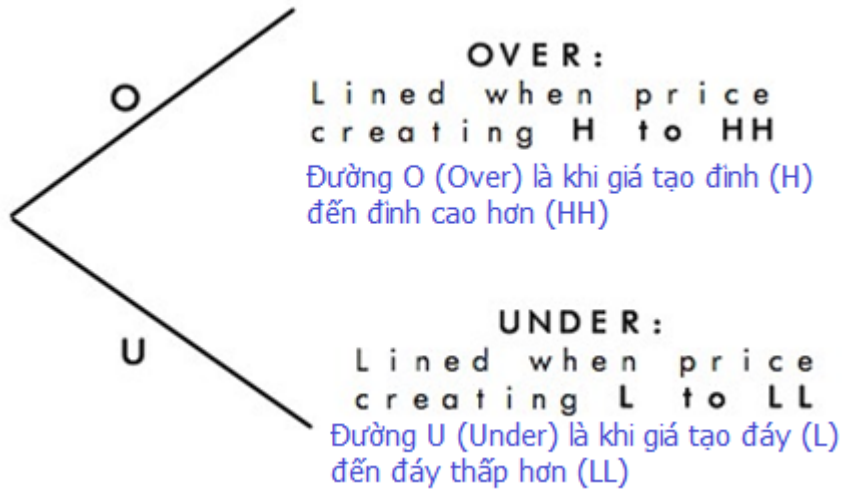
OU & GZ

Dựa vào Mô hình Quasimodo

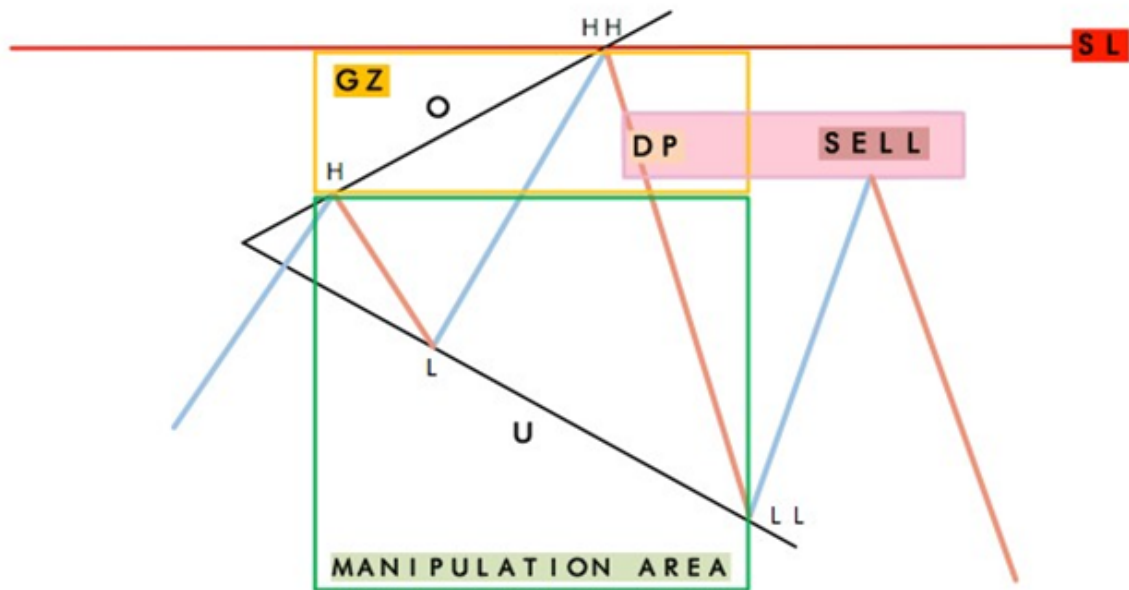
phim hoạt hình Thăng gù ở Nhà thờ Đức Bà



Vùng tại H được biết như QML (Mức Quasimodo)



MORE DETAILS :



- Giá tạo đỉnh (H), đáy (L), đỉnh cao hơn (HH) và đáy thấp hơn (LL)
- Khi giá hồi về đường QML, và trong giữa vùng có H và HH, đó là nơi để quan sát và vào lệnh
- Vùng giữa H và HH gọi là Vùng Vàng/ Vùng để quan sát vào lệnh (Golden Zone - GZ)
- Bạn cần tìm DP trong vùng Vàng (Golden Zone) để vào lệnh Bán (Sell)

Bạn có thể giữ giá miễn là dưới đỉnh cao hơn HH và trên mức đỉnh H/ vùng Vàng (Golden Zone - GZ):

- Vì những khu vực này vẫn được xem xét /hợp lệ để vào lệnh.
- Lệnh cắt lỗ (Stop Loss) là ở Đỉnh cao hơn (HH).

TUY NHIÊN,

Dưới vùng Vàng (GZ) là vùng thao túng giá (Manipulation Area)

Không nên giao dịch tại vùng thao túng giá

🎯 HÃY NHỚ RẰNG 🎯

Khi giá tạo đỉnh - đáy

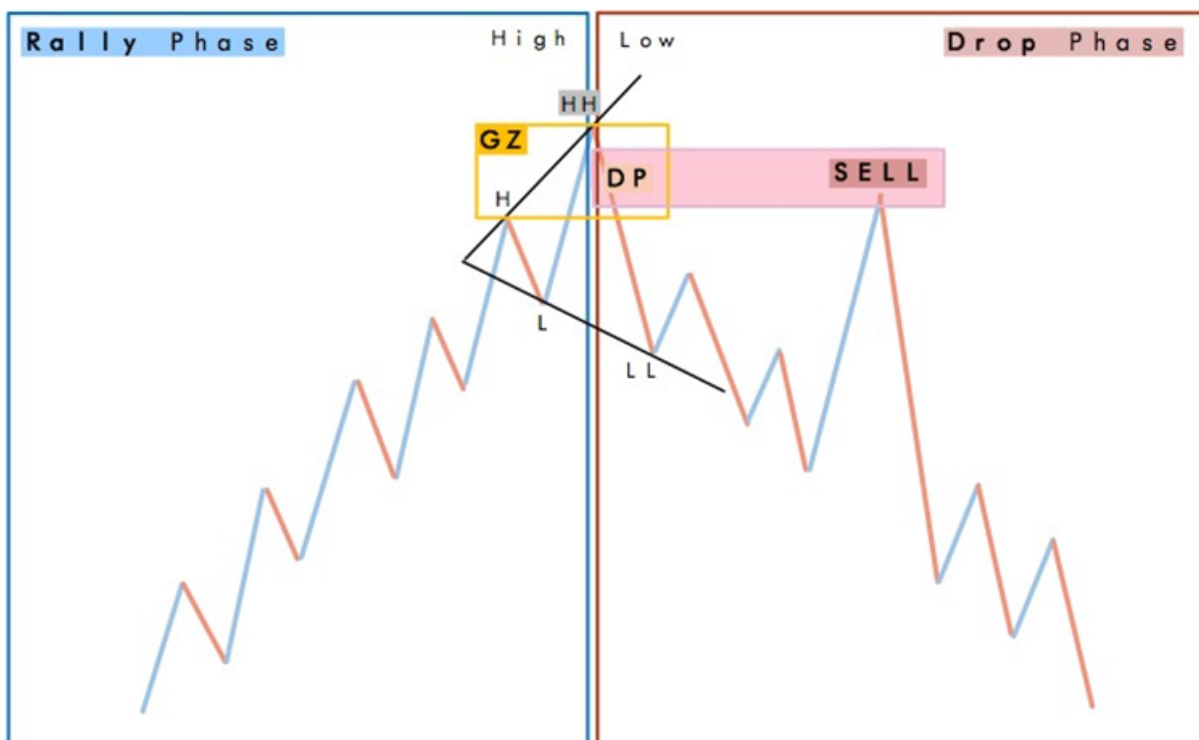
và đỉnh cao hơn - đáy thấp hơn Over & Under,

bạn chỉ tìm kiếm lệnh Bán (Sell) trong vùng Vàng GZ

Điều này rất đơn giản vì sự phá vỡ cấu trúc.

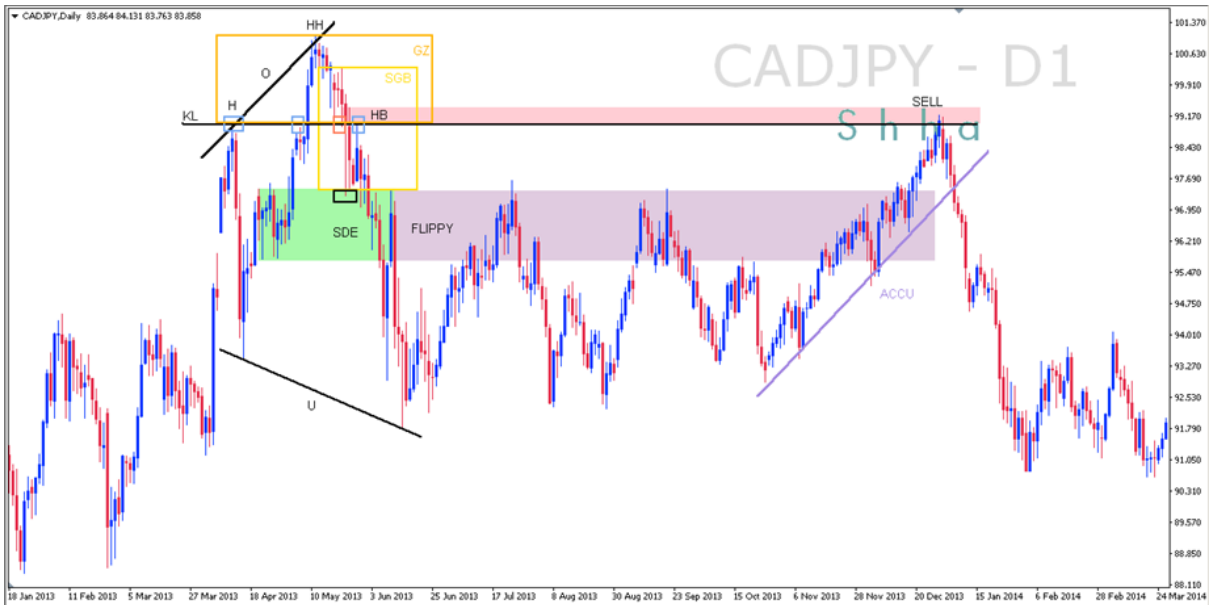
Phá vỡ cấu trúc là giá không tạo đỉnh cao hơn HH mà

thay vào vào đó tạo đáy thấp hơn LL

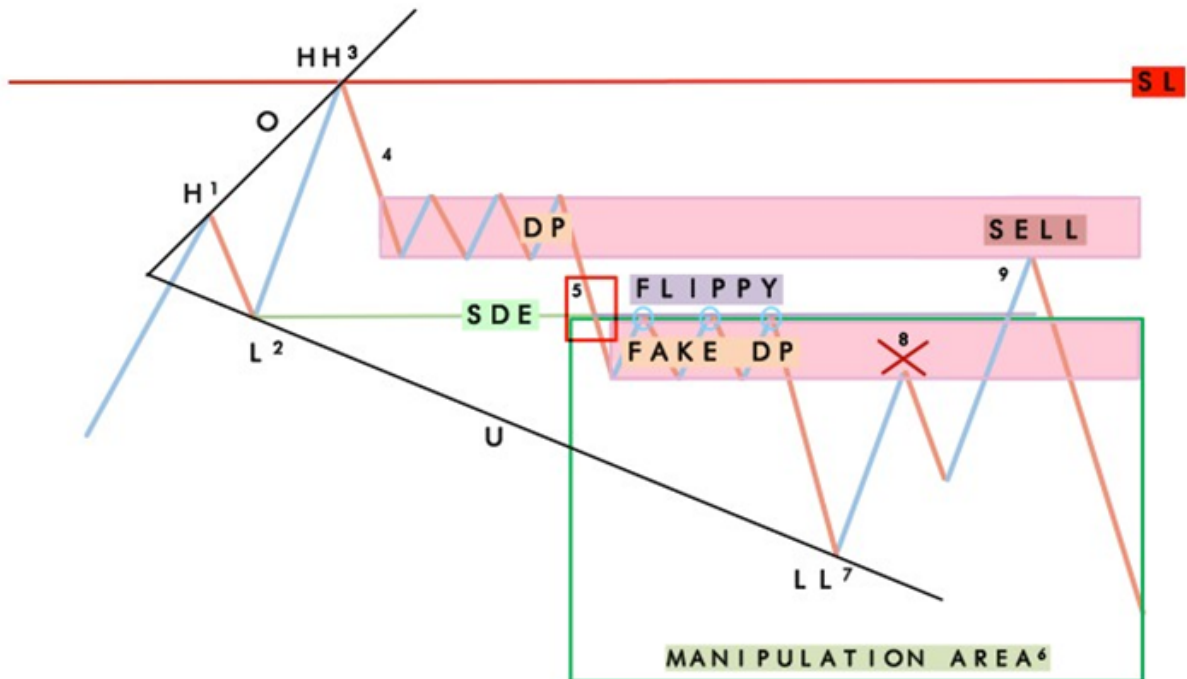


Tìm Điểm quyết định DP trong vùng Vàng GZ

Over & Under (OU) có sự liên quan giữa pha của thị trường (Market Phase)/ cấu trúc thị trường (Market Structure)



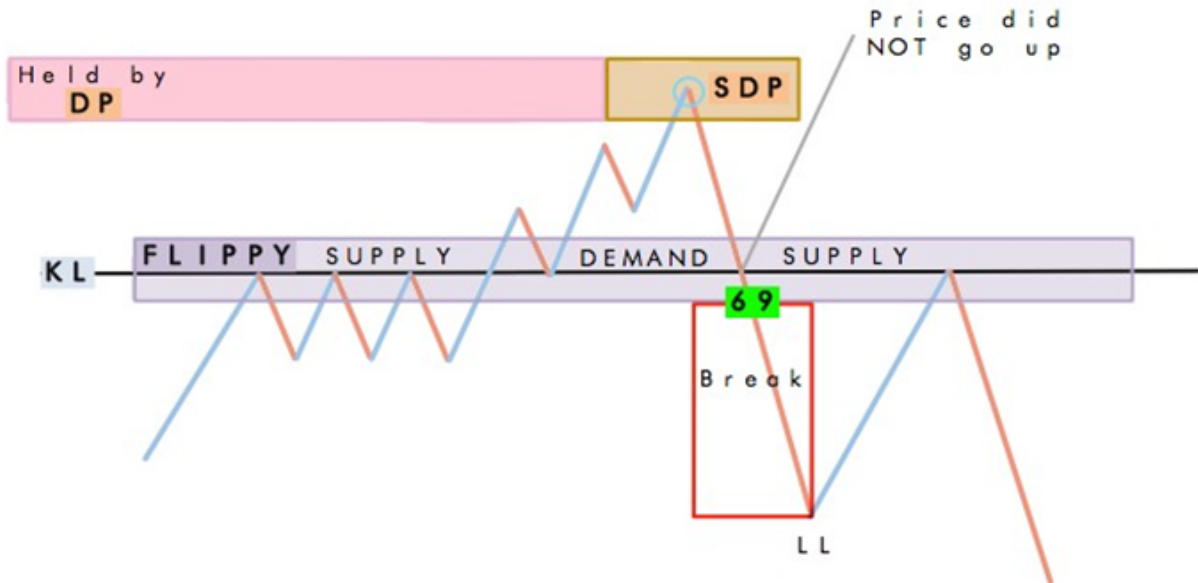
The OVER UNDER ANALOGY



1. Giá tạo đỉnh (High)
2. Giá tạo đáy (Low)
3. Giá tạo đỉnh cao hơn (Higher High)
4. Giá đi ngang (Base). Bên trong giá đi ngang có DP. Đó là khi giá quyết định phá xuống (Break) hoặc nảy lên (Bounce)
5. Vùng cầu (Demand)/ Đáy quan trọng bị nhấn chìm (Engulf). Vùng hỗ trợ (Support) bị phá vỡ đáng kể.
6. Bất cứ đi ngang (Base) hoặc DP dưới vùng Flippy đều là vùng thao túng giá (Manipulation Area).
Thời gian giá hồi về chỉ là thời gian ngắn
7. Mô hình hoàn thành khi giá tạo thành Over & Under (H - L - HH - LL)
8. Giá chạm vùng DP giả chỉ trong thời gian ngắn (nó là DP giả vì giá Đỉnh (Head) bắt nguồn từ vùng Flippy)
9. Giá tăng vùn vụt và cuối cùng giảm (Drop)

69

Hầu hết thiết lập lệnh kiểu 69 xảy ra trong khung thời gian nhỏ (Low Time-frame) như (M1, M5 M15)



Đỉnh được giữ bởi DP, DP trở thành SDP

Trong trường hợp này Flippy là vùng cung (Supply)

- Khi giá phá qua vùng Cung, nó trở thành vùng Cầu (Demand)

GIẢ ĐỊNH,

Khi giá chạm vùng Cầu thì giá tăng

NHƯNG THAY VÀO ĐÓ,

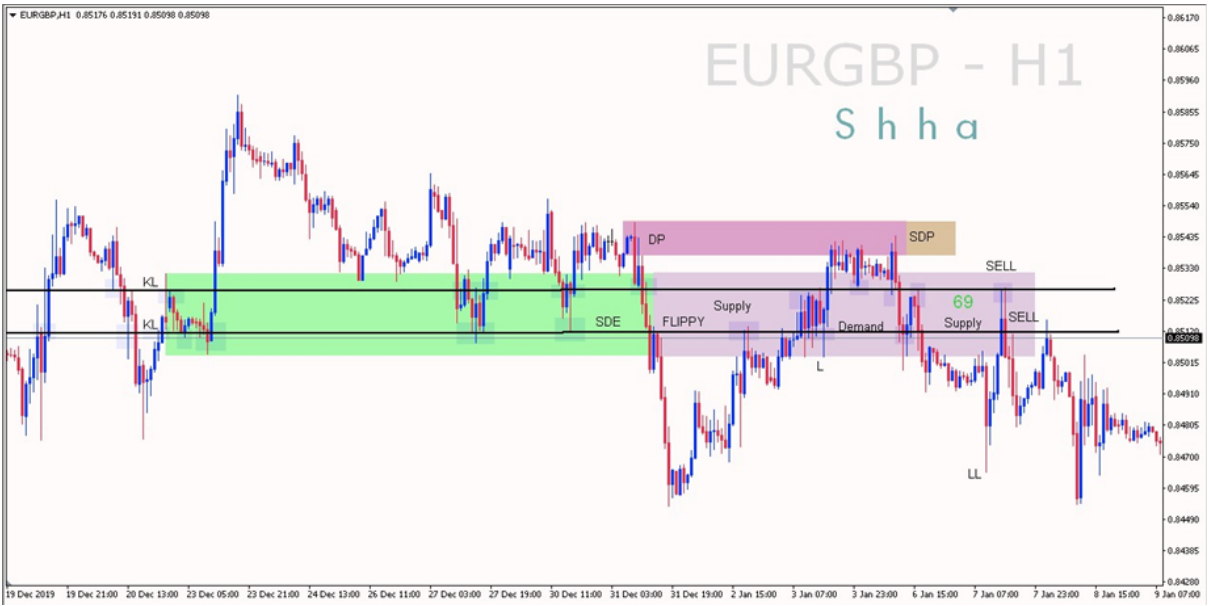
- Giá lại nhấn chìm xuống phá vùng cầu và tạo đáy thấp hơn LL (Phá vỡ cấu trúc)
- Khi giá hồi lên vùng Flippy, đó là lúc tìm kiếm lệnh Bán (Sell)

Đó là bởi vì vùng Flippy trở thành Căn quan trọng (KL) để Bán (Sell)

Sau khi vùng Flippy bị nhấn chìm, ngay sau đó giá chạm DP, thì vùng Flippy đó trở thành 69

Đó là thiết lập lệnh 69 theo các hợp lưu của Over, Under, GZ, SDE, SGB

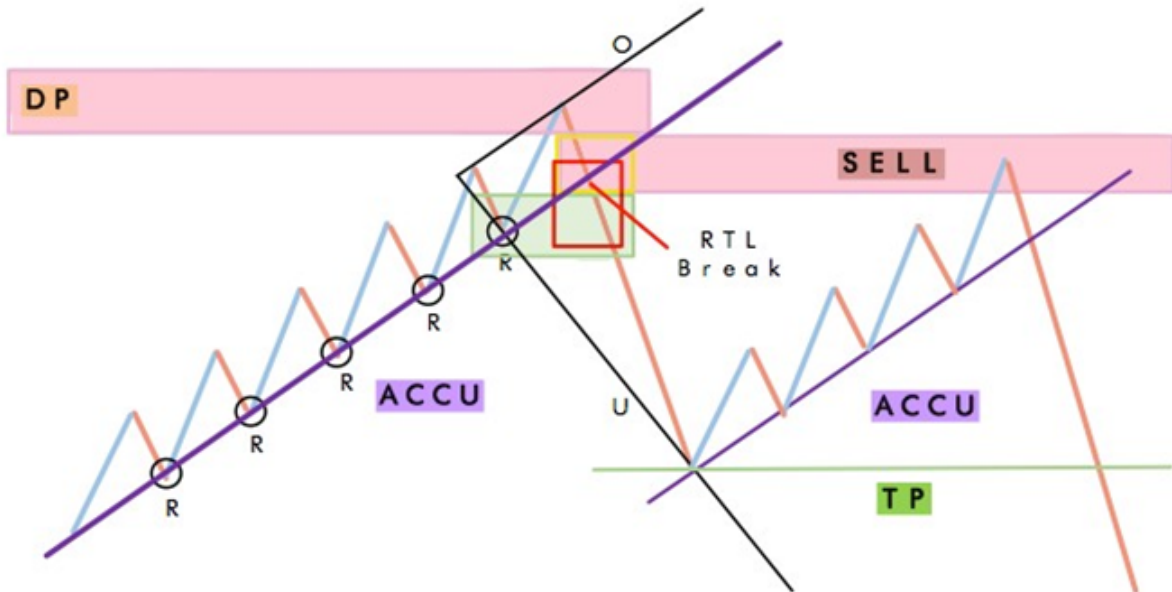
Thiết lập lệnh 69 luôn xảy ra trong vùng Flippy



FLIP TREND LINE - FTL

Đường xu hướng kháng cự trở thành đường xu hướng hỗ trợ thì được gọi là FTL (Flip trend line)

FTL cũng xảy ra khung thời gian nhỏ (LTF)



- Giá tạo ACCU tăng lên chạm DP và giảm (Drop)
- Đường xu hướng kháng cự (Resistance Trend Line) bị phá vỡ và giá bị nhấn chìm mạnh
- Giá sau đó tăng trở lại tạo ACCU và đó là lúc tìm kiếm lệnh Bán (Sell)
 - Để vào lệnh Bán, tìm DP quyết định để nhấn chìm ACCU (Tại vùng phá vỡ)
 - Đường xu hướng kháng cự trở thành đường xu hướng hỗ trợ (Support trend line) thì được gọi là FTL

🎯 HÃY NHỚ RẰNG 🎯

Khi giá giảm (Drop), và đóng/khóa mô hình ACCU, đó là nơi để đặt chốt lời (Take Profit - TP)

Cả hai thiết lập lệnh 69 và FLT đều có chung công thức vì đều là thiết lập lệnh theo xác nhận

PHẢN CÔNG

Thực hiện lệnh Đảo chiều (Reverse)/ Phản công (Counter Attack) là khi giá thất bại để thực hiện thiết lập lệnh ban đầu.

Đó là khi giá bắt đầu lộ ra điểm yếu của nó và đưa ra dấu hiệu để chúng ta thực hiện lệnh đảo chiều/ phản công sau đó

Lệnh phản công:

Từ giả định là **BÁN** sau đó thành **MUA**

Từ giả định là lệnh **MUA** sau đó chuyển thành **BÁN**

Ví dụ:

Khi bạn có ý định Bán tại OU, nó sẽ nhấn chìm DP một cách đáng kể

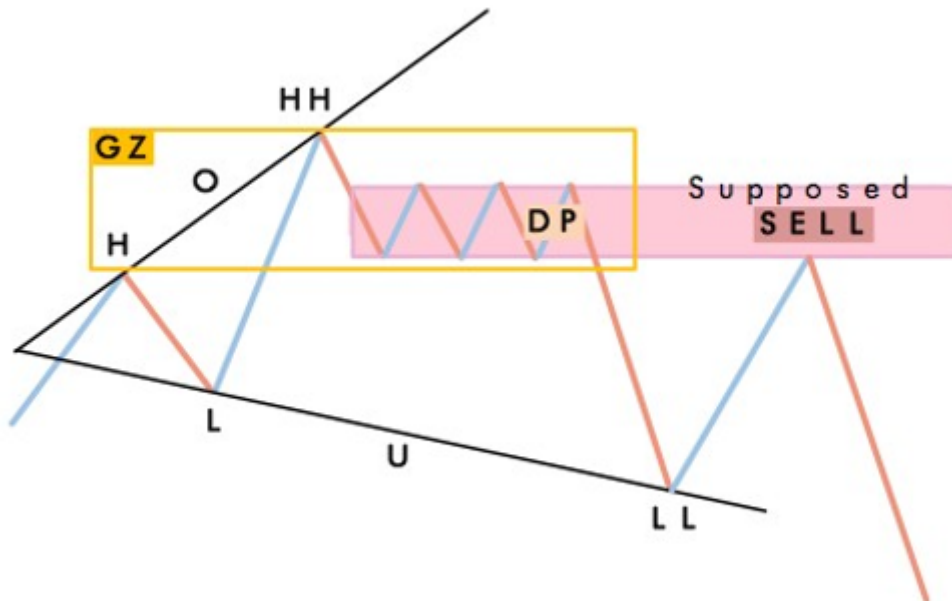
LỆNH OVER UNDER/QSM BỊ BỎ QUA IOU - IGNORED OVER UNDER

IOU (Lệnh over under bị bỏ qua) cơ bản là thiết lập lệnh theo OU không được tôn trọng (Disrespected) hoặc thất bại (Failed).

- Vậy khi nào giả định lệnh **BÁN** thành lệnh phản công **MUA**

Giả định, tại OU:

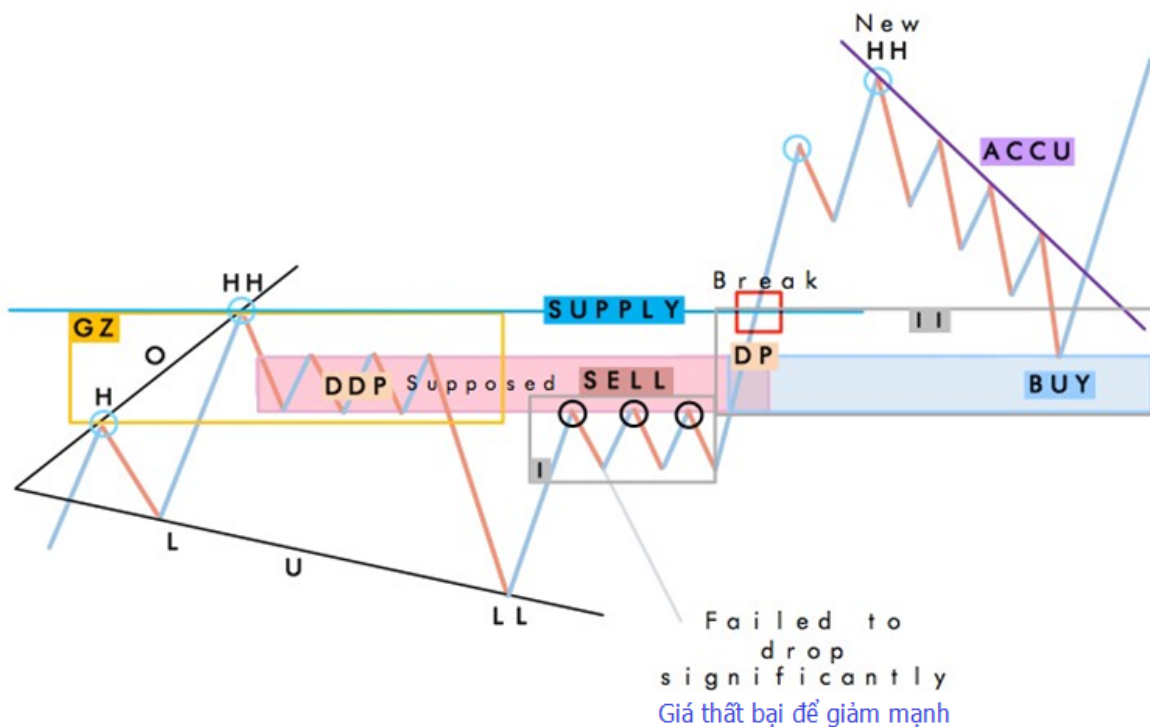
Giả định là tại vùng giá trong đường Over & Under, giá chạm đến DP trong vùng Vàng (GZ), và giá giảm mạnh (Drop Significantly)



THAY VÀO ĐÓ,

Giá thất bại (Failed) trong việc giảm mạnh, khi đó DP trở thành DDP (điểm giữ giá không được tôn trọng/ thất bại).

DP trở thành điểm giữ giá không được tôn trọng (DDP - Disrespected DP)



- Giá chỉ giảm nhẹ và tạo các hành động Từ chối giá tại vùng I (Thay vì giảm mạnh)

- Và sau đó giá tăng lên cao
- Giá phá qua **nhấn chìm** vùng Cung (**Supply**) và bỏ qua thiết lập lệnh Over Under.
- Giá tạo đỉnh cao hơn (HH) mới và tiếp tục giảm tạo mô hình **ACCU**, và đây chính là thời điểm thực hiện lệnh ngược chiều (Counter entry) là **MUA**
- Tại vùng **II** là nơi tìm kiếm DP để đặt lệnh đảo chiều **MUA** (Counter buy)
- Thông thường, tại vùng **II**, sẽ luôn có vùng đi ngang (Base) với DP (Vùng đi ngang (Base) dưới dạng RBR (Rally base rally))
 - Bộ nền DP xuất hiện trước khi giá nhấn chìm/ phá qua vùng Cung (Supply)
 - Đôi khi, bộ nền DP cũng nằm tại vùng Cung bị giá phá
- Tất cả mẫu nền DP tại vùng **II** được xem là có giá trị giao dịch
- Đây là những gì được gọi là IOU (Failed OU - Lệnh Over Under bị thất bại)

Điều quan trọng là giá trị đặt lệnh tại các mẫu nền DP tại các vị trí gần ngang hàng với các mẫu nền DP trước đó.

Nhưng đôi khi các vùng tương tự cũng quan trọng miễn là trong vùng đó có DP gần với DDP

KHI GIÁ ĐỊNH LỆNH MUA

THÀNH LỆNH ĐẢO CHIỀU BÁN

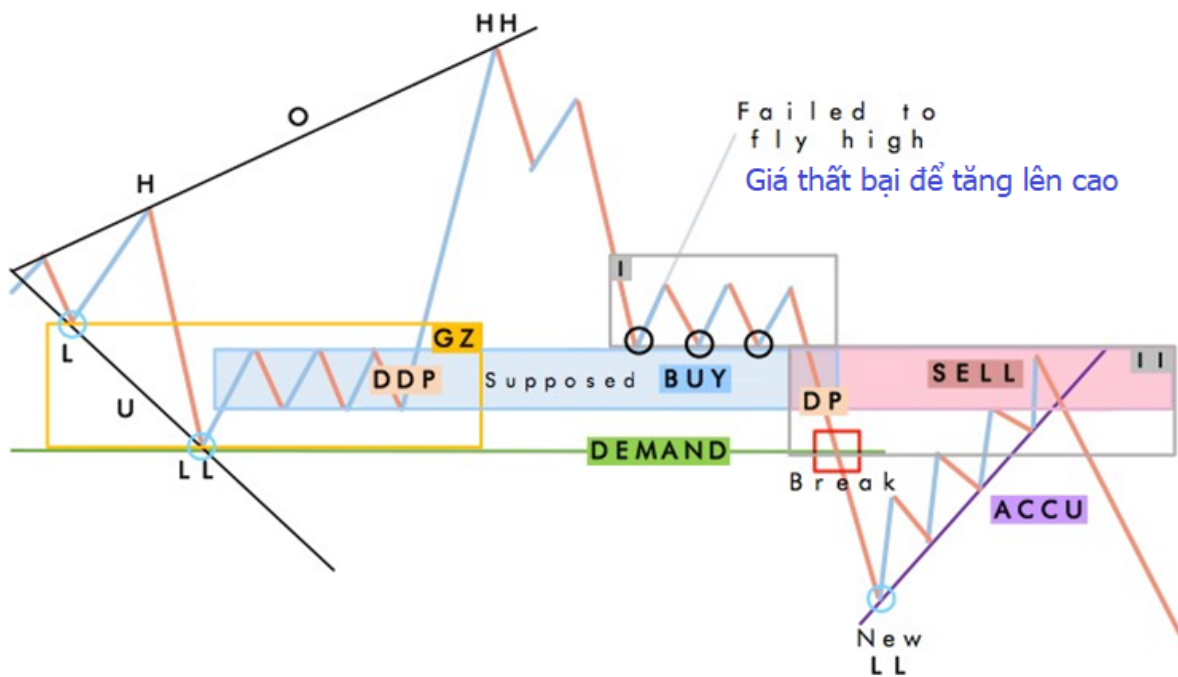
Trong vùng Vàng (GZ) quan sát đặt lệnh **Mua** (Buy) tại vùng đáy L đến đáy thấp hơn LL, trong vùng này cũng có DP

GIẢ ĐỊNH,

Khi giá chạm đến DP trong vùng GZ và tạo mô hình ACCU, thì giá sẽ tăng mạnh

NHƯNG THAY VÀO ĐÓ,

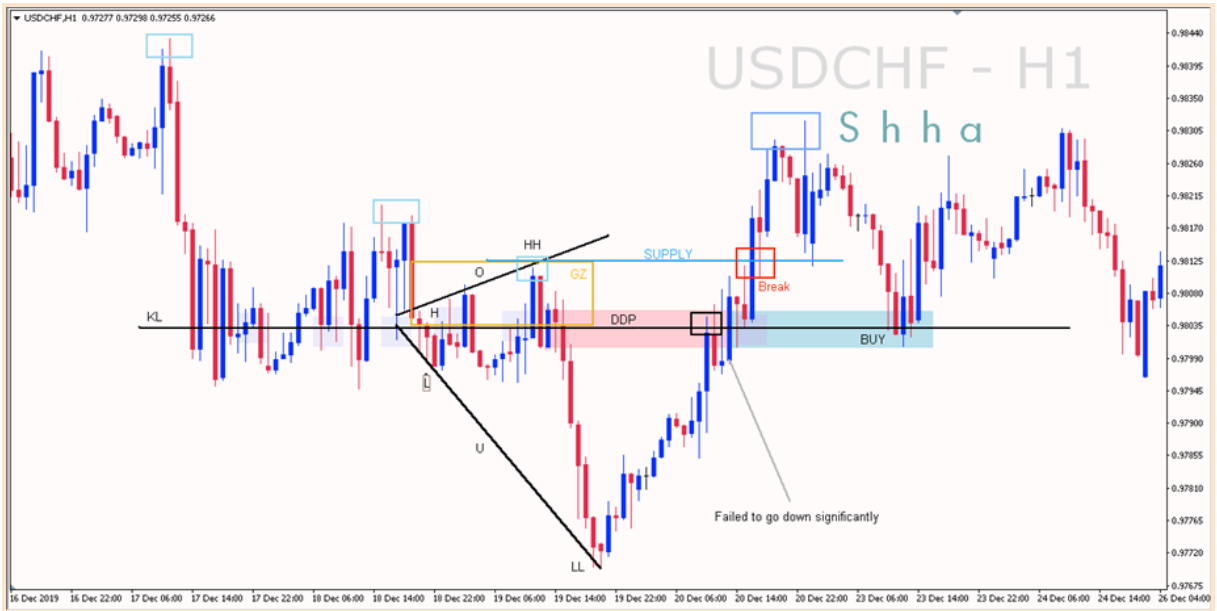
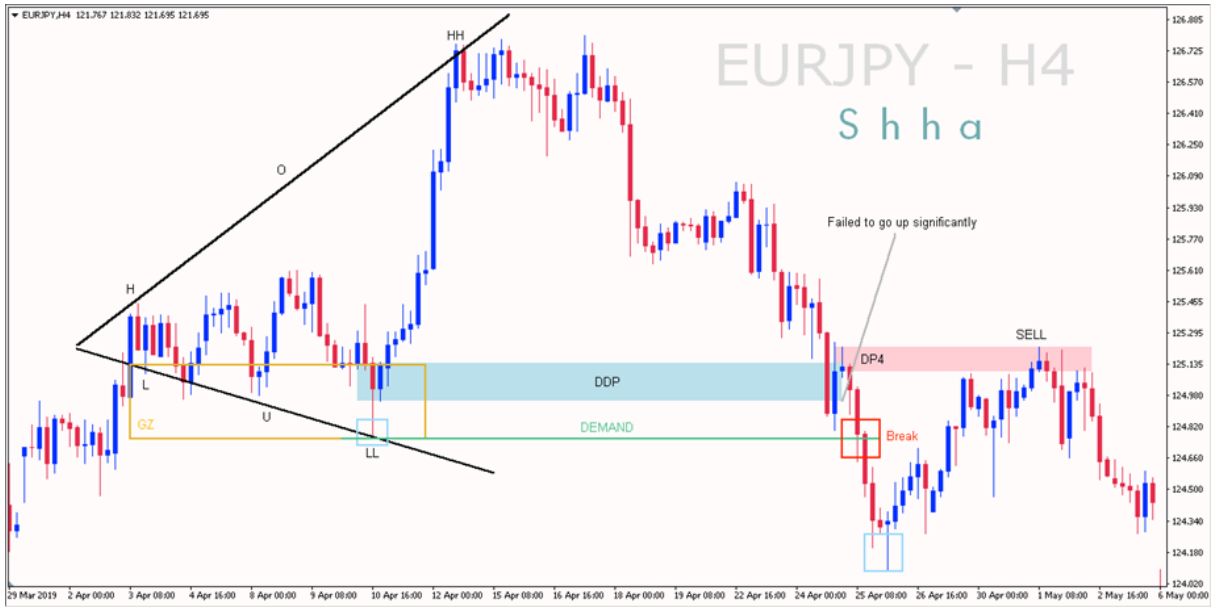
Giá đã thất bại để tăng mạnh, khi đó DP trở thành DDP (Disrespected DP)



- Tại vùng **I** giá chỉ tạo hành động từ chối giá thay vì tăng giá
- Sau đó giá giảm (Drop) và nhấn chìm (Engulf) vùng Cầu (Demand), khi đó xác nhận thiết lập lệnh Over Under thất bại
- Đáy thấp hơn LL bị nhấn chìm xuống tạo đáy thấp hơn mới (New LL)
- Giá hồi lên vùng **II** và tạo mô hình ACCU, đó là khi thực hiện lệnh đảo chiều Bán. Tại vùng **II** là nơi tìm kiếm mẫu nến DP để đặt lệnh đảo chiều bán (Counter Sell)

Điều quan trọng là giá trị đặt lệnh tại các mẫu nến DP tại các vị trí gần ngang hàng với các mẫu nến DP trước đó.

Nhưng đôi khi các vùng tương tự cũng quan trọng miễn là trong vùng đó có DP gần với DDP

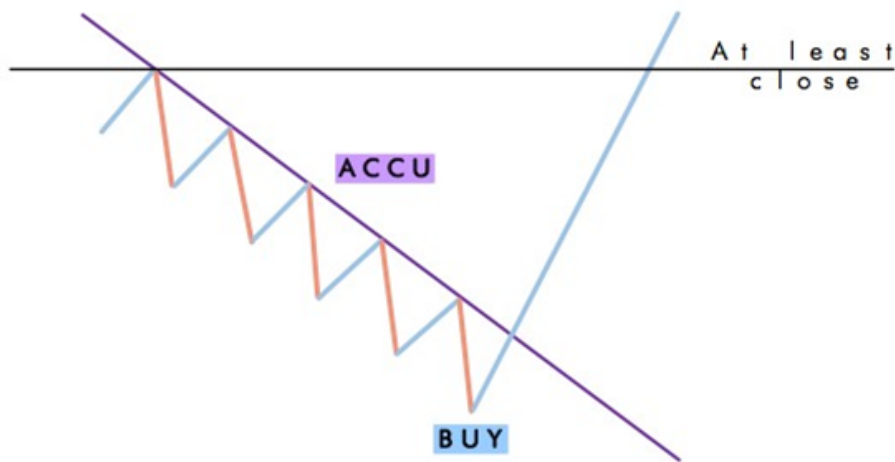


THIẾT LẬP LỆNH IA

IGNORED ACCUMULATION

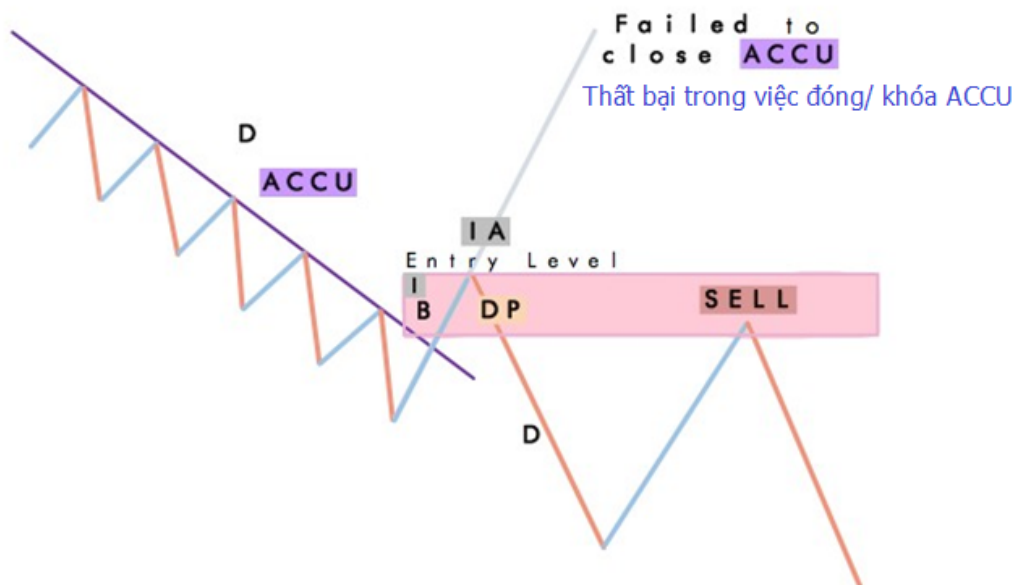
IA (Ignore Accumulation) cơ bản là mô hình ACCU bị thất bại/ không được tôn trọng

Theo nguyên tắc của ACCU, ít nhất giá phải tăng lên để thực hiện hành động đóng/ khóa mô hình ACCU (Như hình minh họa bên dưới)



Trong thiết lập lệnh IA (Ignore Accumulation) giá bị thất bại trong việc tăng lên để đóng/ khóa mô hình ACCU

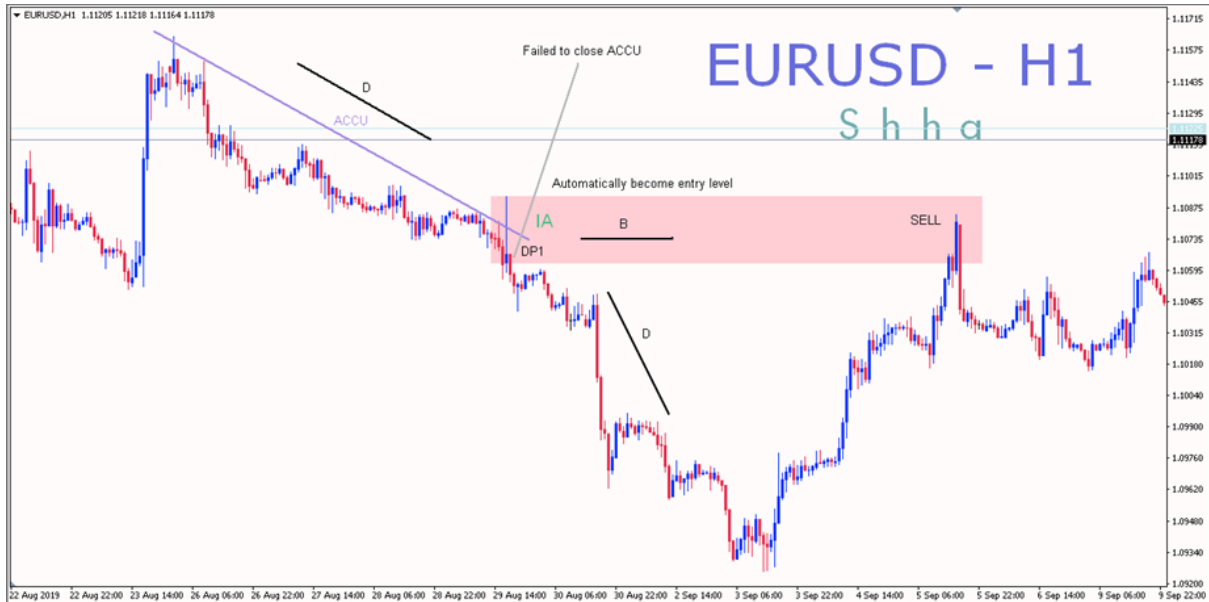
Khi giá giảm xuống IA trở thành DP



- Giá đã tăng nhẹ lên một ít và rồi giảm.
- Giá quyết định bỏ qua việc khóa/ đóng mô hình ACCU

Khi IA bỏ qua ACCU thì vùng I tự động trở thành vùng vào lệnh, tiếp tục tìm kiếm DP để vào lệnh Bán.

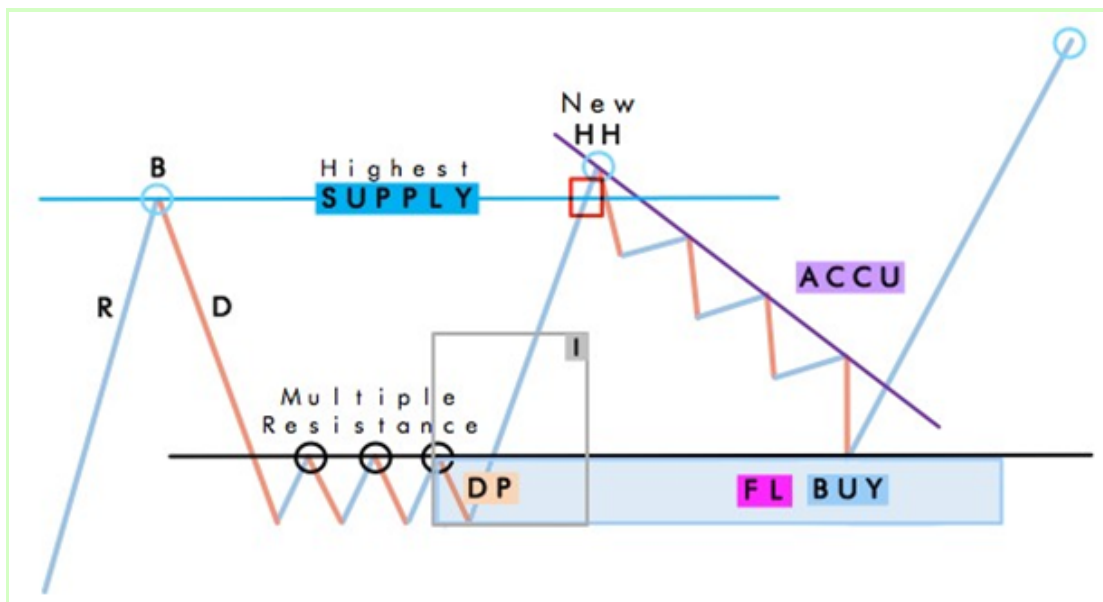
Giá trong cấu trúc DBD



THIẾT LẬP LỆNH FL FLAG LIMIT

CÁC YẾU TỐ XÁC NHẬN

NHẤN CHÌM (ENGULF) / PHÁ VỠ CẤU TRÚC (STRUCTURE BREAKER)

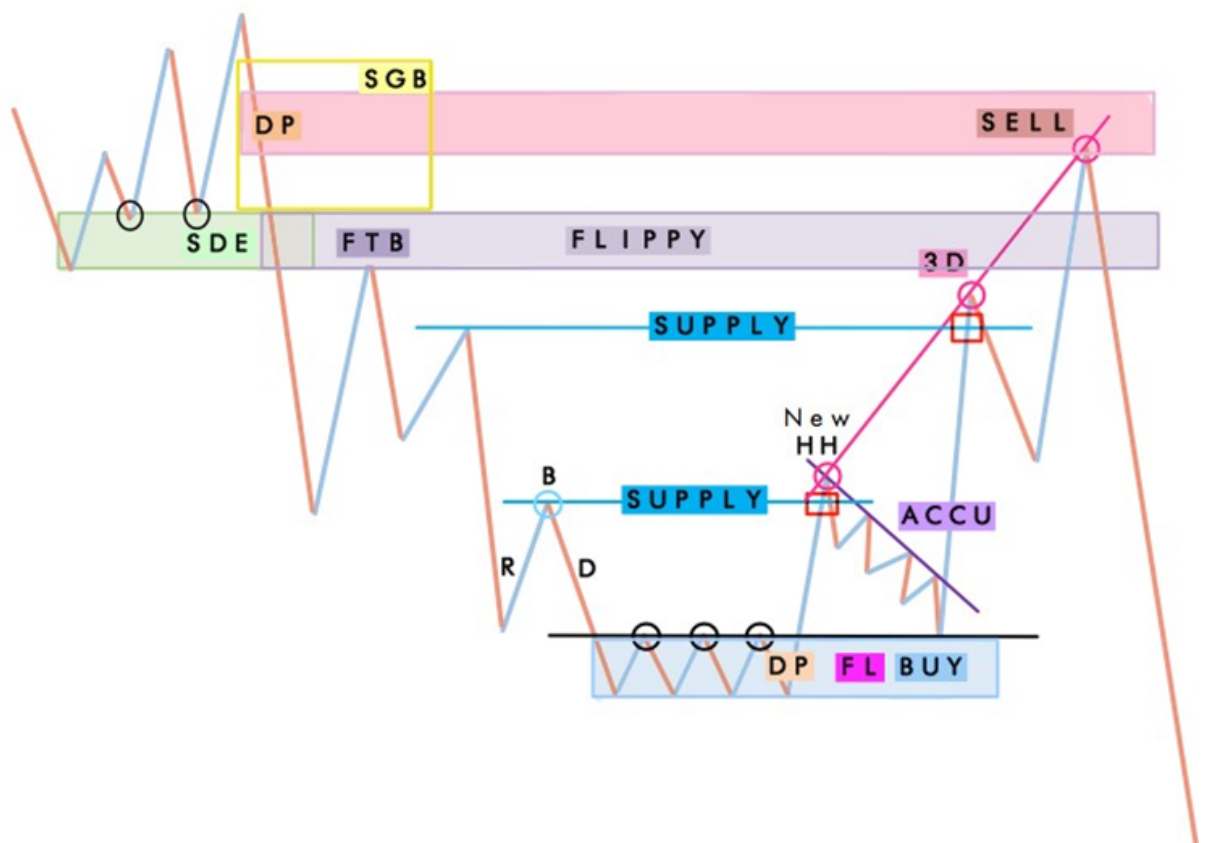


- Giá đang trong cấu trúc RBD và giá có hành động bị từ chối giá nhiều lần tại kháng cự
- Giá tăng mạnh sau đó nhấn chìm phá qua vùng cung
- Giá tạo đỉnh cao hơn mới (New HH) xác nhận phá vỡ cấu trúc (Structure Breaker)
- Sau đó, giá phải giảm xuống tạo mô hình ACCU, và đi đến DP (tại vùng là nơi mà trước đó giá bị từ chối/ kháng cự nhiều lần)
- Vùng I là nơi tìm kiếm DP cho lệnh Mua
- Đây là thiết lập lệnh gọi là **FLAG LIMIT**

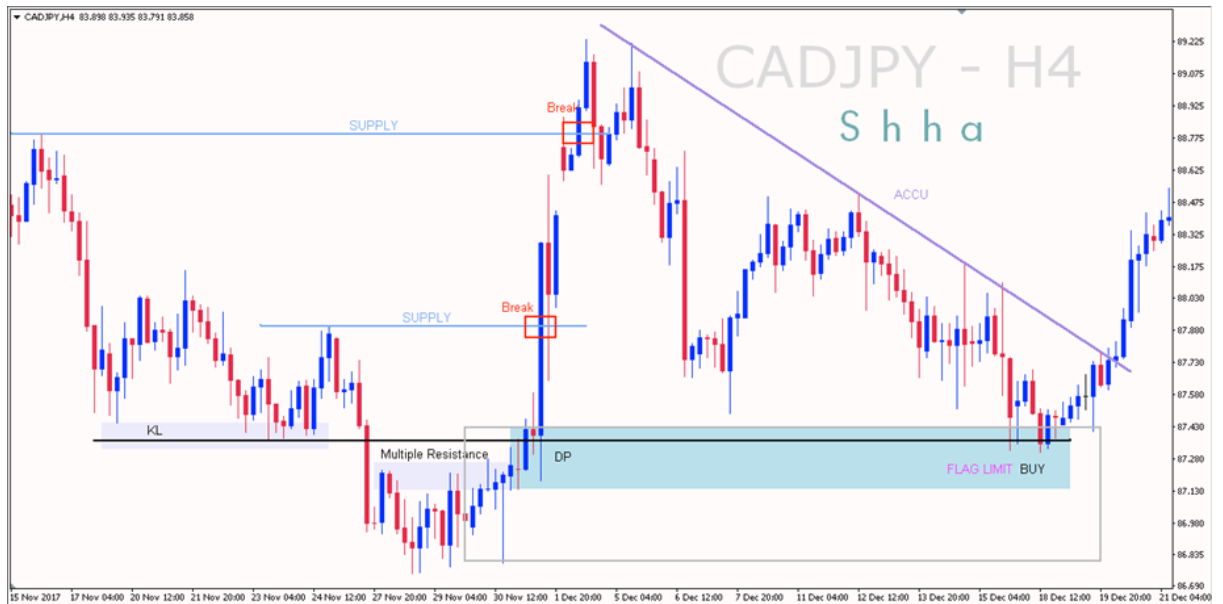
🎯 HÃY NHỚ RẰNG 🎯

Để vào lệnh đảo chiều Mua,
cần tìm nển DP tại gần vùng Cung nơi mà giá bị từ chối/
kháng cự nhiều lần

EXTRA :



Theo hình trên khuyến nghị rằng: dưới vùng Flippy không nên giao dịch vì đó là vùng giá thao túng (Manipulation Area)
 Nhưng nếu bạn không kiên nhẫn để đợi thì có thể dùng thiết lập lệnh **Flag Limit** để đặt lệnh **Mua** lên trong khi đợi giá hồi về DP trong vùng **SGB** phía trên để tiếp tục Bán xuống



FORMULA

Exposing the Weaknesses Giá thể hiện điểm yếu	Counter Entry Lệnh đảo chiều
Respecting the Market Structure Tôn trọng cấu trúc thị trường	IOU
Significant Structure Breaker Phá vỡ cấu trúc quan trọng	FL
Significant PA Tiếp cận giá quan trọng	IA
Clear Base (Multi-Timeframe)	
Reverse Psychology	
Waiting Game	

(1) Nếu bạn nhận định là Bán tại OU, nhưng giá nhấn chìm và tăng lên thì nên kiểm tra MS.

Nếu cấu trúc thị trường (MS) vẫn trong pha tăng, nghĩa là giá tôn trọng cấu trúc thị trường (Respecting Market Structure - RMS)

- (2) Nếu cấu trúc nhấn chìm/ phá vỡ giá đi ngang/cấu trúc trước đó, thì đó là sự phá vỡ cấu trúc thật (Significant Structure Breaker)
- (3) Không có Tiếp cận giá (PA) = Không giao dịch mặc dù đủ điều kiện (1&2) đều xảy ra
- (4) Xác định SOP nào bị thất bại/ không được tôn trọng. DP sẽ trở thành DDP (Disrespect Decision Point)
- (5) Nếu SOP cho lệnh Mua thất bại, thì đảo ngược thành lệnh Bán
- (6) (1 - 5) cho phép chờ, thực hiện Tiếp cận giá PA của bạn nếu mọi thứ đã được xảy ra