

CES 매매법 핵심 요약서

세력이 개미를 터는 자리에서
거꾸로 수익 내는 세 가지 무기



들어가며 — 세 가지 무기를 한 권에

이 요약서는 제가 실제로 매매하는 방식, CES 매매법의 뼈대를 한 번에 훑어볼 수 있게 정리한 자료입니다. 차트를 처음 보는 분도 끝까지 읽을 수 있도록 순서를 짰습니다.

이 자료가 답하려는 질문

트레이딩을 시작하면 누구나 같은 벽에 부딪힙니다. 전 고점을 뚫길래 샀더니 정확히 거기가 고점이고, 지지선이 깨져서 손절했더니 정확히 내 손절을 치고 반등합니다. 저도 그랬습니다. 스무 살에 시장에 들어와서 루나와 FTX를 연달아 맞고 시드를 전부 잃었습니다.

군대에서 18개월 동안 그 이유를 파고들었습니다. 답은 복잡한 지표에 있지 않았습니다. 가격이 **어디에서**, **왜 반응하는지**를 먼저 알고, 그 자리에 도착했을 때 시장이 **실제로 어떻게 움직이는지**를 확인한 뒤에 들어가는 것. 이 순서를 지키기 시작하면서 계좌가 달라졌습니다.

CES는 그 과정을 세 가지 상황으로 정리한 것입니다. 추세가 있을 때(CS), 세력이 개미를 털고 돌아설 때(SS), 조용하던 시장이 터질 때(ES). 시장은 이 셋 중 하나의 상태에 있고, 각 상태마다 쓰는 무기가 다릅니다.

읽는 순서

앞부분은 세 무기가 공통으로 쓰는 재료입니다. 시장 구조, 자리, 유동성, 돌파와 털기의 차이. 뒤로 갈수록 그 재료를 조합해 실제 셋업이 됩니다. 순서대로 읽는 것을 권합니다. 앞의 개념이 없으면 뒤의 셋업은 그냥 그림으로만 보입니다.

도식은 전부 개념도입니다. 실제 차트는 이보다 훨씬 지저분하고, 그래서 정규 과정에서는 실제 차트로 수십 번 반복합니다.

이 요약서에서 다루지 않는 것

각 셋업의 정확한 진입 조건, 손절 위치의 세부 기준, 근거 등급 판정, 실패 사례 분석은 정규 과정의 내용입니다. 여기서는 "왜 그 자리인가"와 "무엇을 확인하는가"까지만 다룹니다. 이것만 제대로 이해해도 내 손절만 터지는 이유는 알게 됩니다.

한 줄로 요약하면

가격을 예측하지 않습니다. 가격이 반응할 이유가 있는 자리를 먼저 찾고, 그 자리에서 시장의 실제 반응을 확인한 뒤에 거래합니다.

목차

PART 1 · 전체 그림

03 CES 한눈에 보기

04 시장을 읽는 다섯 가지 요소

05 시간봉 프레임 — 큰 지도에서 실행까지

PART 2 · 자리를 찾는 재료

06 차트의 뼈대 — 고점과 저점으로 방향 읽기

07 가격이 반응하는 자리 — 지지·저항과 추세선

08 왜 내 손절만 터지는가 — 유동성

09 진짜 돌파와 유동성 털기

10 자리와 진입은 다르다 — 반응 확인

PART 3 · 세 가지 무기

11 첫 번째 무기 CS — 방향 난 시장에 올라타기

12 두 번째 무기 SS — 털린 자리에서 되받아치기

13 세 번째 무기 ES — 폭발 직전을 선점하기

14 차트를 켜자마자 무기를 고르는 기준

PART 4 · 계좌를 지키는 것

15 진입 전에 끝내는 매매 계획

16 기술을 다 배우고도 계좌가 녹는 이유

17 딸깍 직전 체크리스트

18 마치며

CES 한눈에 보기

CES는 Confluence · Sweep · Expansion의 앞글자입니다. 시장이 놓일 수 있는 세 가지 상태에 각각 하나의 무기를 붙였습니다.

CS

Confluence Setup · 첫 번째 무기

이미 방향이 난 시장에 되돌림을 기다렸다가 올라탑니다.

근거가 겹치는 A급 자리까지 기다린다. 아무 놀림이나 사지 않는다.

SS

Sweep Setup · 두 번째 무기

세력이 고점·저점을 털고 돌아서는 자리에서 반대로 들어갑니다.

남들이 물리는 그 돌파 실패가 내 진입 자리가 된다.

ES

Expansion Setup · 세 번째 무기

조용히 압축되던 시장이 터지는 순간, 새 추세의 첫 캔들을 잡습니다.

되돌림이 안 올 때 추격하지 않고 올라타는 법.

세 무기가 공통으로 던지는 세 질문

WHERE

어디에서 거래를 준비할 것인가

WHAT

그 자리에서 무슨 일이 벌어졌는가

WHEN

언제 실제로 진입할 것인가

대부분의 손실은 이 순서를 건너뛰어서 생깁니다. 자리를 정하지 않고 움직임만 보고 따라 들어가거나, 자리는 좋은데 반응을 확인하지 않고 닿자마자 누르거나. CES의 모든 셋업은 자리 → 반응 → 진입 순서를 강제합니다.

이 방법이 다른 이유

지표를 쓰지 않습니다. 이동평균선, 볼린저밴드, RSI 같은 도구는 전부 가격이 움직인 뒤에 계산됩니다. CES는 가격 자체, 즉 고점과 저점, 캔들의 몸통과 꼬리, 돌파 뒤의 행동만 봅니다. 그래서 코인이든 나스닥이든 주식이든 같은 눈으로 봅니다.

세력의 입장에서 봅니다. 큰돈은 개인처럼 한 번에 체결되지 않습니다. 그들에게는 반대편 주문이 필요하고, 그 주문은 개미의 손절과 추격 매수가 뭉친 곳에 있습니다. 그 자리를 알면 왜 내 손절만 터지는지, 그리고 어디서 반대로 들어가야 하는지가 보입니다.

하루 30분이면 됩니다. 자리를 미리 정해두고 가격이 오기를 기다리는 방식이라, 종일 차트를 볼 필요가 없습니다. 저는 월 75시간 수업을 들으면서 이 방식으로 매매했습니다. 오히려 종일 보고 있으면 없는 자리를 만들어 들어가게 됩니다.

CES의 전제

좋은 타점 하나를 놓치는 것이 나쁜 타점 하나를 잡는 것보다 낫습니다. 시장은 매일 열리고 자리는 다시 옵니다. 계좌는 한 번 크게 잃으면 돌아오지 않습니다.

시장을 읽는 다섯 가지 요소

CES는 차트를 다섯 개의 층으로 나눠서 봅니다. 앞의 넷은 "어디"를 알려주고, 마지막 하나가 "언제"를 결정합니다.

요소	알려주는 것	보는 방법
① 시장 구조 Structure	시장의 방향과 상태	고점과 저점이 높아지는지 낮아지는지로 상승·하락·횡보를 판단합니다. 진입 신호가 아니라 지금 시장을 어떻게 읽어야 하는지의 맥락입니다.
② 유동성 Liquidity	가격이 찾아갈 가능성이 높은 곳	눈에 띄는 고점·저점, 같은 높이의 고점·저점, 박스 상·하단에 주문이 몰립니다. 어디에 있는지보다 가격이 그곳을 건드린 뒤 어떻게 행동하는지 가 핵심입니다.
③ 가격의 빈틈 Imbalance	가격이 빠르게 지나간 흔적	강하게 움직일 때 캔들 사이에 남는 빈 구간입니다. 무조건 지지·저항으로 보지 않고, 가격이 돌아왔을 때 반응을 관찰할 후보 자리로 씁니다.
④ 변동성 Volatility	시장의 에너지 상태	캔들 크기와 움직임의 폭이 줄어드는지(압축), 다시 커지는지(확장)를 봅니다. 오래 횡보했다는 사실보다 얼마나 압축됐고 실제로 확장이 시작됐는가가 중요합니다.
⑤ 가격 움직임 Price Action	최종 의사결정	좋은 자리에 왔다고 바로 들어가지 않습니다. 꼬리로 밀어내는지, 강하게 마감하는지, 되찾는지 같은 실제 반응을 확인합니다. 자리는 장소를, 반응은 순간을 알려줍니다.

왜 다섯 개인가

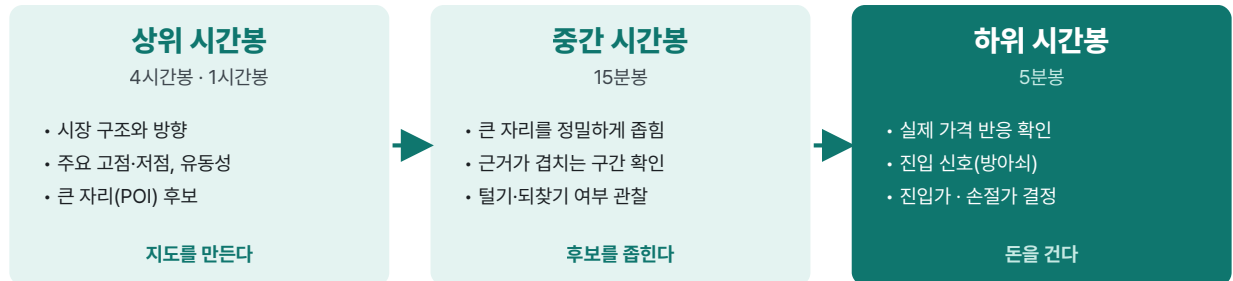
하나만 보면 반드시 속습니다. 지지선만 보면 지지선을 살짝 깨고 반등하는 유동성 털기에 손절당하고, 유동성만 보면 진짜 돌파를 스윙으로 착각해 역으로 들어갑니다. 구조로 방향을 잡고, 유동성과 빈틈으로 자리를 좁히고, 변동성으로 시장 상태를 판단한 뒤, 가격 움직임으로 방아쇠를 당깁니다.

초보자가 제일 자주 빠뜨리는 것

⑤입니다. 자리를 찾는 공부는 많이 하는데, 그 자리에서 시장이 실제로 반응했는지는 확인하지 않고 당자마자 누릅니다. 자리가 좋다는 것과 지금 들어가도 된다는 것은 전혀 다른 말입니다. 이 차이는 10페이지에서 따로 다룹니다.

시간봉 프레임 — 큰 지도에서 실행까지

큰 봉으로 방향을 정하고, 중간 봉으로 후보를 좁히고, 작은 봉에서 실제로 돈을 겁니다. 순서는 항상 위에서 아래로입니다.



왜 위에서 아래인가

5분봉만 보면 모든 움직임이 기회처럼 보입니다. 하지만 4시간봉이 하락 구조인데 5분봉의 작은 반등에 롱을 잡으면, 큰 흐름이 다시 눌러버립니다. 상위 봉이 "오늘은 숏만", "오늘은 롱만"을 정하면, 하위 봉의 절반은 아예 보지 않아도 됩니다. 그것만으로 거래 횟수가 반으로 줄고 승률은 올라갑니다.

반대로 4시간봉만 보면 진입가와 손절가가 너무 멀어 집니다. 방향은 큰 봉에서, 실행은 작은 봉에서. 이 분업이 손익비를 만듭니다.

큰 봉과 작은 봉이 다른 방향을 가리키면

큰 봉을 믿습니다. 정확히 말하면, 큰 봉의 방향에 맞는 셋업만 기다립니다. 4시간봉이 상승인데 15분봉이 내려오고 있다면 그것은 "숏 기회"가 아니라 "롱 자리로 되돌림 중"입니다. 이 되돌림을 기다리는 것이 첫 번째 무기 CS의 출발점입니다.

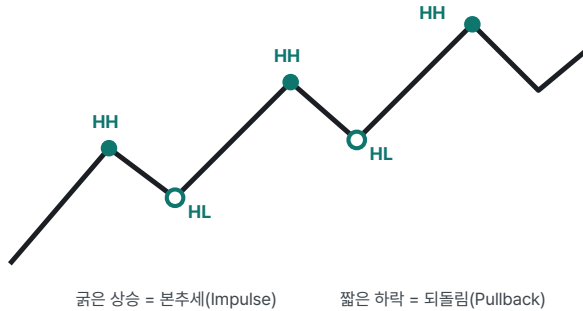
시간봉 조합은 고정입니다

4H → 15m → 5m은 제가 가장 자주 쓰는 조합입니다. 짧게 보는 분은 1H → 5m → 1m, 길게 보는 분은 일봉 → 4H → 1H로 같은 구조를 씁니다. 중요한 것은 세 층의 역할이지 숫자가 아닙니다.

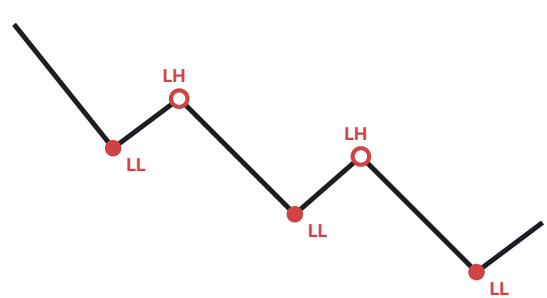
차트의 뼈대 — 고점과 저점으로 방향 읽기

지표 없이 방향을 판별하는 방법은 딱 네 단어입니다. 고점이 높아지는가, 저점이 높아지는가. 아니면 그 반대인가.

상승 구조 — 고점도 높아지고(HH) 저점도 높아진다(HL)



하락 구조 — 고점도 낮아지고(LH) 저점도 낮아진다(LL)



HH = Higher High(더 높은 고점) · HL = Higher Low(더 높은 저점) · LH = Lower High · LL = Lower Low

본추세와 되돌림을 구분해야 하는 이유

상승 구조 안에도 하락 구간은 있습니다. 그 하락이 되돌림이면 롱 자리가 가까워지는 중이고, 본추세면 구조가 바뀐 것입니다. 청산당하는 대부분은 되돌림을 추세 전환으로 착각해 반대로 들어가거나, 추세 전환을 되돌림으로 착각해 물을 탑니다.

구분법은 단순합니다. 본추세는 크고 빠르게 이전 고점(저점)을 갱신합니다. 되돌림은 작고 느리며 직전의 저점(고점)을 깨지 못합니다. 되돌림이 직전 저점을 깨는 순간, 그것은 더 이상 되돌림이 아닙니다.

구조가 이어지는가, 바뀌는가

구조 돌파. 상승 중 이전 고점을 다시 넘으면 상승이 이어진다는 신호입니다. 기존 방향의 확인입니다.

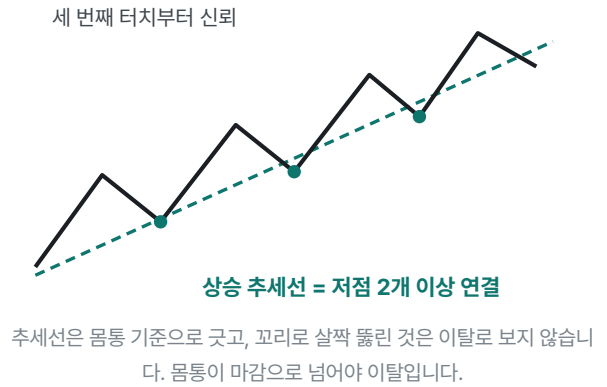
구조 전환. 상승 중 지켜지던 직전 저점이 깨지면 상승의 전제가 무너진 것입니다. 추세가 끝나는 첫 신호이며, 세력보다 먼저 이 신호를 읽는 것이 모든 셋업의 출발점입니다.

방향이 안 보이면

고점과 저점이 서로 엇갈리면 횡보입니다. 역지로 방향을 붙이지 않습니다. "지금은 구조 불명확"이라고 말할 수 있는 것도 실력입니다. 이때는 세 번째 무기 ES가 움직일 자리를 살핍니다.

가격이 반응하는 자리 — 지지·저항과 추세선

아무 선이나 긋는 사람은 아무 데서나 물립니다. 가격이 여러 번 반응했고, 반응이 눈에 띄게 컸던 곳만 자리입니다.



진짜 자리를 고르는 기준

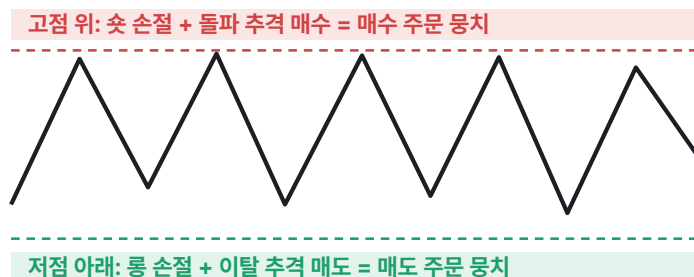
- 반응 횟수.** 한 번 튼 곳은 우연일 수 있습니다. 두 번, 세 번 같은 가격대에서 막히거나 받쳐졌다면 시장 참여자 전체가 그 가격을 보고 있다는 뜻입니다.
- 반응의 크기.** 당자마자 큰 캔들로 튕겨 나갔던 자리가 살짝 멈췄던 자리보다 강합니다.
- 선이 아니라 구간.** 정확한 가격 하나가 아니라 꼬리와 몸통이 걸치는 띠로 봅니다. 선으로 보면 몇 픽 차이로 손절이 털립니다.
- 상위 시간봉 우선.** 4시간봉의 지지는 5분봉 지지 수십 개보다 무겁습니다.
- 근거가 겹치는 곳.** 지지 구간에 추세선이 지나가고 가격의 빈틈까지 겹치면 그 자리는 등급이 올라갑니다. 이것이 첫 번째 무기 CS의 핵심 재료입니다.

자주 하는 실수

선을 너무 많이 긋는 것. 화면이 선으로 덮이면 모든 곳이 자리로 보이고, 결국 아무 곳이나 들어가게 됩니다. 한 화면에 진짜 자리는 두세 개면 충분합니다.

왜 내 손절만 터지는가 — 유동성

거래소가 내 계좌를 보고 있는 게 아닙니다. 내 손절이 있는 자리에 수천 명의 손절이 같이 있고, 큰돈은 그 주문이 필요합니다.



같은 높이의 고점이 반복될수록 그 위에 쌓인 주문은 커진다

눈에 띄는 고점·저점 바깥쪽은 시장 참여자 모두가 보고 있는 자리라 주문이 집중됩니다.

세력이 그 자리를 건드리는 이유

개인은 클릭하면 바로 체결됩니다. 수백 억을 움직이는 쪽은 다릅니다. 그만큼의 반대편 주문이 있어야 체결되고, 그 주문은 개미의 손절과 추격 진입이 몰린 곳에 만 충분히 있습니다.

그래서 큰돈이 매수하고 싶으면 저점 아래를 한 번 찔러 롱 손절(=매도 주문)을 받아내고 올라갑니다. 매도하고 싶으면 고점 위를 찔러 추격 매수를 받아내고 내려옵니다. 내 손절이 정확히 맞고 반등하는 것은 우연이 아니라 구조입니다.

주문이 쌓이는 딱 네 곳

자리	왜 쌓이는가
직전 고점 / 저점	가장 최근에 모두가 본 꼭짓점. 그 바깥에 손절과 돌파 주문이 대기
같은 높이의 고점 / 저점	두세 번 같은 가격에서 막히면 "여기가 벽"이라고 모두가 손절을 걸어둠
박스 상단 / 하단	횡보 구간의 양 끝. 박스 매매하는 사람들의 손절이 바깥에 정렬됨
반복 테스트된 가격대	여러 번 반응한 지지·저항. 반응 횟수만큼 주문이 두꺼워짐

유동성은 목표가이기도 합니다

가격은 주문이 있는 곳으로 끌려갑니다. 그래서 진입한 뒤 "어디까지 갈까"를 고민할 필요가 없습니다. 반대편에 가장 가까운 유동성 뭉치가 1차 목표가입니다. 롱을 잡았다면 위쪽 고점 뭉치, 숏을 잡았다면 아래쪽 저점 뭉치. 익절을 감으로 하지 않게 되는 첫 번째 장치입니다.

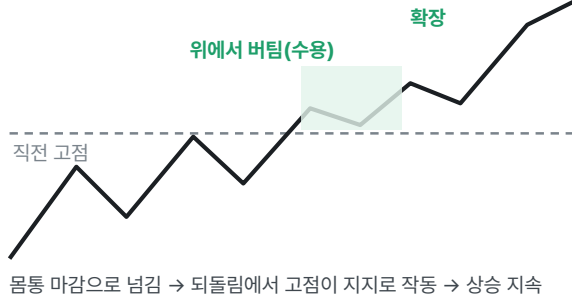
핵심 질문

유동성이 어디 있는지 아는 것은 절반입니다. 나머지 절반은 **가격이 그 자리를 건드린 뒤 어떻게 행동하는가**입니다. 다음 페이지가 그 이야기입니다.

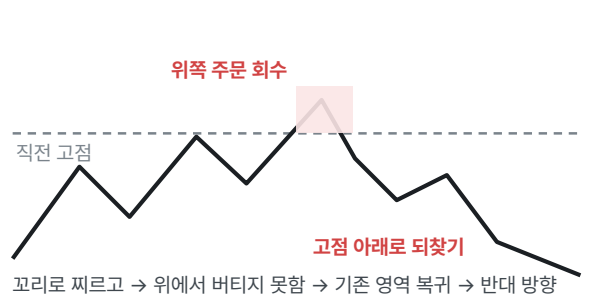
진짜 돌파와 유동성 털기

둘 다 처음엔 똑같이 고점을 넘습니다. 차이는 그다음입니다. 넘어간 가격을 시장이 받아들였는가, 아니면 뱉어냈는가.

진짜 돌파 — 넘고, 유지하고, 확장



유동성 털기(스윙) — 넘고, 실패하고, 복귀



구분하는 세 가지 질문

- 1 꼬리인가, 몸통인가.** 꼬리만 넘고 몸통이 고점 아래에서 마감했다면 시장이 그 가격을 거부한 것입니다. 몸통이 위에서 마감해야 돌파 후보입니다.
- 2 다음 캔들이 이어가는가.** 돌파 캔들 하나로 판단하지 않습니다. 그다음 캔들이 위에서 거래를 이어가는지(후속 움직임), 아니면 바로 밀리는지를 봅니다.
- 3 되돌림에서 어떻게 반응하는가.** 진짜 돌파는 되돌아왔을 때 옛 고점이 지지가 됩니다. 털기는 되돌아오는 것이 아니라 아예 다시 고점 아래로 들어 버립니다.

이것을 헛갈리면 계좌가 녹습니다

돌파를 털기로 착각하면 역추세 숏을 잡고 확장에 청산당합니다. 털기를 돌파로 착각하면 추격 롱을 잡고 반대 방향에 손절당합니다. 같은 자리, 같은 첫 움직임인데 결과가 정반대입니다.

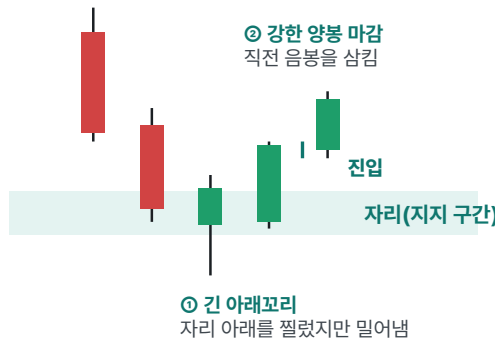
그래서 CES는 고점을 넘는 순간에 아무것도 하지 않습니다. 넘은 뒤 시장이 어느 쪽으로 답하는지를 기다립니다. 유지하고 확장하면 세 번째 무기 ES의 후보, 실패하고 되찾으면 두 번째 무기 SS의 후보입니다.

유동성 회수 ≠ 털기

고점을 뚫었다는 이유만으로 숏을 잡지 않습니다. 뚫은 뒤 그 위에서 유지되면 그 가격이 실제로 받아들여진 것일 수 있습니다. 어디를 뚫었는가보다 뚫은 뒤 지켜냈는가를 봅니다.

자리와 진입은 다르다 — 반응 확인

자리는 "여기서 거래할 수 있다"이고, 진입은 "지금 들어간다"입니다. 자리에 닿자마자 누르는 것이 초보가 가장 많이 손절당하는 방식입니다.



자리에 도착(㉠캔들 전) → 반응 확인(㉠-㉡) → 진입. 순서를 바꾸면 ㉠에서 손절당합니다.

반응이란 무엇인가

자리에 도착한 가격이 "여기서 방향을 바꾸겠다"고 실제로 보여주는 캔들입니다. 대표적으로 두 가지입니다.

밀어내기(Rejection). 자리 아래로 찔렀다가 긴 꼬리를 남기고 몸통은 자리 위에서 마감. 매도가 흡수됐다는 뜻입니다.

삼키기(Engulfing). 직전 캔들의 몸통을 반대 방향 캔들이 통째로 덮으며 마감. 주도권이 넘어갔다는 뜻입니다.

둘 다 공통점은 **캔들이 마감된 뒤에 판단**한다는 것입니다. 진행 중인 캔들은 마감 직전에 모양이 통째로 바뀝니다. 닿자마자 들어가면 그 캔들이 결국 자리를 뚫고 내려가는 경우를 매번 겪게 됩니다.

반응이 없으면

들어가지 않습니다. 자리는 좋았는데 반응이 안 나오고 그냥 뚫려버렸다면 그 자리는 이번엔 틀린 것입니다. 농친 거래는 손실이 아닙니다. 반응 없이 들어갔다가 맞는 손절이 손실입니다.

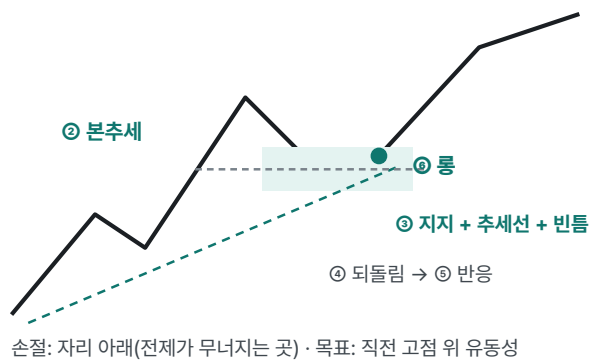
진입을 취소해야 하는 상황

자리에 닿기 전에 상위 시간봉 구조가 바뀌었을 때 · 반응 캔들이 나왔지만 몸통이 자리 안에서 마감하지 못했을 때 · 반응이 나온 뒤 바로 다음 캔들이 그 반응을 되돌렸을 때. 세 경우 모두 "자리가 좋으니까"는 이유가 되지 않습니다.

첫 번째 무기 CS — 방향 난 시장에 올라타기

Confluence Setup. 이미 추세가 만들어진 시장에서 되돌림을 기다렸다가, 근거가 겹치는 자리에서 반응을 보고 기존 방향에 합류합니다.

1 방향 확인	2 본추세(강한 움직임)	3 근거 겹치는 자리 선정	4 되돌림 대기	5 반응 확인	6 진입 · 손절 · 목표
------------	------------------	-------------------	-------------	------------	-------------------



CS가 해결하는 문제

"방향은 알겠는데, 어디서 놀림을 받아야 하는가?"

상승 추세라고 아무 놀림이나 사면 되돌림이 예상보다 깊어질 때 손절당합니다. CS는 여러 근거가 같은 가격대를 가리키는 곳까지만 기다립니다. 지지 구간에 추세선이 지나가고, 상위 시간봉의 가격 빈틈까지 겹치는 자리. 이런 자리는 한 화면에 한두 개뿐이고, 그래서 기다림이 필요합니다.

근거가 많다고 무조건 좋은 것은 아닙니다

겹친 근거들이 서로 독립적이어야 합니다. 5분봉 지지선 세 개가 겹친 것은 근거 하나나 마찬가지입니다. 4시간봉 지지, 15분봉 추세선, 상위 빈틈처럼 서로 다른 층에서 온 근거가 겹쳐야 등급이 올라갑니다.

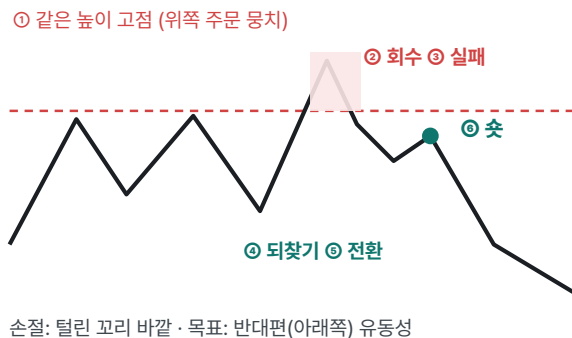
정규 과정에서 다루는 것

근거 등급(S·A·B급) 판정 기준, 빗금의 유효·무효 판단, 되돌림이 어디까지 오면 자리가 깨진 것인지, 손절을 구조적으로 잡는 법과 전술적으로 잡는 법의 차이, 성공·실패 사례 비교.

두 번째 무기 SS — 털린 자리에서 되받아치기

Sweep Setup. 세력이 고점·저점 바깥의 주문을 회수하고 방향 재개에 실패해 돌아서는 자리. 남들이 물린 그 돌파 실패가 진입 자리가 됩니다.

1	2	3	4	5	6
핵심 유동성 확인	고점·저점 돌파(회수)	돌파 방향 확장 실패	기존 영역으로 되찾기	하위 봉 구조 전환·반응	진입 · 손절 · 목표



SS가 해결하는 문제

"돌파처럼 보이는 움직임 중 어떤 것이 실패한 돌파이고, 어디서 반전을 노릴 것인가?"

첫 번째 무기가 기존 추세의 지속을 거래한다면, 두 번째는 기존 방향의 실패를 거래합니다. 완전히 반대의 상황입니다. 그래서 진입 순서도 다릅니다. 고점을 뚫었다는 이유로 숏을 잡는 게 아니라, 뚫고 → 위에서 버티지 못하고 → 다시 고점 아래로 내려온 것을 확인한 뒤에야 후보가 됩니다.

아무 스윙이나 잡으면 안 되는 이유

5분봉의 작은 고점을 살짝 넘었다 내려온 것은 매 시간 일어납니다. SS는 상위 시간봉에서 모두가 보고 있던 핵심 유동성, 즉 같은 높이의 고점이 반복되거나 여러 번 테스트된 자리에서만 성립합니다. 털린 주문이 커야 되돌아오는 힘도 큼니다.

정규 과정에서 다루는 것

되찾기(Reclaim)를 인정하는 정확한 기준, 하위 봉에서 구조 전환을 읽는 법, 스윙 자리에서만 따로 쓰는 손절·목표 기준, 진짜 스윙과 가짜 스윙의 실제 차트 비교. 더블S 지표는 이 ①~④ 과정을 자동으로 표시합니다.

세 번째 무기 ES — 폭발 직전을 선점하기

Expansion Setup. 좋은 자리까지 되돌림이 오지 않고 시장이 바로 출발할 때, 추격하지 않고 새 추세의 초입에 올라타는 방법입니다.

1 압축 (변동성 수축)	2 박스 경계 돌파	3 확장 (캔들 커짐)	4 수용 (돌아오지 않음)	5 재테스트 or 하위 봉 반응	6 진입 · 손절 · 목표
------------------	---------------	-----------------	-------------------	----------------------	-------------------



캔들 크기와 움직임 폭이 줄어들수록 에너지가 쌓인다

손절: 박스 안으로 복귀하는 가격 · 목표: 압축 폭의 배수 또는 다음 유동성

ES가 해결하는 문제

"눌림이 안 오고 시장이 바로 출발할 때, 어떻게 추세 초입에 참여할 것인가?"

큰 움직임 직전에 시장은 이상할 정도로 조용해집니다. 캔들이 작아지고 고점과 저점이 서로 좁혀집니다. 이 압축이 풀리는 순간 나오는 첫 확장은 되돌림 없이 날아가는 경우가 많아, 첫 번째 무기로는 잡을 수 없습니다.

두 번째 무기와 정확히 반대

같은 "경계 돌파"에서 갑니다. **돌파 → 실패 → 되찾기**면 SS 후보, **돌파 → 유지 → 확장**이면 ES 후보. 그래서 돌파 순간에는 둘 다 진입하지 않고, 시장이 어느 쪽으로 답하는지를 기다립니다. 이 한 가지 규칙이 가짜 돌파에 물리는 것을 막아줍니다.

정규 과정에서 다루는 것

횡보와 압축을 구분하는 기준, 압축을 눈대중이 아니라 숫자(ATR%)로 재는 법, 강한 확장만 골라내는 캔들 기준, 재테스트가 오든 안 오든 흔들리지 않는 대응법, 성공·실패 사례.

차트를 커자마자 무기를 고르는 기준

시장에 들어와서 무작정 셋업을 찾지 않습니다. 먼저 한 가지를 묻습니다. 지금 시장은 어떤 상태인가.

	CS · 첫 번째 무기	SS · 두 번째 무기	ES · 세 번째 무기
시장 상태	방향이 명확하고 그 안에서 되돌림 발생	핵심 유동성 접근·회수 뒤 방향 재개 실패	변동성 압축, 좁은 박스 형성
핵심 개념	근거 중첩	유동성	변동성
거래 유형	추세 지속	반전	확장(새 추세 초입)
기다리는 것	자리로의 되돌림	털기 뒤 되찾기	경계 돌파 뒤 유지
확인하는 것	가격 반응	되찾기 + 반응	확장 + 수용
해결하는 문제	어디서 놀림을 잡나	어디서 반전을 잡나	언제 새 추세가 시작되나

30초 판단 순서

- 1 상위 시간봉에서 고점·저점이 한 방향으로 갱신되고 있는가 → 그렇다면 **CS**를 기다린다. 되돌림이 근거 겹치는 자리까지 오는지만 본다.
- 2 가격이 모두가 보는 핵심 고점·저점에 붙어 있거나 방금 넘었는가 → **SS**와 **ES** 중 하나다. 넘은 뒤 유지하는지 되찾는지로 갈린다.
- 3 고점과 저점이 서로 좁혀지며 캔들이 작아지는가 → **ES** 후보. 박스 경계를 긋고 돌파를 기다린다.
- 4 셋 다 아니면 → **거래하지 않는다**.

고수는 거래하지 않는 시간이 더 길다

세 상태 중 어디에도 해당하지 않는 시장이 하루의 절반 이상입니다. 이때 없는 자리를 만들어 들어가는 것이 대부분의 손실입니다. "지금은 내 셋업이 아니다"라고 판단하고 차트를 끄는 것도 CES의 한 부분입니다.

셋 중 두 가지가 동시에 보이면 상위 시간봉이 지지하는 쪽을 택합니다. 4시간봉이 상승인데 15분봉에서 고점 스윙이 보인다면, 그 슛은 큰 흐름과 싸우는 거래입니다. 되돌림이 CS 자리까지 오기를 기다리는 편이 낫습니다.

셋 모두 마지막은 같습니다

반응 확인 → 손절·크기 결정 → 실행. 어떤 무기를 쓰든 이 순서는 바뀌지 않습니다. 다음 장이 그 이야기입니다.

진입 전에 끝내는 매매 계획

좋은 타점을 찾는 것보다 틀렸을 때 얼마를 잃을지를 먼저 정합니다. 손절부터 정하지 않으면 진입 버튼도 누르지 않습니다.

1 진입 후보 확인	2 무효화 지점 = 손절가	3 목표가 (다음 유동성)	4 손익비 확인	5 포지션 크기 계산	6 실행
---------------	-------------------	-------------------	-------------	----------------	---------

손절은 %가 아니라 "전제가 무너지는 가격"

"2% 빠지면 손절"은 시장과 아무 상관없는 숫자입니다. CES의 손절은 내 분석의 전제가 틀렸다고 확정되는 가격입니다. 지지 구간에서 롱을 잡았다면 그 구간 아래, 스윙에서 숏을 잡았다면 털린 꼬리 위. 그 가격에 오면 내가 틀린 것이니 나가는 것이 맞습니다. 그래서 손절을 옮길 이유가 없습니다.

돈이 아니라 R로 셉니다

1R은 한 번의 거래에서 잃기로 허용한 금액입니다. 계좌가 5,000만원이고 한 번에 50만원까지 잃기로 했다면 1R = 50만원. 100만원 수익은 +2R, 150만원은 +3R입니다. 금액 대신 R을 쓰면 시드가 달라도, 종목이 달라도 같은 기준으로 거래를 비교할 수 있습니다.

계좌

5,000만원

1회 허용 손실
(1R)

50만원 · 1%

손익비 1:2 목표

+100만원 ·

2R

포지션 크기는 손절 거리로 역산합니다

레버리지 배율을 먼저 정하는 것이 아닙니다. 손절가까지의 거리가 정해지면, 그 거리에서 정확히 1R을 잃는 수량이 포지션 크기입니다. 손절이 가까우면 수량이 커지고, 멀면 작아집니다. 배율은 그 수량을 담기 위한 도구일 뿐입니다. 시드 1만 달러에 1배로 전부 넣는 것과, 1천 달러에 10배를 쓰는 것은 손익이 같습니다.

익절은 두 가지 기준으로

목표는 유동성. 반대편의 가장 가까운 고점·저점 뭉치가 1차 목표입니다. 감으로 잡지 않습니다.

절반 익절, 나머지 본절. 1R만큼 수익이 나면 절반을 정리하고 남은 절반의 손절을 진입가로 올립니다. 이 순간부터 이 거래는 잃을 수 없는 거래가 됩니다. 나머지는 목표가까지 여유롭게 기다립니다.

열 번 해서 몇 번 저도 남는 구조

손익비 1:2면 승률 40%로도 계좌가 늘어납니다. 10번 중 4번 +2R, 6번 -1R이면 합계 +2R. 승률이 아니라 손익비와 일관성이 계좌를 만듭니다.

기술을 다 배우고도 계좌가 녹는 이유

셋업을 아는 것과 실제로 그대로 실행하는 것은 별개입니다. 돈이 걸리는 순간 본능이 판단에 끼어듭니다. 심법의 목적은 감정을 없애는 것이 아니라, 감정이 생겨도 행동이 바뀌지 않는 시스템을 만드는 것입니다.

계좌를 무너뜨리는 다섯 가지

빌런	어떻게 나타나는가	대응
① 포모	계획한 진입가가 지나갔는데 놓칠까 봐 뒤늦게 추격	놓친 거래는 손실이 아니다. 다음 자리를 기다린다
② 복수매매	손절 직후 잃은 돈을 되찾으려 셋업 없이 진입, 포지션 확대	손절 뒤 "복구해야겠다"는 생각이 드는 순간 차트를 끈다
③ 손절 회피	손절이 가까워지면 위치를 옮김. -1R로 끝날 거래가 -5R이 됨	손절가는 전제가 무너지는 가격. 옮길 이유가 없다
④ 과신	연승이나 큰 수익 뒤 포지션을 키움. 오히려 돈을 잘 벌 때 터진다	이전 거래의 성공은 다음 거래의 승률을 올리지 않는다
⑤ 지루함	셋업이 안 나오면 없는 근거를 만들어 거래	관망도 하나의 정상적인 의사결정이다

수익 난 거래가 좋은 거래는 아닙니다

규칙을 전부 무시한 거래에서 +3R이 나올 수 있고, 모든 규칙을 지킨 거래가 -1R로 끝날 수 있습니다. 단일 거래의 결과로 판단의 질을 평가하면 나쁜 습관이 보상받습니다. 좋은 거래의 기준은 결과가 아니라 과정입니다.

- ☐ 사전에 계획한 거래였는가
- ☐ CES 조건이 충족됐는가
- ☐ 반응(진입 신호)을 기다렸는가
- ☐ 정해둔 손절을 지켰는가
- ☐ 포지션 크기를 지켰는가
- ☐ 감정적인 추가 진입이 없었는가

프랍 계좌에는 있고 내 계좌에는 없는 것

프랍 트레이딩은 하루 손실 한도를 넘기면 계정이 자동으로 잠깁니다. 규칙을 안 지키면 탈락합니다. 그 강제성 덕분에 오히려 심리가 안정됩니다. 개인 계좌에는 관리자가 없으니 직접 심어야 합니다.

하루 최대 손실(예: -2R)에 닿으면 그날은 끝. 연속 손절 두 번이면 그날은 끝. 손실을 복구하려고 포지션을 키우는 것은 금지. 이 세 줄을 거래소 설정이나 메모로 눈앞에 두는 것만으로 계좌가 통째로 날아가는 날이 사라집니다.

잃은 날에만 꺼내는 순서

복구 금지 → 손실 원인을 "정상 손절"과 "계획 없는 거래"로 분류 → 차트 끄기. 정상 손절은 복기할 필요가 없습니다. 계획 없는 거래는 반드시 복기합니다.

딸깍 직전 체크리스트

진입 직전에는 분석을 더 하지 않습니다. 지금까지의 분석을 다섯 질문으로 압축해서 마지막으로 확인합니다. 손실을 없애는 도구가 아니라, 계획하지 않은 거래를 걸러내는 마지막 안전장치입니다.

CHECK 1 · 구조 — 지금 시장을 설명할 수 있는가

- ☐ 상위 봉의 방향이 명확한가 (HH·HL 또는 LH·LL)
- ☐ 방향이 없다면 횡보인지 압축인지 말할 수 있는가
- ☐ 애매하면 "구조 불명확" — 다음으로 넘어가지 않는다

CHECK 2 · 셋업 — 지금 정확히 무엇을 거래하는가

- ☐ 이 거래는 CS인가, SS인가, ES인가
- ☐ 그 셋업의 시장 조건이 실제로 맞는가
- ☐ "자리가 너무 좋아서"는 셋업이 아니다

CHECK 3 · 자리 — 미리 정해둔 곳인가

- ☐ 가격이 오기 전에 표시해둔 자리인가
- ☐ 근거가 서로 다른 층에서 겹치는가
- ☐ 지금 만들어낸 자리라면 진입하지 않는다

CHECK 4 · 반응 — 시장이 실제로 답했는가

- ☐ 반응 캔들이 마감됐는가 (진행 중이면 기다린다)
- ☐ 밀어내기 또는 삼키기가 자리 안에서 나왔는가
- ☐ 다음 캔들이 그 반응을 되돌리지 않았는가

CHECK 5 · 계획 — 틀렸을 때 얼마를 잃는가

- ☐ 손절가 = 전제가 무너지는 가격으로 정해졌는가
- ☐ 목표가가 다음 유동성에 있고 손익비가 1:2 이상인가
- ☐ 포지션 크기가 1R 기준으로 계산됐는가
- ☐ 오늘 손실 한도 안에 있는가

다섯 개 중 하나라도 "아니오"면

들어가지 않습니다. 정상적인 셋업도 손절될 수 있으니 체크리스트가 손실을 막아주지는 않습니다. 하지만 체크리스트를 통과하지 않은 손실은 손절이 아니라 실수이고, 그 실수를 반복하지 않게 하는 것이 이 다섯 질문의 목적입니다.

마치며

여기까지 읽으셨다면 이제 차트에서 세 가지가 보이기 시작할 겁니다. 고점과 저점이 어디로 향하는지, 주문이 어디에 쌓여 있는지, 그리고 그 자리를 건드린 뒤 시장이 어떻게 답하는지.

이것만으로도 "왜 내 손절만 터지는가"에 대한 답은 나왔을 겁니다. 내 손절이 있는 자리에 모두의 손절이 있고, 큰돈은 그 주문이 필요하기 때문입니다. 그 자리를 피하는 것이 첫걸음이고, 그 자리를 거꾸로 이용하는 것이 두 번째 무기입니다.

하지만 아는 것과 하는 것 사이에는 거리가 있습니다. 저도 이 구조를 이해한 뒤로 한참 동안 계속 잃었습니다. 반응을 기다리지 못했고, 손절을 옮겼고, 셋업이 없는 날 없는 자리를 만들었습니다. 그 거리를 좁힌 것은 더 많은 지식이 아니라 반복이었습니다. 같은 자리를 실제 차트에서 수십 번 보고, 성공한 것과 실패한 것을 나란히 놓고, 왜 같았는지를 언어로 정리하는 것.

이 요약서의 도식은 전부 깨끗하게 그려져 있습니다. 실제 차트는 그렇지 않습니다. 그래서 정규 과정은 이 요약서의 각 페이지를 실제 차트로 수십 번 반복하는 시간입니다.

오늘부터 딱 하나만 한다면

차트를 열고 상위 시간봉에서 **같은 높이의 고점이나 저점**을 하나 찾으세요. 그리고 그 자리를 가격이 건드릴 때까지 기다렸다가, 건드린 뒤 어떻게 되는지만 보세요. 유지하고 확장하는지, 실패하고 돌아오는지. 진입하지 않아도 됩니다. 이 관찰을 일주일만 반복하면 돌파와 털기가 다르게 보이기 시작합니다.

더 배우고 싶다면

무료특강에서 다루는 것

이 요약서의 8-9-12페이지, 유동성과 털기 셋업을 실제 차트로. 되찾기를 인정하는 기준과 더블S 지표로 그 자리를 자동으로 찾는 법까지.

정규 과정에서 다루는 것

세 무기 전부. 각 셋업의 정확한 진입 조건, 근거 등급, 손절·목표 기준, 성공·실패 사례 비교, 프랍 방식의 리스크 규칙과 심법까지 3일 과정으로.

마지막으로

좋은 타점 하나를 놓치는 것이 나쁜 타점 하나를 잡는 것보다 낫습니다. 시장은 내일도 열립니다. 끝까지 살아남는 사람은 가장 많이 아는 사람이 아니라 같은 규칙을 가장 오래 반복한 사람입니다.

알티 씬