



修正が必要な時

Q：いつ、どんな時に修正が必要でしょうか？

A：その間違いがあることで、
テクニックが機能しない時

修正が必要な時

例えば、Trap and rollで、GGの持つ腕が反対になった時

間違っ腕を固定すると、BGは手で踏ん張り技が機能しません。

→

修正しましょう。

修正をしなくていい時

間違っているにもかかわらずテクニックが機能する時

Ex: Trap and rollでグリップを間違っても、
エスケープできます。

→

修正しなくて大丈夫です。


修正をしなくていい時

間違っているにもかかわらずテクニックが機能する時

Ex: Trap and rollでグリップを間違っても、
エスケープできます。

→

修正しなくて大丈夫です。



修正を効果的に行うためには、

テクニックが存在しますので、学んでいきましょう。

Error Collection Strategy P.47

エラーコレクションストラテジー